



இலங்கை திறந்த பல்கலைக்கழகம்
கல்வி முதுமாணி
இறுதிப் பரீட்சை - 2007
ESP 2332 - கல்வியில் கணினி தொழினுட்பம்
காலம்: மூன்று(03) மணித்தியாலங்கள்

திகதி: 15.07.2007

நேரம்: மு.ப 9.30 - பி.ப 12.30

மூன்று வினாக்களுக்கு மட்டும் விடையளிக்குக.

1. “கல்வித் தொழினுட்பம் என்பது கல்வியின் தரத்தினை மேம்படுத்துவதற்கு உபகரணங்கள், கருவிகள் அல்லது பொருட்களை பயன்படுத்தலாகும்”
 - (i) மேற்கூறிய கூற்றினை நீங்கள் ஏற்றுக்கொள்கின்றீர்களா? உங்கள் விடையை பொருத்தமான விளக்கத்துடன் நியாயப்படுத்துக. (30 புள்ளிகள்)
 - (ii) கல்வித்தொழினுட்பத்தின் தற்போதைய பிரதான பிரயோக முறைகள் இரண்டினைக் குறிப்பிட்டு, அவ்வொவ்வொரு முறையினையும் மூன்று உதாரணங்கள் மூலம் சுருக்கமாக விபரிக்குக. (40 புள்ளிகள்)
 - (iii) கற்றல் - கற்பித்தல் செயன்முறையில் நவீன தொழினுட்பத்தினைப் பயன்படுத்தும் போது ஆசிரியர் எதிர்நோக்கும் சவால்கள் மூன்றினை விபரிக்க. (30 புள்ளிகள்)
2. “மாணவர்கள் கருத்துள்ள கற்றலை அடைய வேண்டுமெனில் தொழில்நுட்பத்துடன் கற்றலை விட தொழில்நுட்பத்திலிருந்து கற்க வேண்டும்”.
 - (i) மாணவர்கள் தொழினுட்பத்திலிருந்து கற்கும்போது கருத்துள்ள கற்றல் எவ்வாறு ஏற்படுகின்றதென்பதை விளக்குக. (30 புள்ளிகள்)
 - (ii) தொழினுட்பத்திலிருந்து கருத்துள்ள கற்றல் ஏற்படுவதை உறுதிப்படுத்துவதற்காக ஆசிரியரினதும் மாணவர்களினதும் வகிபங்குகளில் எதிர்பார்க்கப்படும் மாற்றங்கள் என்ன என்பதை விபரிக்க. (30 புள்ளிகள்)
 - (iii) ஆசிரியர் கணினி அடிப்படையிலான தொழினுட்பத்தினை பயன்படுத்தி தமது மாணவர்கட்கு கருத்துள்ள கற்றல் அனுபவங்களை வழங்கக்கூடிய முறையினை ஓர் உதாரணம் கொண்டு விளக்குக. (40 புள்ளிகள்)

3. (i) “பிரயோக மென்பொருள்” (Application Software) மூன்றினைப் பெயரிட்டு, ஆசிரிய கல்வியியலாளர் அதன்மூலம் பெறக்கூடிய பயன்களை விளக்குக.
(30 புள்ளிகள்)
- (ii) “போதனாசார் மென்பொருள்” (Instructional Software) என்றால் என்ன?
போதனாசார் மென்பொருளின் மூன்று வகைகளை உதாரணங்கள் மூலம் விளக்குக
(40 புள்ளிகள்)
- (iii) கல்விச் செயன்முறையில், கணினியின் மூன்று வெவ்வேறு வகிபங்குகளைச் சுருக்கமாக விளக்குக.
(30 புள்ளிகள்)
4. “கணினி துணை கற்றல் பொருள்கள் (Computer Assisted Learning(CAL) Material) நிர்மாணிக்கையில் கவனத்தில் எடுக்கப்படவேண்டிய மிகமுக்கிய காரணியாக அமைவது போதனாசார் அமைப்பு (Design) ஆகும்”.
- (i) கணினி துணைகற்றல் பொருள்களை நிர்மாணிக்கையில் கவனத்தில் எடுக்கப்பட வேண்டிய பிரதான வடிவமைப்பு பிரச்சினைகள் மூன்றினை விளக்குக.
(30 புள்ளிகள்)
- (ii) கணினி துணைகற்றல் பொருள்களை திட்டமிடுதல், நிர்மாணித்தல் செயன்முறையில் கவனத்தில் எடுக்கப்பட வேண்டிய பிரதான முதன்மைக்கட்டங்கள் ஐந்தை(05) சுருக்கமாக விளக்குக.
(40 புள்ளிகள்)
- (iii) “ஆசிரியர் வடிவமைப்பாளராக” கணினி துணைகற்றல் பொருள்களை நிர்மாணிப்பதில் செயல்படுகையில் உள்ள அனுகூலங்கள் மூன்றினை(03) விளக்குக.
(30 புள்ளிகள்)
5. (i) “பல் ஊடகம் (Multimedia) என்னும் பதத்தினை வரைவிலக்கணப் படுத்தி, அது “பன்மை ஊடகம்” (Multiple Media) இலிருந்து எவ்வாறு வேறுபடுகின்றதென்பதை விளக்குக.
(40 புள்ளிகள்)
- (ii) கற்றல் - கற்பித்தல் செயன்முறைக்குப் பொருத்தமான ஊடகத்தினை தெரிவு செய்கையில் ஆசிரியர் கவனத்தில் எடுக்கப்பட வேண்டிய விடயங்கள் மூன்றை(03) விளக்குக.
(30 புள்ளிகள்)
- (iii) இடைவினைசார் பல்ஊடகம்(Interactive Multimedia) உடன் கற்கும் மாணவர்கள் அடையும் அனுகூலங்கள் மூன்றை விளக்குக.
(30 புள்ளிகள்)

6. பின்வருவனவற்றில் எவையேனும் மூன்று(03) விடயங்கள் பற்றி சிறு குறிப்பு எழுதுக.

- (i) வளமுள்ள கற்றல் சூழல் என்னும் அடிப்படையில் உலக வலைப்பின்னல் (World Wide Web(WWW))
- (ii) கற்றல் - கற்பித்தல் செயன்முறையில் கற்றல் முகாமை தொகுதி(Learning Management System (LMS) யைப் பயன்படுத்தலிலுள்ள அனுகூலங்கள்.
- (iii) “அறிவு அமைக்கும் கருவி” (Knowledge construction tools) ஆக கணினியின் பயன்பாடு
- (iv) நவீன தகவல் தொடர்பாடல் தொழினுட்பம் கல்வியில் ஏற்படுத்தும் தாக்கம்.
- (v) இடைவினைசார் பல்ஊடகம் செயலூக்கம் நிறைந்த கல்வியை (Active Learning) எவ்வாறு மேம்படுத்துகின்றது?

(பதிப்புரிமை பெற்றது)