



मल्टीमीडिया और उपभोक्ता जागरूकता के प्रभाव पर एक अध्ययन

राजेश कुमार राजपूत ^{1*}, डॉ. विनीता त्यागी ²

1. रिसर्च स्कॉलर, श्री कृष्णा विश्वविद्यालय, छतरपुर म.प्र., भारत

ouroriginal.sku@gmail.com ,

2. प्रोफेसर, श्री कृष्णा यूनिवर्सिटी, छतरपुर म.प्र., भारत

सारांश: विश्व स्तर पर, उच्च माध्यमिक विद्यालयों में वाणिज्य को एक विषय के रूप में पढ़ाया जाता था। अधिकांश विद्यार्थियों को लगता है, कि वाणिज्य एक कठिन विषय था और इसे केवल बुद्धिमान छात्र ही समझ सकते हैं और इसका पालन कर सकते हैं। जो लोग इस विषय में असफल होते हैं उनमें इसके प्रति घृणा पैदा हो जाती है। वर्तमान में अधिकांश वाणिज्य शिक्षक शिक्षा के पारंपरिक तरीकों का पालन करते हैं और शिक्षार्थी निष्क्रिय श्रोता होते हैं। वाणिज्य के शिक्षकों को छात्रों के साथ प्रभावी ढंग से संवाद करने और विषय की उनकी पिछली समझ के आधार पर नई सामग्री प्रदान करने में सक्षम होना चाहिए। इसलिए कक्षा में शिक्षण के लिए छात्र-केंद्रित तरीके बहुत महत्वपूर्ण हैं। मध्य प्रदेश के त्रिची जिले के सरकारी हाई स्कूल के छात्र। शोध के निष्कर्षों के अनुसार, हाई स्कूल के छात्रों को उपभोक्ता अधिकारों के बारे में शिक्षित करने पर मल्टीमीडिया का अधिक प्रभाव पड़ता है।

मुख्य शब्द: मल्टीमीडिया, उपभोक्ता जागरूकता, शिक्षा, वाणिज्य

----- X -----

परिचय

एक शिक्षण और सीखने के उपकरण के रूप में, यह एक दीर्घकालिक उपयोग है, जैसे कि ऑडियो या वीडियो उपकरण, या किसी अन्य प्रकार का उपकरण। शैक्षिक प्रौद्योगिकी के लिए एक हार्डवेयर दृष्टिकोण है। शिक्षा में प्रौद्योगिकी शैक्षिक कारणों से शिक्षा में प्रौद्योगिकी का उपयोग है। उपकरण, एक भाषा प्रयोगशाला, विभिन्न प्रदर्शित मीडिया और एक कंप्यूटर शैक्षिक तकनीक के सभी उदाहरण हैं। हम उचित तकनीक और सॉफ्टवेयर को नियोजित करके शिक्षण-अधिगम प्रक्रिया को अधिक कुशल और सफल बना सकते हैं। जब यह वाक्यांश शुरू में गढ़ा गया था, तो यह शैक्षिक उद्देश्यों के लिए ऑडियो-विजुअल एड्स के उपयोग को संदर्भित करता था, जो मूल अर्थ था। व्यापक रूप से ज्ञात प्रेषक-प्राप्तकर्ता अवधारणा के आधार पर, शिक्षकों ने इन उपकरणों को मोटे तौर पर निर्देशात्मक जानकारी के ट्रांसमीटर के रूप में माना।¹

शिक्षा की तकनीक

शैक्षिक प्रौद्योगिकी शिक्षण सीखने की प्रक्रिया की तकनीकों और कार्यप्रणाली को संदर्भित करती है, शिक्षा की तकनीक को शिक्षा में एक सॉफ्टवेयर दृष्टिकोण के रूप में माना जाता है, इसका मतलब शिक्षा में शैक्षिक प्रौद्योगिकी के पाठ्यक्रम के उपयोग से है। शिक्षा प्रक्रिया की प्रभावशीलता में वृद्धि का परिणाम है, जिसमें छात्रों के बीच विषय की समझ में वृद्धि शामिल है। शिक्षा की तकनीक में शिक्षा की प्रक्रिया में शैक्षिक सिद्धांतों के व्यवस्थित अनुप्रयोग शामिल हैं। सीखने के विशिष्ट उपकरणों, तकनीकों और विधियों के बारे में सामान्य वैज्ञानिक ज्ञान की खोज सीखने और शिक्षण प्रक्रिया की दक्षता में सुधार करने में महत्वपूर्ण भूमिका निभाती है।²

शिक्षा के साथ प्रौद्योगिकी का संबंध

शिक्षा प्रणाली के साथ शिक्षा प्रौद्योगिकी के संबंध ने सामान्य प्रशासन, परीक्षण और निर्देश जैसे तीन आयामों की व्याख्या की। तकनीकी प्रबंधन प्रणालियों, आधुनिक उपकरणों आदि के उपयोग, सामान्य प्रशासन के क्षेत्र में काफी स्पष्ट अनुप्रयोगों का प्रतिनिधित्व करते हैं। शायद यह आसानी से दिखाया जा सकता है कि प्रबंधन का यह क्षेत्र, पूरे दो या तीन दशकों में उद्योग में अपने समकक्ष शुरू कर दिया गया था, प्रौद्योगिकी और स्कूल प्रबंधन से जुड़ी समस्याएं कुछ अन्य लोगों की तरह कठिन नहीं हैं और नहीं होगी, इस बार विचार किया जाए। यह कहना नहीं है कि प्रशासन परीक्षण और निर्देश के अन्य दो क्षेत्रों के साथ

अत्यधिक अंतःसंबंधित नहीं है, लेकिन यह स्थिति ली जा सकती है कि बाद के दो से उत्पन्न होने वाली समस्याओं को प्रशासन में तकनीकी समाधान का मार्गदर्शन करना चाहिए, न कि दूसरी तरफ।³

मल्टीमीडिया की विशेषताएं

मीडिया संयोजनों को आम तौर पर मल्टीमीडिया सिस्टम के रूप में जाना जाता है। मल्टीमीडिया का अर्थ है 'कई मीडिया'। मल्टीमीडिया इंस्ट्रक्शनल सिस्टम शब्द का तात्पर्य उपयुक्त और सावधानीपूर्वक चयनित विभिन्न प्रकार के सीखने के अनुभवों के उपयोग से है जो शिक्षार्थी को एक दूसरे को सुदृढ़ और मजबूत करने के लिए चयनित शिक्षण रणनीतियों के साथ चयनित शिक्षण अनुभव के लिए प्रस्तुत किए जाते हैं ताकि शिक्षार्थी पूर्व-निर्धारित और वांछित व्यवहारिक उद्देश्यों को प्राप्त कर सकें। . भारत में एक उल्लेखनीय विकास कुछ विश्वविद्यालयों में स्थापित मल्टीमीडिया निर्देशात्मक पैकेजों की तैयारी के लिए उत्पादन सुविधाएं रही हैं। संचार के लिए मल्टीमीडिया उपयोग में कई फायदे हैं। इसके लाभों में, जिसका उल्लेख किया जा सकता है, दृश्य छवियों, रंग, ध्वनि और विशेष प्रभावों का उपयोग करके निर्देशात्मक सामग्री को संप्रेषित करने में माध्यम की समृद्धि है। ध्यान देने योग्य एक बड़ी कमी शिक्षक और छात्र के बीच बातचीत की कमी के संदर्भ में है।

शिक्षा पर मल्टीमीडिया का प्रभाव

एक शिक्षा प्रणाली की सफलता उसके मीडिया की प्रभावशीलता पर निर्भर करती है, जो ज्ञान के प्रसार में महत्वपूर्ण भूमिका निभाती है। यूनेस्को क्षेत्रीय कार्यालय ने शिक्षण संस्थान में मीडिया चयन के लिए निम्नलिखित मानदंड निर्धारित किए हैं- उपलब्धता, पहुंच, स्वीकार्यता, व्यावसायिक रूप से और वैधता, शिक्षण के लिए मीडिया के संयोजन का उपयोग करना एक माध्यम का उपयोग करने से अधिक प्रभावी है। मल्टीमीडिया से समाज के बड़े तबके तक शिक्षा लाने के साथ-साथ शिक्षा की गति को तेज करने की अपेक्षा की गई थी। राष्ट्रीय शिक्षा नीति (1986) ने शिक्षा में मीडिया के उपयोग पर निम्नलिखित शब्दों में बल दिया है। आधुनिक तकनीक को तुलनात्मक संपन्नता और तैयार उपलब्धता के क्षेत्रों के साथ-साथ सबसे दूर के क्षेत्र और लाभार्थियों के सबसे वंचित वर्ग तक पहुंचना चाहिए। कक्षा शिक्षण, प्रशिक्षण सत्र व्याख्यान कक्षाओं में मल्टीमीडिया अनुप्रयोग ने शिक्षा में शिक्षण और सीखने की प्रक्रिया में क्रांति ला दी है। निर्देशात्मक वितरण प्रौद्योगिकी में प्रगति का शिक्षण प्रक्रिया पर सीधा प्रभाव पड़ता है। मल्टीमीडिया में बड़ी क्षमता है, शिक्षा में महत्वपूर्ण भूमिका निभाता है।

मल्टीमीडिया के घटक

जब प्रभाव डालने की बात आती है, तो मल्टीमीडिया सूची में सबसे ऊपर होता है। एक छात्र के उत्पादन में मल्टीमीडिया को शामिल करने में बहुत अधिक कंप्यूटिंग शक्ति लगती है, लेकिन यह और भी अधिक दृश्य कौशल लेता है। छात्र अब उन घंटों को उपयोग करने के लिए टेलीविजन के सामने रख सकते हैं। मल्टीमीडिया फ़ाइल एक महंगा संसाधन है। यह हार्ड ड्राइव पर बड़ी मात्रा में जगह ले सकता है। छवियों को अपनी कहानी जल्दी से बतानी चाहिए, फिर भी पूरी तरह से।⁴

- ग्रंथों
- ध्वनि
- ग्राफिक्स
- एनिमेशन

साहित्य की समीक्षा

सायस्की, एट अल., (2015)⁵ ने समीक्षा की कि बुनियादी साक्षरता से संबंधित अवधारणाओं को पढ़ाने के लिए मल्टीमीडिया मॉड्यूल की प्रभावकारिता। शोधकर्ताओं ने पाया है कि शिक्षक तैयारी कार्यक्रम सार्वभौमिक रूप से वर्णमाला सिद्धांत से जुड़ी अवधारणाओं में शिक्षक उम्मीदवारों को तैयार नहीं कर रहे हैं। फिर भी, पढ़ने विकलांग या जो पढ़ने की शुरुआत के साथ संघर्ष

के साथ छात्रों के बहुमत फोनोलॉजी और वर्णमाला सिद्धांत के साथ जुड़े अवधारणाओं के साथ कठिनाई है। इस शोध का उद्देश्य प्रतिभागियों (एन = 76) ज्ञान और प्रारंभिक पठन अनुदेश से संबंधित कौशल पर मल्टीमीडिया मॉड्यूल की एक श्रृंखला की प्रभावकारिता की जांच करना था। मल्टीमीडिया मॉड्यूल में मुख्य रूप से फोनोलॉजी और फोनिक्स से संबंधित बुनियादी साक्षरता अवधारणाओं को शामिल किया गया था। प्रायोगिक, नियंत्रण-समूह डिजाइन के परिणामों से पता चला है कि मॉड्यूल प्रतिभागियों को मूलभूत साक्षरता निर्माण सिखाने में सफल रहे।

इलियट, एट अल., (2014)6 ने मल्टीमीडिया पोर्टल संसाधनों के माध्यम से विज्ञान सीखने की स्थापना की: स्कॉटिश मामला। विज्ञान और इंजीनियरिंग और हाल ही में पाठ्यक्रम विकास के क्षेत्र में स्कॉटलैंड की समृद्ध विरासत शिक्षा में प्रमुख निवेश के लिए बेहतर वैज्ञानिक ज्ञान और कौशल के साथ विद्यार्थियों से लैस करने के लिए नेतृत्व किया। हालांकि, अपने अमूर्त और वैचारिक प्रकृति के कारण, विज्ञान सीखना चुनौतीपूर्ण हो सकता है। साहित्य विज्ञान सीखने से जुड़ी कठिनाइयों को दूर करने में मल्टीमीडिया तकनीक की भूमिका का समर्थन करता है। एक दो चरण की जांच पर यह शोध रिपोर्ट है कि एक राष्ट्रीय ई सीखने पोर्टल में स्थित मल्टीमीडिया संसाधनों के प्रभाव का पता लगाया (1) सामान्यवादी और विशेषज्ञ विज्ञान शिक्षकों के शिक्षण प्रथाओं की सहायता और (2) विद्यार्थियों की रुचि को प्रोत्साहित करता है, सगाई को प्रोत्साहित करने और समग्र विज्ञान सीखने के अनुभवों में सुधार। हमारे शोध में यह भी जांच की गई कि कैसे पोर्टल संसाधनों को सुगम बनाया गया और/या शिक्षण और सीखने के लिए बाधाओं के रूप में काम किया।

हमजाह, एट अल., (2014)7 ने उच्च शिक्षा संस्थान में इस्लामी शिक्षा व्याख्याताओं के बीच मल्टीमीडिया उपयोग की समीक्षा की। इस शोध का उद्देश्य पश्चिम सुमात्रा और इंडोनेशिया में उच्च शिक्षा संस्थानों में इस्लामी शिक्षा व्याख्याताओं के बीच मल्टीमीडिया उपयोग के स्तर की जांच करना है। प्रतिभागियों को स्तरीकृत यादृच्छिक नमूना का उपयोग करके तीन प्रकार के उच्च संस्थानों से चुना गया था। प्रश्नावली का उपयोग कर 250 छात्रों से डेटा एकत्र किया गया था। निष्कर्षों से पता चला है कि मल्टीमीडिया का उपयोग मध्यम था और लिंग, अकादमिक योग्यता, शिक्षण के स्थान और वर्कलोड की संख्या के आधार पर मल्टीमीडिया के उपयोग में महत्वपूर्ण अंतर थे। इस खोज से यह भी पता चला कि प्रशिक्षण अनुभव के आधार पर मल्टीमीडिया के उपयोग में कोई खास अंतर नहीं था।

तुर्क, एट अल., (2014)8 रीडिंग समझ और आकस्मिक शब्दावली सीखने पर मल्टीमीडिया ग्लॉस के एक साथ प्रदर्शन बनाम इंटरएक्टिव के प्रभाव पर अध्ययन। इस शोध में आकस्मिक शब्दावली सीखने और कम प्रवीणता के स्तर के साथ अंग्रेजी के शिक्षार्थियों की समझ पढ़ने पर दृश्य और मौखिक मल्टीमीडिया जानकारी के इंटरैक्टिव बनाम एक साथ प्रदर्शन के प्रभावों की जांच की गई। इंटरैक्टिव प्रदर्शन की स्थिति में, शिक्षार्थियों को मल्टीमीडिया जानकारी के प्रकार का चयन करने की अनुमति दी गई थी जबकि एक साथ प्रदर्शन की स्थिति ने एक ही चमक में मौखिक (परिभाषाएं) और दृश्य (संबद्ध चित्र) जानकारी प्रस्तुत की। 82 छात्रों को बेतरतीब ढंग से उपचार की स्थिति के लिए सौंपा गया था और एक एनोटेटेड एक्सपोजरी पाठ पढ़ने के लिए कहा गया। पढ़ने की समझ एक याद प्रोटोकॉल और एक बहु विकल्प परीक्षण के माध्यम से मापा गया था। आकस्मिक शब्दावली सीखने के रूप में मांयता के अधोषित शब्दावली परीक्षणों के माध्यम से मापा गया था, जिसका अर्थ है उत्पादन, परिभाषा।

जॉनसन, एट अल., (2013)9 ने महिला और पुरुष कश्मीर-12 छात्रों की इंजीनियरिंग धारणाओं पर अध्ययन किया: प्राथमिक, मध्य और उच्च विद्यालय के छात्रों पर मल्टीमीडिया अवलोकन के प्रभाव। एनिमेटेड एजेंटों को नियोजित करने वाली कंप्यूटर-आधारित मल्टीमीडिया प्रस्तुतियां इंजीनियरिंग के बारे में धारणाओं को सकारात्मक रूप से प्रभावित कर सकती हैं; वर्तमान अनुसंधान पूर्व कॉलेज की आबादी, इंजीनियरिंग आउटरीच के लिए मुख्य लक्ष्य के लिए इस प्रभाव की हमारी समझ अग्रिम। इस शोध में इंजीनियरिंग के बारे में धारणाओं में सुधार लाने में एनिमेटेड एजेंटों के साथ एक संक्षिप्त कंप्यूटर आधारित हस्तक्षेप की

प्रभावशीलता की जांच की गई। पश्चिमी संयुक्त राज्य अमेरिका में 500 65 प्राथमिक, मध्य, और उच्च विद्यालय के छात्रों को एम्बेडेड एनिमेटेड एजेंटों के साथ चार इंजीनियरिंग विषयों (इलेक्ट्रिकल, केमिकल, बायोमेडिकल, और पर्यावरण) का एक छोटा कंप्यूटर आधारित मल्टीमीडिया अवलोकन देखा। छात्रों ने हस्तक्षेप से तुरंत पहले और बाद में इंजीनियरिंग धारणाओं के पांच उप-सभी को मापने वाले समान सर्वेक्षण पूरे किए।

रजाक, एट अल., (2013)¹⁰ ने मल्टीमीडिया लर्निंग ऑब्जेक्ट दिशानिर्देश (एम-लॉग) डिजाइन करने में विशेषज्ञों के संज्ञानात्मक कार्य विश्लेषण का अध्ययन किया। इस शोध का उद्देश्य सामग्री विश्लेषण की प्रक्रिया में शामिल प्रक्रियाओं के बारे में अनुदेशात्मक डिजाइनरों (IDS) को सूचित करने के लिए मल्टीमीडिया लर्निंग ऑब्जेक्ट्स के लिए दिशानिर्देशों का एक सेट डिजाइन और विकसित करना था। यह शोध मल्टीमीडिया लर्निंग ऑब्जेक्ट डिजाइन के शुरुआती चरण में मानकीकृत प्रक्रियाओं के अभाव से प्रेरित था जो सामग्री विश्लेषण है और सामग्री विश्लेषण के दौरान पालन किए जाने वाले चरणों पर विज्ञापनों के बीच जागरूकता की कमी है। अनुसंधान डिजाइन साक्षात्कार के माध्यम से विशेषज्ञों के संज्ञानात्मक कार्य विश्लेषण लागू किया और त्रिभुज सामग्री विश्लेषण के माध्यम से किया गया था। यह निष्कर्ष कार्यकौशल करने के लिए और एक मंच के रूप में, जहां टीडीएस और एसएमई मल्टीमीडिया लर्निंग ऑब्जेक्ट्स (एम-लॉग) के लिए सामग्री को मल्टीमीडिया लर्निंग ऑब्जेक्ट्स की गुणवत्ता बढ़ाने के लिए सामग्री को सहयोगात्मक रूप से डिजाइन करते हैं।

क्रेग और सैंटिकोला (2015)¹¹ ने बताया कि मैक्रो कॉमर्स में अकादमिक विवाद: एक सक्रिय और सहयोगात्मक विधि छात्र सीखने को बढ़ाने के लिए। साहित्य इंगित करता है कि वाणिज्य में सीखने के परिणामों की कमी है जिसे पारंपरिक व्याख्यान पर निर्भरता और अभिनव अनुदेशात्मक तकनीकों को अपनाने में विफलता के लिए जिम्मेदार ठहराया जा सकता है। इस अध्ययन के लिए अकादमिक विवाद, एक सहकारी सीखने की तकनीक है कि वाणिज्य अनुदेश के क्षेत्र में वादा दिखाता है के छात्र सीखने के प्रभाव की जांच की मांग की। एक अर्ध प्रयोगात्मक पूर्व परीक्षण, डिजाइन के लिए एक नियंत्रण समूह है जो एक उपचार समूह है जो अकादमिक विवाद सबक प्राप्त करने के लिए पारंपरिक व्याख्यान प्राप्त की तुलना करने के लिए इस्तेमाल किया गया था। कॉलेज कॉमर्स पोस्ट टेस्ट में समझ की परीक्षा से डेटा के विश्लेषण से पता चलता है कि अकादमिक विवाद के उपयोग से छात्र सीखने पर सकारात्मक प्रभाव पड़ा।

चेन, एट अल., (2012)¹² ने लरियर-जेनरेटेड बनाम इंस्ट्रक्टर-प्रवित मल्टीमीडिया एनोटेशन की तुलना का विश्लेषण किया। इस शोध का उद्देश्य विदेशी भाषा पढ़ने की समझ और नजरिए पर शिक्षार्थी-जनित और प्रशिक्षक द्वारा प्रदान किए गए मल्टीमीडिया एनोटेशन का उपयोग करने की प्रभावशीलता का पता लगाना था। वे कुछ शोध प्रश्न हैं: (1) विभिन्न संज्ञानात्मक शिक्षण शैलियों (क्षेत्र-निर्भर और क्षेत्र-स्वतंत्र) के शिक्षार्थियों के लिए पढ़ने की समझ पर विभिन्न मल्टीमीडिया एनोटेशन का उपयोग करने के क्या प्रभाव हैं? (2) विभिन्न सीखने की क्षमताओं (उच्च स्तर और निचले स्तर) के साथ शिक्षार्थियों के लिए पढ़ने की समझ पर विभिन्न मल्टीमीडिया एनोटेशन का उपयोग करने के क्या प्रभाव हैं? और (3) मल्टीमीडिया एनोटेशन सिस्टम का उपयोग करने के प्रति शिक्षार्थियों के दृष्टिकोण क्या हैं? इस अध्ययन के परिणाम इस प्रकार सूचीबद्ध हैं

टीएसएआई और शू-चियाओ (2012)¹³ ने उच्च तकनीकी शिक्षा में तकनीकी उद्देश्यों के लिए ईएसपी अनुदेश में मल्टीमीडिया कोर्सवेयर का एकीकरण की स्थापना की। यह शोध एक मूक साझेदार के रूप में उपयोग करके उच्च शिक्षा में तीन अलग-अलग भाषा कार्यक्रमों के निर्देश में अर्धचालक प्रौद्योगिकी के लिए ईएसपी (विशिष्ट उद्देश्यों के लिए अंग्रेजी) मल्टीमीडिया कोर्सवेयर को एकीकृत करने पर रिपोर्ट करता है। यह मुख्य रूप से तकनीकों और उपकरणों पर केंद्रित है ताकि सेटिंग में कम तैयार छात्रों की अवधारण को प्रेरित किया जा सके। कोर्सवेयर डिजाइन मेयर के मल्टीमीडिया लर्निंग संज्ञानात्मक सिद्धांत पर आधारित था, और भाषा सीखने का ध्यान मल्टीमीडिया कॉल (कंप्यूटर-सहायता प्राप्त भाषा सीखने) के विकास के लिए चैपल के सुझाए गए मानदंडों पर आकर्षित हुआ। इस शिक्षार्थी केंद्रित निर्देश की तुलना एक पारंपरिक शिक्षक केंद्र के साथ की गई थी, जो बिना पाठ्यक्रम एकीकरण के थी। निर्देश का मूल्यांकन पूर्व और परीक्षण के बाद के आंकड़ों पर आधारित था, और छात्रों की सीखने की संतुष्टि और दृष्टिकोण से संबंधित दो प्रश्नावली।

सोनगुल केमेल और युरुमेज़ोग्लू (2010)¹⁴ प्राथमिक स्कूल के विद्यार्थियों पर जीव विज्ञान में पारंपरिक शिक्षण विधि के साथ

कंप्यूटर असिस्टेड लर्निंग की तुलनात्मक प्रभावशीलता बनाई गई है। परीक्षण के बाद के परिणामों के विश्लेषण और पुनर्परीक्षण से पता चला है कि कंप्यूटर असिस्टेड लर्निंग ग्रुप के विद्यार्थियों ने पारंपरिक समूह के विद्यार्थियों की तुलना में तीनों संज्ञानात्मक डोमेन में ज्ञान की काफी अधिक मात्रा और गुणवत्ता हासिल की। कंप्यूटर असिस्टेड लर्निंग ग्रुप से विद्यार्थियों द्वारा पूरा परिणाम सुझाव है कि व्यक्तिगत कंप्यूटर सहायता प्राप्त सीखने प्राथमिक स्कूलों में जीव विज्ञान शिक्षण में अधिक मौजूद होना चाहिए, विद्यार्थियों में जीव विज्ञान शिक्षा की गुणवत्ता बढ़ाने के उद्देश्य से।

अध्ययन का उद्देश्य

- जनसांख्यिकीय चर के संबंध में उच्च माध्यमिक स्तर पर उपभोक्ता अधिकारों के बारे में जागरूकता पर महत्वपूर्ण अंतर का पता करना।
- उच्च माध्यमिक स्तर के बीच उपभोक्ता अधिकार सीखने में मल्टीमीडिया सहायता प्राप्त अनुदेश पैकेज तैयार करना।
- नियंत्रण समूह स्तर के प्रीटेस्ट और पोस्ट-टेस्ट के बीच उपभोक्ता अधिकार सीखने में महत्वपूर्ण अंतर का पता करना।
- प्रायोगिक समूह स्तर के प्रीटेस्ट और पोस्ट-टेस्ट के बीच उपभोक्ता अधिकार सीखने में महत्वपूर्ण अंतर का पता करना।

अनुसंधान क्रियाविधि

वर्तमान जांच का मुख्य उद्देश्य हायर सेकेंडरी स्तर पर उपभोक्ता अधिकार सीखने में मल्टीमीडिया असिस्टेड इंस्ट्रक्शन के प्रभाव का अध्ययन किया जायेगा। कुछ शोध अध्ययन हमें तीन प्रकार के प्रायोगिक अनुसंधान विधियों में से किसी एक को अपनाने की मांग की जाएगी।

अध्ययन के लिए जनसंख्या और नमूना

वर्तमान अध्ययन के लिए जनसंख्या में 11वीं के छात्र शामिल किए जाएंगे। मध्य प्रदेश के छत्तरपुर जिले में राजकीय उच्च माध्यमिक छात्र। जागरूकता जानने के लिए जांचकर्ता ने सरकारी, सहायता प्राप्त और सेल्फ फाइनेंस हायर सेकेंडरी के छात्रों का उपयोग किया और उपलब्धि परीक्षण, केवल सरकारी हायर सेकेंडरी स्कूल के छात्रों को इस अध्ययन के लिए नमूने के रूप में इस्तेमाल किया जायेगा।

डेटा संग्रह

जांचकर्ता ने डाटा एकत्र करने के लिए छत्तरपुर जिले के राजकीय उच्च माध्यमिक विद्यालयों के प्रधानाध्यापक से संपर्क किया और अनुमति ली जाएगी। साथ ही जांचकर्ता ने यह भी सुनिश्चित किया कि चयनित कंटेंट यूनिट को पहले नियमित कक्षा में शिक्षकों द्वारा नहीं पढ़ाया जाएगा। जांचकर्ता ने पुरपोसिव सैंपलिंग मेथड का उपयोग करते हुए राजकीय उच्च माध्यमिक विद्यालय में 11एच मानक का अध्ययन करने वाले 90 छात्रों का चयन किया जाएगा। इन छात्रों को कंट्रोल ग्रुप और एक्सपेरिमेंटल ग्रुप नाम के दो ग्रुप में बांटा जाएगा। जांचकर्ता तीन चरण जैसे प्री टेस्ट, पोस्ट टेस्ट और डेटा के संग्रह के लिए रिटेंशन टेस्ट और इंडिपेंडेंट वेरिएबल में हेरफेर।

पायलट अध्ययन

अन्वेषक ने यादृच्छिक नमूना तकनीक अपनाई है, जिसमें नमूनों को इस तरह से चुना जाता है कि प्रत्येक नमूने का चयन किया जाएगा। एक नमूना, नाम के रूप में, मतलब बड़े पूरे का एक छोटा प्रतिनिधित्व है। दूसरे शब्दों में, पूरे से इस तरह से चयनित जनसंख्या का एक वर्ग है कि वे ब्रह्मांड के प्रतिनिधि हैं एक नमूना कहा जाता है। जांचकर्ता ने पायलट अध्ययन के लिए 40 नमूनों का चयन किया जायेगा। निम्नलिखित तालिका पायलट अध्ययन के लिए चयनित नमूना लिया जायेगा।

जांचकर्ता हायर सेकेंडरी स्कूल में गए और चिंता प्रधानाध्यापक से मुलाकात कर पायलट की पढ़ाई कराने के लिए आवश्यक अनुमति ली जायेगी। अनुमति मिलने के बाद, अन्वेषक ने उच्च माध्यमिक छात्रों को उपभोक्ता अधिकार उपकरण पर जागरूकता परिचालित की और इसकी वैधता के लिए बनाए गए उपकरण एकत्र किए जाएंगे।

अध्ययन के लिए उपकरण

प्रश्नावली व्यक्तियों के एक समूह को दी जाती है जिसके उद्देश्य से कुछ समस्या के संबंध में डेटा प्राप्त किया जायेगा। प्रश्न अक्सर तथ्यों या राय, दृष्टिकोण या उत्तरदाताओं की वरीयता के लिए कहा जाता है। इसका उपयोग आसानी से किया जा सकता है जब बड़ी संख्या में उत्तरदाताओं तक पहुंचा जाना चाहिए। अन्य शोध उपकरणों की तुलना में प्रशासन के लिए कम समय की आवश्यकता होती है। शिक्षा में सबसे विशेष रूप से इस्तेमाल किए जाने वाले उपकरणों को मोटे तौर पर जांच फार्म, साक्षात्कार, अवलोकन, सामाजिक उपायों और मनोवैज्ञानिक परीक्षणों के रूप में वर्गीकृत किया जायेगा। शोधकर्ताओं ने वर्तमान अध्ययन के लिए उपकरणों का अंतिम रूप तैयार किया है क्योंकि निम्नलिखित है;

क) उपभोक्ता अधिकार पैमाने पर जागरूकता (50 मदों के साथ 4 बिंदु पैमाने)

ख) उपभोक्ता अधिकार पैमाने पर उपलब्धि परीक्षण (30 मदों के साथ एमसीक्यू प्रकार)

अर्ध प्रयोग

सरकारी, सहायता प्राप्त और मैट्रिक स्कूलों अर्थात आदि द्रविड़ राजकीय उच्च माध्यमिक विद्यालय, तीन विभिन्न प्रकार के स्कूलों में उपभोक्ता जागरूकता उपकरण का आयोजन किया जाएगा; मध्य प्रदेश राज्य के छतरपुर जिले में राजभवन विद्या भवन मैट्रिक उच्च माध्यमिक विद्यालय। उपभोक्ता अधिकार उपलब्धि स्केल का संचालन केवल राजकीय उच्च माध्यमिक विद्यालय में किया जाएगा।

चरण 1: प्री टेस्ट का प्रशासन।

चरण 2: प्रयोग के दूसरे चरण को प्रयोग के वास्तविक निष्पादन के लिए संबोधित किया जाएगा।

चरण 3: परीक्षा के बाद का तीसरा प्रशासन।

चरण 4: प्रशासन टेस्ट के बाद के शोध के 20 दिनों के बाद परीक्षण के बाद के नमूने छात्रों के एक ही सेट में प्रतिधारण परीक्षण के चरण।

इस अध्ययन में पहचान चरण, उपचार चरण और परीक्षण के बाद के चरण के रूप में तीन परिचालन चरण शामिल किया जायेगा। पहले चरण में दोनों समूहों के सभी छात्रों का पूर्व परीक्षण और उपभोक्ता अधिकारों में उपलब्धि और विश्वास स्तर शामिल किया जायेगा। दूसरे चरण में प्रायोगिक उपचार शामिल किया जायेगा, जिसमें मल्टीमीडिया पैकेज के माध्यम से उच्च माध्यमिक स्तर के उपभोक्ता अधिकार विषय शामिल किया जायेगा और पारंपरिक शिक्षण के माध्यम से समूह को नियंत्रित किया जायेगा। तीसरे चरण में उपभोक्ता अधिकारों में उपलब्धि परीक्षण का उपयोग कर नियंत्रण और प्रायोगिक समूह के बाद परीक्षण के साथ निपटा जायेगा।

अध्ययन में उपयोग की जाने वाली सांख्यिकीय तकनीकें

जांचकर्ता ने आंकड़ों के विश्लेषण के लिए निम्नलिखित सांख्यिकीय तकनीकों का उपयोग करने की योजना बनाई जायेगी। अन्वेषक ने निम्नलिखित वर्णनात्मक और अंतर सांख्यिकीय तकनीकों का उपयोग किया जायेंगा।

- औसत
- मानक विचलन
- 'टी' - टेस्ट
- एफ टेस्ट

परिणाम और विश्लेषण

एकत्रित डेटा फ्रीक्वेंसी को माइक्रोसॉफ्ट एक्सेल सॉफ्टवेयर में नामांकित किया गया था, और इसे सामाजिक विज्ञान (SPSS) के लिए सांख्यिकीय पैकेज में दर्ज किया गया है। यह सबसे लोकप्रिय सांख्यिकीय पैकेजों में से एक है जो सरल निर्देशों के साथ अत्यधिक जटिल डेटा हेरफेर और विश्लेषण कर सकता है।

तालिका 1: उच्च माध्यमिक छात्रों के लिंग के अनुसार जागरूकता के उपभोक्ता अधिकारों पर औसत स्कोर

लिंग	एन	माध्य	एस.डी	'टी'-मूल्य
पुरुष	75	17.68	2.21	2.3399 *
महिला	75	18.44	1.74	

(* = 0.05 स्तर पर महत्वपूर्ण)

उपरोक्त तालिका 1 से, परिकलित-'t' मान 2.3399, सारणीबद्ध मान 1.96 से अधिक है, 0.05 स्तर पर सांख्यिकीय रूप से महत्वपूर्ण है। पुरुष लिंग (N=75) और महिला लिंग (N=75) का मतलब उपभोक्ता अधिकार जागरूकता का स्कोर क्रमशः 17.68 और 18.44 है। यह निष्कर्ष निकाला गया है कि उनके लिंग (पुरुष और महिला) के संबंध में उपभोक्ता अधिकारों के बारे में उनकी जागरूकता काफी भिन्न है। इस तालिका से यह निष्कर्ष निकलता है कि उच्च माध्यमिक छात्रों के पुरुष और महिला दोनों में काफी अंतर है।

तालिका 2: उच्च माध्यमिक छात्रों के इलाके के बारे में जागरूकता के उपभोक्ता अधिकारों पर औसत स्कोर

इलाका	एन	अर्थ	एसडी	'टी'-मान
ग्रामीण	75	17.74	2.36	2.7092 *
शहरी	75	18.68	1.86	

(* = 0.05 स्तर पर महत्वपूर्ण)

उपरोक्त तालिका 2 से, परिकलित-'t' मान 2.7092, सारणीबद्ध मान 1.96 से अधिक है, 0.05 के स्तर पर सांख्यिकीय रूप से महत्वपूर्ण है। ग्रामीण इलाके (एन = 75) और शहरी इलाके (एन = 75) का मतलब उपभोक्ता अधिकार जागरूकता का स्कोर क्रमशः 17.74 और 18.68 है। यह निष्कर्ष निकाला गया है कि उनके आवास इलाके (छात्रों के ग्रामीण और शहरी रहने की जगह) के संबंध में उपभोक्ता अधिकारों के बारे में उनकी जागरूकता काफी भिन्न है। इस तालिका से यह निष्कर्ष निकलता है कि उच्च माध्यमिक स्तर के विद्यार्थियों के रहने के ग्रामीण और शहरी दोनों ही स्थान काफी भिन्न हैं।

तालिका 3: उच्च माध्यमिक छात्रों के माता-पिता की शैक्षिक स्थिति के बारे में जागरूकता के उपभोक्ता अधिकारों पर औसत

स्कोर

चर	समूहों	की राशि वर्ग	डीएफ	अर्थ वर्ग	एफ मान	पी मान
शिक्षात्मक स्थिति (माता - पिता)	नियंत्रण समूह	661.752	2	330.876	3.497 *	0.00
	प्रायोगिक समूह	13908.699	147	94.617		
	कुल	14570.451	149			

(* = 0.05 स्तर पर महत्वपूर्ण)

तालिका 3 से पता चलता है कि 'F' मान 3.497 तालिका मान से अधिक है जो 0.05 महत्व के स्तर पर महत्वपूर्ण है। उनकी शैक्षिक स्थिति के अनुसार, उच्च माध्यमिक विद्यालय के छात्र उपभोक्ता अधिकारों के प्रति अपनी जागरूकता के अनुसार अपने औसत अंकों में महत्वपूर्ण रूप से भिन्न होते हैं।

तालिका 4: उच्च माध्यमिक छात्रों के साथ जागरूकता के उपभोक्ता अधिकारों पर औसत अंक

स्कूलों का प्रकार	एन	अर्थ	एसडी	'टी'-मान
सरकार	50	15.46	2.48	08.9228 *
मैट्रिक परीक्षा	50	19.78	2.36	
सरकार	50	15.46	2.48	10.1853 *
एडेड	50	19.62	1.48	
मैट्रिक परीक्षा	50	19.78	2.36	0.4061 @

एडेड	50	19.62	1.48
------	----	-------	------

(* = 0.05 के स्तर पर महत्वपूर्ण, @ 0.05 के स्तर पर कोई सार्थक नहीं)

विद्यालयवार गणना के कारण तालिका 4 से संकेत मिलता है कि 'उपभोक्ता जागरूकता के मामले में सरकार और मैट्रिक उच्च माध्यमिक विद्यालय के छात्रों के बीच कोई महत्वपूर्ण अंतर नहीं है' स्वारिज कर दिया जाता है। ('टी' मान 8.9228)। लेकिन 'उपभोक्ता जागरूकता के मामले में मैट्रिक और एडेड हायर सेकेंडरी स्कूल के छात्रों के बीच कोई महत्वपूर्ण अंतर नहीं है' स्वीकार किया जाता है ('टी' मान = 0.4061)। यह तालिका बताती है कि मैट्रिकुलेशन और एडेड हायर सेकेंडरी स्कूल के छात्रों में उपभोक्ता अधिकार जागरूकता अच्छी थी। सरकार का माध्य मान 15.46 है, जबकि मैट्रिक और सहायता प्राप्त माध्य मान क्रमशः 19.78 और 19.62 है।

तालिका 5: उच्च माध्यमिक छात्रों के नियंत्रण समूह के पूर्व और बाद के परीक्षणों के उपभोक्ता अधिकारों पर औसत स्कोर

नियंत्रण समूह	एन	अर्थ	एसडी	'टी'-मान
पूर्व परीक्षण	45	15.84	1.86	2.2124 *
पोस्ट टेस्ट	45	16.68	1.74	

(* = 0.05 स्तर पर महत्वपूर्ण)

तालिका 5 से, परिकलित-'t' मान 2.2124 सारणीबद्ध मान 1.96 से अधिक है जो 0.05 स्तरों पर सांख्यिकीय रूप से महत्वपूर्ण है। नियंत्रण समूह के छात्रों के पूर्व-परीक्षण और परीक्षण के बाद के उपभोक्ता अधिकारों के बीच सीखने की उपलब्धि में कोई महत्वपूर्ण औसत स्कोर अंतर नहीं है। नियंत्रण समूह में क्रमशः 15.84 और 16.68 पूर्व परीक्षण और परीक्षण के बाद का औसत स्कोर। इसने यह भी स्थापित किया कि पोस्ट-टेस्ट का माध्य स्कोर प्री-टेस्ट से अधिक है जो पारंपरिक पद्धति के माध्यम से सामग्री इकाई के शिक्षण के कारण है। इस तालिका से, यह निष्कर्ष निकलता है कि नियंत्रण समूह के छात्रों के पूर्व और बाद के दोनों परीक्षण उपभोक्ता अधिकारों में उनके उपलब्धि स्तर में भिन्न हैं।

निष्कर्ष

मल्टीमीडिया गतिविधियाँ छात्रों को समूहों में काम करने, अपने ज्ञान को कई तरीकों से व्यक्त करने, समस्याओं को हल करने, अपने स्वयं के काम को संशोधित करने और ज्ञान का निर्माण करने के लिए प्रोत्साहित करती हैं। मल्टीमीडिया को कक्षा में एकीकृत करने के अनेक लाभ हैं। मल्टीमीडिया गतिविधियों में भागीदारी के माध्यम से, छात्र सीख सकते हैं। एक विषम समूह को पढ़ाने के लिए, शिक्षकों को विभिन्न प्रकार की निर्देशात्मक रणनीतियों का उपयोग करने की आवश्यकता होती है। आधुनिक दुनिया के कारण, शिक्षक को छात्रों को पढ़ाने के लिए नए तकनीकी उपकरणों और आधुनिक तरीकों का उपयोग करना चाहिए। ऐसे में इस समय दृष्टिकोण की जरूरत है। इसलिए अन्वेषक उच्च माध्यमिक स्तर के लिए विशेष रूप से उपभोक्ता अधिकार भाग में वाणिज्य विषय पर मल्टीमीडिया तैयार करता है।

संदर्भ

1. झू, झूओ (2010)। मल्टीमीडिया फॉरेन लैंग्वेज टीचिंग, इंग्लिश लैंग्वेज टीचिंग में इनोवेटिव स्पिरिट को लागू करना, v3 p67-70 सितंबर 2010।
2. अलसावी, ओथमान एन। (2010)। संभावित शिक्षकों की गणित शिक्षण का विश्लेषण करने की क्षमता पर मल्टीमीडिया-आधारित दृष्टिकोण का प्रभाव। जर्नल ऑफ एजुकेशनल रिसर्च एंड रिव्यूज, 8, पीपी। 238-243।
3. हर्नडिज़, पेड्रो; गोंजालेज़, जोस लुइस (2011)। 3 से 7 साल के बच्चों की सामान्य क्षमता का अध्ययन करने के लिए मल्टीमीडिया प्रौद्योगिकी का अनुप्रयोग, गणित शिक्षा में प्रौद्योगिकी के लिए अंतर्राष्ट्रीय जर्नल, v18 n3 p127-136 2011
4. स्टेबिला, जनवरी (2011)। प्राथमिक विद्यालयों के दूसरे स्तर पर तकनीकी शिक्षा शिक्षण में मल्टीमीडिया शिक्षण सहायता के अनुप्रयोग का अनुसंधान और भविष्यवाणी, शिक्षा में सूचना विज्ञान, v10 n1 p105-122 2011
5. सायस्की, एट अल, (2015)। मानसिक मॉडल की कल्पना: मल्टीमीडिया डिज़ाइन और विकास, शैक्षिक प्रौद्योगिकी अनुसंधान और विकास के शिक्षण और सीखने के लिए संज्ञानात्मक परिवर्तन को समझना, v63 n1 p73-96 फरवरी 2015
6. इलियट, डेली; विल्सन, डेलिया; बॉयल, स्टीफन (2014)। मल्टीमीडिया पोर्टल संसाधनों के माध्यम से विज्ञान सीखना: स्कॉटिश केस, ब्रिटिश जर्नल ऑफ एजुकेशनल टेक्नोलॉजी, v45 n4 p571- 580 जुलाई 2014
7. हमजाह, एट अल,, (2014)। प्रशिक्षण कार्यक्रमों में छात्रों की मल्टीमीडिया सामग्री की स्वीकृति के पहलुओं को प्रभावित करने पर परिप्रेक्ष्य, ओपन प्रैक्सिस, v7 n1 p57-69 जनवरी-मार्च 2015
8. तुर्क, एमिन; एसेटिन, गुलकैन (2014)। L2 रीडिंग कॉम्प्रेहेंशन और इंसीडेंटल वोकेबुलरी लर्निंग कंप्यूटर असिस्टेड लैंग्वेज लर्निंग पर मल्टीमीडिया ग्लॉस के इंटरएक्टिव बनाम एक साथ प्रदर्शन के प्रभाव, v27 n1 p1- 25 2014
9. जॉनसन, एट अल,,(2013)। उपभोक्ताओं के अधिकारों के बारे में ग्रामीण उपभोक्ताओं की जागरूकता, इंटरनेशनल जर्नल ऑफ़ इनोवेटिव रिसर्च एंड डेवलपमेंट 2(11), 136-141।
10. रजाक, खदीजा अब्दुल (2014)। उच्च शिक्षा संस्थान में इस्लामी शिक्षा व्याख्याताओं के बीच मल्टीमीडिया उपयोग, अंतर्राष्ट्रीय शिक्षा अध्ययन, v7, n13, p.157-165 2014।
11. क्रेग एफ। सैंटिकोला (2015) मैक्रोकामर्स में अकादमिक विवाद: एन छात्र सीखने को बढ़ाने के लिए सक्रिय और सहयोगात्मक तरीका अमेरिकन जर्नल ऑफ बिजनेस एजुकेशन - तीसरी तिमाही 2015 वॉल्यूम 8, नंबर 3
12. चेन, चिह-मिंग; सन, यिंग-चुन (2012)। दृश्य और मौखिक शैली सीखने वालों, कंप्यूटर और शिक्षा के लिए भावनाओं और सीखने के प्रदर्शन पर विभिन्न मल्टीमीडिया सामग्री के प्रभाव का आकलन, v59 n4 p1273-1285 Dec 2012
13. उम, यूंजून; प्लास, जान एल.; हेवर्ड, एलिजाबेथ ओ.; होमर, ब्रूस डी। (2012)। मल्टीमीडिया लर्निंग में इमोशनल डिज़ाइन, जर्नल ऑफ़ एजुकेशनल साइकोलॉजी, v104 n2 p485-498 मई 2012
14. सोंगुल, एस।, और केमल, युरुमेज़ोग्लू (2010)। जांच आधारित विज्ञान शिक्षा में मल्टीमीडिया टेप और प्रदर्शन प्रयोगों की शिक्षण रणनीतियों की तुलना। जर्नल ऑफ सोशल एंड बिहेवियरल साइंस, 2(5), पीपी। 5619-5624।