



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

கெதேர்டௌன் ‘Gather Town’ செயலியின் வழி
ஆகுபெயர் புரிதலை மேம்படுத்துதல்

**MENINGKATKAN KEFAHAMAN AGUPEYAR
MELALUI APLIKASI GATHER TOWN**



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my

ஷாலனி சேகர்

SHALINE SEGAR



PustakaTBainun



ptbupsi

சுலுத்தான் இதுரீசு கல்வியியல் பல்கலைக்கழகம்
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2023



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



கெதேர்டௌன் ‘Gather Town’ செயலியின் வழி ஆகுபெயர்
புரிதலை மேம்படுத்துதல்

MENINGKATKAN KEFAHAMAN AGUPEYAR MELALUI APLIKASI GATHER TOWN

ஷாலனி சேகர்
SHALINE SEGAR

இந்த ஆய்வு தமிழ்மொழிக் கல்வியியலில் இளங்கலைப் பட்டத்தைப்
பெறுவதற்காகச் சமர்ப்பிக்கப்பட்டது.

LATIHAN ILMIAH INI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI
SEBAHAGIAN SYARAT UNTUK MEMPEROLEH IJAZAH
SARJANA MUDA PENDIDIKAN (BAHASA TAMIL) DENGAN
KEPUJIAN

தமிழ்மொழிப்பிரிவு, நவீன மொழித்துறை, மொழி தொடர்பியல் புலம்

சுலுத்தான் இதுரீசு கல்வியியல் பல்கலைக்கழகம்

PROGRAM BAHASA TAMIL, JABATAN BAHASA MODEN
FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
2023





UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS

اونيزسيتي فندبديقن سلطان ادريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

படைப்புரிமை உறுதிமொழி

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

இந்த உறுதிமொழி (நாள்)(மாதம்) 2023 அன்று வழங்கப்பட்டது.
Perakuan ini telah dibuat pada seperti tarikh di atas.

i. மாணவர் உறுதிமொழி (Perakuan Pelajar) :

தமிழ்மொழிக் கல்வியியல் இளங்கலைப் பட்டத்திற்காக 'கெதேர்டௌன் 'Gather Town' செயலியின் வழி ஆகுபெயர் புரிதலை மேம்படுத்துதல்' எனும் தலைப்பிலான இந்த ஆய்வேடு என்னுடைய சொந்த முயற்சியால் உருவாக்கப்பட்டது என மொழி தொடர்பியல் புலத்தின் மாணவியாகிய நான் ஷாலனி சேகர் (D20191089889) உறுதிமொழி வழங்குகின்றேன். இந்த ஆய்வில் பதிப்புரிமையுடைய படைப்புகள் யாவும் அனுமதி பெறப்பட்டு அவற்றின் மூலங்களைக் குறிப்பிட்டதோடு, துணைபுரிந்த அனைத்து மேற்கோள்களும் துணைநூற்பட்டியலில் முறையாகவும் தெளிவாகவும் எழுதப்பட்டுள்ளன.

Saya, **Shaline Segar (D20191089889)** dari FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI dengan ini mengaku bahawa projek penyelidikan yang bertajuk '**Meningkatkan Kefahaman Agupeyar Melalui Aplikasi Gather Town**' 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 sejasanya dan secukupnya.

மாணவர் கையொப்பம் / Tanda tangan pelajar





ii. நெறியாளர் உறுதிமொழி (Perakuan Penyelia) :

‘கேதேர்டௌன் ‘Gather Town’ செயலியின் வழி ஆகுபெயர் புரிதலை மேம்படுத்துதல்’ என்ற தலைப்பிலான இந்த ஆய்வேடு ஷாலனி சேகர் (D20191089889) என்ற மாணவியின் சொந்த முயற்சியால் உருவாக்கப்பட்டது என ஆய்வு நெறியாளராகிய நான், இணைப்பேராசிரியர் முனைவர் மனோன்மணி தேவி அண்ணாமலை உறுதிமொழி வழங்குகின்றேன். இந்த ஆய்வேடு தமிழ்மொழிக் கல்வியியல் இளங்கலைப்பட்டத்தைப் பெறுவதற்காக மொழி தொடர்பியல் புலத்திடம் சமர்ப்பிக்கப்பட்டது.

Saya, **Professor Madya Dr. Manonmani Devi Annamalai** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **‘Meningkatkan Kefahaman Agupeyar Melalui Aplikasi Gather Town’** 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.



நாள்/ Tarikh

நெறியாளர் கையொப்பம்/

Tandatangan Penyelia





நன்றியுரை

இவ்வாய்வினைத் தங்கு தடையின்றிச் சிறப்புடன் உருவாக்க எனக்கு உதவி புரிந்த இறைவனை வணங்குகின்றேன். இவ்வாய்வினை மேற்கொள்ள அனுமதியளித்த சுலுத்தான் இதுரீசு கல்வியியல் பல்கலைக்கழகத் தமிழ்மொழிப் பிரிவுக்கு எனது மனமார்ந்த நன்றி. இவ்வாய்வு சிறந்த முறையில் ஆக்கம் பெறவும் திட்டமிட்டப்படி செய்து முடிக்கவும், வழிகாட்டி எம்மைக் கொண்டு வந்த முனைவர் கிங்ஸ்டன் பால்தம்புராஜ் அவர்களுக்கும், எனது நெறியாளர் இணைப்பேராசிரியர் முனைவர் மனோன்மணி தேவி அண்ணாமலை அவர்களுக்கும் என் நன்றியைத் தாழ்மையுடன் தெரிவித்துக் கொள்கிறேன். நான் துவண்டு விழும் பொழுது என் மனதிற்குத் துணியையும் மனவலிமையையும் ஊட்டிய என் தந்தை சேகர் கிருஷ்ணன் அவர்களுக்கும், என் தாய் கோமதி குப்புசாமி அவர்களுக்கும் என் நன்றியைத் தெரிவித்துக் கொள்கிறேன். இவ்வாய்வுக்குத் தரவுகளைத் திரட்ட உறுதுணையாக இருந்த சிலாங்கூர் மாவட்டத்தில் அமைந்துள்ள இடைநிலைப்பள்ளி ஆசிரியர் அவர்களுக்கும் மாணவர்களுக்கும் இவ்வேளையில் நன்றி கூறிக்கொள்கிறேன். எனக்கு உதவி புரிந்த தோழி சர்வதேஸ்வரி சுப்பரமணியம் அவர்களுக்கும் நன்றி செலுத்துகிறேன். இறுதியாக, நான் இவ்வாய்வை நன்முறையில் செய்து முடிக்க பல வழிகளில் உதவிகளைப் புரிந்த அனைத்து நல்லுள்ளங்களுக்கும் இத்தருணத்தில் எனது இதயம் கனிந்த நன்றியைத் தெரிவித்துக் கொள்கிறேன்.

நன்றி, வணக்கம்.

ஷாலனி சேகர்

D20191089989

சுலுத்தான் இதுரீசு கல்வியியல் பல்கலைக்கழகம்





ஆய்வுச்சுருக்கம்

ஆய்வாளர் கெதேர்டெளன் 'Gather Town' செயலியின் வழி ஆகுபெயர் புரிதலை மேம்படுத்துதல் எனும் தலைப்பில் ஆய்வு ஒன்றினை மேற்கொண்டார். இந்த ஆய்வு எசுவர் (ASSURE) கோட்பாடு அடிப்படையில் மாணவர்களின் ஆகுபெயர் புரிதலை மேம்படுத்தும் நோக்கில் ஆய்வாளர் செயல்படுத்தியுள்ளார். இவ்வாய்வானது மூன்று நோக்கங்களை அடிப்படையாகக் கொண்டு மேற்கொள்ளப்பட்டது. இவ்வாய்வின் முதல் நோக்கமானது ஆகுபெயரை வகைப்படுத்துவதில் நான்காம் படிவ மாணவர்களின் புரிதலைக் கண்டறிதல். இரண்டாம் நோக்கமானது ஆகுபெயர் வகைப்படுத்துவதில் மாணவர்கள் எதிர்நோக்கும் சிக்கல்களையும் காரணங்களையும் அடையாளம் காணுதல். மூன்றாவது நோக்கமானது கெதேர்டெளன் 'Gather Town' செயலியின் வழி ஆகுபெயர் புரிதலை மேம்படுத்துதல். பண்புசார், அளவுசார் அணுகுமுறை வழி இந்த ஆய்வு நடத்தப்பட்டது. ஆய்வாளர் இந்த ஆய்வினைச் சிலாங்கூர் மாநிலத்தில் ஓர் இடைநிலைப்பள்ளியில் மேற்கொண்டுள்ளார். இவ்வாய்வில் தமிழ்மொழி ஆசிரியர் ஒருவரும் 18 படிவம் நான்கு தமிழ்மொழி வகுப்பு மாணவர்களும் ஆய்வு மாதிரிகளாக உட்படுத்தப்பட்டனர். ஆய்வாளர் தனது ஆய்விற்கான தகவல்களைத் திரட்ட முன்னறித் தேர்வு, பின்னறித் தேர்வு, கருத்தறி வினா, நேர்காணல் ஆகியவை பயன்படுத்தியுள்ளார். முன்னறித் தேர்வில் ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழு குறைவான அடைவுநிலையைப் பெற்றிருந்தனர். 'Gather Town' செயலியின் வழி கற்பிக்கப்பட்டப் பின்னர், பின்னறித் தேர்வில் அக்குழுவின் அடைவுநிலையில் முன்னேற்றத்தினைக் காண முடிந்தது. இந்த ஆய்வின் வழியாக மாணவர்கள் ஆகுபெயரை வகைப்படுத்துவதோடு ஆர்வத்துடனும் ஆழமாகவும் அதனைப் புரிந்து கொள்வர்.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk meningkatkan kefahaman Agupeyar melalui aplikasi Gather Town dengan menggunakan Teori ASSURE dalam kalangan pelajar Tingkatan Empat. Kajian ini telah dijalankan berdasarkan unsur-unsur Modal ASSURE dalam pembelajaran Agupeyar. Seorang guru Bahasa Tamil dan 18 orang pelajar telah dipilih sebagai sampel kajian. 18 orang pelajar tersebut dibahagikan kepada kumpulan eksperimen. Kajian ini dilaksanakan dengan menggunakan kaedah kualitatif dan kaedah kuantitatif. Pra ujian, pasca ujian, soal selidik dan temu bual telah digunakan sebagai alat instrument kepada kajian ini. Pasca ujian menunjukkan pencapaian kumpulan eksperimen tinggi selepas mengajar Agupeyar dengan menggunakan aplikasi Gather Town. Pelajar didedahkan kepada Peta Pemikiran (i – Think), Video dan Permainan dalam talian untuk memastikan mereka faham sepenuhnya konsep Agupeyar. Kesimpulannya, keberkesanan penguasaan Agupeyar dalam kalangan pelajar melalui aplikasi Gather Town telah dibuktikan pada akhir kajian ini.



**பொருளடக்கம்****பக்கம்****படைப்புரிமை உறுதிமொழி**

iii

நன்றியுரை

v

ஆய்வுச் சுருக்கம்

vi

ABSTRAK

vii

பொருளடக்கம்

viii

அட்டவணைப் பட்டியல்

xiii

குறிவரைவுப் பட்டியல்

xv

வரைபடப் பட்டியல்

xvi

பின்னிணைப்புப் பட்டியல்

xvii

இயல் 1 அறிமுகம்

1

1.0 முன்னுரை

1

1.1 ஆய்வுப் பின்னணி

3

1.2 ஆய்வுச் சிக்கல்

8

1.3 ஆய்வு நோக்கம்

11

1.4 ஆய்வு நன்மைகள்

11

1.5 ஆய்வு எல்லை

13

1.6 ஆய்வுச் சான்றாதாரம்

15

1.6.1 முதன்மைச் சான்றாதாரம்

15

1.6.2 துணைமைச் சான்றாதாரம்

15

1.7 கலைச்சொற்கள்

16

1.7.1 இலக்கணம்

16

1.7.2 ஆகுபெயர்

17





1.7.3	கெதேர்டௌன் 'Gather Town' செயலி	19
1.8	தொகுப்புரை	20
இயல் 2 ஆய்வு மீள்நோக்கு		21
2.0	முன்னுரை	21
2.1	ஆய்வு மீள்நோக்கு	22
2.1.1	கோட்பாட்டு கட்டமைப்பின் விவாதம்	22
2.1.2	கெதேர்டௌன் 'Gather Town' செயலி	25
2.1.3	தலைப்போடு தொடர்புடைய ஆய்வுக் கட்டுரைகள் குறித்து விமர்சனம்	28
2.2	தொகுப்புரை	35
இயல் 3 ஆய்வு அணுகுமுறை		36
3.0	முன்னுரை	36
3.1	ஆய்வு வடிவமைப்பு	37
3.2	ஆய்வுக் கட்டமைப்பு	43
3.3	ஆய்வு அணுகுமுறை	44
3.4	ஆய்வுக்கு உட்படுத்தப்பட்டோர்	44
3.5	ஆய்வுக் கருவி	45
3.6	ஆய்வுச் சேகரிப்பு முறை	46
3.7	தரவுப் பகுப்பாய்வு முறை	48
3.7.1	கருத்தறிவினா நிரல்	48
3.7.2	நேர்காணல்	48
3.7.3	முன்னறித் தேர்வு	49
3.7.4	பின்னறித் தேர்வு	49
3.7.5	மதிப்பீட்டு அட்டவணை	50
3.7.6	உற்றுநோக்கல்	50
3.8	ஆய்வுக் கோட்பாடு	51





3.8.1	மாணவர்களைப் பகுத்தாராய்தல் (Analyze Learners)	52
3.8.2	நோக்கத்தினைத் தெரிவித்தல் (State Objectives)	53
	அணுகுமுறைகளையும் ஊடகங்களையும்	
3.8.3	பாடத்துணைப்பொருளையும் தெரிவு செய்தல் (Select Method, Media and Materials)	53
	ஊடகங்களையும் பாடத்துணைப்பொருளையும்	
3.8.4	பயன்படுத்துதல் (Utilise Media and Materials)	54
3.8.5	மாணவர்களை ஈடுபட வைத்தல் (Require Learner Participation)	55
3.8.6	மதிப்பிடுதல் (Evaluate and Revise)	56
3.9	கேதேர்டௌன் 'Gather Town' செயலி – செயல்முறை விளக்கம்	56
3.9.1	அறையை உண்டாக்குதல்	57
3.9.2	அறையை உருவாக்குதல்	58
3.9.3	மாணவர்கள் இணைதல்	60
3.10	கோட்பாட்டுக் கட்டமைப்பு	62
3.11	தொகுப்புரை	63
	இயல் 4 ஆய்வு முடிவு	64
4.0	முன்னுரை	64
4.1	தரவு பகுப்பாய்வு	65
4.1.1	ஆகுபெயரை வகைப்படுத்துவதில் நான்காம் படிவ மாணவர்களின் புரிதலைக் கண்டறிதல்	65
4.1.1.1	முன்னறித் தேர்வின் முடிவுகள்	65
4.1.1.2	முன்னறி தேர்வு புள்ளிகளின் வரையறை	66
4.1.1.3	ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழுவினரின் முன்னறித் தேர்வு முடிவுகள்	67





ஆகுபெயர் வகைப்படுத்துவதில் மாணவர்கள்	
4.1.2 எதிர்நோக்கும் சிக்கல்கலையும் காரணங்களையும்	71
அடையாளம் காணுதல்	
4.1.2.1 ஆகுபெயர் வகைப்படுத்துவதில் மாணவர்கள்	
எதிர்நோக்கும் சிக்கல்களைக் கண்டறியும்	71
கருத்தறிவினா நிரல் முடிவுகள்	
4.1.2.2 ஆகுபெயர் வகைப்படுத்துவதில் மாணவர்கள்	
எதிர்நோக்கும் சிக்கல்களுக்கான காரணங்களைக்	76
கண்டறியும் நேர்காணல் முடிவுகள்	
4.1.3 கெதேர்டௌன் 'Gather Town' செயலியின் வழி	81
ஆகுபெயர் புரிதலை மேம்படுத்துதல்	
4.1.3.1 நடவடிக்கைகள்	82
4.1.3.2 ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழுவிற்கு	
நடத்தப்பட்ட 7 தொடர் நடவடிக்கைகளில்	105
கிடைக்கப்பெற்ற தரவுகள்	
4.1.4 பின்னறித் தேர்வு முடிவுகள்	107
4.1.4.1 பின்னறித் தேர்வு புள்ளிகளின் வரையறை	107
4.1.4.2 ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழுவினரின்	108
பின்னறித் தேர்வு முடிவுகள்	
4.1.5 ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழுவின் முன்னறி,	111
பின்னறித் தேர்வு முடிவுகளின் ஒப்பீடு	
4.2 தொகுப்புரை	113
இயல் 5 முடிவுரை	114
5.0 முன்னுரை	114
5.1 ஆய்வுக் கண்டுபிடிப்புகள்	115
5.2 ஆய்வு முடிவு	118
5.3 தொடர் ஆய்வுக்கான பரிந்துரைகள்	120





05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi
xii

5.4 தொகுப்புரை

120

துணைநூற்பட்டியல்

xix

பின்னிணைப்பு

xxii



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
அட்டவணை 3.1	சோதனை வடிவமைப்பு	42
அட்டவணை 3.2	ஆய்விற்காக மேற்கொள்ளப்பட்ட நடவடிக்கைகள்	46
அட்டவணை 4.1	முன்னறித் தேர்வு புள்ளிகளின் வரையறை	66
அட்டவணை 4.2	ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழுவினரின் முன்னறித் தேர்வு முடிவுகள் முன்னறித் தேர்வில் ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட	67
அட்டவணை 4.3	குழுவினருக்குக் கிடைத்த மதிப்பெண்களின் வரையறை	68
அட்டவணை 4.4	மாணவர்களின் எண்ணிக்கை	71
அட்டவணை 4.5	கருத்தறி வினாநிரல் தரவுகள்	72
அட்டவணை 4.6	பெயர்ச்சொல் பயிற்சியில் மாணவர்கள் பெற்ற புள்ளிகள்	84
அட்டவணை 4.7	நடவடிக்கை 2-இல் மாணவர்கள் பெற்ற புள்ளிகள்	87
அட்டவணை 4.8	நடவடிக்கை 3-இல் மாணவர்கள் பெற்ற புள்ளிகள்	90
அட்டவணை 4.9	நடவடிக்கை 4-இல் மாணவர்கள் பெற்ற புள்ளிகள்	94
அட்டவணை 4.10	நடவடிக்கை 5-இல் மாணவர்கள் பெற்ற புள்ளிகள்	98





அட்டவணை 4.11	நடவடிக்கை 6-இல் மாணவர்கள் பெற்ற புள்ளிகள்	101
அட்டவணை 4.12	நடவடிக்கை 7-இல் மாணவர்கள் பெற்ற புள்ளிகள்	104
அட்டவணை 4.13	நடத்தப்பட்ட 7 நடவடிக்கைகளில் கிடைக்கப்பெற்ற தரவுகள்	105
அட்டவணை 4.14	பின்னறித் தேர்வு புள்ளிகளின் வரையறை	107
அட்டவணை 4.15	ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழுவினரின் பின்னறித் தேர்வு முடிவுகள்	108
அட்டவணை 4.16	பின்னறித் தேர்வில் ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழுவினருக்குக் கிடைத்த மதிப்பெண்களின் வரையறை	109
அட்டவணை 4.17	ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழுவினரின் முன்னறி, பின்னறித் தேர்வு முடிவுகளின் ஒப்பீடு	111





குறிவரைவுப் பட்டியல்

குறிவரைவு எண்		பக்கம்
குறிவரைவு 4.1	ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழுவினரின் முன்னறித் தேர்வு முடிவுகள் நடத்தப்பட்ட 7 நடவடிக்கைகளில்	69
குறிவரைவு 4.2	ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழு பெற்ற சராசரி புள்ளிகளின் விழுக்காடு	106
குறிவரைவு 4.3	ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழுவினரின் பின்னறித் தேர்வு முடிவுகள்	110
குறிவரைவு 4.4	ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட குழுவினரின் முன்னறி, பின்னறித் தேர்வு முடிவுகளின் ஒப்பீடு	112





வரைபடப் பட்டியல்

வரைபடம் எண்		பக்கம்
வரைபடம் 3.1	ஆய்வு வடிவமைப்பு	39
வரைபடம் 3.2	ஆய்வு கட்டமைப்பு	43
வரைபடம் 3.3	எசுவர் கோட்பாடு	52
வரைபடம் 3.4	கெதேர்டௌன் 'Gather Town' செயலியிலுள்ள 'templates'	57
வரைபடம் 3.5	கெதேர்டௌன் 'Gather Town' செயலியில் உருவாக்கிய அறைக்குப் பெயரிடுதல்	58
வரைபடம் 3.6	அறையை உருவாக்கப் பொருள்களைத் தேர்ந்தெடுத்தல்	59
வரைபடம் 3.7	தேர்தெடுக்கும் பொருளில் இணைப்பை (காணொலி/பயிற்சி/புதிர்) இணைத்தல்	59
வரைபடம் 3.8	முழுமையாக உருவாக்கிய கெதேர்டௌன் 'Gather Town' செயலி அறை	60
வரைபடம் 3.9	உருவாக்கிய அறையில் இணைப்பைப் பகிரும் முறை	61
வரைபடம் 3.10	மாணவர் 'X' எனும் எழுத்தைக் கிளிக் செய்து, வழங்கப்பட்டிருக்கும் நடவடிக்கையில் கலந்து கொள்ளுதல்	61
வரைபடம் 3.11	கோட்பாட்டுக் கட்டமைப்பு	62





பின்னிணைப்புப் பட்டியல்

பின்னிணைப்புப் எண்

பக்கம்

பின்னிணைப்பு 1	கருத்தறி வினா	xxiii
பின்னிணைப்பு 2	முன்னறித் தேர்வு & பின்னறித் தேர்வு	xxv
பின்னிணைப்பு 3	நேர்காணல் வினாத்தொகுதி	xxx
பின்னிணைப்பு 4	நடவடிக்கை 1-யின் (SCREENSHOT)	xxxii
பின்னிணைப்பு 5	நடவடிக்கை 2-யின் (SCREENSHOT)	xxxv





இயல் 1

அறிமுகம்



1.0 முன்னுரை

அறிவியல் வளர்ச்சி வெகு வேகமாக வளர்ந்து முன்னேறிக்கொண்டிருக்கும் வேளையில் கற்றலிலும், கற்பித்தலிலும் மாற்றம் கொண்டு வர வேண்டியது தவிர்க்க முடியாத ஒன்று. அதிலும், இரண்டாயிரம் ஆண்டுகளுக்கு முன்பு தோன்றிய இலக்கியங்களுக்கு எழுதப்பட்ட இலக்கணத்தைக் கற்பிக்கும் முறையையும் இருபத்தோராம் நூற்றாண்டிலும் அப்படியே பின்பற்றல் வேண்டும் என்பது நடைமுறைக்கு ஏற்புடையதன்று. இலக்கணக் கல்வி என்பது குருகுலத்தில் ஆரம்பித்து, திண்ணைக்குச் சொன்று, பள்ளிக் கூடதிற்கு நடந்து, இன்று கணினி, இணையம் வரை சென்று இணைந்து விட்டது. காலங்கள்





மாறுகின்றன; மனிதர்களும் மாறுகிறார்கள். குறிப்பாக மாணவர்களின் மனநிலையும் போக்கும் மாறுகின்றன. அதற்கு ஏற்றாற்போல் கற்றலிலும் கற்பித்தலிலும் மிகப் பெரிய மாற்றங்கள் ஏற்பட்டுக் கொண்டிருப்பதை நாம் கண்கூடாகக் காண்கிறோம்.

அவ்வகையில், இன்றைய இளம் தலைமுறையினருக்கு எட்டிக் காயாகக் கசக்கும் இலக்கணத்தை இனிமை உடையதாக மாற்ற வேண்டியது ஆசிரியர்களின் தலையாய கடமையாகும் (வேல்முருகன், 2001). மலேசியத் தமிழ்மொழிக் கலைத்திட்டமானது, அடிப்படை மொழி திறன்களான கேட்டல் பேச்சு, வாசிப்பு, எழுத்து ஆகியவற்றோடு செய்யுளுக்கும் இலக்கணக் கூறுகளுக்கும் முக்கியத்துவம் கொடுத்து வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளது. மாணவர்கள் தங்களின் தொடக்கப்பள்ளியின் இறுதியில், இலக்கண அறிவைப் பெற்று அதனைச் சரியாகப் பயன்படுத்தத் தெரிந்திருக்க வேண்டும் (Komathy, 2020); தொடக்கப்பள்ளியில் மட்டுமின்றி இடைநிலைப்பள்ளியிலுமே. தமிழ்மொழியைப் பிழையற பேசவும் எழுதவும் மாணவர்கள் இலக்கண அறிவைக் கண்டிப்பாகப் பெற வேண்டும்.

ஆனால், இலக்கணத்தின் மேல் ஆர்வம் இல்லாததால் பெரும்பான்மையான இடைநிலைப்பள்ளி மாணவர்களிடையே இலக்கணம் மனனப் பாடமாகக் கருதப்படுகிறது. மனனம் செய்வதில் ஆர்வமில்லாத மாணவர்கள் இலக்கணப் பாடத்தின்பால் நாட்டமற்று காணவும் படுகின்றனர் (அழகேசன், 2020). இதனால், இலக்கணக் கூறுகளை அவர்களால்





வகைப்படுத்தி அறிந்து கொள்ளவும் முடிவதில்லை; மனனம் செய்த இலக்கணக் கூறுகளை மறந்தும் விடுகிறார்கள். இந்நிலையில் தமிழ்மொழி கற்றல் கற்பித்தலில் ஒரு பகுதியாக அமையும் இலக்கணம் மேம்படச் செய்ய வேண்டிய சூழல் நிலவிவருகின்றது. அதிலும் இலக்கணப் பகுதி என்பது மாணவர்களின் கற்றல் கற்பித்தலில் ஒரு கடினமான பகுதியாகவே தென்படுகிறது (சண்முகம், 2022).

இத்தகைய இலக்கணப் பகுதியிலிருந்து ஒரு சிறு பகுதியான ஆகுபெயர் தெரிவு செய்யப்பட்டு, அதனை படிவம் நான்கு மாணவர்களுக்குக் கெதேர்டெளன் ‘Gather Town’ செயலியின் துணைகொண்டு புரிதலை மேம்படுத்தலாம் என்ற நோக்கத்துடன் இவ்வாய்வு மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளது. இந்த இயலில் ஆய்விற்கான சிறு அறிமுகம் வழங்கப்பட்டது மட்டுமல்லாமல் ஆய்வின் கண்ணோட்டங்களும் விளக்கப்பட்டுள்ளன. அவை ஆய்வுப் பின்னணி, ஆய்வுச் சிக்கல், ஆய்வு நோக்கம், ஆய்வு நன்மைகள், ஆய்வு எல்லை, ஆய்வுச் சான்றாதாரம், கலைச்சொற்கள் விளக்கம் ஆகிய துணைத் தலைப்புகள் இவ்வியலில் தெளிவாக விளக்கப்பட்டுள்ளன.

1.1 ஆய்வுப் பின்னணி

இலக்கணம் என்பது ‘ஒருமொழியின் அமைப்புப் பற்றி அறிவியல் அடிப்படையில் ஆய்ந்து நிற்கும் ஓர் அறிவியல் ஆக்கம்’ எனக் கருதலாம். சற்றுப் பொதுமைப்படுத்திக் கூறினால் ஒரு மொழியின் அமைப்புப் பற்றிக் கூறுவதே





அம்மொழியின் இலக்கணம் (A grammar is that deals with the structure of the Language) எனக் கருதுவர் (அகத்தியலிங்கம், 2001). அனைத்து மொழிகளுக்கும் இலக்கணம் இன்றிமையாத ஒன்றாகும். தமிழ்மொழிக்கும் இலக்கணம் ஒருவர் தம் கருத்துகளைப் பகிர்ந்து கொள்ளவும் நிலை மாறாமல் எழுதவும் பயன்படுகிறது (Komathy, 2020).

மலேசியாவில் இடைநிலைப்பள்ளிகளில் இலக்கணம் கற்றல் கற்பித்தலில் ஏற்பட்ட மாற்றத்தை 1956 ஆம் ஆண்டுகளுக்குப் பிறகே கண்கூடாகக் காண முடிகிறது. 1956 ஆம் ஆண்டு ரசாக்குக் கல்வித் திட்டத்தின்கீழ் (Laporan Razak 1956) அறிமுகப்படுத்தப்பட்ட பாடத்திட்டம் இடைநிலைத் தமிழ்க் கல்வியில் நல்லதொரு மாற்றத்தைக் கொண்டு வந்தது. இப்பாடத்திட்டத்தின்படி முதலாம் படிவம் முதல் ஐந்தாம் படிவம் வரையிலும் கட்டுரை எழுதுதல், கருத்துணர்தல், சுருக்கி எழுதுதல் (படிவம் நான்கு முதல் ஐந்து வரை) இலக்கணம், பழமொழி, நடித்தல் முதலிய திறன்கள் முக்கியத்துவம் பெற்றிருந்தன (மோகன, 2001).

அதன் பின்னர், கலைத்திட்ட மேம்பாட்டுப் பிரிவு 1988 ஆம் ஆண்டில் இடைநிலைப்பள்ளிகளுக்கான ஒருங்கிணைக்கப்பட்ட பாடத்திட்டம் என்ற பெயரில் முறையான கலைத்திட்டத்தை வரையறுத்துக் கொடுத்தது (சாமிக்கண்ணு, 2015). பின்னர், 2003 ஆம் ஆண்டில், இடைநிலைப்பள்ளிகளுக்கான ஒருங்கிணைக்கப்பட்ட தமிழ்மொழிப் பாடத்திட்டம் மறு ஆய்வு செய்யப்பட்டு, மறுசீரமைக்கப்பட்ட





இடைநிலைப்பள்ளிகளுக்கான ஒருங்கிணைக்கப்பட்ட தமிழ்மொழிப் பாடத்திட்டம் அறிமுகம் செய்யப்பட்டது. இத்திட்டத்தில் பிறரிடைத் தொடர்புதுறைக்கான கற்றல்பேறு, தகவல் துறைக்கான கற்றல்பேறு, இலக்கியத்துறைக்கான கற்றல்பேறு ஆகிய மூன்று கற்றல்பேறுகளுடன் 19 மொழித்திறன்கள் அடங்கியுள்ளன (வசந்தகுமாரன், 2019).

இவ்வாண்டில் படிவம் மூன்றிலும் நான்கிலும் ஐந்திலும் இப்பாடத்திட்டத்தைப் பயன்படுத்தியே தமிழ்மொழிக் கற்றல் கற்பித்தல் நடைபெற்று வருகிறது. 2017 ஆம் ஆண்டில் இடைநிலைப்பள்ளிகளுக்கான தர அடிப்படையிலான கலைத்திட்டம் அறிமுகம் செய்யப்பட்டு இன்று படிவம் ஒன்றிலும் இரண்டிலும் பயன்படுத்தப்பட்டு வருகிறது (விசுவாசம், 2019). இன்றைய சூழலில் தொடக்கப்பள்ளிகளிலும் இடைநிலைப்பள்ளிகளிலும் தமிழ்மொழிப் பாடம் கற்பிக்க முறையான கலைத்திட்டம் வரையறுத்து மாணவர்களுக்குக் கற்பிக்கப்பட்டு வருகிறது (தம்புராஜ், 2016). ஆக, நடைமுறையில் உள்ள தமிழ்மொழிப் பாடத்திட்டத்தில் மாணவர்கள் இலக்கணத் திறனை வளர்த்துக் கொள்ள வேண்டும் (மனோன்மணி, 2016).

ஆனால், இன்றைய தலைமுறையினர், மொழியின் அமைப்பை விளக்குவதற்கு மட்டுமே இலக்கணம் பயன்படுகிறது என்ற தவறான கருத்தைக் கொண்டிருப்பதால்தான் இலக்கணத்தைக் கற்பதற்கு முகம் சுளிக்கின்றனர் (வேல்முருகன், 2001). மாணவர்களிடையே இலக்கணம் மனனப் பாடமாகக் கருதப்படுவதாலும் இலக்கணத்தின் மேல் ஆர்வமில்லாமல் காணப்படுகின்றனர்





(அழகேசன், 2020). மேலும், விளையாட்டு முறை, இணைய புதிர்கள் போன்ற தற்காலத்துப் புதிய முறைகளை இலக்கணம் பயிற்றலில் புகுத்தாமையாலும் சலிப்புணர்ச்சி மாணவர்களிடம் ஏற்பட்டு வெறுப்பு ஏற்படுகின்றது. இலக்கணப் பாடம் கற்பிக்கும் பொழுது, அப்பாட அறிவைத்தேர்ந்தறியும் பொழுது ஆசிரியர் பலவிதத் துணைக் கருவிகளையும், விளையாட்டுகளையும் பயன்படுத்தலாம். அவ்வாறு செய்யாமல் வெறும் வினா – விடையாக அமையும் பொழுது மாணவர்களுக்குச் சலிப்பு ஏற்படுவதுண்டு (வி.கணபதி, 2010).

அவ்வகையில் ஆகுபெயர் என்ற இலக்கணக் கூறு, நான்காம் படிவ மாணவர்கள் கற்பித்தலில் ஒன்றாக அமைகின்றது. ஆகுபெயர் என்னும் இலக்கணக் கூறுக்கு அடிப்படையாக விளங்குவது பெயர்ச்சொல் ஆகும். ஆகுபெயரினைப் புரிந்து கொள்ள மாணவர்கள் முதலில் பெயர்ச்சொல்லை வகைப்படுத்த அறிந்திருக்க வேண்டும். இடைநிலைப்பள்ளிகளில் ஆகுபெயர் கற்பிக்க உறுதுணையாக அமைவது இலக்கண இலக்கிய விளக்கவுரையாகும். பரிந்துரைக்கப்பட்ட பாடத்திட்டத்தின் அடிப்படையில் அமைக்கப்பட்ட இலக்கண இலக்கிய விளக்கவுரையின்படி மாணவர்கள் ஆறு வகையான ஆகுபெயர்களைக் கற்க வேண்டும். அவ்வகையில், ஆசிரியர்கள் இலக்கண இலக்கிய விளக்கவுரையில் கூறிய விளக்கங்களையும் எடுத்துக்காட்டுகளையும் மட்டும் துணையாகக் கொண்டு கற்பிக்கின்றனர். இதனால், மாணவர்களுக்கு ஆழமான புரிதலின்றி அதனை வகைப்படுத்தத் தவறுகின்றனர்.





அதோடு, பெரும்பாலான பள்ளிகளில் முழு நேர ஆசிரியர் இல்லாதச் சூழலில் மாணவர்களுக்கு அடிப்படைக் கற்றல் கற்பித்தலும் தடைபடுகின்றது. இம்மாதிரியான நேரங்களில் இலக்கணத்திற்கு நேரம் ஒதுக்கி அதனைச் சுவைப்படக் கற்பித்தலானது இயலாத ஒன்றே ஆகும். மேலும், மாணவர்கள் இலக்கணத்தில் ஆர்வம் காட்டாத நிலையில் ஆசிரியரும் ஒரு சில இலக்கணத் திறனுக்கு முக்கியத்துவம் கொடுப்பதில்லை. மேலும், பள்ளியில் மூன்று பாட வேளைகள் மட்டுமே தமிழ்மொழிக்கு ஒதுக்கப்படுகின்ற வேளையில், ஆசிரியர்களால் இலக்கணக் கூறுகளுக்கு அதிக முக்கியத்துவம் வழங்கி கற்பிக்க இயல்வதில்லை.



அதுமட்டுமல்லாமல், பெரும்பாலான ஆசிரியர்கள் இலக்கணத்தை விதிவரு முறையில் கற்பிக்காமல் விதிவிளக்க முறையில் கற்பிக்கின்றனர் (மனோன்மணி, 2016). இதனால், வகுப்பில் மாணவர்களின் ஆர்வ நிலையும் குறைகின்றது. ஆகவே, ஆசிரியர்கள் வகுப்பில், ஒவ்வொரு மாணவர்களின் நிலையையும், அவர்களின் பட்டறிவுக்கேற்ப இலக்கணத்தைக் கற்பிக்க வேண்டும். அவ்வகையில் மாணவர்களுக்கு இலக்கணம் கற்பிக்கப் பலவகையான அணுகுமுறைகளைப் பயன்படுத்தியாக வேண்டிய சூழ்நிலை எழுந்துள்ளன. ஆனால், தேர்ந்தெடுக்கப்படும் அணுகுமுறையானது மாணவர்களுக்கு ஏற்றவாறு அமைதல் வேண்டும். கல்வியைக் கற்க வரும் மாணவர்கள் தம் குறிக்கோளினை அடைவதற்குக் கல்வி கற்கும் முறையில் புதுமைகளை ஏற்படுத்தித் தருவது ஆசிரியரின் கடமையாகிறது (நீலாவதி, 2011).





ஆகவே, இவ்வாய்வு கெதேர்டெளன் ‘Gather Town’ செயலியைக் கருவியாகக் கொண்டு படிவம் நான்கு மாணவர்களுக்கு ஆகுபெயர் புரிதலை மேம்படுத்தும் வண்ணமாக அமைகின்றது.

1.2 ஆய்வுச் சிக்கல்

தொடக்கப்பள்ளித் தொடங்கி மாணவர்களுக்குத் தமிழ்மொழிப் பாடத்தோடு தமிழ் இலக்கணமும் முறையாகக் கற்பிக்கப்படுகின்றது. இருப்பினும், இடைநிலைப்பள்ளி மாணவர்கள் தமிழ் இலக்கணத்தின்பால் கொண்டுள்ள ஆர்வமின்மை தொடர்பான சிக்கல்கள் தொடர்ந்து கொண்டே இருக்கின்றன.

மாணவர்களின் இலக்கணப் புலமை மாணவர்களுக்குத் தமிழைப் படிக்கவும் எழுதவும் பேசவும் உதவுகிறது (பூங்கோதை, 2019). இருப்பினும், தமிழ்மொழிக் கற்றலில் குறிப்பாக இடைநிலைப்பள்ளியளவில் மாணவர்கள் விரும்பாத பகுதியாக இலக்கணம் உள்ளது (பூங்கோதை, 2019). மாணவர்கள் இலக்கணம் மிக கடினமான பாடம் என்று கருதுகின்றனர்.

இதற்கு முக்கியக் காரணமே, இடைநிலைப்பள்ளி ஆசிரியர்களுக்கிடையே இலக்கணம் கற்பித்தல் ஒரு சிக்கலாக அமைவது. இடைநிலைப்பள்ளி ஆசிரியர்கள் மரபு வழியில் அமைந்த அல்லது தொன்று தொட்டு பயன்படுத்தி வரும் கற்பித்தல் முறையைப் பின்பற்றுதலே ஆகும். குறிப்பாக, இலக்கணத்தை மனனப் பாடமாகக் கற்பிக்கும் முறை. அவ்வகையில் அழகேசன், சித்தி ஹஜார் பிநிதி ஹலிலி, மோகனதாஸ் இணைந்து 2020 ஆம்





ஆண்டில் மேற்கொண்ட தமிழ் இலக்கணம் கற்றலில் நான்காம் படிவ மாணவர்கள் எதிர்நோக்கும் சிக்கல்கள் எனும் ஆய்வின் கூற்று இதற்குச் சான்றாக அமைகின்றது. மாணவர்கள் மனப்பாடம் செய்வதில் ஆர்வம் காட்டுவதில்லை என்று அந்த ஆய்வில் பங்கேற்ற ஆசிரியர்கள் தெரிவித்தனர். தமிழ் இலக்கணம் கற்கும்போது செய்யும் மனனமானது மிகவும் சிரமம் என மாணவர்கள் கருதுகின்றனர்.

பொதுவாக, ஆசிரியர்கள் மாணவர்களை இலக்கண விதிகளையும் கூறுகளையும் மனனம் செய்யக் கூறுகின்றனர். மனனம் செய்வதில் ஆர்வமில்லாத மாணவர்கள் இலக்கணப் பாடத்தின்பால் நாட்டமற்றுக் காணப் படுகின்றனர் (அழகேசன், 2020). இச்சூழலில், மாணவர்கள் ஆகுபெயரினைக் கற்கவும் ஆர்வமில்லாமல் காணப்படுகின்றனர். மேலும், ஆசிரியர்களுக்குப் இலக்கணப் பாடத்திற்கான மின்னியல் சார்ந்த பயிற்றுத் துணைப்பொருள்கள் குறைவாக உள்ளதால், கற்பிப்பதற்குப் பெரிய தடையாக உள்ளது (அழகேசன், 2020). மின்னியல் சார்ந்த பயிற்றுத் துணைப்பொருள்கள் குறைவாக உள்ளதால் ஆசிரியர்களினால் இலக்கணத்திற்கான குறிப்புப் பொருள்களைப் பல்வகைப்படுத்த இயலவில்லை. எனினும், இலக்கணத்தை ஒருங்கிணைப்புத் திறனாகக் கற்பிக்க வேண்டிய நிலையில் அதனை எளிதில் புரிய வைக்கும் வகையில் கற்பிக்க உதவும் பாடத்துணைப் பொருள்களும் குறைவாக உள்ளன (ராதா, 2015).





அதுமட்டுமல்லாமல், மாணவர்கள் பெயர்ச்சொல்லின் வகைகளை அறியாமல் இருக்கின்றனர். ஆகுபெயருக்கு அடிப்படையான பெயர்ச்சொற்களை அறியாமலிருப்பதால் அவர்களால் ஆகுபெயரினை அடையாளம் காண முடியவில்லை. ஆதலால், பெயர்ச்சொற்களுக்கு இடையேயான நுணுக்கமான வேறுபாடுகளை மாணவர்களுக்கு ஆசிரியர் விளக்கினால் இச்சிக்கலைக் களைய முடியும். இருப்பினும், இன்றைய இடைநிலைப்பள்ளிகளில் தமிழ்மொழிக்கென வரையறுக்கப்பட்டிருக்கும் நேரத்திற்குள் அனைத்து இலக்கணக் கூறுகளையும் முழுமையாகவும் விளக்கமாகவும் கற்பிப்பது சவாலான ஒன்றேயாகும். எனினும், பெயர்ச்சொல்லினை அறியாத நிலையில் ஆகுபெயரைக் கற்பதில் மாணவர்கள் சிக்கலை எதிர்நோக்குகின்றனர்.



எனவே, இவ்வாய்வை நிகழ்த்துவதற்குச் சில தேவைகள் உள்ளன. முதலில், இச்சிக்கலைக் களைவதற்காக மேற்கொள்ளப்பட்ட ஆய்வுகள் குறைவாகவே உள்ளன. ஆகவே, ஆய்வாளர் நான்காம் படிவ மாணவர்கள் தமிழ் இலக்கணப் பாடத்தில் இடம்பெற்றுள்ள ஆகுபெயரைக் கற்பிக்க முயன்றுள்ளார். மேலும், இந்த ஆய்வில் பயன்படுத்தப்பட்ட கெதேர்டௌன் 'Gather Town' செயலி, மாணவர்களுக்கு ஆகுபெயரின் புரிதலை மேம்படுத்த எவ்வாறு உறுதுணையாக இருக்கும் என்பதைக் கண்டறிவதற்காக இவ்வாய்வினை மேற்கொண்டார்.





தொடர்ந்து, மாணவர்கள் ஆகுபெயரை வகைப்படுத்தும் திறனில் எதிர்நோக்கும் சிக்களையும் அதற்கான காரணங்களையும் ஆசிரியர்களால் அறிந்து கொள்ளவும் இவ்வாய்வு வழிவகுக்கும். பிறகு, ஆசிரியர்கள் தொழில்நுட்பத்தின் வழி இவ்விலக்கணத்தைக் கற்பிக்கும் முறையை அறிந்து கொள்வார்கள். இதன் வழி மாணவர்களுக்குப் பாடத்தின் மீது ஆர்வத்தையும் ஈர்ப்பையும் ஏற்படுத்த இயலும்.

1.3 ஆய்வு நோக்கம்

இவ்வாய்வு மூன்று நோக்கங்களை அடிப்படையாகக் கொண்டு

மேற்கொள்ளப்பட்டிருக்கிறது. அவை,

- 1) ஆகுபெயரை வகைப்படுத்துவதில் நான்காம் படிவ மாணவர்களின் புரிதலைக் கண்டறிதல்.
- 2) ஆகுபெயர் வகைப்படுத்துவதில் மாணவர்கள் எதிர்நோக்கும் சிக்கல்களையும் காரணங்களையும் அடையாளம் காணுதல்.
- 3) கெதேர்டௌன் 'Gather Town' செயலியின் வழி ஆகுபெயர் புரிதலை மேம்படுத்துதல்.

1.4 ஆய்வு நன்மைகள்

கெதேர்டௌன் 'Gather Town' செயலியினைப் பயன்படுத்தி ஆகுபெயரின் புரிதலை மேம்படுத்தும் இவ்வாய்வின் வழி இடைநிலைப்பள்ளி ஆசிரியர்கள்





பயனடைவதோடு மாணவர்களும் பயன் அடைகின்றனர். முதல் நோக்கத்திற்கு ஏற்ப இவ்வாய்வு ஆகுபெயரை வகைப்படுத்தும் திறனில் மாணவர்களின் புரிதலோடு, அவர்கள் எதிர்நோக்கும் சிக்கல்களைத் தமிழாசிரியர்கள் அடையாளம் காண உதவுகிறது. மேலும், மரபுவழி அமைந்த கற்றல் கற்பித்தலை மேற்கொள்ளாமல் 21-ஆம் நூற்றாண்டு கற்றல் கற்பித்தலுக்கு ஏற்ப கற்றல் கற்பித்தலை நிகழ்த்த இவ்வாய்வு துணையாக அமைகின்றது. ஆகுபெயரை வகைப்படுத்தும் திறனில் எதிர்நோக்கும் சிக்கல்களுக்குத் தீர்வாக, ஆய்வில் பயன்படுத்தப்படும் 'Gather Town' செயலியை ஆசிரியர்கள் அறிந்து கொள்ள வழிவகுக்கும். இவ்வாய்வின் மூலம், தொழில்நுட்ப பயன்பாட்டின் வழி ஆகுபெயரைக் கற்பிக்கும் முறையை ஆசிரியர்கள் கற்றுக்கொள்ள வாய்ப்பு உள்ளது. தொழில்நுட்பத்தினைப் பயன்படுத்திக் கற்பிக்கையில் மாணவர்களும் அதில் ஆர்வத்துடனும் மகிழ்ச்சியுடனும் ஈடுபடுவர் (தேவிகா, 2010).

புத்தகத்தினை மட்டுமே பயன்படுத்திக் கற்பித்தலானது அனைத்து மாணவர்களுக்கும் ஏற்புடையது அன்று. அவ்வகையில், வரைபடம், காணொலி, இணையப் புதிர்கள் ஆகியவை பயன்படுத்திக் கற்பிக்கையில் மாணவர்கள் முழுமையாகக் கற்றல் கற்பித்தலில் ஈடுபடுவர், ஏனெனில், தொழில்நுட்பமானது வகுப்பறைச் சூழலில் ஆசிரியரின் கற்பித்தல் செயல்களில் பாடப்பொருளை மாணவர் மனத்தில் உட்செலுத்தி அறிவுசார்ந்த சிந்தனையை வளர்த்தெடுத்துக் கற்றலை நிலைத்ததாகச் செய்வதாகும் (கணபதிராமன், 2007). ஆக, கெதேர்டெளன் 'Gather Town' செயலியைப் பயன்படுத்தி அதன் விளையாட்டுகளுக்கு ஏற்ப கற்றல் கற்பித்தலைத் திட்டமிட்டுச்





செயல்படுத்துவதனால் மாணவர்கள் ஆகுபெயரின் வகைகளை எந்தவொரு சிக்கலுமின்றி அடையாளம் காண முடியும். சிந்திக்கும் ஆற்றலை ஊக்குவிக்கும் வரைபடங்கள், ஒலி ஒளிச் சேர்க்கையுடன் அமையப்பெற்றப் காணொலிகள், மாணவர்களின் புரிதலைச் சோதிக்கும் இணையப் புதிர்கள் ஆகியவை ஊடகத்தின் வழி கற்பிப்பதால் மாணவர்கள் ஆகுபெயரினை எளிதில் புரிந்து கொண்டு நினைவில் வைத்துக் கொள்வர். இவையே இந்த ஆய்வின் நன்மைகளாகும்.

1.5 ஆய்வு எல்லை



இவ்வாய்வு ஆகுபெயரை வகைப்படுத்தும் திறனை மட்டும் ஆய்வு எல்லையாகக் கொண்டுள்ளது. இலக்கணம் பல கூறுகளைக் கொண்டிருந்தாலும் ஆகுபெயர் எனும் இலக்கணக் கூறு மட்டும் ஆய்வாளரால் தேர்தெடுக்கப்பட்டுள்ளது. ஆகுபெயரை வகைப்படுத்தும் திறனில் மாணவர்கள் எதிர்நோக்கும் சிக்கல்களை நோக்கமாகக் கொண்டு இவ்வாய்வு நிகழ்த்துவதால் இவ்வாய்வின் எல்லையாக ஆகுபெயர் எனும் இலக்கணக் கூறு மட்டும் அமைகின்றது.

இவ்வாய்வு, சிலாங்கூர் மாநிலத்தில் அமைந்துள்ள பெட்டாலிங் ஜெயா மாவட்டத்தை ஆய்வு எல்லையாகக் கொண்டு நடத்தப்பட்டது. அம்மாவட்டத்தில் அமைந்துள்ள பூச்சோங் பெர்மாய் இடைநிலைப்பள்ளியில் பயிலும் படிவம் நான்கின் 18 மாணவர்கள் மட்டுமே இவ்வாய்வுக்கு உட்படுத்தப்பட்டனர். பிறகு, இவ்வாய்வில் இரண்டாம் நோக்கத்தில்





காரணங்களைக் கண்டறிவதற்கு நான்காம் படிவம் மாணவர்களுக்கு இலக்கணம் கற்பிக்கும் ஆசிரியர் ஒருவரை ஆய்வாளர் ஆய்வு மாதிரியாக உட்படுத்தியுள்ளார். மூன்றாம் நோக்கத்தில் கெதேர்டெளன் ‘Gather Town’ செயலியின் பயன்பாட்டைக் கண்டறிவதற்கு முதல் நோக்கத்தில் பயன்படுத்திய படிவம் நான்கின் 18 மாணவர்கள் ஆய்வு மாதிரியாக உட்படுத்தப்பட்டனர்.

தொடர்ந்து, இவ்வாய்வில் ஆய்வுக் கருவிகளாகக் கருத்தறி வினா பாரம், மதிப்பீட்டுத்தாள், முன்னறி – பின்னறித் தேர்வு, நேர்காணல் வினாத்தொகுதி ஆகியவை பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன. மாணவர்களின் சிக்கல்களைத் துல்லியமான முறையில் கண்டறிவதற்குக் கருத்தறி வினா பாரம் பயன்படுத்தப்பட்டது. ஆகுபெயரை வகைப்படுத்தும் திறனில் மாணவர்களின் அடைவுநிலையும் மேம்பாட்டையும் அறிவதற்கு மதிப்பீட்டுத்தாள், முன்னறி – பின்னறிச் சோதனை பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளது. அதோடு, மாணவர்கள் ஆகுபெயரை வகைப்படுத்தும் திறனில் எதிர்நோக்கும் சிக்கல்களுக்கான காரணத்தை ஆசிரியர் குறிப்பிடுவதற்கு நேர்காணல் வினாத்தொகுதி பயன்படுத்தப்பட்டது. ஆக, இவ்வாய்வு மேற்கொண்ட எல்லைக்கூறுகளின் அடிப்படையில் முறையாகச் செயல்படுத்தப்பட்டுள்ளது.





1.6 ஆய்வுச் சான்றாதாரம்

ஓர் ஆய்வை மேற்கொள்ளும்போது ஆய்வுக்கான மூலம் அடிப்படையாக அமைகிறது. ஆய்வுக்கான சான்றாதாரங்கள் இருப்பின் ஆய்வை மேற்கொள்ளச் சுலபமாக இருக்கும்.

1.6.1 முதன்மைச் சான்றாதாரம்

இந்த ஆய்வுக்கான முதன்மை மூலம் ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்ட பதினெட்டு மாணவர்களிடமிருந்தும், ஒரு தமிழாசிரியரிடமும் கிடைக்கப்பெற்றவை ஆகும்.

மாணவர்கள் ஆகுபெயரை அடையாளம் காண்பதிலும் வகைப்படுத்துவதிலும் ஏற்படும் சிக்கல்களை அடையாளங்காண கருத்தறி வினாத்தொடர் மூலம் தகவல்கள் கிடைக்கப்பெற்றன. அச்சிக்கலுக்கான காரணங்கள் என்ன என்பதை தமிழாசிரியர் ஒருவருவரின் நேர்காணலின் வழி கண்டறியப்பட்டது.

1.6.2 துணைமைச் சான்றாதாரம்

திறனாய்வு நூல்கள், ஆய்வுத் தொடர்பான கட்டுரைகள், ஆய்வுக் கோவைகள், கருத்தரங்க கட்டுரைகள், ஆய்வேடுகள், இதழ்கள் முதலானவை இவ்வாய்விற்கான துணைமை ஆய்வுச் சான்றாதாரங்களாக நின்று வழிகாட்டியுள்ளன. தொடர்ந்து, இடைநிலைப்பள்ளிகளுக்கான இலக்கண, செய்யுள், மொழியணிக்கான, இலக்கண இலக்கிய விளக்கவுரை வழிகாட்டி





நூலிலுள்ள 6 வகையான ஆகுபெயரும் இவ்வாய்விற்கு துணைமை ஆய்வு சான்றாதாரங்களாக அமைகின்றன. இடைநிலைப்பள்ளிப் பாடநூலையும் மூலமாகப் பயன்படுத்தியுள்ளார் ஆய்வாளர். பாடநூலில் ஆகுபெயர் எந்த அளவுக்குப் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன, எடுத்துக்காட்டுகள் எப்படிக்கொடுக்கப்பட்டுள்ளன என்பதைக் கண்ணோட்டமிட ஆய்வாளருக்குப் பாடநூல் உதவி செய்துள்ளது.

1.7 கலைச்சொற்கள்

இவ்வாய்வில் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ள மூன்று கலைச்சொற்களுக்கு ஆய்வாளர் விளக்கம் கொடுத்துள்ளார். அவை இலக்கணம், ஆகுபெயர், கெதேர்டெளன்



1.7.1 இலக்கணம்

இலக்கணம் என்பது இலக்கு-இலக்கணம். அதாவது சிறந்த நடைக்கு எடுத்துக்காட்டாக அல்லது கற்றோர் பின்பற்றும் இலக்காகக் கூறப்பெறும் மொழியமைதியே இலக்கணமாகும் (இளங்குமரன், 1999). கழகத் தமிழ் அகராதியில், இலக்கணம் என்பது ஒழுங்கு என்றும் மொழியை அழகுப்படுத்தும் நூல் என்றும் பொருளுரைக்கப்பட்டுள்ளது. மொழியின் பல்வேறு கூறுகளை இயம்பும் பகுதி இலக்கணம் (சுப்புரெட்டியார், 2000). அதோடு, இலக்கணம் என்பது மொழிக்கு விளக்கம் கூறும் மரபிலக்கண நூல்களின் செய்திகள்





மட்டுமல்ல; நாம் பேசும் எழுதும் மொழியின் அமைப்பையும் ஒழுங்கு நெறியையும் கூறுவதாகும் (செல்வதுரை, 2013). தொடர்ந்து, இலக்கணம் எனப்படுவது குறிப்பிட்ட காலத்தில் ஒரு குறிப்பிட்ட குழுவினரால் பேசப்பெறும் மொழியின் அமைப்பினை விவரிக்கும் வகையில் அமைவதாகும் (ஆதித்தன், 2013).

1.7.2 ஆகுபெயர்

ஒரு பொருளின் பெயர் அதனைக் குறிக்காமல், அதனோடு தொடர்புடைய மற்றொரு பொருளுக்கு ஆகிவருவது ஆகுபெயர் எனப்படும் (Kurikulum, 2022).

பொருள், இடம் காலம், சினை, குணம், தொழில் என்னும் ஆறுவகை இயற்பெயர்களும் அவற்றோடு சம்பந்தமுடைய பிற பொருள்களுக்கு ஆகிவரும்போது, ஆகுபெயராகும். ஆகுபெயர் அடிப்படையில் ஆறு வகைப்படும் (Soori, 2021). இவற்றின் விரிவு பதினாறாகும் (மரிய அந்தோணி, 2013). இலக்கணம், செய்யுள், மொழியணிக்கான வழிகாட்டி நூல் அடிப்படையில் படிவம் நான்கு மாணவர்களுக்கு ஆறு வகையான ஆகுபெயர் கற்பிக்கப்படுகிறது. அவை பொருளாகு பெயர், இடவாகு பெயர், காலவாகு பெயர், சினையாகு பெயர், பண்பாகு பெயர், தொழிலாகு பெயர் ஆகும். இந்த ஆறு வகையான ஆகுபெயர்களை ஆய்வாளர் தன்னுடைய ஆய்வில் உட்படுத்தியுள்ளார்.





1. பொருளாகு பெயர்

- ஒரு முழுப்பொருளின் பெயர் அதற்கே உரிய பொருளைக் குறிக்காது; அதன் சினைமை மட்டும் குறித்து வருவது பொருளாகு பெயர்.

2. சினையாகு பெயர்

- ஒரு சினையின் பெயர் (ஒரு பொருளின் பகுதி அல்லது உறுப்பு) அதனோடு தொடர்புடைய ஒரு முழுப்பொருளுக்கு ஆகி வருவது சினையாகு பெயராகும்.

3. இடவாகுபெயர்

- ஓரிடத்தின் பெயர் அதனோடு தொடர்புடைய இன்னொரு பொருளுக்குப் பெயராகி வருவது இடவாகுபெயராகும்.

4. காலவாகுபெயர்

- ஒரு காலத்தின் பெயர், அக்காலத்தில் செய்யப்படுகின்ற செயல் அல்லது தன்மையைக் குறிப்பது காலவாகுபெயராகும்.

5. பண்பாகுபெயர்

- ஒரு பண்பின் பெயர் அப்பண்பினை உடைய பொருளுக்கு ஆகிவருவது பண்பாகுபெயராகும்.





6. தொழிலாகுபெயர்

- ஒரு தொழிலின் பெயர் அத்தொழிலோடு தொடர்புடைய பிறிதொரு பொருளுக்கு ஆகிவருவது தொழிலாகுபெயராகும்.

1.7.3 கெதேர்டௌன் ‘Gather Town’ செயலி

கெதேர்டௌன் ‘Gather Town’ செயலி ‘Gather Presence Inc’ என்ற நிறுவனத்தால் உருவாக்கப்பட்டது. அதன் அறிமுகத்தின் போது முதலில் ஆன்லைன் டவுன் - ‘Online Town’ என்று அழைக்கப்பட்டது (McClure, 2022). கெதேர்டௌன் ‘Gathertown’ முன்று பேரால் உருவாக்கப்பட்டது. ஜாஃபர், பிலிப் வாங், சைரஸ் தப்ரிஸ் ஆகியோர் உருவாக்கி, அதிகாரப்பூர்வமாக ஏப்ரல் 3, 2021 அன்று வெளியிடப்பட்டது (Fitria, 2021).

கெதேர்டௌன் ‘Gather Town’ என்பது வீடியோ அழைப்புகளை 2D வரைபடங்களுடன் இணைக்கும் ஒரு தளமாகும். பயநர்கள் சுற்று நடக்கவும் மற்றவர்களுடன் இத்தளத்தில் பேசவும் முடியும். இது குரோம் ‘Chrome’ உலாவி மூலம் அணுகப்படுகிறது. கெதேர்டௌன் ‘Gather Town’ செயலிக்கும் செல்லும்போது, அவர்கள் முதலில் பயநரை உள்ளிட வேண்டும். பயநர் தொடங்கும் முன் அவதாரத்தை பெயரிட்டு தேர்வு செய்ய வேண்டும். ‘Zoom’ யில் மெய்நிகர் அறை என்று அழைக்கப்படுவது, ‘Gather Town’ யில் விண்வெளி - ‘Space’ என்று அழைக்கப்படுகிறது. இத்தளத்தில் பேசுவது மட்டுமின்றி விளையாட்டுகளையும் உள்ளடக்கவும் முடியும்.





ஆய்வாளர் இவ்வாய்வில் ஆகுபெயரை கெதேர்டெளன் 'Gather Town' செயலியினைப் பயன்படுத்திக் கற்பிக்கிறார். நான்காம் படிவ மாணவர்கள் இத்தளத்தை *Flip Classroom* முறையில், அதாவது வீட்டிலிருந்தே பயன்படுத்தி ஆகுபெயரை வகைப்படுத்தும் திறனை மின்னியல் சார்ந்த பயிற்றுத் துணைப்பொருள்கள் மூலம் புரிதலை மேம்படுத்திக் கொள்வர்.

1.8 தொகுப்புரை

இவ்வியல் ஆய்வின் அறிமுகமாக அமைகிறது. படிவம் நான்கு மாணவர்களுக்கு ஆறு வகையான ஆகுபெயர்கள் மட்டும் பிரிக்கப்பட்டாலும், அதனை அடையாளம் காண்பதில் சிக்கல்களை எதிர்நோக்குகின்றனர். ஆய்வு பின்னணியில் மலேசிய இலக்கண கலைத்திட்டத்தில் இணைக்கப்பட்ட வரலாறு, இன்றைய காலக்கட்டத்தில் இலக்கணத்தின் அமலாக்கம் போன்றவற்றைப் பற்றி விளக்கப்பட்டுள்ளது. ஆய்வாளர் இந்த இயலில் மூன்று நோக்கத்தைக் குறிப்பிட்டுள்ளார். இவ்வாய்வுக்குப் பயன்படுத்திய ஆய்வு சான்றாதாரமும் விளக்கப்பட்டுள்ளது. அதன் பிறகு, இவ்வாய்வின் மூலம் மாணவர்களும் ஆசிரியர்களும் நன்மைகளை அடைவார்கள் என்பதை ஆய்வாளர் விளக்கியுள்ளார். மேலும், இவ்வாய்விற்கு உட்படுத்தப்பட்ட தகவல்கள், கலைச்சொற்களின் விளக்கம் ஆகியவை இவ்வியலில் விளக்கமளிக்கப்பட்டுள்ளது. இந்த இயலில் ஆய்வைப் பற்றிய மேலோட்டமான தகவல்கள் கண்டறியப்பட்டுள்ளது.

