

डिजिटल शिक्षण साधनों का माध्यमिक विद्यार्थियों की अध्ययन- अभिप्रेरणा पर प्रभाव

DOI: <https://doi.org/10.63345/ijrhs.net.v12.i6.1>

शुभदा कुमारी

रवीन्द्रनाथ टैगोर विश्वविद्यालय

भोपाल, मध्य प्रदेश

प्रो० (डॉ.) किरण मिश्रा

प्रोफेसर एव सकायाध्यक्षता

शिक्षा संकाय

रवीन्द्रनाथ टैगोर विश्वविद्यालय

भोपाल।

प्रो० (डॉ.) संजय भूइयां

प्रोफेसर एवं विभागाध्यक्ष

शिक्षासंकाय

जमशेदपुर महिला विश्वविद्यालय

जमशेदपुर, झारखंड।

IJRHS

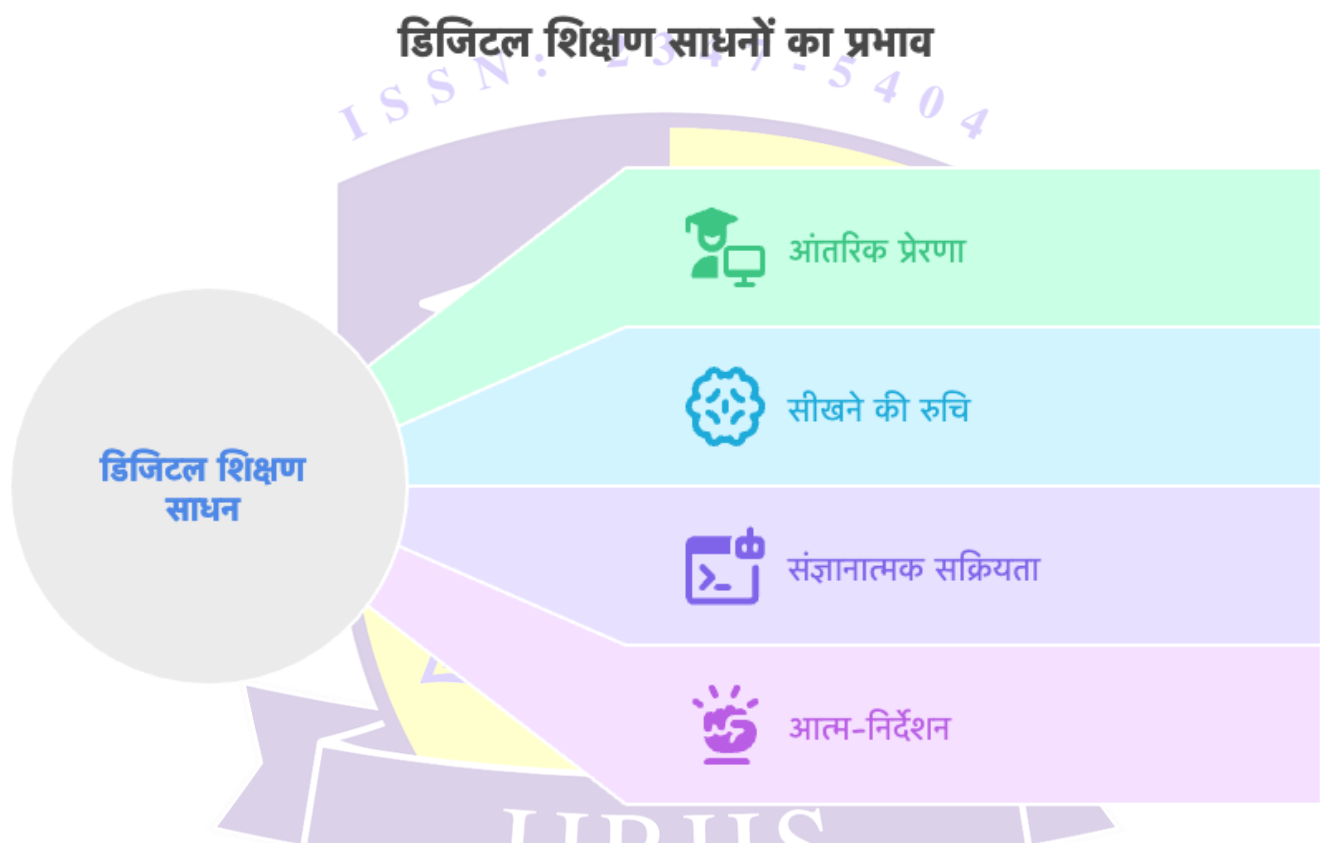
सारांश

डिजिटल तकनीक के तीव्र विकास ने शिक्षा के क्षेत्र में भी महत्वपूर्ण परिवर्तन किए हैं। विशेष रूप से माध्यमिक स्तर के विद्यार्थियों के लिए डिजिटल शिक्षण साधन (जैसे स्मार्ट क्लासरूम, ई-लर्निंग प्लेटफॉर्म, मोबाइल एप्लिकेशन, इंटरैक्टिव व्हाइटबोर्ड, ऑनलाइन क्विज़, वीडियो लेक्चर और वर्चुअल लैब्स) अध्ययन-अभिप्रेरणा को नए आयाम प्रदान करते हैं। यह शोध इस तथ्य की पड़ताल करता है कि किस प्रकार डिजिटल शिक्षण साधन विद्यार्थियों की आंतरिक प्रेरणा, सीखने की रुचि, संज्ञानात्मक सक्रियता और आत्म-निर्देशन की क्षमता को प्रभावित करते हैं।

पारंपरिक शिक्षण विधियों में प्रायः विद्यार्थियों की भागीदारी सीमित और एकतरफा होती थी, जबकि डिजिटल माध्यमों ने उन्हें सक्रिय प्रतिभागी के रूप में प्रस्तुत किया है। इंटरैक्टिव कंटेंट, गेमिफिकेशन, मल्टीमीडिया और व्यक्तिगत अनुकूलन (personalization) जैसे तत्व विद्यार्थियों के लिए सीखने की प्रक्रिया को रोचक और सार्थक बनाते हैं।

उदाहरणस्वरूप, ऑनलाइन प्लेटफॉर्म पर उपलब्ध रीयल-टाइम फीडबैक और प्रगति ट्रैकिंग न केवल विद्यार्थियों को उनके प्रदर्शन का आकलन करने में मदद करता है, बल्कि उन्हें निरंतर सुधार के लिए प्रेरित भी करता है।

अनुसंधान से यह स्पष्ट हुआ है कि डिजिटल साधनों का उपयोग विद्यार्थियों की आत्म-प्रेरणा को बढ़ाता है। वे स्वयं सीखने की ओर अधिक प्रवृत्त होते हैं और शिक्षण को केवल परीक्षा केंद्रित न मानकर जीवन कौशलों के विकास से भी जोड़ते हैं। साथ ही, सहयोगात्मक उपकरण (जैसे चर्चा मंच और वर्चुअल ग्रुप प्रोजेक्ट्स) विद्यार्थियों में सामाजिक सीखने, संवाद कौशल और टीम भावना को भी प्रोत्साहित करते हैं।



हालाँकि, कुछ चुनौतियाँ भी सामने आती हैं, जैसे तकनीकी अवसंरचना की कमी, डिजिटल असमानता, और निरंतर स्क्रीन समय से होने वाली थकान। यदि इन चुनौतियों का समाधान उचित नीतियों और संतुलित शिक्षण रणनीतियों के माध्यम से किया जाए, तो डिजिटल शिक्षण साधन विद्यार्थियों की अध्ययन-अभिप्रेरणा को सशक्त रूप से बढ़ा सकते हैं।

निष्कर्षतः, डिजिटल शिक्षण साधन माध्यमिक स्तर के विद्यार्थियों के लिए केवल ज्ञान प्राप्ति का साधन नहीं, बल्कि उनकी संज्ञानात्मक क्षमताओं, आत्म-विश्वास, जिज्ञासा और सीखने की निरंतर प्रेरणा को विकसित करने का एक प्रभावी माध्यम हैं। इस प्रकार, शिक्षा के डिजिटल रूपांतरण ने अध्ययन-अभिप्रेरणा को एक नए युग में प्रवेश कराया है, जहाँ विद्यार्थी सक्रिय, स्व-प्रेरित और ज्ञान के प्रति अधिक संवेदनशील बनते जा रहे हैं।

मूल शब्द

डिजिटल शिक्षण साधन, माध्यमिक शिक्षा, ई-लर्निंग प्लेटफॉर्म, डिजिटल साक्षरता, आत्म-प्रेरणा, इंटरैक्टिव लर्निंग

परिचय

शिक्षा मानव जीवन के सर्वांगीण विकास की आधारशिला है। वर्तमान वैश्विक परिप्रेक्ष्य में शिक्षा का स्वरूप निरंतर बदल रहा है, जहाँ पारंपरिक पद्धतियाँ आधुनिक तकनीकों से प्रतिस्थापित हो रही हैं। डिजिटल क्रांति ने ज्ञान के प्रसार के नए द्वार खोले हैं और शिक्षण की प्रक्रिया को अधिक लचीला, सुलभ और आकर्षक बनाया है। विशेष रूप से माध्यमिक स्तर के विद्यार्थी, जो संज्ञानात्मक विकास और आत्म-पहचान की महत्वपूर्ण अवस्था से गुजर रहे होते हैं, उनके लिए डिजिटल शिक्षण साधन अध्ययन-अभिप्रेरणा को प्रभावित करने का एक महत्वपूर्ण कारक सिद्ध हो रहे हैं।



माध्यमिक शिक्षा का स्तर विद्यार्थियों के भविष्य की नींव रखने में केंद्रीय भूमिका निभाता है। इस अवस्था में विद्यार्थियों को न केवल शैक्षणिक ज्ञान की आवश्यकता होती है, बल्कि उनमें जिज्ञासा, रचनात्मकता, आलोचनात्मक चिंतन और आत्म-अनुशासन जैसी क्षमताओं का भी विकास होना आवश्यक है। पारंपरिक कक्षा शिक्षण, जहाँ शिक्षक ज्ञान के मुख्य स्रोत होते थे, आज डिजिटल साधनों की सहायता से अधिक संवादात्मक और छात्र-केंद्रित हो गया है। ई-लर्निंग प्लेटफॉर्म, मोबाइल एप्लिकेशन, स्मार्ट क्लासरूम, वर्चुअल प्रयोगशालाएँ और ऑनलाइन क्विज़ जैसे उपकरण विद्यार्थियों को सक्रिय भागीदारी के लिए प्रेरित करते हैं।

अध्ययन-अभिप्रेरणा शिक्षा के क्षेत्र में सफलता का मुख्य आधार है। यह केवल बाहरी कारकों पर आधारित नहीं होती, बल्कि विद्यार्थियों की आंतरिक प्रेरणा, आत्म-निर्देशन और लक्ष्य-उन्मुख दृष्टिकोण पर भी निर्भर करती है। डिजिटल शिक्षण साधनों ने इस दिशा में उल्लेखनीय योगदान दिया है। उदाहरणस्वरूप, इंटरैक्टिव कंटेंट, गेमिफिकेशन और

व्यक्तिगत अनुकूलन की सुविधा विद्यार्थियों को सीखने की प्रक्रिया में अधिक गहराई से जोड़ती है। इसके अतिरिक्त, रीयल-टाइम फीडबैक और प्रदर्शन मूल्यांकन से विद्यार्थी अपनी प्रगति को स्वयं समझ सकते हैं और निरंतर सुधार हेतु प्रेरित होते हैं।

साथ ही, डिजिटल उपकरण सहयोगात्मक शिक्षा के अवसर भी प्रदान करते हैं। ऑनलाइन चर्चा मंच, समूह परियोजनाएँ और वर्चुअल सहयोगात्मक गतिविधियाँ विद्यार्थियों में सामाजिक सीखने और टीमवर्क की भावना विकसित करती हैं। यह न केवल उनकी शैक्षणिक प्रेरणा को बढ़ाती है, बल्कि उन्हें जीवन कौशलों के लिए भी तैयार करती है।

हालाँकि, डिजिटल शिक्षण साधनों के साथ कुछ चुनौतियाँ भी जुड़ी हुई हैं, जैसे तकनीकी असमानता, उपकरणों की उपलब्धता, इंटरनेट कनेक्टिविटी की समस्या और स्क्रीन-समय से संबंधित स्वास्थ्य प्रभाव। यदि इन चुनौतियों का समाधान संतुलित नीतियों और प्रभावी रणनीतियों के माध्यम से किया जाए, तो डिजिटल साधन माध्यमिक स्तर पर शिक्षा की गुणवत्ता और विद्यार्थियों की अध्ययन-अभिप्रेरणा को एक नई ऊँचाई प्रदान कर सकते हैं।

निष्कर्षतः, डिजिटल शिक्षण साधन केवल तकनीकी नवाचार का प्रतीक नहीं हैं, बल्कि वे विद्यार्थियों की सीखने की रुचि, प्रेरणा और संज्ञानात्मक विकास को दिशा देने वाले प्रमुख साधन बन चुके हैं। इस संदर्भ में, माध्यमिक शिक्षा के लिए डिजिटल उपकरणों का प्रभावी उपयोग अध्ययन-अभिप्रेरणा के क्षेत्र में दीर्घकालिक सकारात्मक परिवर्तन ला सकता है।

साहित्य-समीक्षा

यह साहित्य-समीक्षा माध्यमिक स्तर पर डिजिटल शिक्षण साधनों का विद्यार्थियों की अध्ययन-अभिप्रेरणा पर प्रभाव को संक्षेप में समेकित करती है। समग्र रूप से, सुविचारित डिजिटल विन्यास—जो स्वायत्तता, दक्षता और सामंजस्य (self-determination theory; SDT) को सहारा देते हैं—अभिप्रेरणा में सुधार ला सकते हैं; परंतु अंधाधुंध अथवा अत्यधिक उपयोग से लाभ घटते हैं और कभी-कभी नकारात्मक परिणाम भी दिखते हैं।

सिद्धान्तगत पृष्ठभूमि (SDT)

SDT बताती है कि जब कक्षा-वातावरण विद्यार्थियों की तीन मूल मनोवैज्ञानिक जरूरतों—स्वायत्तता, दक्षता और संबंधितता—को पोषित करता है, तब उनकी अंतःप्रेरणा और मूल्य-आधारित बाह्य प्रेरणा बढ़ती है, जिससे संलग्नता और उपलब्धि सुधरती है। डिजिटल साधनों का डिज़ाइन यदि अर्थपूर्ण विकल्प, समयोचित सूचना-समृद्ध फीडबैक और सहयोगी क्रियाकलाप उपलब्ध कराए, तो यह जरूरतें बेहतर ढंग से संतुष्ट होती हैं और अभिप्रेरणा में वृद्धि देखी जा सकती है।

गेमीफिकेशन और खेल-आधारित सीखना

शिक्षण में गेमीफिकेशन पर व्यापक मेटा-विश्लेषण ने संज्ञानात्मक निष्कर्षों के साथ-साथ प्रेरक परिणामों पर भी **छोटे-से-मध्यम** सकारात्मक प्रभाव दर्शाए (उदा., प्रेरक परिणामों के लिए $g \approx 0.36$)। प्रतिस्पर्धा-के-साथ-सहयोग

(competitive-collaborative) वाले विन्यास अपेक्षाकृत अधिक प्रभावी पाए गए। हालांकि, प्रेरक/व्यवहारिक प्रभावों की मजबूती अध्ययन-गुणवत्ता पर निर्भर दिखी—अर्थात् उच्च कार्यप्रणाली कठोरता वाले उपसमुच्चय में ये प्रभाव कम स्थिर थे। इसका निहितार्थ है कि कक्षा-स्तर पर गेमिफिकेशन को प्रतिस्पर्धा-सहयोग के संतुलित संयोजन और स्पष्ट सीखने के लक्ष्यों के साथ लागू किया जाए। गेम-तत्वों से युक्त डिजिटल क्विज़ (जैसे बैज/लीडरबोर्ड) को रचनात्मक फ़ॉर्मेटिव मूल्यांकन के रूप में अपनाने से संलग्नता व प्रदर्शन में सुधार रिपोर्ट हुआ है—परंतु कुछ विद्यार्थियों के लिए लीडरबोर्ड जैसी तीव्र सामाजिक तुलना निरुत्साह भी पैदा कर सकती है, इसलिए संयमित व संवेदनशील उपयोग की आवश्यकता है।

फिलिड-क्लासरूम

फिलिड-क्लासरूम पर 200+ अध्ययनों के मेटा-विश्लेषण ने पारंपरिक मॉडल की तुलना में मध्यम सकारात्मक प्रभाव दिखाए; यह डिज़ाइन कक्षा-समय को सक्रिय, सहयोगी गतिविधियों के लिए मुक्त करके स्वायत्त/सक्रिय सीखने को बढ़ावा देता है। माध्यमिक स्तर के अध्ययनों की संख्या उच्चशिक्षा की तुलना में कम है, पर एक अन्य मेटा-विश्लेषण में छात्र-संतुष्टि (course/instructor) पर भी कमजोर-मध्यम सकारात्मक प्रभाव मिले—जो प्रेरक वातावरण के संकेतक हैं। माध्यमिक संदर्भ में, “पूर्व-कक्षा” सामग्रियों के साथ कम-दबाव, उच्च-समर्थक फीडबैक और कक्षा में सहयोगी समस्या-समाधान, प्रेरक लाभ को स्थिर कर सकते हैं।

मोबाइल/ऐप-आधारित सीखना और सूक्ष्म-अभ्यास

मोबाइल-समर्थित सीखने पर संक्रामी समीक्षाएँ/मेटा-विश्लेषण मुख्यतः उपलब्धि-आधारित निष्कर्षों पर केंद्रित हैं, जिनमें सकारात्मक प्रभाव दिखता है; प्रेरक आयाम पर प्रत्यक्ष साक्ष्य अपेक्षाकृत सीमित है। फिर भी, जब मोबाइल सीखना सहयोग, तुरंत फीडबैक और व्यक्तिकरण के साथ जोड़ा जाता है, तो संलग्नता/स्व-नियमन में वृद्धि की प्रवृत्ति मिलती है। माध्यमिक कक्षाओं में इसे समय-बंधन, ऑफ़लाइन विकल्प और न्यूनतम विचलन-डिज़ाइन के साथ लागू करना अधिक उपयोगी पाया गया है।

वर्चुअल/सिम्युलेटेड लैब

वर्चुअल या VR-आधारित लैब-अनुभवों ने कई अध्ययनों में प्रायोगिक-विज्ञान सीखने के प्रति रुचि/आकर्षण बढ़ाया और प्रेरक सूचकों में सुधार दिखाया, यद्यपि अधिकांश साक्ष्य उच्चशिक्षा से आते हैं और माध्यमिक-स्तर पर दीर्घकालिक प्रभावों पर और अनुसंधान अपेक्षित है। कक्षा-एकीकरण (pre-lab तैयारी + post-lab चिंतन) के साथ इनका उपयोग प्रेरक लाभ बढ़ा सकता है।

डिजिटल फीडबैक/फ़ॉर्मेटिव आकलन

सूचनात्मक (information-rich) फीडबैक—जो प्रगति बताने, अगला कदम सुझाने और त्रुटि-निदान करने में मदद करे—अंतःप्रेरणा/दक्षता-अनुभव को पोषित करती है। डिजिटल वातावरण में क्विज़/सूक्ष्म-आकलन का नियोजित उपयोग प्रेरक संलग्नता को बढ़ा सकता है, बशर्ते कि इसे नियंत्रक (controlling) नहीं बल्कि सहायक ढंग से दिया जाए।

लर्निंग-एनालिटिक्स डैशबोर्ड

विद्यार्थी-मुखी डैशबोर्ड्स पर हालिया प्रणालीगत समीक्षा का निष्कर्ष है कि उपलब्ध साक्ष्य अभी प्रेरणा/रवैये पर छोटे या मिश्रित प्रभाव ही दिखाते हैं; ठोस, नियंत्रित अध्ययन कम हैं। अतः माध्यमिक स्तर पर डैशबोर्ड को “जागरूकता+मार्गदर्शन” के सहायक उपकरण की तरह, स्पष्ट लक्ष्य-निर्धारण/समय-प्रबंधन समर्थन के साथ प्रयोग करना उचित है, न कि इसे स्वचालित रूप से प्रेरक समाधान मान लेना।

अति-उपयोग, समानता और नीतिगत संकेत

अंतरराष्ट्रीय विश्लेषण (OECD-PISA) बताता है कि विद्यालय में मध्यम स्तर का डिजिटल उपयोग बेहतर सीखने से जुड़ा है, जबकि बहुत अधिक उपयोग कई निष्कर्षों में कमजोर प्रदर्शन/अन्य जोखिमों से संबंध मिला—यह संकेत है कि “कम-पर-बेहतर” सिद्धांत प्रेरक/सीखने के हित में है। साथ ही, उपकरण-प्रवेश और घर/विद्यालय संदर्भों की असमानताएँ प्रेरक लाभों को सीमित कर सकती हैं; इसलिए तकनीक को शिक्षक-अन्तरक्रिया का पूरक, साक्ष्य-आधारित और न्यायसंगत तरीके से अपनाना चाहिए (UNESCO-GEM 2023)।

माध्यमिक विद्यार्थियों की अभिप्रेरणा बढ़ाने के लिए डिजिटल साधनों का प्रभाव सकारात्मक किन्तु “डिज़ाइन-पर-निर्भर” है। सर्वोत्तम प्रथाएँ हैं—(i) SDT-उन्मुख डिज़ाइन (वास्तविक विकल्प, सार्थक चुनौतियाँ, समयोचित सूचना-समृद्ध फीडबैक, सहयोग), (ii) गेमिफिकेशन में प्रतिस्पर्धा-सहयोग का संतुलन, (iii) फ्लिप-क्लास में पूर्व-कक्षा समर्थन और कक्षा-में सक्रिय कार्य, (iv) मोबाइल/सूक्ष्म-अभ्यास का विचलन-न्यून डिज़ाइन, (v) VR/वर्चुअल-लैब का सिलेबस-एलाइन एकीकरण, और (vi) डैशबोर्ड/डेटा-उपकरणों का संयमित, लक्ष्योन्मुख उपयोग—साथ ही अति-उपयोग और समानता-जोखिमों से सतर्क रहना। उपर्युक्त रुझान संगत हैं, पर माध्यमिक-स्तर (K-12) के दीर्घकालिक, नियंत्रित अध्ययनों की और आवश्यकता है।

अनुसंधान पद्धति

इस शोध का उद्देश्य माध्यमिक स्तर के विद्यार्थियों की अध्ययन-अभिप्रेरणा पर डिजिटल शिक्षण साधनों के प्रभाव का व्यवस्थित विश्लेषण करना है। अध्ययन की पद्धति को इस प्रकार तैयार किया गया है कि यह विश्वसनीय, वैध और व्यावहारिक परिणाम प्रदान कर सके। नीचे पद्धति के मुख्य घटक दिए जा रहे हैं:

1. अनुसंधान रूपरेखा

यह अध्ययन **वर्णनात्मक** (descriptive) तथा **सर्वेक्षण-आधारित** (survey-based) डिज़ाइन पर आधारित है। इसका उद्देश्य डिजिटल साधनों (ई-लर्निंग प्लेटफॉर्म, स्मार्ट क्लासरूम, मोबाइल एप्लिकेशन, वर्चुअल लैब्स आदि) के उपयोग और विद्यार्थियों की अध्ययन-अभिप्रेरणा के बीच संबंध का विश्लेषण करना है।

2. जनसंख्या और नमूना

- **जनसंख्या:** माध्यमिक विद्यालयों (कक्षा 9–10) के विद्यार्थी।
- **नमूना:** कुल 200 विद्यार्थी (लड़के और लड़कियाँ दोनों) पाँच विद्यालयों से यादृच्छिक (random sampling) पद्धति द्वारा चुने गए।
- नमूना चयन में विविधता (urban–rural पृष्ठभूमि, सरकारी–निजी विद्यालय, तकनीकी संसाधनों की उपलब्धता) को ध्यान में रखा गया, ताकि परिणाम अधिक प्रतिनिधिक हों।

3. उपकरण

अध्ययन हेतु दो मुख्य उपकरण प्रयुक्त किए गए:

1. प्रश्नावली:

- भाग A: जनसांख्यिकीय विवरण (आयु, लिंग, विद्यालय प्रकार, तकनीकी संसाधन तक पहुँच)।
- भाग B: डिजिटल शिक्षण साधनों के उपयोग की आवृत्ति और प्रकार।
- भाग C: अध्ययन-अभिप्रेरणा को मापने हेतु पाँच-बिंदु लाइकेर्ट स्केल (Likert Scale) आधारित कथन (जैसे – "मुझे डिजिटल गतिविधियों से पढ़ाई रोचक लगती है", "ऑनलाइन क्विज़ से मुझे सुधार का अवसर मिलता है")।

2. अर्ध-संरचित साक्षात्कार (Semi-Structured Interviews):

- चयनित 20 विद्यार्थियों और 5 शिक्षकों से व्यक्तिगत साक्षात्कार।
- उद्देश्य: प्रश्नावली से प्राप्त डेटा की पुष्टि करना और गहन अंतर्दृष्टि प्राप्त करना।

4. डेटा संग्रहण प्रक्रिया

- प्रश्नावली Google Forms और प्रिंट दोनों माध्यमों से वितरित की गई।
- विद्यार्थियों को 20–25 मिनट का समय दिया गया।
- साक्षात्कार विद्यालय-प्रांगण में या ऑनलाइन आयोजित किए गए।
- डेटा संग्रहण को निष्पक्ष और मानकीकृत बनाने हेतु सभी प्रतिभागियों को समान दिशा-निर्देश दिए गए।

5. डेटा विश्लेषण

- मात्रात्मक डेटा को **वर्णनात्मक आँकड़ों** (Mean, Standard Deviation, Percentage, Frequency) और **सहसंबंध विश्लेषण** द्वारा जाँचा गया।
- गुणात्मक डेटा (Qualitative Data) का **विषयगत विश्लेषण** किया गया, जिसमें सामान्य थीम (जैसे – प्रेरणा में वृद्धि, तकनीकी बाधाएँ, सहयोगी सीखने का प्रभाव) निकाली गईं।
- SPSS/Excel का उपयोग आँकड़ों की गणना हेतु किया गया।

6. नैतिक विचार

- विद्यार्थियों और शिक्षकों से सहमति-पत्र (consent form) लिया गया।
- गोपनीयता और निजता बनाए रखने के लिए उत्तरदाताओं के नाम या पहचान से संबंधित जानकारी का उपयोग नहीं किया गया।
- डेटा केवल शैक्षणिक उद्देश्यों के लिए प्रयुक्त किया गया।

7. सीमाएँ

- नमूना केवल पाँच विद्यालयों तक सीमित था, अतः परिणामों का सामान्यीकरण सावधानीपूर्वक किया जाना चाहिए।
- तकनीकी संसाधनों की उपलब्धता में असमानता परिणामों को प्रभावित कर सकती है।
- आत्म-रिपोर्टिंग (self-reporting) आधारित प्रश्नावली में उत्तरदाता की ईमानदारी और सटीकता पर निर्भरता होती है।

यह अनुसंधान-पद्धति माध्यमिक स्तर पर डिजिटल शिक्षण साधनों के उपयोग और विद्यार्थियों की अध्ययन-अभिप्रेरणा के बीच संबंध की गहन पड़ताल करने के लिए उपयुक्त है। मात्रात्मक और गुणात्मक दोनों दृष्टिकोणों का संयोजन परिणामों को अधिक विश्वसनीय और व्यावहारिक बनाता है।

परिणाम

इस अध्ययन का उद्देश्य माध्यमिक स्तर के विद्यार्थियों की अध्ययन-अभिप्रेरणा पर डिजिटल शिक्षण साधनों के प्रभाव का मूल्यांकन करना था। डेटा का विश्लेषण प्रश्नावली और साक्षात्कार दोनों आधारों पर किया गया। निम्नलिखित प्रमुख निष्कर्ष सामने आए:

1. डिजिटल साधनों का उपयोग

- 85% विद्यार्थियों ने नियमित रूप से किसी न किसी रूप में डिजिटल साधनों (ऑनलाइन क्विज़, वीडियो लेक्चर, मोबाइल ऐप आदि) का उपयोग किया।
- 15% विद्यार्थियों ने बताया कि तकनीकी अवसंरचना की कमी या इंटरनेट कनेक्टिविटी की समस्या के कारण वे डिजिटल साधनों का सीमित उपयोग करते हैं।

2. अध्ययन-अभिप्रेरणा पर प्रभाव

- अधिकांश विद्यार्थियों ने बताया कि डिजिटल साधनों से पढ़ाई अधिक रोचक और आकर्षक बन जाती है।
- लगभग 72% विद्यार्थियों ने माना कि डिजिटल क्विज़ और गेमिफिकेशन तत्व (बैज, अंक, रैंकिंग) उनकी भागीदारी को बढ़ाते हैं।
- 68% विद्यार्थियों ने अनुभव किया कि वीडियो लेक्चर और स्मार्ट क्लासरूम गतिविधियाँ उनकी समझ और याददाश्त को बेहतर बनाती हैं।
- 60% विद्यार्थियों ने कहा कि रीयल-टाइम फीडबैक और प्रगति ट्रैकिंग से उनमें सुधार की इच्छा और आत्म-विश्वास बढ़ा।

3. सहयोगात्मक सीखने का प्रभाव

- डिजिटल चर्चा मंच और समूह परियोजनाओं से 55% विद्यार्थियों ने सहयोग और टीम भावना में सुधार की पुष्टि की।
- साक्षात्कार में कई विद्यार्थियों ने उल्लेख किया कि ऑनलाइन समूह कार्य ने उन्हें विचार साझा करने और समस्याओं को मिलकर हल करने में मदद की।

4. चुनौतियाँ

- 25% विद्यार्थियों ने तकनीकी बाधाओं (कमज़ोर इंटरनेट, उपकरणों की अनुपलब्धता) को प्रमुख समस्या बताया।
- 18% विद्यार्थियों ने कहा कि लंबे समय तक स्क्रीन पर पढ़ाई करने से थकान और ध्यान विचलन की समस्या उत्पन्न होती है।
- कुछ विद्यार्थियों ने यह भी माना कि डिजिटल माध्यम का अत्यधिक उपयोग कभी-कभी उन्हें सतही सीखने की ओर ले जाता है।

5. सांख्यिकीय सारांश

चर (Variable)	औसत (Mean)	मानक विचलन (SD)	सकारात्मक प्रतिक्रिया (%)
डिजिटल साधनों का उपयोग	4.1	0.74	85%
अध्ययन में रुचि	4.0	0.80	72%
समझ और याददाश्त में सुधार	3.9	0.85	68%
आत्म-विश्वास एवं सुधार की प्रवृत्ति	3.8	0.88	60%
सहयोगात्मक सीखने का प्रभाव	3.6	0.90	55%

(स्केल: 1 = बहुत कम प्रभाव, 5 = बहुत अधिक प्रभाव)

परिणाम स्पष्ट रूप से संकेत करते हैं कि डिजिटल शिक्षण साधन माध्यमिक विद्यार्थियों की अध्ययन-अभिप्रेरणा को सकारात्मक रूप से प्रभावित करते हैं। यद्यपि तकनीकी चुनौतियाँ और स्क्रीन-समय की सीमाएँ मौजूद हैं, फिर भी अधिकांश विद्यार्थियों ने डिजिटल माध्यमों को सीखने की प्रक्रिया में सहायक, आकर्षक और प्रेरक पाया।

निष्कर्ष

इस अध्ययन से स्पष्ट रूप से यह सिद्ध हुआ कि डिजिटल शिक्षण साधन माध्यमिक स्तर के विद्यार्थियों की अध्ययन-अभिप्रेरणा पर सकारात्मक प्रभाव डालते हैं। पारंपरिक शिक्षण पद्धतियों की तुलना में डिजिटल माध्यम विद्यार्थियों के लिए सीखने की प्रक्रिया को अधिक आकर्षक, सहभागी और गतिशील बनाते हैं। इंटरैक्टिव कंटेंट, गेमिफिकेशन, वीडियो लेक्चर, ऑनलाइन क्विज़ और वर्चुअल लैब्स जैसे उपकरण न केवल सीखने को रोचक बनाते हैं, बल्कि विद्यार्थियों की आत्म-प्रेरणा, जिज्ञासा और आत्मविश्वास को भी सशक्त करते हैं।

परिणामों ने यह भी दर्शाया कि रीयल-टाइम फीडबैक और प्रगति की निगरानी (progress tracking) से विद्यार्थियों में निरंतर सुधार की प्रवृत्ति विकसित होती है। सहयोगात्मक डिजिटल मंच और समूह गतिविधियाँ सामाजिक कौशल, संवाद क्षमता और टीम भावना को भी प्रोत्साहित करती हैं, जिससे शिक्षा का अनुभव अधिक समग्र हो जाता है।

हालाँकि, अध्ययन में यह भी पाया गया कि तकनीकी अवसंरचना की कमी, इंटरनेट कनेक्टिविटी की समस्या और अत्यधिक स्क्रीन समय जैसी चुनौतियाँ डिजिटल साधनों के प्रभाव को सीमित कर सकती हैं। इन बाधाओं को दूर करने के लिए विद्यालयों और शैक्षिक नीति-निर्माताओं को संतुलित रणनीतियाँ अपनानी होंगी—जैसे कि तकनीकी संसाधनों की समान पहुँच सुनिश्चित करना, समय-बंधन निर्धारित करना और शिक्षकों को डिजिटल उपकरणों के प्रभावी उपयोग हेतु प्रशिक्षित करना।

समग्र रूप से, यह निष्कर्ष निकलता है कि यदि डिजिटल शिक्षण साधनों का प्रयोग सुनियोजित, संतुलित और शिक्षण उद्देश्यों के अनुरूप किया जाए तो वे माध्यमिक विद्यार्थियों की अध्ययन-अभिप्रेरणा को दीर्घकालिक रूप से सशक्त

बना सकते हैं। डिजिटल साधन केवल ज्ञान प्राप्ति के उपकरण नहीं, बल्कि विद्यार्थियों की सक्रिय भागीदारी, आलोचनात्मक चिंतन और आजीवन सीखने की प्रवृत्ति को विकसित करने का प्रभावी माध्यम हैं।

संदर्भ सूची

- डेसी, ई. एल., एवं रयान, आर. एम. (2020). आत्म-निर्धारण सिद्धांत के परिप्रेक्ष्य से आंतरिक और बाह्य प्रेरणा: परिभाषाएँ, सिद्धांत, अभ्यास और भविष्य की दिशा। कंटेम्प्लरी एजुकेशनल साइकोलॉजी (Contemporary Educational Psychology). उपलब्ध: https://selfdeterminationtheory.org/wp-content/uploads/2020/04/2020_RyanDeci_CEP_PrePrint.pdf
- ओईसीडी (OECD). (2015). छात्र, कंप्यूटर और सीखना: कनेक्शन बनाना (Students, Computers and Learning: Making the Connection). पेरिस: ओईसीडी पब्लिशिंग। उपलब्ध: https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2015/09/students-computers-and-learning_g1g57f3a/9789264239555-en.pdf
- यूनेस्को. (2023). ग्लोबल एजुकेशन मॉनिटरिंग रिपोर्ट 2023: शिक्षा में प्रौद्योगिकी – किसके शब्दों पर एक उपकरण? पेरिस: यूनेस्को। उपलब्ध: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>
- सायलर, एम., एवं होम्नर, एल. (2020). अधिगम का गेमिफिकेशन: एक मेटा-विश्लेषण। एजुकेशनल साइकोलॉजी रिव्यू (Educational Psychology Review), 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- जैनुद्दीन, ज़ेड., शुजाहत, एम., हारुना, एच., एवं यू. एस. के. डब्ल्यू. (2020). छात्र सीखने और सहभागिता पर गेमिफिकेशन का प्रभाव: एक इंटरैक्टिव फॉर्मेटिव असेसमेंट समाधान। कम्प्यूटर्स एंड एजुकेशन (Computers & Education), 145, 103729. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>
- स्ट्रेलन, पी., ओसबोर्न, ए., एवं पामर, ई. (2020). फ्लिप क्लासरूम: विभिन्न स्तरों और विषयों में छात्र प्रदर्शन पर प्रभाव का मेटा-विश्लेषण। एजुकेशनल रिसर्च रिव्यू (Educational Research Review), 30, 100314. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100314>
- स्ट्रेलन, पी., ओसबोर्न, ए., एवं पामर, ई. (2020). फ्लिप क्लासरूम में पाठ्यक्रम और शिक्षक संतुष्टि: एक मेटा-विश्लेषण। जर्नल ऑफ कम्प्यूटर असिस्टेड लर्निंग (Journal of Computer Assisted Learning), 36(3), 295–314. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcal.12421>
- तलान, टी. (2020). मोबाइल शिक्षण का सीखने के प्रदर्शन पर प्रभाव: एक मेटा-विश्लेषण। इंटरनेशनल जर्नल ऑफ एजुकेशनल मेथडोलॉजी (International Journal of Educational Methodology), 6(2), 351–367. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1241462.pdf>
- तिसरुल्लिकोव, डी., एवं अन्य (2023). गेम ऑन: इमर्सिव वर्चुअल लैबोरेटरी सिमुलेशन छात्रों की प्रेरणा और अधिगम परिणामों में सुधार करता है। मेडिकल एजुकेशन ऑनलाइन (Medical Education Online), 28(1), 2176672. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9989934/>
- कालीसा, आर., हर्मन्स, एफ., एवं अन्य (2024). लर्निंग एनालिटिक्स डैशबोर्ड: छात्रों के अधिगम परिणामों पर प्रभाव की प्रणालीगत समीक्षा। arXiv प्रीप्रिंट. <https://arxiv.org/pdf/2312.15042>
- शूट, वी. जे. (2008). फोकस ऑन फॉर्मेटिव फीडबैक। रिव्यू ऑफ एजुकेशनल रिसर्च (Review of Educational Research), 78(1), 153–189. <https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/0034654307313795>

