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

# ‘Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை எனும் இலக்கணத்தின் புரிதலைப் படிவம் 4 மாணவர்களிடையே மேம்படுத்துதல்

# MENINGKATAN PEMAHAMAN TATABAHASA ‘IRUPEYAROṬṬUP PAṆPUTTOKAI’ DALAM KALANGAN PELAJAR TINGKATAN 4 DENGAN MENGGUNAKAN KAEDAH PERMAINAN 'GRAMMAR POKER'

லோகராஜ் மோகன்

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

**LOGARRAJ MORGAN**

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

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


# ‘Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை எனும் இலக்கணத்தின் புரிதலைப் படிவம் 4 மாணவர்களிடையே மேம்படுத்துதல்

# MENINGKATAN PEMAHAMAN TATABAHASA ‘IRUPEYAROṬṬUP PAṆPUTTOKAI’ DALAM KALANGAN PELAJAR TINGKATAN 4 DENGAN MENGGUNAKAN KAEDAH PERMAINAN 'GRAMMAR POKER'

லோகராஜ் மோகன்
Logarraj Morgan

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

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

தமிழ்ப்பிரிவு, நவீன மொழித்துறை
மொழி & தொடர்பியல் புலம்
சுலுத்தான் இதுரீசு கல்வியியல் பல்கலைக்கழகம்

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

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



**படைப்புரிமை உறுதிமொழி**
**PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

இந்த உறுதிமொழி ………………… அன்று வழங்கப்பட்டது.
Perakuan ini telah dibuat pada seperti tarikh di atas,

i. மாணவர் உறுதிமொழி (Perakuan Pelajar):

தமிழ்மொழிக் கல்வியியல் இளங்கலைப் பட்டத்திற்காக மேற்கொள்ளப்பட்ட **'Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை எனும் இலக்கணத்தின் புரிதலைப் படிவம் 4 மாணவர்களிடையே மேம்படுத்துதல்** எனும் தலைப்பிலான இந்த ஆய்வேடு, என்னுடைய சொந்த முயற்சியால் உருவாக்கப்பட்டது என மொழித் தொடர்பியல் புலத்தின் மாணவியாகிய நான், **லோகராஜ் மோகன் (D20191089901)** உறுதிமொழி வழங்குகின்றேன். இந்த ஆய்வில், பதிப்புரிமையுடைய படைப்புகள் யாவும் அனுமதி பெறப்பட்டு, அவற்றின் மூலங்களைக் குறிப்பிட்டதோடு, துணைபுரிந்த அனைத்து மேற்கோள்களும் துணைநூற்பட்டியலில் முறையாகவும் தெளிவாகவும் எழுதப்பட்டுள்ளன.

Saya**, Logarraj Morgan (D20191089901)** Fakulti Bahasa dan Komunikasi dengan ini mengaku bahawa Projek Penyelidikan yang bertajuk **'MENINGKATAN PEMAHAMAN TATABAHASA 'IRUPEYAROṬṬUP PAṆPUTTOKAI' DALAM KALANGAN PELAJAR TINGKATAN 4 DENGAN MENGGUNAKAN KAEDAH PERMAINAN 'GRAMMAR POKER'** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan 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.

______________________________

மாணவர் கையொப்பம் / Tandatangan pelajar

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 (Perakuan Penyelia):

**'Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை எனும் இலக்கணத்தின் புரிதலைப் படிவம் 4 மாணவர்களிடையே மேம்படுத்துதல்** என்ற தலைப்பிலான இந்த ஆய்வேடு, **லோகராஜ் மோகன் (D20191089901)** என்ற மாணவனது சிறந்த முயற்சியால் உருவாக்கப்பட்டது என ஆய்வு நெறியாளராகிய நான், **இணைப்பேராசிரியர் முனைவர் மனோன்மணி தேவி அண்ணாமலை** உறுதிமொழி வழங்குகின்றேன். இந்த ஆய்வேடு தமிழ்மொழிக் கல்வியியல் இளங்கலைப்பட்டத்தைக் பெறுவதற்காக மொழித் தொடர்பியல் புலத்திடம் சமர்ப்பிக்கப்பட்டது.

Saya, **Profesor Madya Dr. Manonmani Devi M.A.R Annamalai** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **'MENINGKATAN PEMAHAMAN TATABAHASA 'IRUPEYAROṬṬUP PAṆPUTTOKAI' DALAM KALANGAN PELAJAR TINGKATAN 4 DENGAN MENGGUNAKAN KAEDAH PERMAINAN 'GRAMMAR POKER'** 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.

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

நாள் / **Tarikh**

**நெறியாளர் கையொப்பம்/**
**Tandatangan Penyelia**

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**


எங்கள் வாழ்வும் எங்கள் வளமும்

மங்காத தமிழென்று சங்கே முழங்கு!

இவ்வாய்வு பணி இனிதே சிறப்பாக நிறைவுப்பெற அருள் பாளித்த இறைவனுக்கு என்னுடைய முதல் நன்றியினை ஏந்துகிறேன். தொடர்ந்து, இவ்வாய்வினை மேற்கொள்ள எனக்கு அனுமதியளித்த சுலுத்தான் இதுரீசு கல்வியியல் பல்கலைக்கழகத் தமிழ்ப்பிரிவுக்கும் எனது நன்றியினைக் கூற கடமைப்பட்டுள்ளேன்.

இவ்வாய்வினை மேற்கொள்ள தொடங்கிய நாள் முதல் இறுதிவரை முழுதாக உருவாக்கம் பெற வழிகாட்டிய ஆய்வு நெறியாளர் இணைப்பேராசிரியர் முனைவர் மனோன்மணி தேவி அண்ணாமலை அவர்களுக்கும் இத்தருணத்தில் நன்றி மாலையினைச் சூடுகிறேன். எனக்கு மன ரீதியிலும் பண ரீதியிலும் உதவி புரிந்து ஊக்கமளித்த என்னுடைய பெற்றோர் திருமதி சாந்தா குமாரி, திரு மோகன் அவர்களுக்கும் நன்றியினைத் தெரிவித்துக் கொள்கிறேன். இவ்வாய்வைச் சிறப்புடன் நடத்துவதற்குப் பல ஆலோசனைகளைக் கூறிய என்னுடைய தமிழ்மொழி ஆசிரியர் திருமதி. நிர்மலா அவர்களுக்கும் நன்றியினைத் தெரிவித்துக் கொள்கிறேன். இவர்கள் இல்லையேல் இவ்வாய்வு இல்லை என திகழ கூடிய மாணவச் செல்வங்களுக்கும் நன்றியினை உரித்தாக்கின்றேன்.

இறுதியாக, இவ்வாய்வு சிறப்புடன் நிறைவு பெற அதிகாரப்பூர்வமாகவும் அதிகாரப்பூர்வமில்லாமலும் உதவி புரிந்த அனைவருக்கும் மனமார்ந்த நன்றியினை இவ்வேளையில் தெரிவித்துக் கொள்கிறேன்.

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



## ஆய்வுச் சாரம்

படிவம் 4 மாணவர்களிடையே இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை சார்ந்த சிக்கலைக் கண்டறிந்து, 'Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி அதன் புரிதலை மேம்படுத்துவதே இந்த ஆய்வின் நோக்கமாகும். இந்த ஆய்வு இரண்டு நோக்கங்களைக் கொண்டுள்ளது. அவை, இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையில் படிவம் 4 மாணவர்களின் அடைவுநிலையைக் கண்டறிதல், 'Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி படிவம் 4 மாணவர்களிடையே இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை புரிதலை மேம்படுத்துதல் என்பவையாகும். இந்த ஆய்வில் அளவுசார், பண்புசார் அணுகுமுறைகள் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன. இந்த ஆய்வு சுங்கைப் பட்டாணி, கெடா மாநிலத்தில் உள்ள ஓர் இடைநிலைப்பள்ளியில் மேற்கொள்ளப்பட்டது. இவ்வாய்விற்கு ஆய்வாளரால் ஒரு தமிழாசிரியரும் பதினைந்து நான்காம் படிவ மாணவர்கள் தேர்ந்தெடுக்கப்பட்டனர். அதில் அனைவரும் ஆய்வுக்குட்படுத்தப்பட்டார்கள். இவ்வாய்வில் நேர்காணல், முன்னறித் தேர்வு, உற்றுநோக்குதல், பின்னறித் தேர்வு, ஆகிய முறைகள் தரவுகளைத் திரட்டுவதற்குப் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளன. நேர்காணலும் மதிப்பீட்டுச் சோதனைத் தாளும் ஆய்வுக் கருவிகளாகப் பயன்படுத்தப்பட்டன. இவ்வாய்வு தொல்காப்பியப் பண்புத்தொகைக் கோட்பாட்டினை மையப்படுத்தி அமைந்துள்ளது. இவ்வாய்வின் இறுதியில் இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையில் படிவம் 4 மாணவர்களின் அடைவுநிலை கண்டறியப்பட்டுள்ளது. அவை முன்னறித் தேர்வின் முன்பு மாணவர்களிடையே குன்றியும் பின்னறித் தேர்வுக்குப் பின்னர் அதிகரித்தும் உள்ளது. மேலும், 'Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி படிவம் 4 மாணவர்களிடையே இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை புரிதலை மேம்பட்டுள்ளது என்பது பின்னறித் தேர்வில் மாணவர்களின் அடைவுநிலை கூடியிருப்பதன் வழி அறியமுடிகிறது. இறுதியாக, இவ்வாய்வு மாணவர்கள், ஆசிரியர்கள், கலைத்திட்ட மேம்பாட்டுப் பிரிவு போன்றோருக்கு உறுதுணையாக அமைந்துள்ளது.

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

Matlamat kajian ini adalah untuk mengenal pasti masalah tatabahasa 'Irupeyaroṭṭup paṇputtokai' dalam kalangan pelajar Tingkatan 4 dan meningkatkan pemahaman tatabahasa mereka melalui kaedah permainan 'Grammar Poker'. Kajian ini mempunyai dua objektif. Ia termasuklah mengetahui tahap pencapaian pelajar Tingkatan 4 dalam tatabahasa 'Irupeyaroṭṭu Paṇputtokai' dan meningkatkan pemahaman tentang tatabahasa 'Irupeyaroṭṭu Paṇputtokai' dalam kalangan pelajar Tingkatan 4 melalui kaedah permainan 'Grammar Poker'. Pendekatan kuantitatif dan kualitatif telah digunakan dalam kajian ini. Kajian ini dijalankan di sebuah sekolah menengah di Sungai Petani, Negeri Kedah. Seorang guru bahasa Tamil dan lima belas pelajar tingkatan empat telah dipilih oleh pengkaji untuk kajian ini. Kaedah temu bual, pra saringan, pemerhatian dan pasca saringan telah digunakan untuk mengumpul data dalam kajian ini. Temu bual dan kertas ujian penilaian digunakan sebagai instrumen kajian. Kajian ini adalah berdasarkan teori tatabahasa 'Tholkappiyam'. Pada akhir kajian ini, tahap pencapaian pelajar Tingkatan 4 dalam tatabahasa 'Irupeyaroṭṭu Paṇputtokai' telah dikenalpasti. Tahap pencapaian berkurangan dalam kalangan pelajar sebelum pra peperiksaan dan meningkat selepas pasca peperiksaan. Selain itu, kaedah permainan 'Grammar Poker' terbukti dapat meningkatkan pemahaman tatabahasa 'Irupeyaroṭṭu Paṇputtokai' dalam kalangan pelajar Tingkatan 4. Hal ini dapat dilihat daripada peningkatan pencapaian pelajar dalam pasca ujian. Akhir sekali, kajian ini sangat berguna pada masa hadapan kepada para pelajar, guru, KSSM.

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**

| | |
|---|---|
| **படைப்புரிமை உறுதிமொழி** | II |
| **நன்றியுரை** | IV |
| **ஆய்வுச் சாரம்** | V |
| ABSTRAK | VI |
| **அட்டவணைப் பட்டியல்** | XII |
| **குறிவரைவுப் பட்டியல்** | XIII |
| **வரைபடப் பட்டியல்** | XIV |
| **சொற்குறுக்கப் பட்டியல்** | XV |

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

| | |
|---|---|
| **இயல் 1 அறிமுகம்** | 1 |
| 1.1 முன்னுரை | 1 |
| 1.2 ஆய்வுப் பின்னணி | 2 |
| 1.3 ஆய்வுச் சிக்கல் | 5 |
| 1.4 ஆய்வு நோக்கம் | 7 |
| 1.5 ஆய்வு வினா | 7 |
| 1.6 ஆய்வு நன்மைகள் | 8 |
| 1.7 ஆய்வு எல்லை | 8 |
| 1.8 ஆய்வுச் சான்றாதாரம் | 9 |

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




1.8.1 முதன்மைச் சான்றாதாரம் 9
1.8.2 துணைமைச் சான்றாதாரம் 10

**1.9 கலைச்சொற்கள் விளக்கம் 10**
1.9.1 இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை 10
1.9.2 விளையாட்டு அணுகுமுறை 13
1.9.3 'Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறை 15

1.10 தொகுப்புரை **16**

**இயல் 2 முந்தைய ஆய்வுகள் 17**

2.1 முன்னுரை **17**

2.2 இலக்கணம் சார்ந்த முந்தைய ஆய்வுகள் **18**

2.3 இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை சார்ந்த முந்தைய ஆய்வு **24**

2.4 விளையாட்டு அணுகுமுறைகள் சார்ந்த முந்தைய ஆய்வுகள் **25**

2.5 இலக்கணத்திற்கும் விளையாட்டு அணுகுமுறைக்கும் இடையே உள்ள இடைவெளி **31**

2.6 தொகுப்புரை **32**

**இயல் 3 ஆய்வு அணுகுமுறை 33**

3.1 முன்னுரை **33**

3.2 ஆய்வு வடிவமைப்பு **34**
3.2.1 மீட்டுணர்தல் 35
3.2.2 திட்டமிடுதல் 35


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 36

3.2.4 உற்றுநோக்கல் 37

**3.3 ஆய்வுக் கட்டமைப்பு 39**

**3.4 ஆய்வு அணுகுமுறை 40**

**3.5 ஆய்வு மாதிரி 41**

3.5.1 ஆய்வுக்கு உட்படுத்தப்பட்டோர் 41

**3.6 ஆய்வுக் காலவரையறை 42**

**3.7 ஆய்வுக் கருவி 43**

3.7.1 நேர்காணல் 44

3.7.2 மதிப்பீட்டுச் சோதனைத் தாள் 45

**3.8 ஆய்வுக் கருவி ஏற்புடைமை 48**

**3.9 ஆய்வுக் கருவி நம்பகத்தன்மை 50**

**3.10 தரவுச் சேகரிக்கும் முறை 53**

3.10.1 நேர்காணல் வழி தரவுகள் சேகரித்தல் 53

3.10.2 முன்னறித் தேர்வு வழி தரவுகள் சேகரித்தல் 54

3.10.3 பின்னறித் தேர்வு வழி தரவுகள் சேகரித்தல் 54

3.10.4 உற்று நோக்கல் வழி தரவுகள் சேகரித்தல் 54

**3.11 தரவுப் பகுப்பாயும் முறை 55**

**3.12 ஆய்வுக் கோட்பாடு 55**

**3.13 தொகுப்புரை 58**


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 முடிவுகள்** **59**

4.1 முன்னுரை **59**

4.2 ஆய்வு மாதிரிகளின் விவரப் பகுப்பாய்வு **60**

4.2.1 மாணவர்கள் 61

4.2.2 ஆசிரியர் 63

4.3 வினா 1 : இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையில் படிவம் 4 மாணவர்களின் அடைவுநிலை எவ்வாறு உள்ளது? **64**

4.3.1 நேர்காணல் 64

4.3.2 முன்னறித் தேர்வின் முடிவுகள் 69

4.4 வினா 2: ‘Grammar Poker’ விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி படிவம் 4 மாணவர்களிடையே இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை புரிதலை எவ்வாறு மேம்படுத்துவது? **73**

4.4.1 நடவடிக்கை 1 73

4.4.2 நடவடிக்கை 2 75

4.4.3 நடவடிக்கை 3 75

4.4.4 பின்னறித் தேர்வு முடிவுகள் 76

4.5 முன்னறி, பின்னறித் தேர்வுகளின் ஒப்பீடு **80**

4.6 தொகுப்புரை **82**

**இயல் 5 கருத்துரையும் முடிவுரையும்** **83**

5.1 முன்னுரை **83**

5.2 ஆய்வு முடிவுகளின் சுருக்கம் **84**

5.3 ஆய்வுக் கருத்துரை **85**

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



5.3.1 வினா 1: இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையில் படிவம் 4 மாணவர்களின் அடைவுநிலை எவ்வாறு உள்ளது? 86

5.3.2 வினா 2: 'Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி படிவம் 4 மாணவர்களிடையே இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை புரிதலை எவ்வாறு மேம்படுத்துவது? 87

5.4 ஆய்வுத் துறைக்கான முக்கியத்துவம் **89**

5.4.1 மாணவர்கள் 89

5.4.2 ஆசிரியர்கள் 90

5.4.3 கலைத்திட்ட மேம்பாட்டுப் பிரிவு 91

5.5 தொடர் ஆய்வுக்கான பரிந்துரைகள் **91**

5.6 தொகுப்புரை **92**

**உசாத்துணை** **94**

**பின்னிணைப்பு 1** **97**

**பின்னிணைப்பு 2** **103**

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



## அட்டவணைப் பட்டியல்


| எண் | தலைப்பு | பக்கம் |
|---|---|---|
| 1 | ஆய்வின் கால வரையறை | 41 |
| 2 | மதிப்பீட்டுச் சோதனைத் தாள் பகுப்பு | 43 |
| 3 | மதிப்பீட்டுச் சோதனைத் தாள் | 47 |
| 4 | வினா கடினநிலை வரைமானம் | 49 |
| 5 | வினா கடினநிலை முடிவுகள் | 49 |
| 6 | மாணவர்களின் பாலின விபரம் | 59 |
| 7 | நேர்காணலுக்கு உட்படுத்தப்பட்ட ஆசிரியரின் விபரம் | 61 |
| 8 | நேர்காணலின் வழி கிடைத்த பதில்கள் | 63 |
| 9 | முன்னறித் தேர்வின் முடிவுகள் | 68 |
| 10 | பின்னறித் தேர்வின் முடிவுகள் | 75 |
| 11 | மாணவர்களின் முன்னறி, பின்னறித் தேர்வின் அடைவுநிலை (புள்ளிகள்) | 78 |


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



**குறிவரைவுப் பட்டியல்**


| எண் | தலைப்பு | பக்கம் |
|---|---|---|
| 1 | மாணவர்களின் பாலின விபரம் | 60 |
| 2 | முன்னறித் தேர்வின் முடிவுகள் | 70 |
| 3 | பின்னறித் தேர்வின் முடிவுகள் | 76 |
| 4 | மாணவர்களின் முன்னறி, பின்னறித் தேர்வுப் புள்ளிகளின் ஒப்பீடு | 79 |


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

## வரைபடப் பட்டியல்


| எண் | தலைப்பு | பக்கம் |
|---|---|---|
| 1 | ஆய்வு நடைமுறைக் கட்டமைப்பு | 36 |
| 2 | ஆய்வுக் கட்டமைப்பு | 37 |
| 3 | ஆய்வுக் கோட்பாடு வரைபடம் | 55 |


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



## சொற்குறுக்கப் பட்டியல்

| | |
|---|---|
| HTTP | Hypertext Transfer Protocol |
| HTML | Hypertext Markup Language |
| கே. பி. எஸ். எம் (KBSM) | இடைநிலைப்பள்ளிகளுக்கான ஒருகிணைக்கப்பட்ட பாடத்திட்டம் (Kurikulum Baru Sekolah Menengah) |
| கே. எஸ். எஸ். எம் (KBSM) | இடைநிலைப்பள்ளிகளுக்கான தர அடிப்படையிலான கலைத்திட்டம் (Kurikulum Standard Sekolah Menengah) |
| தொல் | தொல்காப்பியம் |
| சொல் | சொல்லதிகாரம் |
| எச் | எச்சவியல் |
| நன் | நன்னூல் |
| பொது | பொதுவியல் |

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

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

### 1.1 முன்னுரை

இவ்வாய்வு சொல்லிலக்கணத்தில் ஒரு கூறான இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையினை 'Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி மேம்படுத்தும் முறையினை ஆராய்கின்றது. இவ்வியல் ஆய்வின் அறிமுகமாக விளங்குகின்றது. இவ்வியலில் ஆய்வுச் சிக்கல், ஆய்வு நோக்கம், ஆய்வு வினா, ஆய்வுக் கோட்பாடு, ஆய்வு முக்கியத்துவம், ஆய்வு எல்லை, கலைச் சொற்கள் விளக்கம், தொகுப்புரை ஆகிய துணைத்தலைப்புகள் அனைத்தும் விளக்கும் முறையில் அமைந்துள்ளது.

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



**1.2 ஆய்வுப் பின்னணி**

ஒவ்வொரு சமுதாயமும் நாகரிகம் அடைந்ததற்கு முக்கியக் காரணம் கல்வி தான். கல்வி என்பது மனிதனுக்கு அறிவையும் நற்பண்புகளையும் தருவதோடு அடிப்படை வாழ்க்கையையும் கற்றுக் கொடுக்கிறது (Ajay Bhardwaj, 2016). ஒருவர் பெறுகிற கல்வி அவரது ஆளுமைக்கும், ஆற்றலுக்கும் அடித்தளமாக இருந்து அவரின் ஒவ்வொரு செயலையும் சிறப்பாகச் செய்ய வழி அமைக்கும் (பொள்ளாச்சி நசன் , 2007). கற்றவர்கள் சிந்திக்கும் முறை, பேசும் முறை, பழகும் முறை, முடிவெடுக்கும் திறன் என்று பல நிலையில் இன்னும் தெளிவாக இருப்பார்கள்; மற்றவர்களையும் சிறந்த முறையில் வழி நடத்துவார்கள் (பொள்ளாச்சி நசன் , 2007). அவ்வாறான கல்வியானது முறையாகவும் செறிவானதாகவும் கற்பவர்களை அடைதல் என்பது சரியான கல்வித் திட்டத்தாலும் வழிகாட்டலாலும் சாத்தியப்படும்.

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

இதன் அடிப்படையில் ஒவ்வொரு நாடும் தரமான கல்வித் திட்டத்தை அமைத்து அந்நாட்டு மாணவர்களிடையே கற்றல் கற்பித்தலை நடத்தி வருகிறது. அதே போல் மலேசியத் தேசியக் கலைத் திட்டமும் மாணவர்கள் அனைத்துத் திறனிலும் சிறந்து விளங்கத் திட்டம் அமைத்து வரையறுத்துள்ளது. இக்கலைத்திட்டம் 'Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran' எனப்படும் ஆவணத்தில் அமைக்கப்பட்டுள்ளது. இத்திட்டத்தைத் தொடக்கப்பள்ளி முதல் இடைநிலைப்பள்ளி வரை மலேசியத் தேசியக் கலைத் திட்டம் செயல்படுத்துகிறது. மலேசிய நாட்டில் தமிழ்மொழிக் கல்வி 1816 ஆம் ஆண்டு அதிகாரப்பூர்வமாகத் தொடங்கப்பட்டது. பின்னர் தமிழும் ஒரு பாடமாகக் கற்பிக்கப்பட்டுத் தேசியக் கலைத் திட்டத்திற்கிணங்க முறையாகத் திட்டமிடப்பட்டு கற்றல் கற்பித்தல் நடைபெறுகிறது. தேசியக் கலைத் திட்டத்தில் கேட்டல், பேச்சு, வாசிப்பு, எழுத்து,

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



செய்யுளும் மொழியணியும், இலக்கணம் என்ற அடிப்படையில் அனைத்துத் திறன்களும் கற்பிக்கப்படுகின்றன. இத்திறன்கள் பயன்படுத்துதல், பகுத்தாய்தல், மதிப்பீடுதல், உருவாக்குதல் எனத் தெளிவாகவும் பல்வேறு பரிணாமங்களிலும் பிரிக்கப்பட்டு மாணவர்களுக்குக் கற்றல் கற்பித்தலில் கொண்டுசேர்க்கப்படுகின்றன (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2018).

மாணவர்கள் சிறந்த மாந்தார்களாக உருவாக இவ்வனைத்துத் திறன்களும் கற்பிக்கப்படுகின்றன. கேட்டல், பேச்சுத் திறன் கற்பித்தலானது மாணவர்கள் கேட்கும் செய்திகளையும் தகவல்களையும் சீர்தூக்கிப்பார்த்து சூழலுக்கு ஏற்ப தரமான மொழியில் பேச வழிவகுக்கும். அதுமட்டுமல்லாமல் கேட்கும் கருத்துகளில் முக்கியக் கருத்துகளைக் கண்டறிந்து கூறவும் வழி செய்யும். வாசிப்புத் திறன் கற்பித்தலின் வழி மாணவர்கள் வாசித்த பல்வேறு படிவங்களைப் புரிந்து கொண்டு விளைபயன்மிக்க கருத்துரை, மதிப்பீடு, பொருள்பெயர்ப்புப் போன்றவற்றை மேற்கொள்வார்கள். அவர்களின் உரையின் வழி கேட்பவர்கள் எளிதாக உட்பொருளையும் புரிந்து கொள்வார்கள். எழுத்துத் திறன் கற்பித்தலின் வழி மாணவர்கள் ஏடல்கள், கருத்துக்கோடல்கள், தாங்கள் பெற்ற அனுபவங்கள், கற்றலின் வாயிலாகப் பெற்ற அறிவுப்புலம் ஆகியவற்றை எழுதி வெளியிடுவார்கள். செய்யுளும் மொழியணியும் கற்பித்தலின் வழி மாணவர்கள் இலக்கியப் பகுதிகளை அறிந்து உய்த்துணர்வதோடு வளமான மொழியாற்றலுடன் படைப்புகளையும் உருவாக்குவார்கள். இறுதியாக, இலக்கணம் கற்பித்தலின் வழி மாணவர்கள் தமிழ்மொழியைப் பிழையற பேசவும் வாசிக்கவும் எழுதவும் இலக்கண அறிவைப் பெற்று அதனைச் சரியாகப் பயன்படுத்தவும் செய்வார்கள் (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2018).

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



இவ்வனைத்துத் திறன்களிலும் முக்கியமாக இவ்வாய்விற்காக இலக்கணத் திறன் தேர்ந்தெடுக்கப்பட்டது. அவ்விலக்கணத்தில் இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை எனும் கூறு இவ்வாய்விற்காக உறுதி செய்யப்பட்டது. இந்த இலக்கணப் பகுதி படிவம் 4 மாணவர்களுக்கு ஒரு பிரிவுப் பாடமாகக் கற்றல் தரத்தில் வரையறுக்கப்பட்டுக் கற்பிக்கப்படுகிறது. தொடக்கப்பள்ளி முதல் இலக்கணத்தைச் சுலபம் முதல் கடினம் வரை என ஒவ்வொரு படிநிலைகளாகக் கல்வி அமைச்சுத் திட்டமிட்டுச் சரியாகப் படிவம் 4 மாணவர்களின் தமிழ்மொழி இலக்கணப் பாடத்தில் இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை எனும் இலக்கணக் கூறு பொருந்தும் படியாகவே சேர்த்துள்ளனர்.

இவ்வாறான இலக்கணப் பகுதியை மாணவர்களுக்குத் தெளிவுடன் கற்று தருவது என்பது ஆசிரியர்களின் முக்கியப் பணியாகும். இதில் சிறு பகுதி மாணவர்களுக்குப் புரியவில்லை என்றாலும் அது அன்றைய பாட நோக்கத்தின் தோல்வியாகக் கருதப்படும். ஆக, ஆசிரியர் என்பவர் முறையான அணுகுமுறையையும் மாணவர்களுக்குப் புரியும்படியான கற்றல் முறையையும் பின்பற்ற வேண்டும். இயல்பாக, வகுப்பறையில் நுழைந்து, கரும்பலகையில் எழுதியும் பேசியும் கற்பித்தல் என்பது மாணவர்களுக்கு அப்பாடத்தில் புரிதலின்மையையும் சலிப்புத்தன்மையையும் ஏற்படுத்தி விடும். ஆகவே, ஆசிரியர் 21ஆம் நூற்றாண்டிற்கிணங்க உத்திமுறைகளைப் பின்பற்றுவது சிறப்பு. 21ஆம் நூற்றாண்டின் உத்திமுறைகளில் ஒன்றுதான் விளையாட்டு அணுகுமுறை. விளையாட்டு என்பது மனிதர்களின் இயல்பூக்கம். அவர்களின் இவ்வியல்பூக்கத்தை வகுப்பறைச் சூழலில் அமலாக்கம் செய்து அவர்களின் மொழிக்கற்றலை வலுப்படுத்த ஆசிரியர்கள் அறிவார்ந்த நிலையில் செயல்பட வேண்டியது காலத்தின் கட்டாயமாகக் கருதப்படுகிறது (Caldwell Cook. H, 1999). இவ்விளையாட்டு முறையில் மாணவர்கள் கட்டாயத்திற்குட்படாமல் விரும்பி

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


ஈடுபடுவதால் கல்வி என்றாலே கடினம், கசப்பு என்ற மனப்பான்மை மாறி, படிப்பதில் பற்றும் கவர்ச்சியும் தூண்டலும் புத்துணர்ச்சியும் துளிர்விடுவதைக் காணலாம். அப்படியான, விளையாட்டு அணுகுமுறைகளில் ஒன்றுதான் ‘Grammar Poker’ எனப்படும் இலக்கண விளையாட்டு. இஃது ஆங்கிலம் சார்ந்த இலக்கணக் கற்றல் கற்பித்தலில் கையாளப்படும் விளையாட்டு அணுகுமுறையாகும்.

இதுவரையிலும் மேற்கொள்ளப்பட்ட ஆய்வுகளில் இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையினை விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி கற்பிக்கும் ஆய்வுகள் காணப்படவில்லை. இதுவே முதலாவதாக அமையும்.

**1.3 ஆய்வுச் சிக்கல்**

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

மலேசியத் தேசியக் கலைத் திட்டம் வலியுறுத்தும் முக்கியத் திறன்களில் இலக்கணமும் ஒன்றாகும். இவ்வளவு முக்கியமான இவ்விலக்கணத்தைக் கற்பதில் மாணவர்கள் சிரமத்தை எதிர்நோக்குகின்றனர். முக்கியமாகப் படிவம் நான்கில் கற்பிக்கப்படும் சொல்லிணக்கத்தில் ஒரு கூறான இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையைக் கண்டறிவதிலும் அப்பகுதியைப் புரிந்து கொள்வதிலும் சிக்கலை எதிர்நோக்குவதை ஆய்வாளர் பயிற்றுப்பணியில் ஒரு கற்றல் கற்பித்தல் உற்றுநோக்கலின் வழியும் ஆசிரியருடனான நேர்காணலின் வழியும் கண்டறிந்தார். முக்கியமாகப் பொதுப் பெயர், சிறப்புப் பெயர் என அடையாளப்படுத்திப் பிரிக்க மாணவர்கள் சிக்கலை எதிர்நோக்குகின்றனர். அவ்வாறாக மாணவர்களால் புரிந்து கொள்ள முடியாத நிலையில் அவர்கள் இவ்விலக்கணப் பகுதியினைக் கண்டு கொள்வதில்லை. தேர்வுக்காகக் கற்க வேண்டும் எனும் நிலையில் மனனம் செய்து இயந்திரத் தன்மையில் மூளையில் பதிய வைக்கின்றனர். அவ்வாறாக மனனம்

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



செய்யும் போது சில சமயங்களில் குழம்பியும், அவ்விலக்கணத்தைச் சார்ந்து உயர்நிலைச் சிந்தனைக் கேள்விகள் கேட்கப்படும் போதும் பதிலளிக்க முடியாமலும் தத்தளிக்கிறார்கள்.

மாணவர்களுக்கு இவ்வாறு இவ்விலக்கணப் பகுதி புரியாமல் இருப்பதன் காரணம் ஆசிரியரின் கற்றல் கற்பித்தல் முறை எனலாம் (கொழந்தசாமி, 2020). மாணவர்களுக்கு இலக்கணம் புரியாமல் இருப்பதற்கு மாணவர்களோ, இலக்கணமோ காரணமில்லை; அவ்விலக்கணத்தைக் கற்பிக்கும் ஆசிரியரே காரணம் (பரந்தாமனார், 2020). ஆசிரியர் மாணவர்களுக்குப் புரியும் வண்ணமும் முறையான அணுகுமுறையைப் பயன்படுத்தாது கற்றல் கற்பித்தலை மேற்கொள்ளுதலும் மாணவர்களுக்கு இலக்கணப் பகுதி புரியாமல் இருப்பதற்கு முதன்மைக் காரணமாகும். ஆசிரியர் இன்றும் மாணவர்களை ஈர்க்கும் வகையில் இல்லாத பழைய அணுகுமுறைகளைக் கொண்டே கற்றல் கற்பித்தலை நடத்துகின்றனர். இது போன்ற சூழலே இவ்வாய்வு மேற்கொள்ள ஆய்வாளரால் கண்டறியப்பட்ட சிக்கலாக அமைகிறது. ஆசிரியரின் கற்பிக்கும் அணுகுமுறை மாணவரை ஈர்க்கும் வகையில் அமையப்பெற்றால் மாணவர்களின் இலக்கணப் புரிதல் மேலோங்குகிறது (மனோன்மணி தேவி , 2017). ஒவ்வொர் இலக்கணக் கூறுகளும் கற்பிக்கப்படும் போதே அது முழுமையாக மாணவர்களுக்குப் புரிய வேண்டும். ஆக, படிவம் நான்கில் கற்பிக்கப்படும் ஓர் இலக்கணக் கூறான இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையினை முழுமையாகப் புரியும்படியாகக் கற்பிக்க ‘Grammar Poker’ விளையாட்டு அணுகுமுறை இதற்குத் தீர்வாக அமையும்.

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


**1.4 ஆய்வு நோக்கம்**

இவ்வாய்வானது இரண்டு ஆய்வு நோக்கங்களைக் கொண்டுள்ளது. அவை:

I. இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையில் படிவம் 4 மாணவர்களின் அடைவுநிலையைக் கண்டறிதல்

II. ‘Grammar Poker’ விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி படிவம் 4 மாணவர்களிடையே இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை புரிதலை மேம்படுத்துதல்

**1.5 ஆய்வு வினா**

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

இவ்வாய்வானது இரண்டு ஆய்வு வினாக்களைக் கொண்டுள்ளது. அவை:

I. இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையில் படிவம் 4 மாணவர்களின் அடைவுநிலை எவ்வாறு உள்ளது?

II. ‘Grammar Poker’ விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி படிவம் 4 மாணவர்களிடையே இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை புரிதலை எவ்வாறு மேம்படுத்துவது?

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 நன்மைகள்**

‘Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை எனும் இலக்கணத்தின் புரிதலைப் படிவம் 4 மாணவர்களிடையே மேம்படுத்துதல் எனும் இவ்வாய்வு பல தரப்பினருக்கு நன்மையாக அமையும். இது பெரும்பாலும் கல்வி சார் தரப்பினருக்கு உதவும் பொருட்டு அமையும் ஏனெனில் இவ்வாய்வு அவர்களுக்கு நன்மையளிக்கும் முதன்மை நோக்கத்திலே மேற்கொள்ளப்பட்டது. கல்வி சார்ந்து ஒவ்வொரு புதிய ஆய்வுகளும் மேற்கொள்ளப்படும் போது அது கல்வித் திட்டத்தை மேலும் சிறக்க செய்வதோடு கற்றல் கற்பித்தலும் இன்றைய 21ஆம் நூற்றாண்டிற்கு ஏற்ப மாறுதல்களைச் செய்ய வழிவகுக்கிறது (அருள்நாதன், 2019). அவ்வாறாக இவ்வாய்வும் கல்வி சார் 05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi தரப்பினரான மாணவர்கள், ஆசிரியர்கள், கலைத்திட்ட மேம்பாட்டுப் பிரிவு போன்றோருக்கு நன்மை பயக்கும் வகையில் அமையும்.

**1.7 ஆய்வு எல்லை**

'Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை எனும் இலக்கணத்தின் புரிதலைப் படிவம் 4 மாணவர்களிடையே மேம்படுத்துதல் எனும் இவ்வாய்வு செயலாய்வு முறையில் அமைந்துள்ளது. இவ்வாய்வினை மேற்கொள்ளும் ஆய்வாளர் கெடா மாநிலத்தில் கோலா மூடா, சுங்கைப் பட்டாணி வட்டாரத்தில் உள்ள ஓர் இடைநிலைப்பள்ளியை மட்டுமே ஆய்வின் எல்லையாகக் கொண்டுள்ளார். அப்பள்ளியைச் சேர்ந்த 15 தமிழ்மொழி பயிலும் மாணவர்களிடமும் ஒரு தமிழாசிரியாரிடமும் இவ்வாய்வு

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


செயல்படுத்தப்பட்டது. மேலும், தொல்காப்பியக் கோட்பாட்டை ஆய்வுக் கோட்பாடாகக் கொண்டு இவ்வாய்வு மேற்கொள்ளப்பட்டுள்ளது. பண்புத்தொகையில் மொத்தம் பொதுப்பண்புத்தொகை, மையீற்றுப் பண்புத்தொகை, இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை என 3 பிரிவுகள் உள்ளன. அதில் இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை மட்டுமே ஆய்விற்குட்படுத்தப்பட்டுள்ளது.

## 1.8 ஆய்வுச் சான்றாதாரம்

இவ்வாய்விற்கு ஆய்வுச் சான்றாதாரங்களின் துணையோடு தரவுகள் பகுப்பாயப்பட்டு இவ்வாய்விற்கான முடிவுகள் கண்டறியப்படும். இச்சான்றாதாரங்கள் முதன்மைச் சான்றாதாரங்கள் எனவும் துணைமைச் சான்றாதாரங்கள் எனவும் வகைப்படுத்தப்பட்டுள்ளன.

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

### 1.8.1 முதன்மைச் சான்றாதாரம்

இவ்வாய்விற்கான முதன்மைச் சான்றாதாரமாக விளங்குவது நேர்காணல், முன்னறித் தேர்வு, உற்றுநோக்கல், பின்னறித் தேர்வு போன்றவையாகும். இதில் முன்னறித் தேர்வு, பின்னறித் தேர்வுப் புள்ளிகள் வழியாகவும், நேர்காணல், உற்றுநோக்கல் பத்தியமைப்பு வழியாகவும் திரட்டப்பட்டுள்ளது. இச்சான்றாதாரங்களைக் கொண்டு ஆய்வாளர் இவ்வாய்வின் தரவுகளைப் பகுப்பாய்வு செய்து ஆய்வு கண்டுபிடிப்பினைக் கண்டறிவார்.

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 சான்றாதாரங்களாக விளங்குவது ஆய்விதழ்கள், ஆய்வுக் கட்டுரைகள், ஆய்வடங்கல்கள், ஆய்வேடுகள், நூல்கள், அரசு கல்வியியல் ஆவணங்கள் போன்றவை ஆகும். இச்சான்றாதாரங்கள் அனைத்தும் ஆய்வாளர் ஆய்வினை மேற்கொள்ள உதவிபுரிந்த ஆவணங்களாகும்.

## 1.9 கலைச்சொற்கள் விளக்கம்

இவ்வாய்வானது, 'Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை எனும் இலக்கணத்தின் புரிதலைப் படிவம் 4 மாணவர்களிடையே மேம்படுத்துதல் என்ற தலைப்பில் ஆராயப்படவுள்ளதால் 'இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை', 'விளையாட்டு அணுகுமுறை', 'Grammar Poker விளையாட்டு அணுகுமுறை' ஆகிய கலைச்சொற்கள் இவ்வாய்வில் முக்கியமானதாகவும் கலைச்சொற்களாகவும் அமைகிறது. ஆக, இக்கலைச்சொற்களுக்குப் பொருள் கண்டறியப்பட்டு விளக்கப்பட்டுள்ளது.

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

### 1.9.1 இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை

பண்புத்தொகை என்பது பண்பு உருபு மறைந்து வருவது என பொருள்படும். பண்பு என்பது பொருளின் தன்மை. இது நிறம், வடிவம், அளவு, சுவை, குணம் போன்ற பல தன்மைகள் குறித்து வரலாம். இது சொல்லின் அமைப்பும் புணர்ச்சியும் கருதி 3

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



வகைகளாகப் பிரிக்கப்பட்டு பொதுப்பண்புத் தொகை, மையீற்றுப் பண்புத்தொகை, இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை என விளங்குகிறது (சீனி நைனா முகம்மது, 2015). இதனைத் தொல்காப்பியர் சொல்லதிகார எச்சவியல் பகுதியில் குறிப்பிட்டுள்ளார்.

***வண்ணத்தின் வடிவின் அளவின் சுவையின்என்று***
***அன்ன பிறவும் அதன் குணம் நுதலி***
***இன்னது இதுவென வரூஉம் இயற்கை***
***என்ன கிளவியும் பண்பின் தொகையே***

***(தொல். சொல். எச். 20)***

மேற்காணும் நூற்பாவில் வண்ணம், வடிவு, அளவு, சுவை என்பனவும் அவைப் போல்வன பிறவுமாய், அடைமொழியாய்ச் சார்ந்ததன் குணத்தை வெளிப்படுத்தி, 'இன்னது இது' என்ற வாய்பாட்டாற் கூறும் இயல்புடன் வரும் எத்தன்மைப் பட்ட சொற்களும் பண்புத் தொகை ஆகும். பசுந்தமிழ் - பசுமை உடையதாகிய தமிழ், செந்தாமரை - செந்நிறத்ததாகிய தாமரை. தமிழ்மொழி (தமிழாகிய மொழி). பனைமரம் (பனையாகிய மரம்) என இருபெயரொட்டாய் வருவன வற்றையும் பண்புத் தொகையுள் அடக்குவர். 'இன்னது இது வென வரூஉம் என்ன கிளவியும்' என்பது வாய்பாடு (தமிழண்ணல் , 2009). இவ்வாறாக இந்நூற்பா விளக்குகிறது. பொதுப்பெயரோடு சிறப்புப்பெயரோ சிறப்புப் பெயரோடு பொதுப்பெயரோ சேர்ந்து ஒரு பொருளை உணர்த்த வரும் சொல்லே இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையாகும். இரண்டு சொற்களுக்கும் இடையில் ஆகிய என்னும் உருபு தொக்கி நிற்கும். தொக்கி என்றால் மறைந்து என்று பொருள்படும். அதாவது மறைந்து காணப்படும் (இன்னாசி, 2009). வாளைமீன் என்பதுவும் தொகைதான். இதனை விரித்தால் வாளை என்ற மீன் (வாளை+என்ற+மீன்) என்று விரியும்.

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



இதனை, வாளை ஆகிய மீன் என்றும் விரிக்கலாம். இதில் மீன் என்பது மீன்களுக்கெல்லாம் பொதுவான பெயராகவும், வாளை என்பது அந்த மீன் இனத்தின் குறிப்பிட்ட ஒருவகையைக் குறிக்கும் சிறப்புப்பெயராகவும் வந்தன. இவ்வாறு ஒரே பொருளைக் குறிக்கும் சிறப்புப் பெயரும் பொதுப்பெயரும் ஒட்டி நின்று பண்புத்தொகையாகப் பொருள் தருவதால், இது இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை எனப்படுகிறது (சீனி நைனா முகம்மது, 2015).

நன்னூலிலும் இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையைப் பற்றிய தகவல்கள் கிடைக்கப்பெறுகின்றன. பவணந்தி முனிவர் நன்னூல் சொல்லதிகாரப் பொதுவியல் பகுதியில்

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

***பண்பை விளக்கும் மொழிதொக் கனவும்***
***ஒருபொருட் கிருபெயர் வந்தவும் குணத்தொகை***
***(நன். சொல். பொது. 14)***

எனும் நூற்பாவில் பொதுப் பெயரும் சிறப்புப் பெயரும் ஒன்றி வரும் போது ‘ஆகிய’ எனும் உருபு கெட்டு வருகிறது எனப்படுகிறது. செந்தாமரை, கருங்குதிரை, ஆயன்சாத்தன், சாரைப்பாம்பு, ஈண்டுச் செம்மை முதலிய பண்புப்பெயரும் தாமரை முதலிய பண்புப் பெயரும் தொடர, இடையே ஆகிய என்ற உருபு கெட்டு வந்தது; ஆயன் முதலிய சிறப்புப் பெயரும் சாத்தன் முதலிய பொதுப் பெயரும் தொடர, இடையே ஆகிய என்ற உருபு கெட்டு வந்தது (அக்னிபுத்ரன், 2008).

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



தொல்காப்பிய நூற்பாவும் நன்னூல் நூற்பாவும் இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையைப் பற்றி ஒரே கருத்தே உரைக்கின்றன. அதாவது பொதுப்பெயரும் சிறப்புப்பெயரும் சேர்ந்து வருமிடத்தில் அது ஒரே பொருளை உணர்த்தினால் இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையாகும். இரண்டு சொற்களுக்கும் இடையில் ஆகிய என்னும் உருபு மறைந்து வரும்.

### 1.9.2 விளையாட்டு அணுகுமுறை

மாணவர்களிடம் காணப்படும் இயல்பூக்கங்களுக்கும் மனவெழுச்சியின் அறிவு நிலைகளுக்குமுள்ள தொடர்பு விளையாட்டாகும். இவ்வாறு மாணவர்களிடம் இயல்பாகக் காணப்படும் விளையாட்டுணர்வைக் கற்பித்தலில் பயன்படுத்துவது விளையாட்டு முறையாகும் (மனோன்மணி தேவி, 2017). விளையாட்டு

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

அணுகுமுறை என்பது 21ஆம் நூற்றாண்டின் கற்றல் கற்பித்தல் முறைகளில் ஒன்றாகும். கால்டுவெல்கு என்ற ஆங்கில நாட்டுக் கல்வி அறிஞர் செய்கையாலும் பட்டறிவாலும் மட்டுமே கற்றல் நடைபெறும் என்று விளக்கினார். மாணவர்கள் இயல்பாக ஈடுபடும் விளையாட்டில் தம் முழு ஆற்றலையும் வெளிப்படுத்திச் செயல்படுகின்றனர். தேர்ச்சியும் கல்வியும் படிப்பதனாலும் கேட்பதனாலும் மட்டும் பெறப்படுவன அல்ல. மாணவர்களின் முழு ஆற்றலையும் வெளிக்கொணரும் வகையில் அமையும் விளையாட்டு முறையே கல்வி கற்பதற்குச் சிறந்த முறையாகும் என்று விளையாட்டு முறையைக் கண்ட கால்டுவெல்கு குறிப்பிடுகின்றார் (மனோன்மணி தேவி, 2017). விளையாட்டு அணுகுமுறையினால் கற்றலில் மாறுதல்கள் ஏற்படுகின்றன. மாணவர்கள் ஆர்வத்தோடும் பற்றோடும் கற்றலில் ஈடுபடுகின்றனர். படிப்பில் பற்றும் கவர்ச்சியும் தூண்டலும் ஏற்படுகின்றன. மாணவர்களுக்குக் கற்றலில் தோன்றும் சலிப்பும் மறைகிறது. மாணவர்கள் சோர்வடைந்திருக்கும் வேளை இவ்விளையாட்டானது அவர்களுக்குக்

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



கிளர்ச்சியூட்டி ஆர்வத்துடன் பங்கேற்க வழிவகுக்கும். சிக்கல்களுக்குக் குறிப்பிட்ட நேரத்தில் சிந்தித்துத் தீர்வு கண்டறிவதால் மாணவர்களின் அறிவு வளப்படுத்தப்படுகின்றது. இம்மாதிரியான விளையாட்டு முறையில் மாணவர்கள் ஆர்வமாகச் சிக்கல்களுக்குத் தீர்வு காண்கிறார்கள். விளையாட்டு அணுகுமுறையின் வழி ஒரு பாடத்தைக் கற்பதன் மூலம் எல்லா மாணவர்களும் பொறுப்பை ஏற்கின்றனர். தனிப்பட்டவர்களின் உரிமை நன்கு மதிக்கப்படுகிறது; சகோதரத்துவம் மேலோங்குகிறது; கூட்டுணர்ச்சி வலுவடைகின்றது. இவ்விளையாட்டு அணுகுமுறையினால் மாணவர்கள் கற்கும்போது சலிப்பும் வெறுப்பும் ஏற்படுவதில்லை. கற்றல் நடவடிக்கைகளில் மாணவர்களின் ஆர்வத்தை நிலைநிறுத்த வழிவகுக்கின்றது. கல்வியைப்பற்றிய மனப்பான்மை மாறி மாணவர்களிடையே மொழியறிவை மேம்படுத்தவும் வளப்படுத்தவும் இவ்விளையாட்டு அணுகுமுறை துணைசெய்கிறது. இதனால், இலக்கணம் போன்ற திறன் மாணவர்களிடையே வலுவடைய செய்கிறது. கற்றல் கற்பித்தலின்போது ஏற்படும் சிக்கல்களுக்குத் தீர்வு மாணவர்களை ஏரணமாகவும் தருக்கமாகவும் புதுமையாகவும் நுணுக்கமாகவும் சிந்திக்கத் தூண்டுகிறது. வகுப்பறையிலும் வெளியிலும் ஒரே மாதிரியான சவால் நிறைந்த கற்றல் நடவடிக்கைகளில் ஈடுபட வாய்ப்பு வழங்குகிறது. ஐம்பொறிகளின் வாயிலாகக் கல்வியறிவைப் பெறும் வாய்ப்பினை ஏற்படுத்தித் தரும். மனிதன் தனியாக இயங்குவதற்குத் தேவைப்படும் துணிவு, விடாமுயற்சி, தன்னம்பிக்கை, தன்னடக்கம், முதலிய பண்புகளை இது வளர்க்கும். இவ்விளையாட்டுகள் மாணவர் மையமாக நடைபெறுவதால் அவர்களிடையே தலைமைத்துவத் திறன் விரிவடையப் வகை செய்யும் (சாமிக்கண்ணு ஜெபமணி, கார்த்திகேஸ் பொன்னையா, கிங்ஸ்டன் பால் தம்புராஜ், வீரலெஷ்மி சரவணஜோதி, 2014). ஆக, விளையாட்டு அணுகுமுறையினை இலக்கணக் கற்றல் கற்பித்தலில் நடத்துவது சிறந்த அணுகுமுறையாகக் கருதப்படுகிறது.

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


### 1.9.3 'Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறை

'Grammar poker' எனப்படும் கற்றல் விளையாட்டு ஆங்கிலப் பாடத்தில் இலக்கணத்தைக் கற்பதற்காக மேற்கொள்ளப்படும் ஒரு விளையாட்டு அணுகுமுறையாகும். இதனை ஆங்கில இலக்கணக் கற்றல் கற்பித்தலில் பல முறைகளில் விளையாடலாம். அட்டைகளைக் (cards) கொண்டு இவ்விளையாட்டு விளையாடப்படும். ஒவ்வொர் அட்டைகளிலும் வெவ்வேறு விதமான சொற்கள் இருக்கும். ஒவ்வொர் அட்டையையும் மற்றொரு அட்டையோடு கலந்து (shuffle) விளையாடும்போது புதிய சொற்றொடர் அல்லது வாக்கியம் கிடைக்கும். இவ்வாறு அனைத்து அட்டைகளையும் கலந்து விளையாடும்போது அதற்கு ஏற்ற இணை கிடைக்கும்; அட்டைகளும் தீர்ந்து விடும். இவ்வாறாக, இவ்விளையாட்டு நிறைவு பெறும். இதன்வழி, விளையாட்டு அணுகுமுறை கையாளப்பட்டதோடு மட்டுமல்லாமல் கற்றல் கற்பித்தலும் நிறைவு பெறுகிறது. இந்த அணுகுமுறையே இவ்வாய்விலும் மேற்கொள்ளப்பட்டது. இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகையில் சிறப்புப்பெயர், பொதுப்பெயர் என இரண்டு பகுதிகள் இருப்பதால் 'Grammar Poker' விளையாட்டு அணுகுமுறை இவ்வாய்விற்குப் பொருத்தமாக அமைகிறது. அட்டைகளில் சிறப்புப்பெயர் கொண்ட சொற்களையும் பொதுப்பெயர் கொண்ட சொற்களையும் பட்டியலிட்ட பின்னர், மாணவர்களை அதனை விளையாட வைக்க வேண்டும். தொடர்ந்து, மாணவர்கள் சிறப்புப்பெயர், பொதுப்பெயர் கொண்ட முழுமையான இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை சொற்களை அட்டைகளைக் கலந்து விளையாடி பெறுவர். அனைத்து அட்டைகளுக்கும் அதற்கேற்ற இணைகள் கிடைப்பதோடு விளையாட்டும் நிறைவு பெரும். விளையாட்டின் இறுதியில் மாணவர்களுக்கு இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை சொற்களை அறிந்து கொள்ள

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


முடிவதோடு எவ்வாறு சொற்களை உருவாக்க வேண்டும் என்பதையும் அறிய இயலும்.

## 1.10 தொகுப்புரை

தமிழ் இலக்கணப் பகுதியான இருபெயரொட்டுப் பண்புத்தொகை மீதான புரிதலை மாணவரிடத்தில் மேம்படுத்த மேற்கொண்ட இச்செயலாய்வின் அறிமுகப் பகுதி இவ்வியலில் விளக்கப்பட்டுள்ளது. இந்த ஆய்வேட்டில் இடம்பெற்றுள்ள இம்முதல் இயலில் ஆய்வுப் பின்னணி, ஆய்வுச் சிக்கல், ஆய்வு நோக்கம், ஆய்வு வினா, ஆய்வு நன்மைகள், ஆய்வு எல்லை, ஆய்வுச் சான்றாதாரம், கலைச்சொல் விளக்கம் போன்ற துணைத்தலைப்புகள் விளக்கப்பட்டுள்ளன.

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