ஆறாம் வகுப்பு மாணவர்களிடையே கோ-கோ விளையாட்டில் உள்ள திறன்களை தகவல் தொழில்நுட்பம் மூலம் மேம்படுத்துதல்.

செயல் ஆய்வு

சென்னை-6

மாநிலக் கல்வியியல் ஆராய்ச்சி மற்றும் பயிற்சி நிறுவனத்திற்கு

பணிந்து சமர்ப்பிக்கப்படுகிறது

ஆய்வாளர்

முனைவர். மூ. ஆ. சங்கரன்,

விரிவுரையாளர்

மாவட்ட ஆசிரியர் கல்வி மற்றும் பயிற்சி நிறுவனம்

புதுக்கோட்டை

2022-23

சான்று

புதுக்கோட்டை மாவட்ட ஆசிரியர் கல்வி மற்றும் பயிற்சி நிறுவனத்தில் விரிவுரையாளர் முனைவர் மூ.ஆ.சங்கரன் என்பவர் ஆறாம் வகுப்பு மாணவர்களிடையே கோ-கோ விளையாட்டில் உள்ள திறன்களை தகவல் தொழில்நுட்பம் மூலம் மேம்படுத்துதல் என்ற தலைப்பில் செயலாளாய்வு மேற்கொண்டு அதன் செயல் பாடுகளை ஆய்வு அறிக்கையாக புதுக்கோட்டை மாவட்ட ஆசிரியர் கல்வி மற்றும் பயிற்சி நிறுவனத்தில் சமர்ப்பித்தார் என சான்றளிக்கப்படுகிறது

முதல்வர்
மாவட்ட ஆசிரியர் கல்வி மற்றும் பயிற்சி
நிறுவனம்
புதுக்கோட்டை

.

என்னுரை

ஆசிரியர் கல்வி மற்றும் பயிற்சி தொடக்க கல்வியின் தரம் மேம்படுத்துவதற்கு செயலாய்வு களமாக மாற்ற அதை செய்வதற்கு வாய்ப்பு அளித்த மாநில கல்வியியல் ஆராய்ச்சி மற்றும் பயிற்சி இயக்கத்திற் நன்றியுடையேன்.இந்த ஆய்வை மேற்கொள்வதற்கு ஆணை வழங்கிய இயக்குனருக்கும் சிறப்பாக வழிகாட்டி ஆய்வு கட்டுரையை ஏற்றுக் கொண்ட நிறுவன முதல்வர் திருமதி மு. புனிதம்.M.Sc.,M.Ed.,M.Phil., அவர்களுக்கும் நன்றி. நிறுவன துணை முதல்வர் முனைவர் கோ. முருகன்.M.sc,M.Ed,M.Phil, PhD. அவர்களுக்கும் நன்றி செயலாய்விற்கு மேலும் உறுதுணை புரிந்த நிறுவன கல்வியாளர்கள் அனைவருக்கும் என் மன மார்ந்த நன்றி செயலாவிற்கு உறுதுணையாக இருந்த நகராட்சி நடுநிலைப்பள்ளி அறந்தாங்கி தலைமை ஆசிரியை மற்றும் ஆசிரியர்களுக்கும எனது மனமார்ந்த நன்றி.

இடம்: புதுக்கோட்டை

தங்கள்அன்புள்ள

நாள் :

(மூ.ஆ. சங்கரன்)

வ. எண்	பொருளடக்கம் (Content)
1	முன்னுரை (Introduction)
2	ஆய்வின் தேவை மற்றும் முக்கியத்துவம் (Need and significance of the study)
3	ஆய்விற்கான காரணங்கள் (Reason of the study)
5	செயல் கருதுகோள்கள் (Action hypothesis)
6	ஆய்வு முறைகள் (Methodology)
7	ஆய்வு மாதிரி (Sample of the study)
8	ஆய்வு கருவிகள் (Tools)
9	ஆய்வு கருவிக்கான விளக்கம் (Description of Tools)
10	ஆய்வுக்கான உத்திகள் (Strategies)
11	செய்து காட்டுதல் (Demonstration)
13	விரிவுரை முறை (Lecture method) காணொலி (videos)
14	புள்ளி விவரம் (Collection of Date)
15	புள்ளி விவரப் பகுத்தாய்வு ((Date Analysis)
16	முன் தேர்வு- பின் தேர்வு ஒப்பீடு (Comparison of pre & post Test)
17	ஆய்வின் முடிவுகள் (Findings)
18	கல்வியில் பயன்பாடுகள் (Educational Implications)
19	துணைநூற்பட்டியல் (References) பின்னிணைப்பு (Appendix)

ஆறாம் வகுப்பு மாணவர்களிடையே கோ-கோ விளையாட்டில் உள்ள திறன்களை தகவல் தொழில்நுட்பம் மூலம் மேம்படுத்துதல்

முன்னுரை:

இன்றைய காலகட்டத்தில் மாணவர்களிடையே விளையாட்டு சார்ந்த செயல்பாடுகள் மிக குறைவாக உள்ளது அதனை மேம்படுத்துவதற்காக சிறுவயதிலிருந்து ஆர்வத்தை ஏற்படுத்தும் விதமாக கோ-கோ விளையாட்டு பற்றிய கோ-கோ இந்தியாவின் மகாராஷ்டிரா பகுதியில் தோன்றியதாகவும், பண்டைய காலங்களில் தேர்களில் விளையாடப்பட்டு ராதேரா என்று அழைக்கப்பட்டதாகவும் நிபுணர்கள் நம்புகின்றனர். ரத் என்பது தேரின் ஹிந்தி மொழிபெயர்ப்பு. கோ- கோவின் தற்போதைய பதிப்பு, கால் நடையில் தனிநபர்களால் விளையாடப்படுகிறது, இது முதல் உலகப் போரின் போது 1914 இல் தோன்றியது.

விதிகள்

ஒவ்வொரு அணியும் 12 வீரர்கள் கொண்டிருக்கும், ஆனால் 9 வீரர்கள் மட்டுமே ஒரு போட்டியில் களம் காண முடியும்.

ஒரு போட்டியில் இரண்டு ஆட்டங்களை கொண்டது. ஒரு ஆட்டம் ஓடுவது மற்றும் தொடுவது என ஒவ்வொன்றும் தலா 9 நிமிடங்கள் கொண்டது

களத்தில் ஓர் அணியின் வீரர்கள் ஓர் வரிசையில்,அடுத்தடுத்தவர்கள் எதிர்திசையை நோக்கியவாறு அமர்ந்திருப்பர். எதிரணி இரண்டு அல்லது மூன்று வீரர்களை களத்தில் இறக்குவர்.அமர்ந்திருக்கும் அணியின் நோக்கம் எதிரணியின் போட்டியாளரை துரத்தி தொட்டு வெளியேற்றுவது ஆகும். ஆனால் அவர்கள் ஒரே திசையில்தான் ஓட வேண்டும்;அமர்ந்திருப்பவர்களுக்கிடையே குறுக்கே புக முடியாது.மாற்றாக ஓடும் எதிரணியினர் அவ்வாறு குறுக்கே செல்லலாம். துரத்துபவர்கள் வரிசையின் கடைசி வரை ஓடி அதன் பின்னரே மற்ற திசையில் ஓட முடியும்.துரத்தும் பணியை தனக்கு முதுகு காட்டி அமர்ந்து கொண்டிருக்கும் நபரிடம் மாற்றி விடலாம். அப்போது கோ என ஒலி எழுப்புவர்.இது துரத்துபவர் மாறுவதைக் குறிக்கும். எந்த அணி குறைந்த நேரத்தில்

எதிரணியின் அனைத்து வீரர்களையும் வெளியேற்றுகிறார்களோ அவர்களே வெற்றி பெற்றவர்கள்.

ஆய்வின் தேவைகள் மற்றும் முக்கியத்துவம்:

உயிர் உள்ளவரை உடல் இயக்கம் என்ற அடிப்படையில் மாணவருடைய போதுமான உடல் இயக்க செயல்பாடுகளில் அவர்கள் ஈடுபடவில்லை இதற்கு காரணம் இன்றைய நவீன காலத்தில் மொபைல் போன்களின் ஆதிக்கம் அதிகம் நிறைந்துள்ளதால் மாணவர்கள் இருந்த இடத்திலிருந்து மொபைல் மூலம் விளையாடிக் கொண்டிருக்கின்றனர் இதனால் அவர்களுக்கு உடல் இயக்க செயல்பாடுகள் இல்லாத காரணத்தினால் அவர்கள் உடல் ரீதியாகவும் மனரீதியாகவும் அதிக பாதிப்பு அடைகின்றனர் இதனை போக்குவதற்காக மாணவர்களுக்கு ஒரு விளையாட்டை முன்னிறுத்தி அதன் மூலம் மாணவர்களின் உடல் இயக்க செயல்பாடுகளை அதிகரிக்க விளையாட்டு எவ்வளவு முக்கியம் என்று உணர வைக்க முடியும் மாணவர்கள் உடல் செயல்பாடுகள் மூலம் அவர்களது வளர்ச்சி மேல் நோக்கி நிற்கின்றனர் இந்த விளையாட்டுகள் மாணவர்களுக்கு கற்றுக் கொடுக்கும் போது அவர்கள் உடல் தகுதியும் மனவலிமையும் சமமானவுடன் பலரும் திறனும் வெற்றி தோல்வி மூலம் ஏற்படும் நிகழ்வுகளை அவர்களால் சமமாக பார்க்க முடியும்.

ஆய்வுக்கான காரணங்கள்:

ஆய்வாளர் பள்ளி பார்வையின் போது மாணவர்களிடம் கற்றல் செயல்பாடுகள் பற்றி உரையாடிக் கொண்டிருக்கும் போது அவர்களிடம் சுறுசுறுப்பு தன்மை இல்லாமலும் ஆரோக்கிய இல்லாமல் உடல் பருமனாகவும் மந்த நிலையாக அவர்கள் காணப்பட்டார்கள். அதேபோல் விளையாட்டு சார்ந்த விஷயங்களும் மாணவர்களுக்கு போதிய விழிப்புணர்வு அவரிடம் காணப்படவில்லை இதற்காக இந்த ஆய்வு மேற்கொள்ளப்பட்டது.

ஆய்வின் நோக்கம்

- ❖ மாணவர்களின் கோ-கோ விளையாட்டின் திறன்களை பற்றிய முன் அறிவை கண்டறிதல்
- ❖ கோ-கோ விளையாட்டில் திறன்களை தகுந்த உத்திகள் வடிவமைத்தல்
- ❖ உத்திகளை பயன்படுத்தி மாணவர்களிடையே கோ-கோ விளையாட்டின் திறனை மேம்படுத்துதல்
- ❖ மாணவர்களே கோ-கோ விளையாட்டின் திறனை பயிற்சிக்கு பின் கண்டறிதல்

ஆய்வு முறைகள்

நகராட்சி நடுநிலைப்பள்ளி அறந்தாங்கி புதுக்கோட்டை மாவட்டம் ஆறாம் வகுப்பு மாணவர்கள் ஆய்விற்காக எடுத்துக் கொள்ளப்பட்டனர். மாணவர்களிடையே கோ-கோ விளையாட்டில் உள்ள திறனை தகவல் தொழில்நுட்பம் மூலம் மேம்படுத்துதல் முன் தேர்வின் வினா படிவம் வாயிலாக ஆய்வாளரால் கண்டறியப்படலாம்.

ஆய்வு மாதிரி

புதுக்கோட்டை மாவட்டம் அறந்தாங்கி ஒன்றியம் நகராட்சி நடுநிலைப்பள்ளி ஆய்விற்காக எடுத்துக் கொள்ளப்பட்டது. இப்பள்ளியில் பயிலும் ஆறாம் வகுப்பில் 45 மாணவர்கள் ஆய்வுக்காக ஆய்வு மாதிரியாக எடுத்துக் கொள்ளப்பட்டது.

ஆய்வு கருவிகள்

ஆறாம் வகுப்பு மாணவர்களுக்கு கோ-கோ விளையாட்டில் உள்ள திறனை தகவல் தொழில்நுட்பம் மூலம் மேம்படுத்துதல் என்ற தலைப்பிற்கான ஆய்வை மதிப்பீடு அறிய வினாப் படிவம் ஆய்வாளரால் தயாரிக்கப்பட்டன.

.

ஆய்வின் உத்திகள்

1. விரிவுரை முறை

மாணவர்களை விளையாட்டு மைதானம் குறியிடப்பட்ட கோ - கோ மைதானத்தில் மாணவர்களை அமரச் செய்து விளையாட்டில் திறன்களைப் பற்றி மாணவர்களுக்கு கற்றுக் கொடுக்கப்பட்டு அவர்களை விளையாட வைத்து விளையாட்டில் விதிமுறைகளை விளக்கி கூறப்பட்டது.

- **கோ-கோ விளையாட்டின் திறன்கள் துரத்தும் திறன்**:
  இந்த திறன் எதிரணியினரின் வீரர்களை துரத்தி பிடிப்பதன் மூலம் எதிரணியின் புள்ளிகளை பெற முடியும்.

- **திடீர் திசை மாறி ஓடுதல்:**
  இந்த திறன் துரத்தி பிடிக்கும் அணியினை ஏமாற்றி ஓடும் திறனாகும்
- **தட்டுதல் அல்லது தொடுதல் திறன்**

- **தாவுதல்**

- **ஏமாற்றி கோ கொடுத்தல்**

- **தாமதமாக கோ கொடுத்தல்**

- **கோ கொடுத்தல்**
- **ஓடும் திறன்**
- **வளைந்து நெளிந்து ஓடுதல்**
- **தவிர்த்து ஓடுதல்**
- **ஏமாற்றி ஓடுதல்**

2.காணொளி காட்சிகள் மூலம் விளக்குதல்

மாணவர்களை வகுப்பறையில் அமர வைத்து கோ-கோ விளையாட்டின் காணொளி காட்சிகள் மூலம் மாணவர்களுக்கு இரு அணிகளுக்கு இடையே நடைபெற்ற போட்டிகள் மற்றும் விளையாட்டின் திறன்களை மாணவர்களுக்கு காட்சிப்படுத்தப்பட்டது

3. செய்து காட்டும் மூலம் விளக்குதல்

மாணவர்களை மைதானத்தில் அமரச் செய்து திறன்களை செய்து காண்பித்து அதை அவர்கள் திரும்ப செய்யச் சொல்லி பயிற்சிகள் அளிக்கப்பட்டது இதன் மூலம் மாணவர்கள் ஆர்வத்துடனும் திறன்களை கற்றுக்கொண்டேன் விளையாடி மகிழ்ந்தனர்

புள்ளி விவரம் (collection of Data)

ஆறாம் வகுப்பு மாணவர்கள் 40 பேருக்கு தனித்தனியே முன்பே தேர்வுக்கான வினாப் படிவம் கொடுக்கப்பட்டு பெறப்பட்டது வினாக்கள் மாணவர்களுக்கு கோ-கோ விளையாட்டில் திறன்களை , விதிமுறைகள் பற்றி மற்றும் விளையாட்டுக்கள் தேவையான உணவு பழக்க வழக்கம் ஆகிய மூன்று பகுதிகளை மையமாகக் கொண்டு கோ-கோ விளையாட்டின் அடிப்படையில் ஆய்வாளரால் வினா படிவம் வடிவமைக்கப்பட்டது.

முன் தேர்வு முடித்தபின் தொடர்ந்து நான்கு வாரங்கள் மாணவர்களுக்கு கோ-கோ விளையாட்டின் திறன்களை ஆய்வாளால் ஏற்படுத்தப்பட்டது இதற்காக வினையுறு செயல்களாக பல்வேறு உத்திகளை ஆய்வாளர் பின்பற்றினார்.

நான்கு வாரங்களுக்கு பிறகு ஐந்தாவது வாரம் மாணவர்களுக்கு எவ்வித பயிற்சியும் கொடுக்கப்படவில்லை. ஆறாவது வாரம் முன்பே தேர்விற்கு பயன்படுத்தப்பட்ட அதே வினா படிவத்தைக் கொண்டு பின் தேர்வு நடத்தப்பட்டு வினையுறு செயலுக்கு பின் மாணவர்களின் கோ-கோ விளையாட்டின் திறன்களைப் பற்றிய புள்ளி விவரம் சேகரிக்கப்பட்டது.

புள்ளி விவரப் பகுப்பாய்வு(Data Analysis)

ஆய்வுக்காக கிடைக்கப்பெற்ற புள்ளி விவரங்களைக் கொண்டு சராசரி கண்டறியப்பட்டு பகுப்பாய்வு செய்யப்பட்டது.

முன் தேர்வு-பின் தேர்வு ஒப்பீடு (Comparison of pre & post Test):

வ.எண்	மாணவர்கள் பெயர்	முன் தேர்வு	பின் தேர்வு
1	M. யோகஸ்ரீ	40	71
2	T. ஜெயஸ்ரீ	35	65
3	S. தனிஷ்கா ஸ்ரீ	48	57

4	S. பவ்யஸ்ரீ	50	69
5	V. அப்ஸனா	46	65
6	A. வசந்தா லட்சுமி	42	72
7	S. சாதனா ஸ்ரீ	45	68
8	K. கனிஷ்கா	38	58
9	V. ஹர்ஷினி	36	57
10	S. சம்ரிதா	38	55
11	P. சிவ ஆனந்தி	50	72
12	A. அட்சயா	47	70
13	M. சுபாஷினி	45	58
14	R. நட்சத்திர	39	56
15	R. பிரியதர்ஷினி	35	60
16	R. கவி ஸ்ரீ	38	67
17	S. மகா ஸ்ரீ	46	72
18	M. அக்ஷயா	44	79
19	R. ராகவி	40	68
20	R. ராஜேஷ் சுபஸ்ரீ	42	57
21	S.. சஞ்சனா	39	59
22	S. சாதனா ஸ்ரீ	40	71
23	V. காளீஸ்வரன்	44	65
24	K. செல்வ பிரகாஷ்	45	63
25	B. அகிலன்	49	78
26	M. ஹரிச்சந்திரன்	50	81
27	M. வினித்	52	79
28	K.N. குரு	49	80
29	M. சந்தோஷ்	44	78

30	S. சஞ்சய்	35	70
31	S. பால முகேஷ்	38	68
32	N. ரிதிஸ் குமார்	37	64
33	A. ஹர்ஷன்	48	75
34	P. கிஷோர்	39	69
35	V. நிரஞ்சன்	38	68
36	R. அஸ்வின்	41	71
37	V. தீரன் சிவா ஹரி	46	70
38	R. ஜெயப்பிரியன்	47	68
39	S. ராமகிருஷ்ணன்	51	72
40	S. நாகேந்திரன்	48	68
	மொத்தம்	1724	2713
	சதவீதம்	43.5	67.8

முன்தேர்வின் சதவீதம் - 43.5%

பின்தேர்வின் சதவீதம் - 67.8%

வேறுபாடு. - 24.3 %

முன் தேர்வை விட பின் தேர்வில் சதவீத வேறுபாடு 24.3%அதிகம் பெற்றிருப்பதன் மூலம் ஆறாம் வகுப்பு மாணவர்களிடையே கோ-கோ விளையாட்டின் திறன்களை மேம்பட்டு உள்ளது தெளிவாகிறது.

ஆய்வின் முடிவுகள்

- ஆறாவது மாணவர்கள் கோ-கோ விளையாட்டின் திறன்களை முழுமையாக அறிய முடிந்தது.
- மாணவனுடைய விளையாடுவதில் முக்கியத்துவத்தை உணர முடிந்தது.
- உடல் வளர்ச்சி பற்றிய அறிவு மேலோங்கியது.
- விளையாடுவதை மூலம் உடம்பில் எந்தப் பகுதிகள் வலிமை பெறுகின்றது என உணர முடிந்தது.
- விளையாடுவதன் மூலம் மாணவரிடம் சமத்துவ தன்மை உருவானது.

கல்வியில் பயன்பாடுகள்

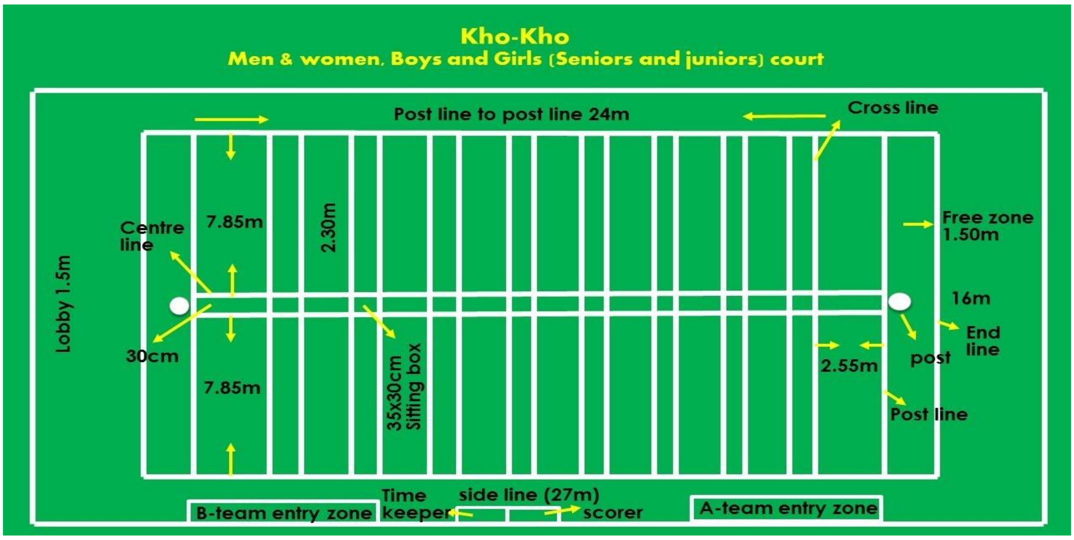
- மாணவர்களின் விளையாட்டு திறன்மற்றும்அறிவுத்திறன் மேம்படும்.
- மாணவர்கள் சமூக வேறுபாடுகள் இன்றி திகழ்வார்கள்.
- மாணவர்களின் உடல் நலம் மேம்படுவதன் மூலம் ஆரோக்கியமாக திகழ்வார்கள்.
- பள்ளிகளுக்கு இடையிலான போட்டியில் பங்கு பெற முடியும்.
- விளையாடுவதன் மூலம் உடலும் மற்றும் மனமும் ஒருநிலைப்படுத்தும்.

துணைநூற்பட்டியல் (References)

1.KHO KHO RULES AND REGULATION – GRACY

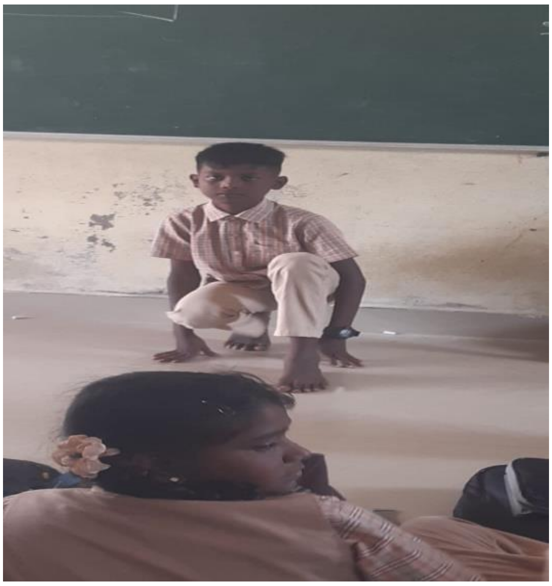
2. செய்முறை பயிற்சி புத்தகம் – DTED, TAMILNADU TEXTBOOK CORPORATION,CHENNAI.

பின்னிணைப்பு (Appendix)



Running Dive

COURT NO-1



Kho-Kho

Court - Sub Junior Boys & Girls :

Length : 23m
Width : 14m
Pole to pole : 20m
Pole to Frist Sitting Box (1st Square) : 2.15m
Sitting box to sitting box : 1.90m
Free Zone : 1.5m
Lobby : 1.5m
Sitting box : 30cmX30cm
Thickness of the lines : 2 to 4cm

Kho-Kho

Pole :

Height : 1.20m to 1.25m
Diameter : 9cm to 10cm
Circumference : 28.25cm to 31.4cm

Players :

Team : 15
Playing players : 9
Substitution : 3

Kho-Kho

Court - Men & Women, Junior Boys & Girls :

Length : 27m
Width : 16m
Pole to pole : 24m
Pole to Frist Sitting Box (1st Square) : 2.55m
Sitting box to sitting box : 2.30m
Free Zone : 1.5m
Lobby : 1.5m
Sitting box : 35cmX30cm