

இலங்கை திறந்த பல்கலைக்கழகம்
கல்விப்பீடம்

கல்வி முதுமாணி நிகழ்ச்சித்திட்டம் - 2024/2025

இறுதிப் பரீட்சை

STP9632- கல்வியில் கணனி தொழில்நுட்பம்

காலம்: மூன்று (03) மணித்தியாலங்கள்

திகதி:- 07.02.2026



0021

நேரம்: பி.ப. 01.30 - பி.ப 04.30

எவையேனும் நான்கு (04) வினாக்களுக்கு விடையளிக்குக.

வெவ்வேறு வினாக்களுக்கு விடையளிக்கும் போது ஒரோ பாட அலகினை உதாரணமாக பயன்படுத்தக் கூடாது.

1. மாணவர்களின் திறன் மேம்பாடு மற்றும் உண்மையான (Authentic) மதிப்பீடு ஆகியவை இலங்கையில் முன்மொழியப்பட்ட கல்வி சீர்திருத்தங்களில் முக்கிய முன்னுரிமைகளாக உள்ளன. அர்த்தமுள்ள கற்றலை உறுதிப்படுத்த ஆசிரியர்களின் வகிப்புகும் அதற்கேற்ப மாற்றப்பட வேண்டுமென எதிர்பார்க்கப்படுகிறது.
 - i. “அர்த்தமுள்ள கற்றல்” என்பதன் பொருளை விளக்கி, இதில் கருத்தில் கொள்ளப்பட வேண்டிய ஐந்து (05) அம்சங்களைக் குறிப்பிடவும். (30 புள்ளிகள்)
 - ii. தொழில்நுட்பத்தின் பயன்பாட்டின் மூலம் அர்த்தமுள்ள கற்றலை எவ்வாறு மேம்படுத்தலாம் என்பதை, மூன்று (03) பொருத்தமான உதாரணங்களுடன் விளக்குக. (30 புள்ளிகள்)
 - iii. கற்றலை அர்த்தமுள்ளதாகக்கும் வகையில் தொழில்நுட்பம் பயன்படுத்தப்பட்ட, தெரிவு செய்த ஒரு பாட அலகில் உங்கள் மாணவர்களுக்காக நீங்கள் உருவாக்கிய ஒரு கற்றல் அனுபவத்தை விளக்குக. (40 புள்ளிகள்)
2. “தொழில்நுட்பம் என்பது இயந்திரங்கள் மற்றும் கருவிகளின் தொகுப்பு மட்டுமல்ல; அது ஒரு செயற்பாட்டு முறை ஆகும்.”
 - i. மேலுள்ள கூற்றை நியாயப்படுத்தி, வகுப்பறை கற்றல் - கற்பித்தல் செயன்முறையில் கல்வித் தொழில்நுட்பத்தின் குறைந்தது மூன்று (03) பங்களிப்புகளை விளக்குக. (30 புள்ளிகள்)
 - ii. போதனாக கருவிகள் (Instructional tools) மற்றும் போதனா செயலொழுங்குகள் (Instructional Procedures) ஆகியவற்றை வேறுபடுத்தி, தெரிவு செய்த ஒரு பாட அலகில் இருந்து பொருத்தமான உதாரணங்களைத் தருக. (30 புள்ளிகள்)
 - iii. தொழில்நுட்பம் ஊக்குவித்த கற்றலின் மூலம் கற்றல் - கற்பித்தல் செயன்முறையில் உண்மையான (Authentic) நடைமுறைகளை எவ்வாறு ஊக்குவிக்கலாம் என்பதை, ஒரு உதாரணத்துடன் விளக்குக. (40 புள்ளிகள்)
3. “பல்லாடகக் கற்றல் சூழல்களின் திட்டமிடல் மற்றும் வடிவமைப்பு என்பது பல ஊடகங்களைச் சேர்ப்பது மட்டுமல்ல; மாறுபட்ட ஊடக வகைகளைப் பயன்படுத்தி கொள்கை முறையான கற்பித்தல் வடிவமைப்பின் மூலம் அர்த்தமுள்ள கற்றலை விருத்தி செய்வதையே குறிக்கிறது.”
 - i. மூன்று (03) பல்லாடக வடிவமைப்பு மென்பொருட்களின் பெயர்களைக் குறிப்பிட்டு, பொருத்தமான பாட அலகின் உதாரணங்களுடன் அவற்றின் பயன்பாட்டை விளக்குக. (30 புள்ளிகள்)
 - ii. கல்விசார் பல்லாடக உருவாக்கத்திற்கான மென்பொருளைத் தெரிவு செய்யும் போது கருத்தில் கொள்ள வேண்டிய ஐந்து (05) அம்சங்களை விவாதிக்க. (30 புள்ளிகள்)
 - iii. வகுப்பறை கற்றல் - கற்பித்தல் செயன்முறையில், பல்லாடக கற்றல் பொருட்களின் கல்வி மதிப்பையும் அவற்றின் பயனுள்ள பயன்பாட்டையும் விமர்சனமாக மதிப்பீடு செய்க. (40 புள்ளிகள்)

4. “கற்றல் - கற்பித்தல் செயன்முறைகளை மேம்படுத்த உலகளாவிய வலை (World Wide Web) ஓர் ஊடகமாக அதிகளவில் பயன்படுத்தப்படுகிறது.”
- நிகழ்நிலை கற்றல் சூழல்களை உருவாக்க பயன்படும் உலகளாவிய வலையின் (WWW) மூன்று (03) முக்கிய அம்சங்களை விளக்குக. (30 புள்ளிகள்)
 - அறிவு கட்டமைப்பு கருவியாக உலகளாவிய வலையின் திறனை, தொடர்புடைய மூன்று (03) அம்சங்களை முன்னிறுத்தி ஆராய்க. (30 புள்ளிகள்)
 - (a) இணைய அடிப்படையிலான கற்றல் பொருட்களை உருவாக்க திட்டமிடும் போது கருத்தில் கொள்ள வேண்டிய ஐந்து (05) அம்சங்களை விளக்குக. (30 புள்ளிகள்)
 - (b) கூட்டுமுயற்சி (Collaborative) வலைத்தளத்தை உருவாக்குவதில் நீங்கள் பங்களித்த அனுபவத்தைப் பற்றிய ஒரு சுருக்கமான பிரதிபலிப்பு அறிக்கையை எழுதுக. (10 புள்ளிகள்)
5. “TPACK கட்டமைப்பு என்பது கற்பித்தலில் தொழில்நுட்பத்தை திறம்பட ஒருங்கிணைக்க தேவையான அறிவை விளக்கும் ஆசிரியர்களுக்கான ஒரு மாதிரியுரு ஆகும்.”
- TPACK கட்டமைப்பின் முக்கிய கூறுகளை, ஒரு வரைபடத்துடன் விளக்குக. (30 புள்ளிகள்)
 - தெரிவு செய்த ஒரு பாட அலகினை அடிப்படையாகக் கொண்டு, தொழில்நுட்ப அடிப்படையிலான கற்றல் பொருளை திட்டமிடும் போது TPACK கட்டமைப்பின் ஒவ்வொரு கூறும் எவ்வாறு கருத்தில் கொள்ளப்படுகிறது என்பதை விளக்குக. (30 புள்ளிகள்)
 - கற்றல் - கற்பித்தல் செயன்முறையை திட்டமிட TPACK கட்டமைப்பைப் பயன்படுத்தும் போது கிடைக்கும் இரண்டு (02) வாய்ப்புக்கள் மற்றும் இரண்டு (02) சவால்களை விவாதித்து, அந்த சவால்களை குறைப்பதற்கான பரிந்துரைகளை முன்வைக்க. (40 புள்ளிகள்)
6. “ஆசிரியர்கள் பயனுள்ள, திறமையான மற்றும் ஈர்க்கக்கூடிய கற்றல் அனுபவங்களின் வடிவமைப்பாளர்களாக செயற்படுகின்றனர்.”
- தெரிவு செய்த ஒரு பாட அலகிற்கான பயனுள்ள, திறமையான மற்றும் ஈர்க்கக்கூடிய கற்றல் அனுபவத்தை உருவாக்க, நான்கு (04) வடிவமைப்பு அம்சங்களை நீங்கள் எவ்வாறு கருத்தில் கொள்வீர்கள் என்பதை விளக்குக. (40 புள்ளிகள்)
 - மூன்று (03) உதாரணங்களை வழங்கி, வினா (i) இல் விவரிக்கப்பட்ட கற்றல் அனுபவத்தில் கற்றல் செயற்பாடுகளை உருவாக்க நீங்கள் இலவச எண்ணிம (டிஜிட்டல்) கருவிகளை எவ்வாறு பயன்படுத்தியுள்ளீர்கள் என்பதை விளக்குக. (30 புள்ளிகள்)
 - பகுதி (i) இல் விவரிக்கப்பட்ட பாடத்திற்கான தொழில்நுட்பத்துடன் கூடிய ஊக்குவித்த கற்றல் பொருட்களை உருவாக்க உங்களுக்கு ஆதரவளித்த ஒரு முறையான கற்பித்தல் வடிவமைப்பு மாதிரியுருவின் வகிபங்கைப் பரிசீலனை செய்க. (30 புள்ளிகள்)

- பதிப்புரிமை பெற்றது -