

இலங்கை ஆசிரியர் சேவை உத்தியோகத்தர்களுக்கான
முதலாவது வினைத்திறன் தடைதாண்டல் பரீட்சை

இதவடிவம் - 03

கல்வியில் எண்மான (டிஜிட்டல்) தொழிநுட்பம்

ஆசிரியர் கல்வி நிர்வாகக் கிளை

கல்வி, உயரகல்வி மற்றும் தொழிற்கல்வி
அமைச்சு

இசுருபாய

இலங்கை ஆசிரியர் சேவை உத்தியோகத்தர்களுக்கான முதலாவது வினைத்திறன் தடைதாண்டல் பரீட்சை

இதவடிவம் - 3

கல்வியில் எண்மானத்(டிஜிட்டல்) தொழிநுட்பம்

Digital Technology in Education

இதவடிவத்தின் பெயர்	கல்வியில் எண்மானத்(டிஜிட்டல்) தொழிநுட்பம்
நோக்கங்கள்	1. மாணவர் மைய அணுகுமுறையில் கற்றல்-கற்பித்தல் செயற்பாட்டை இலகுவாக மேற்கொள்வதற்குத் தேவையான அடிப்படை டிஜிட்டல் திறன்களைப் புரிந்துகொள்வதுடன் அதனை பெற்றுக்கொள்ளல். 2. வகுப்பறை கற்றல்-கற்பித்தல் செயற்பாடுகளில் பிரயோகிக்க முடியுமான டிஜிட்டல் கருவிகள் மற்றும் பிரயோகம் தொடர்பாக ஆராய்தல். 3. பாடத்திட்டமிடலுக்குப் பொருத்தமான டிஜிட்டல் தொழிநுட்பத்தை புரிந்து அவற்றை பிரயோகித்தல். 4. உள்ளக சூழலில் பெற்றுக்கொள்ளக்கூடிய நம்பத்தகுந்த மூலங்களிலினுடாக மெய்நிகர்(Virtual) வகுப்பறை முகாமைத்துவத்துடன் உள்ளடக்கங்களை பகிர்ந்துகொள்ளக்கூடிய அறிவை பெற்றுக்கொள்ளல்.
கற்றல் பேறுகள்	1. டிஜிட்டல் தொழிநுட்பம் சார்ந்த அடிப்படைத் திறன்களை பிரயோகிக்கும் ஆற்றலை வெளிப்படுத்தல். 2. கற்றல்-கற்பித்தல் செயற்பாட்டை இலகுவடுத்தக்கூடிய கருவிகள் மற்றும் தளங்களை பயன்படுத்தல். 3. தொழிநுட்பத்தை மிகச்சிறந்த முறையில் பயன்படுத்தும் வகையில் கலப்பு கற்றல்(Blended learning) அணுகுமுறையை பயன்படுத்தல். 4. கற்றல் முகாமைத்துவ முறைமையை(LMS) அடிப்படை அம்சங்களை அறிவதுடன் அதனைப் பயன்படுத்தல். 5. கற்றல் முகாமைத்துவ முறைமையை(LMS) பயன்படுத்தி கற்றல் செயற்பாடொன்றை நடத்துதல். 6. தொடர்புடைய நெறிமுறைகளில் கவனம் செலுத்தி தகவல்கள் மற்றும் எழுத்தறிவை உற்பத்தித்திறன் கொண்ட முறையில் பிரயோகித்தல்.

உள்ளடக்கம்	1. அடிப்படை திறன்களை பெற்றுக்கொள்ளல் 1.1 அடிப்படை தகவல் தொழிநுட்பத் திறன்கள்(அலுவலக மென்பொருள் தொகுப்பு/Office Package) 1.2 இணையம் மற்றும் மின்னஞ்சல் (Internet and email) 1.3 வன்பொருளின் அடிப்படைகள் (Fundamentals of hardware) 1.4 தகவல் தொழில்நுட்பப் பிரயோகங்கள் (IT applications) 2. கற்றல்-கற்பித்தல் கருவிகள் மற்றும் தளங்கள் பற்றிய விழிப்புணர்வு மற்றும் அறிவைப் பெற்றுக்கொள்ளல். 2.1 புளுமின் வகைப்பாடு மற்றும் கல்வித்தொழில்நுட்பம். 2.2 பாடத்திட்ட விருத்திக்காக கிடைக்கக்கூடிய கருவிகள். 2.3 கிடைக்கக்கூடிய கருவிகளின் பிரயோகம். 3. கற்றல்-கற்பித்தலில் கலப்பு கற்றல் அணுகுமுறை(Blended learning) 3.1 கலப்பு கற்பித்தல் என்றால் என்ன? 3.2 புரட்டப்பட்ட கற்றல் என்றால் என்ன?(Flipped Learning) 3.3 கற்றல் முறையியல் 3.4 கலப்பு கற்றலுக்கான பாடதிட்ட வழிகாட்டி தயாரித்தல் 4. கற்றல் முகாமைத்துவ முறைமை (LMS) 4.1 கற்றல் முகாமைத்துவ முறைமை மற்றும் நிகழ்நிலை கற்றல் என்றால் என்ன? 4.2 கற்றல் முகாமைத்துவ முறைமையுடன் செயலாற்றுதல் 4.3 கற்றல்-கற்பித்தலுக்காக கற்றல் முகாமைத்துவ முறைமையில் கிடைக்கக்கூடிய அம்சங்கள் 5. கற்றல் முகாமைத்துவ முறைமை(LMS) பற்றிய ஆழமான கற்றல் கற்றல் முகாமைத்துவ முறைமையை பயன்படுத்தி பாடத்திட்டம் தயாரித்தல். 6. நெறிமுறைகள் - தகவல் எழுத்தறிவு மற்றும் ஊடக எழுத்தறிவு 6.1 தகவல் எழுத்தறிவு மாதிரிகள் 6.2 ஊடக எழுத்தறிவு 6.3 இணைய வெளியில் நெறிமுறைகள்
கற்றல் முறை	சுயகற்றல்