

கற்பித்தல் ஒரு கலை: டிஜிட்டல் மயமாக்கல் மற்றும் 21ஆம் நூற்றாண்டு கற்பித்தல் முறையியல்

Art and song lyrics: Dysphemism in Billie Eilish's album - Happier Than Ever through the lens of Malay Common Sense and Pragmatics

Chandrika Priangani Gunapala*

Mahaweli National College of Education, Polgolla, Sri Lanka

*Corresponding author email: cpriangani@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received: 25th April 2026

Revised: 14th May 2026

Accepted: 16th June 2026

Published: 19th June 2026

KEYWORDS

டிஜிட்டல் மயமாக்கல்

21ஆம் நூற்றாண்டு

கற்பித்தல் முறையியல்

தமிழ்மொழி மூலக் கல்வி

ஆய்வுச் சுருக்கம் - கற்றல் என்பது தொடர்ச்சியாக இடம்பெற வேண்டிய ஒன்றாகும். கற்றலும் கற்பித்தலும் ஒரு ஆளிடைத் தொடர்பை ஏற்படுத்தும் சுமுகமான மென்திறனாகும். 21ஆம் நூற்றாண்டானது கைத்தொழில் யுகக் கல்வியிலிருந்து 'அறிவுச் சமூகம்' (Knowledge Society) நோக்கிய மாற்றத்தைக் குறித்து நிற்கிறது. உலகளாவிய ரீதியில் கற்பித்தல் முறையியல் என்பது வெறும் தகவல்களை உள்வாங்குவதிலிருந்து மாறி, விமர்சனச் சிந்தனை (Critical Thinking), தொடர்பாடல் (Communication), இணைந்து வாழல் (Collaboration) மற்றும் படைப்பாற்றல் (Creativity) என்ற 4Cs ஐ வளர்ப்பதை நோக்கமாகக் கொண்டுள்ளது. இலங்கையின் தமிழ்மொழி மூலக் கல்வியைப் பொறுத்தவரை, மாணவர்கள் உலகளாவிய ரீதியில் போட்டியிடும் திறனைப் பெறுவதை உறுதிசெய்வதற்கும் எதிர்காலத் தொழில் வாய்ப்பினைப் பெறுவதற்கும் கலைத்திட்ட முறையில் ஒரு கட்டமைப்பு ரீதியான மறுசீரமைப்பு அவசியமாகிறது. 2026 கலைத்திட்ட மறுசீரமைப்பின் கீழ் தேசிய கல்வி நிறுவகம் (NIE) தமிழ்மொழி மூலப் பாடத்திட்டங்களை STEAM மற்றும் செயற்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் (PBL) போன்ற சர்வதேசத் தரங்களுடன் இணைக்க முயற்சிக்கிறது. இக்கட்டுரையானது தொழில்நுட்பத்திற்கும் கற்பித்தல் முறையியலுக்கும் இடையிலான ஒருங்கிணைப்பை வலியுறுத்துவதுடன், டிஜிட்டல் இடைவெளி, ஆசிரியர் தொழில்வாண்மை விருத்தி, நவீன கற்பித்தல் உத்திகள் மற்றும் மூன்று அடுக்கு திட்டப்பாடையை ஆகியவற்றை மையமாக ஆராய்கிறது.

ABSTRACT - Learning is something that must take place continuously. Teaching and learning constitute a congenial soft skill that establishes human interaction. The 21st century marks a shift from vocational-age education towards the Knowledge Society. Globally, pedagogical methodology has moved away from the mere absorption of information towards cultivating the 4Cs: Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity. With respect to Tamil medium education in Sri Lanka, a structural curriculum reform is essential to ensure that students acquire the capacity to compete globally and to secure future employment opportunities. Under the 2026 curriculum reform, the National Institute of Education (NIE) is endeavouring to align Tamil medium syllabi with international standards through STEAM and Project-Based Learning (PBL). This article emphasises the synergy between technology and pedagogy, and centrally examines the digital divide, teacher professional development, modern teaching strategies including gamification and the Hybrid Flipped Model, and a proposed three-tier roadmap for the future of Tamil medium education in Sri Lanka.

KEYWORDS: Digital transformation, 21st century pedagogy, Tamil medium education, STEAM, Educational equity

அறிமுகம்

இலங்கையின் தமிழ்மொழியிலான கல்வியானது கல்விசார் ரீதியில் சிறந்த வரலாற்றைக் கொண்டிருந்தாலும், அது பெரும்பாலும் பரீட்சையை மையப்படுத்தியதாக (Exam-centric) இருந்து வருகிறது. தற்போதைய 2026 கலைத்திட்ட மறுசீரமைப்பின்படி, தேசிய கல்வி நிறுவகம் (NIE) தமிழ்மொழி மூலப் பாடத்திட்டங்களை STEAM (அறிவியல், தொழில்நுட்பம், பொறியியல், கலை மற்றும் கணிதம்) மற்றும் செயற்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் (PBL) போன்ற சர்வதேசத் தரங்களுடன் இணைக்க முயற்சிக்கிறது.

நமது பாடசாலை முறைமையானது பல தசாப்தங்களாக சிறந்த அறிஞர்களையும் அறிவுஜீவிகளையும் உருவாக்கி வந்துள்ளது என்பதில் ஐயமில்லை. இருப்பினும் தற்போதைய உலகளாவிய கல்விப் போக்குகளுடன் ஒப்பிடும்போது, நமது கற்றல் கற்பித்தல் முறையானது இன்னும் பரீட்சைகளை மையப்படுத்திய ஒரு கட்டமைப்பிற்குள்ளேயே முடங்கிக் கிடப்பதைக் காணலாம். மாணவர்கள் பாடப் புத்தகங்களில் உள்ள தகவல்களை மனப்பாடம் செய்து அதனைப் பரீட்சைத் தாள்களில் மீண்டும் ஒப்புவிப்பதன் மூலம் மட்டும் இன்றைய நவீன அறிவுச் சமூகத்தில் அவர்களால் வெற்றிபெற முடியாது. 21ஆம் நூற்றாண்டு என்பது வெறும் தகவல்களைச் சேகரிக்கும் யுகமல்ல; மாறாக தகவல்களை பகுத்தாய்வு செய்து புதிய தீர்வுகளை உருவாக்கும் திறன்களைக் கோரும் யுகமாகும்.

இதனை உணர்ந்துகொண்ட இலங்கையின் தேசிய கல்வி நிறுவகம் 2026 கலைத்திட்ட மறுசீரமைப்பின் கீழ் ஒரு பாரிய மாற்றத்தை முன்னெடுத்து வருகிறது. இச்சீர்திருத்தத்தின் முக்கிய நோக்கங்கள் வருமாறு:

1. சர்வதேசத் தரங்களுடன் இணைதல்: தமிழ்மொழி மூலப் பாடத்திட்டங்களை உலகளாவிய கல்வித் தரங்களுக்கு இணையாக மாற்றியமைத்தல்.
2. STEAM கல்வியின் ஒருங்கிணைப்பு: அறிவியல் (Science), தொழில்நுட்பம் (Technology), பொறியியல் (Engineering), கலை (Arts) மற்றும் கணிதம் (Mathematics) ஆகிய துறைகளை ஒன்றிணைந்த ஒரு முழுமையான கற்றல் அணுகுமுறையாக மாற்றுதல்.

3. செயற்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் (PBL): மாணவர்கள் வெறும் ஏட்டுக்கல்வியுடன் நின்றுவிடாமல் நிஜ உலகப் பிரச்சினைகளுக்குத் தீர்வுகாணும் வகையில் செயற்திட்டங்கள் வழியாகக் கற்றலை முன்னெடுத்தல்.
4. ஆசிரியர் — மாணவர் ஆளிடைத் தொடர்பு: ஆசிரியர் என்பவர் தகவல்களை வழங்குவதாக மட்டும் இருக்காமல் ஒரு வழிகாட்டியாகவும் (Facilitator) மாணவர் மையக் கற்றல் (Learner-centred Model) சூழலை உருவாக்குபவராகவும் மாற வேண்டும்.

டிஜிட்டல் இடைவெளியும் சவால்களும்

டிஜிட்டல் மயமாக்கல் என்பது வெறும் வன்பொருள்களை (Hardware) அறிமுகப்படுத்துவது மட்டுமல்ல. நகர்ப்புற தேசிய பாடசாலைகளுக்கும் கிராமப்புற அல்லது தோட்டப்புறப் பாடசாலைகளுக்கும் இடையே தொழில்நுட்ப வசதிகளில் பெரும் இடைவெளி காணப்படுகிறது. முறையான கட்டமைப்பு வசதிகள் இன்றி முன்னெடுக்கப்படும் டிஜிட்டல் மயமாக்கல், ஏற்கனவே உள்ள சமூக ஏற்றத்தாழ்வுகளை மேலும் வலுவாக்கும் அபாயத்தைக் கொண்டுள்ளது.

மேலும், இணையத்தில் ஆங்கில மொழியின் ஆதிக்கம் அதிகமாக இருப்பதால் தமிழிலான உயர்தரமான டிஜிட்டல் கற்றல் வளங்கள் குறைவாகவே உள்ளன. எனவே தமிழ்மொழிக்கென பிரத்யேகமான திறந்தநிலை கல்வி வளங்களையும் (OER) செயற்கை நுண்ணறிவு (AI) சார்ந்த கற்றல் கருவிகளையும் உருவாக்க வேண்டியது தேசிய வளவாளர்களின் (National Resource Persons) கடமையாகும்.

நவீன கற்பித்தல் முறைகள்: விளையாட்டாக்கலும் திரும்பிய வகுப்பறையும்

கற்றல் செயல்பாடுகளை விளையாட்டுப் பாணியிலான (Game-Style) அனுபவங்களாக மாற்றுவது மாணவர்களின் ஈடுபாட்டை அதிகரிக்கிறது. விளையாட்டாக்கல் (Gamification) மற்றும் திரும்பிய வகுப்பறை (Flipped Classroom) ஆகிய முறைகள் இதற்கு மிகவும் பயனுள்ளவையாக உள்ளன.

3.1 மொழிக் கற்றல் விளையாட்டுகள்

பின்வரும் விளையாட்டுகளை பயிற்சி நிலையில் உள்ளடக்கும்போது மாணவர்கள் மிகவும் உற்சாகத்துடன் இயங்குவார்கள்:

- பிங்கோ (Bingo)
- சொல் சதுரம் (Words Square)
- ஓடிச் சொல்லெழுதல் (Running Dictation)
- பெல்மிசம் (Pelmanism)
- பலகைக்குப் பின்னால் (Back to the Board)
- பலகையில் தொடல் (Slap the Board)

குறிப்பாக, இரண்டாம் தேசிய மொழியாக (2NL) தமிழைப் பயிலும் மாணவர்களிடையே தலைமைப் பட்டியல் (Leaderboards) மற்றும் புதிர் சார்ந்த (Quest-based) இலக்கண சவால்கள் அவர்களின் பதட்டத்தைக் குறைத்து தன்னம்பிக்கையை வளர்க்கின்றன.

3.2 வேலை ஒழுங்கமைப்பு முறைகள்

கற்பிக்கும் பாடங்களை வேலை ஒழுங்கமைப்பிலூடாக முன்னெடுத்துச் செல்ல வேண்டும். அவையாவன:

- தூதர் முறை (Ambassador Method)

- சந்தை இடம் (Market Place)
- குழு முறை (Group Method)
- குறுக்குக் குழு முறை (Cross Group Method)
- வெங்காய முறை (Onion Method)

இவை மாணவர்களது படைப்பாற்றலை அதிகரித்து மென்திறன்களையும் மெருகூட்டுகின்றன. மாணவர்களுக்கு கற்றலில் மேலும் ஆர்வத்தைத் தூண்டுவதுடன் தேவையற்ற விடயத்திலுள்ள கவனத்தை திசைதிருப்பவும் உதவுகின்றன.

3.3 கலப்பின திரும்பிய மாதிரி (Hybrid Flipped Model)

வீட்டில் தொழில்நுட்ப வசதிகள் குறைவாக உள்ள மாணவர்களை கருத்தில் கொண்டு, இவ்வாய்வு கலப்பின திரும்பிய மாதிரி (Hybrid Flipped Model) ஒன்றை முன்மொழிகிறது. இதன்படி மாணவர்கள் பாடசாலைகளிலுள்ள கற்றல் மையங்களில் (Learning Hubs) டிஜிட்டல் வளங்களை அணுகலாம்; அதேநேரம் வகுப்பறை நேரத்தை செயற்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றலுக்காகவும் (PBL) குழு விவாதங்களுக்காகவும் பயன்படுத்தலாம்.

ஆசிரியர் தொழில்வாண்மை விருத்தி

டிஜிட்டல் மயமாக்கலின் வெற்றி ஆசிரியர்களின் கைகளிலேயே உள்ளது. வெறும் அடிப்படை தகவல் தொழில்நுட்ப அறிவு (Basic ICT Literacy) என்பதற்கு அப்பால், கற்பித்தல் சார் தொழில்நுட்ப ஒருங்கிணைப்பு (Pedagogical ICT Integration) ஆசிரியர்களுக்கு அவசியமாகும். இதற்காக இவ்வாய்வு பாடசாலை மட்டத் தொழில்வாண்மை ஆசிரியர் விருத்தி (School-Based Professional Teacher Development — SBPTD) முறையை பரிந்துரைக்கிறது.

இதன் மூலம் குறிப்பிட்ட துறையில் தேர்ச்சி பெற்ற ஆசிரியர்கள் மற்றும் தேசிய வளவாளர்கள், இளம் ஆசிரியர்களுக்கும் எண்ணிமக் கருவிகளைக் கையாளுவதில் இடர்படும் ஆசிரியர்களுக்கும் டிஜிட்டல் பயிற்றுவிப்பாளர்களாக (Digital Coaches) இருந்து வழிகாட்ட முடியும்.

பாடத்திட்ட வடிவமைப்பும் எதிர்காலப் பாதையும்

இந்த ஆய்வானது வீலரின் சுழற்சி மாதிரி (Wheeler's Cyclic Model) மற்றும் டாபாவின் பகுத்தறிவு (Taba's Rationale) ஆகியவற்றை தமிழ் கல்விச் சூழலுக்குப் பயன்படுத்துவதை வலியுறுத்துகிறது. இதன் மூலம் ஆசிரியர்களே பாடத்திட்ட வடிவமைப்பில் பங்கேற்பதை உறுதிசெய்ய முடியும்.

எதிர்கால வளர்ச்சிக்காக முன்மொழியப்படும் மூன்று அடுக்குத் திட்டப்பாதை (Three-tier Roadmap) பின்வருமாறு:

காலகட்டம்	நடவடிக்கை
குறுகிய காலம்	தமிழ்மொழி மூல STEAM வளங்களை தேசியமயமாக்கல்.
மத்திய காலம்	கிராமப்புற மற்றும் தோட்டப்புறப் பாடசாலைகளில் உள்ளடக்கிய டிஜிட்டல் மையங்கள் (Inclusive Digital Hubs) அமைத்தல்.
நீண்ட காலம்	தேசிய மதிப்பீட்டு முறையில் செயற்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் (PBL) மற்றும் விளையாட்டாக்கல் (Gamification) மதிப்பீடுகளை முழுமையாக இணைத்தல்.

முடிவுரை

தமிழ்மொழி மூலக் கல்வியானது உலகமயமாக்கப்பட்ட சூழலில் நிலைத்திருக்க வேண்டுமானால் டிஜிட்டல் மயமாக்கல் என்பது ஒரு தேர்வல்ல — அது ஒரு கட்டாயத் தேவையாகும். தொழில்நுட்பத்திற்கும் கற்பித்தல் முறையியலுக்கும் இடையிலான

முறையான ஒருங்கிணைப்பின் மூலம் இலங்கையின் தமிழ்மொழிக் கல்வித்துறையை சர்வதேச அளவில் ஒரு முன்மாதிரியாக மாற்ற முடியும்.

வாழ்க்கை நமக்கு வாய்ப்புகளைத் தருகிறது. அதனை வெற்றியாக மாற்ற வேண்டும். அதற்குக் கற்பித்தலை கலையாக்க வேண்டும். இரசனை, நவரசம் அனைத்தும் உள்ளடங்கிய கற்பித்தல் வகுப்பறைத் தளத்தில் மேடையேறும்போது கற்றல் என்பது எதிர்கால விருட்சங்களை உருவாக்கும் மீட்சிச் சுழற்சியாகின்றது.

REFERENCES

- தேசிய கல்வி நிறுவகம் (NIE). (2026). *தேசிய கல்விச் சீர்திருத்தங்கள் 2026: தமிழ்மொழி மூலப் பாடத்திட்டங்களுக்கான STEAM மற்றும் செயற்திட்ட அடிப்படையிலான கற்றல் (PBL) வழிகாட்டி*. கொழும்பு, இலங்கை.
- Taba, H. (1962). *Curriculum development: Theory and practice*. New York: Harcourt, Brace & World.
- Wheeler, D. K. (1967). *Curriculum process*. London: University of London Press.
- UNESCO. (2023). *Digital transformation and inclusive learning environments in education: Global trends and challenges*. Paris: UNESCO Publishing.
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences: Implications for national curriculum policies. *Journal of Curriculum Studies*, 44(3), 299–321. <https://doi.org/10.1080/00220272.2012.668938>