

Development and Validation of a Comprehensive Assessment Instrument for Game-Based Learning to Enhance Understanding of “Vali Mikumidam” in Tamil Grammar

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

Parveen Murugadevan

Faculty of Languages and Communication
Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia
e-mail: parveendevan08@gmail.com

Published: 30 April 2024

To cite this article (APA): Murugadevan, P. (2024). 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. *Journal of Valartamil*, 5(1), 70-76. <https://doi.org/10.37134/jvt.vol5.1.10.2024>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/jvt.vol5.1.10.2024>

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.

Keyword: Ka Sa Ta Pa, Vali Mikumidam, Tamil language curriculum

சுருக்கம்: இந்த ஆய்வு, தமிழ் இலக்கணத்தில் *வலி மிகுமிதம்* (வலுப்படுத்தப்பட்ட மெய் இடங்கள்) பற்றிய மாணவர்களின் புரிதலை மேம்படுத்துவதில், விளையாட்டு அடிப்படையிலான கற்றல் கருவியான *க ச தா பா* விளையாட்டின் செயல்திறனை ஆராய்கிறது. பாரம்பரிய முறைகள் மூலம் சிக்கலான இலக்கண விதிகளை மாஸ்டரிங் செய்வதில் மாணவர்கள் எதிர்கொள்ளும் சவால்களை உணர்ந்து, இந்த ஆராய்ச்சியானது, தமிழை மொழிப் பாடமாகப் படிக்கும் இடைநிலைப் பள்ளி மாணவர்களை இலக்காகக் கொண்ட ஒரு ஊடாகும் அணுகுமுறையை அறிமுகப்படுத்துகிறது. முன்-சோதனைகள் மற்றும் பிந்தைய சோதனைகளுடன் ஒரு அரை-பரிசோதனை வடிவமைப்பைப் பயன்படுத்தி, *வாலி மிகுமிதம்* பற்றிய மாணவர்களின்

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

புரிதல் மற்றும் தக்கவைப்பு ஆகியவற்றில் விளையாட்டின் தாக்கத்தை ஆய்வு மதிப்பீடு செய்கிறது. கண்டுபிடிப்புகள் சோதனைக்குப் பிந்தைய மதிப்பெண்களில் குறிப்பிடத்தக்க முன்னேற்றத்தைக் குறிப்பிடுகின்றன, விளையாட்டு ஈடுபாடு மற்றும் கைகளில் கற்றல் மூலம் இலக்கணத்தின் சிறந்த பிடியை வளர்க்கிறது என்று பரிந்துரைக்கிறது. தமிழ் மொழிப் பாடத்திட்டத்தில் புதுமையான முறைகளைச் செயல்படுத்துவதில் கல்வியாளர்கள் மற்றும் கொள்கை வகுப்பாளர்களுக்கு நுண்ணறிவுகளை வழங்கும், குறிப்பிட்ட மொழி கற்றல் சிரமங்களை நிவர்த்தி செய்வதற்கான விளையாட்டு அடிப்படையிலான கருவிகளின் திறனை இந்த ஆய்வு எடுத்துக்காட்டுகிறது. எதிர்கால ஆராய்ச்சிக்கான வரம்புகள் மற்றும் பரிந்துரைகள், மொழிக் கல்வியில் பரந்த பயன்பாடுகளுக்கு விளையாட்டு அடிப்படையிலான கருவிகளை மாற்றியமைத்தல் உட்பட விவாதிக்கப்படுகின்றன.

முக்கிய வார்த்தைகள்: கா ச தா பா, வலி மிகுமிதம், தமிழ் மொழி பாடத்திட்டம்

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 மிகுமிதம் இருக்கின்றது. 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 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.

ஆய்வுப் 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 நன்னூல் கூறுகிறது (Shanmuga Selvakannapathi, 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).

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 விருப்பப்பட்டு 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 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 அடைவநிலையை மேம்படுத்தும் வண்ணமாக இவ்வாய்வு அமைகின்றது.

ஆய்வுச் 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. அவ்வகையில் 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

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

இடங்கள் கற்பித்தலில் மாணவர்களின் அடைவுநிலையை பார்க்க புதிய முறையிலான கற்றல் முறையை தயாரிக்க வேண்டும். ஆராய்ச்சியாளரின் கருத்தில், மாணவர்களிடையே வல்லினம் மிகும் இடம் புரிதலை 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.

இந்த “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” யின் வழி பள்ளியில் தமிழ் மொழி பயிலும் மாணவர்களுக்கு சுலபமான முறையில் வல்லினம் மிகும் இடங்களில் புரிதலை மேம்படுத்த 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” சாதாரணமாக நாம் விளையாடும் விளையாட்டு அட்டைகளை போன்ற வடிவில் அமைக்கப்பட்டிருக்கிறது. 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).

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.

வினா

வினா 1: இடைநிலைப்பள்ளி படிவம் 5 மாணவர்கள் வல்லினம் மிகும் இடம் திறனில் எதிர்நோக்கும் சிக்கல்கள் யாவை ?

வல்லின மிகுமிடம் திறனில் மாணவர்கள் எதிர்நோக்கும் சிக்கல்களுக்கான காரணங்களை மாணவர்களிடத்திலிருந்து தெரிந்து கொள்ள ஆய்வாளர் வினா நிரல்களைப் பயன்படுத்தி மாணவர்களின் வல்லின மிகுமிடம் புரிதலில் ஏற்படும் சிக்கல்களுக்கான காரணங்களைக் கண்டறிந்துள்ளார்.

4.2.1.1 கருத்தறி வினாநிரல்

இவ்வினாநிரல் ஆய்வுக்கு உட்படுத்தப்பட்ட மாணவர்களுக்கென கொடுக்கப்பட்டது. இந்த கருத்தறி வினாநிரலில், மாணவர்கள் வகுப்பில் வல்லின மிகுமிடங்கள் சார்ந்த நடவடிக்கைகள் அதாவது கட்டுரை எழுதுதல், வாக்கியம் அமைத்தல் போன்ற நடவடிக்கைகள் மேற்கொள்ளும் பொழுது எம்மாதிரியான சிக்கல்களை எதிர்நோக்குகின்றனர் என்பதனைக் கண்டறிவதற்காகக் கொடுக்கப்பட்டது. இதில் கொடுக்கப்பட்ட கேள்விகள் அனைத்தும் பொது கேள்விகளாகவே அமைக்கப்பட்டுள்ளன. இவ்வினாநிரலில் ஒரு பாகம் மட்டுமே இருக்கிறது. மாணவர்கள் அனைத்து கேள்விகளுக்கும் பதிலளிக்கப் பணிக்கப்பட்டனர்.

4.2.1.2 முன்னறித் தேர்வு

இந்த முன்னறித் தேர்வு 25 ஆய்வுக்கு உட்படுத்தப்பட்ட மாணவர்களுக்கென கொடுக்கப்பட்டது. இந்த முன்னறித் தேர்வில், மாணவர்கள் வகுப்பில் வல்லின மிகுமிடங்கள் சார்ந்த நடவடிக்கைகள் அதாவது கட்டுரை எழுதுதல், வாக்கியம் அமைத்தல் போன்ற நடவடிக்கைகள் மேற்கொள்ளும் பொழுது சரியான வலிமிகும் இடம் சொற்களை சரியாகப் பயன்படுத்துகிறார்களா இல்லையா என்பதனைக் கண்டறிவதற்காகக் கொடுக்கப்பட்டது. இதில் கொடுக்கப்பட்ட கேள்விகள் அனைத்தும் ஒரு பிரிவு அடிப்படையிலே கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. மொத்தம் 30 கேள்விகள் கொடுக்கப்பட்டுள்ளன. சேர்த்து எழுதுதல் வடிவத்தில் ஆய்வாளர் மாணவர்களுக்கு கேள்விகளைக் கொடுத்துள்ளார். ஆய்வாளர் ஆய்வுக்குட்பட்ட மாணவர்களை அனைத்து கேள்விகளுக்கும் பதிலளிக்கச் செய்தார்.

மாணவர்கள் எதிர்நோக்கும் சிக்கல்கள்

இலக்கணம் கற்றலில் நவீன முறையின்மை / ஆர்வமின்மை

1. இடைநிலைப்பள்ளி படிவம் 5 மாணவர்களிடையே வல்லின மிகுமிடங்களின் புரிதல் குறைவாக இருக்க இலக்கணம் கற்றலில் நவீன முறையின்மை என்பது ஒரு முக்கிய காரணமாக இருப்பதை காணமுடிகிறது. இக்காலக்கட்ட மாணவர்களுக்கு பாரம்பரிய கற்றல் முறையில் ஈடுபாடு மிக குறைவாகவே இருக்கிறது. பள்ளியில் ஆசிரியர் பயிற்றுவிப்பது மாணவர்களை ஈர்க்கவில்லை, மாணவர்களின் கவனத்தை ஈர்க்கவில்லை. இதனால் அவர்களின் கவனம் சுலபமாக சிதறுகிறது. வகுப்பில் கவனமின்மையினால் அவர்களின் புரிதல் குறைந்து புள்ளிகளும் குறைந்து இருக்கிறது. உலகெங்கிலும் கல்வி முறைகள் புத்தாக்கத்துடன் முன்னேறிக்

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

கொண்டே வருகிறது. இதனால், மாணவர்களுக்கு கற்றல் கற்பித்தல் முறை எளிதாகவும் ஆர்வமூட்டும் வகையிலும் இருப்பதை உறுதி செய்தல் வேண்டும். தொடர்ந்து, இணையவழி கல்வி மற்றும் டிஜிட்டல் கருவிகள் இக்காலக்கட்டத்தில் கல்வித்துறையில் அதிக பயன் தருகின்றன. ஆனால், இதன் பயன்பாடு தமிழியல் பாடங்களில் மேம்பாடு அடைந்துக்கொண்டு வந்தாலும் மற்ற மொழிகளுடன் ஒப்பிடுகையில் இலக்கணக் கருவிகளுக்கான சிறப்பு செயலிகள் குறைவாகவே உள்ளது. நவீன தொழில்நுட்பங்களை பின்பற்ற தேவையான அறிவையும் பயிற்சியையும் பெறாததால் ஆசிரியர்களும் தங்களின் பழைய முறைகளில் கற்பிப்பதே சுலபமாக கருதுகின்றனர். ஆகவே, இதன்வழி இலக்கணம் கற்றலில் நவீன முறையின்மையினால் மாணவர்கள் அதிகளவில் திறமை இல்லாமல் இருக்கின்றனர் என்பதை காண முடிகிறது.

பயிற்சிகள் குறைப்பாடு

2. இடைநிலைப்பள்ளி படிவம் 5 மாணவர்களிடையே வல்லின மிகுமிடங்களின் புரிதல் குறைவாக இருக்க இலக்கணம் பயிற்சிகள் குறைப்பாடு என்பது ஒரு இன்னொரு காரணமாக இருப்பதை பார்க்க முடிகிறது. மாணவர்களின் மனநிலை, ஆர்வம் மற்றும் கற்றலில் கவனம் செலுத்தாத காரணத்தால், சில நேரங்களில் ஆசிரியர்களே பாடங்களை சுருக்கி முறையில் கற்றுத்தருகின்றனர். உதாரணமாக ஓர் இலக்கண விதியைச் சொல்லும்போது, அதற்கான பயன்பாடு, உட்பொருள் ஆகியவை விளக்கமாகக் கூறப்பட வேண்டும். இவ்வகை விளக்கம் நவீனமானது எனக் கருதப்படுகிறது, அது மாணவர்களின் ஆழமான புரிதலையும் அதன் செயல்பாட்டின் மீது முழுமையான கவனத்தையும் உருவாக்கும். உதாரணமாக, தமிழ் எழுத்து விதிகள் குறித்து விளக்கம் பெற்ற மாணவர்கள், புதிய சொற்களை உருவாக்கும் போது அதே விதிகளை பயன்படுத்தி சரியான சொற்களை அமைக்கக் கற்றுக்கொள்வார்கள். இதனால், மாணவர்களுக்கு பயிற்சி மிகவும் தேவையாக இருக்கிறது. இக்காலக்கட்டத்தில் பள்ளியில் ஆசிரியர் பாடம் போதிப்பதை தவிர்த்து கூடுதல் நேரம் இருந்தால் மட்டுமே பயிற்சி கொடுக்கின்றனர். அது மாணவர்களுக்கு போதியதாக அமைவது குறைவு. இதன்வழி, மாணவர்கள் இலக்கணம் கற்றலில் பயிற்சி குறைப்பாட்டினால் அதிகளவில் திறமை இல்லாமல் இருக்கின்றனர் என்பதை பார்க்க முடிகிறது.

முடிவு

“தமிழ் இலக்கண வல்லினம் மிகுமிடங்களை “க ச த ப விளையாட்டு அட்டை” மூலம் மேம்படுத்துதல்” எனும் தலைப்பில் மேற்கொள்ளப்பட்ட இவ்வாய்வு வெற்றியைத் கொடுத்துள்ளது. சான்றாக, மாணவர்களுக்கு நடத்தப்பட்ட முன்னறி மற்றும் பின்னறித் தேர்வின் முடிவுகள் இருக்கின்றன. விளையாட்டு அணுகுமுறையினை பள்ளியில் தொடர்ந்து பயன்படுத்த ஆசிரியர்கள் முயற்சி எடுக்க வேண்டும். அதுமட்டுமல்லாமல், ஆசிரியர்கள் மாணவர்களுக்கு எந்த திறனைக் கற்றுக் கொடுத்தாலும் அவர்கள் கண்டிப்பாக புதியச் சிந்தனையோடு செயல்பட வேண்டும். மேலும், ஆசிரியர்கள் ஒரு திறனைக் கற்பிக்கும் பொழுது ஒரே அணுகுமுறையினைப் பயன்படுத்தாமல், புதிய மாதிரியான அணுகுமுறைகளோடு மாணவர்களுக்குக் கற்பித்தால் அவர்களால் வகுப்பில் மாணவர்களின்

கவனத்தை ஈர்க்க முடியும். அவ்வகையில், வல்லினம் மிகுமிடம் புரிதலில் மாணவர்கள் தனிநபராகவும் குழு முறையிலும் நடவடிக்கையினை மேற்கொள்ளாம். இதன் மூலம், மாணவர்களால் தாங்கள் செய்கின்ற தவறுகளைத் தெரிந்து கொள்வதோடு மற்ற நண்பர்களுடன் கலந்துரையாடும் பொழுது மற்றவர்களின் புரிதலையும் தெரிந்து கொண்டு அவர்களால் மேலும் சிறப்பாக புரிதலை மேம்படுத்த முடியும் என்பதனை அறிய முடிகின்றது. ஆகையால், இவ்வாய்வு அனைவரின் ஒத்துழைப்புடன் மிகச் சிறப்பாக நிறைவடைந்தது. ஆகவே, இவ்வாய்வை மேற்கொள்ள உறுதுணையாக இருந்த பள்ளி நிர்வாகத்திற்கும், ஆசிரியர்களுக்கும் மற்றும் மாணவர்களுக்கும் ஆய்வாளர் தனது மனமார்ந்த நன்றியைத் தெரிவித்துக் கொள்கிறார்.

References

- Abdullah, K. L., & Chan, C. M. (2018). A systematic review of qualitative studies exploring peer learning experiences of undergraduate nursing students. *Nurse Education Today*, 71, 185-192.
- Azwandi, S., & Syahril. (2018). The effect of picture card games on students of elementary school's vocabulary mastery.