

शिक्षा में कंप्यूटर के इस्तेमाल और एकेडमिक अचीवमेंट और एस्पिरेशन लेवल पर इसके असर की एक कम्पेरेटिव स्टडी

Snehlata

Research scholar, Maharaj Vinayak global University, Jaipur

Dr. Vinod Kumar Upadhyay

Supervisor, Maharaj Vinayak global University, Jaipur

सार

यह स्टडी सेकेंडरी स्कूल के स्टूडेंट्स के बीच एजुकेशन में कंप्यूटर के इस्तेमाल और एकेडमिक अचीवमेंट और एस्पिरेशन लेवल पर इसके असर के कम्पेरेटिव एनालिसिस पर फोकस करती है। मॉडर्न एजुकेशनल माहौल में, कंप्यूटर टेक्नोलॉजी एक ज़रूरी टूल बन गई है जो टीचिंग-लर्निंग प्रोसेस को सपोर्ट करती है और स्टूडेंट्स के एकेडमिक डेवलपमेंट को बढ़ाती है। इस स्टडी का मुख्य मकसद स्टूडेंट्स की तुलना उनके कंप्यूटर इस्तेमाल के लेवल के आधार पर करना और उनकी एकेडमिक अचीवमेंट और एस्पिरेशन लेवल पर इसके असर की जांच करना है। यह स्टडी एक डिस्क्रिप्टिव सर्वे रिसर्च डिज़ाइन पर आधारित है। सेकेंडरी लेवल के स्टूडेंट्स का एक सैंपल चुना गया, और एक स्ट्रक्चर्ड क्वेश्चनेयर और एकेडमिक परफॉर्मेंस रिकॉर्ड के ज़रिए डेटा इकट्ठा किया गया। इकट्ठा किए गए डेटा का एनालिसिस परसेंटेज, मीन और कोरिलेशन जैसे स्टैटिस्टिकल टूल्स का इस्तेमाल करके किया गया। नतीजों से पता चलता है कि ज़्यादा कंप्यूटर इस्तेमाल करने वाले स्टूडेंट्स, मॉडरेट या कम इस्तेमाल करने वालों की तुलना में बेहतर एकेडमिक अचीवमेंट और ज़्यादा एस्पिरेशन लेवल दिखाते हैं। नतीजे कंप्यूटर के इस्तेमाल, एकेडमिक परफॉर्मेंस और भविष्य की एजुकेशनल एस्पिरेशन के बीच एक मज़बूत पॉज़िटिव संबंध भी दिखाते हैं। स्टडी का नतीजा यह है कि कंप्यूटर-बेस्ड लर्निंग स्टूडेंट्स के एकेडमिक नतीजों और मोटिवेशनल लेवल को बेहतर बनाने में काफी मदद करती है। यह सुझाव देता है कि एजुकेशनल इंस्टीट्यूशन्स को स्टूडेंट्स के ओवरऑल डेवलपमेंट को बढ़ाने के लिए टीचिंग और लर्निंग प्रोसेस में कंप्यूटर टेक्नोलॉजी के असरदार इंटीग्रेशन को बढ़ावा देना चाहिए।

मुख्य शब्द: शिक्षा, इस्तेमाल, एकेडमिक, एस्पिरेशन, कम्पेरेटिव

परिचय

एजुकेशन, सोशल बदलाव और पर्सनल डेवलपमेंट के लिए सबसे पावरफुल तरीकों में से एक है। यह सीखने वालों के ज्ञान, स्किल्स, नज़रिए, वैल्यूज़ और पूरी पर्सनैलिटी को बनाने में अहम भूमिका निभाता है। आज के ज़माने में, एजुकेशन सिर्फ़ जानकारी देने तक ही सीमित नहीं है, बल्कि यह एक डायनामिक प्रोसेस बन गया है जो क्रिटिकल थिंकिंग, क्रिएटिविटी, प्रॉब्लम सॉल्विंग एबिलिटीज़ और ज़िंदगी भर सीखने पर ज़ोर देता है। साइंस और टेक्नोलॉजी की तेज़ी से तरक्की के साथ, एजुकेशन सिस्टम में बड़े बदलाव हुए हैं, खासकर इन्फॉर्मेशन और कम्युनिकेशन टेक्नोलॉजी (ICT) खासकर कंप्यूटर के इंटीग्रेशन से। इक्कीसवीं सदी में कंप्यूटर एजुकेशन सिस्टम का एक ज़रूरी हिस्सा बन गए हैं। वे अब सिर्फ़ कंप्यूटेशन या डेटा स्टोरेज के टूल तक ही सीमित नहीं हैं, बल्कि वे ऐसे पावरफुल एजुकेशनल टूल बन गए हैं जो सिखाने और सीखने के प्रोसेस को बेहतर बनाते हैं। एजुकेशन में कंप्यूटर के इस्तेमाल से सिखाने के नए तरीके आए हैं, जैसे मल्टीमीडिया प्रेजेंटेशन, वर्चुअल सिमुलेशन, ई-लर्निंग प्लेटफॉर्म, डिजिटल क्लासरूम और ऑनलाइन असेसमेंट। इन तरक्की ने सभी लेवल के स्टूडेंट्स के लिए सीखना ज़्यादा इंटरैक्टिव, दिलचस्प और असरदार बना दिया है।

मॉडर्न एजुकेशन की सबसे ज़रूरी बातों में से एक है स्टूडेंट्स की एकेडमिक अचीवमेंट को बढ़ाना। एकेडमिक अचीवमेंट का मतलब है कि एक स्टूडेंट अपनी एजुकेशनल एक्टिविटीज़ में कितनी सफल होता है, जिसे आमतौर पर एग्जाम, असाइनमेंट, प्रोजेक्ट और ओवरऑल परफॉर्मेंस से मापा जाता है। यह एक स्टूडेंट के लर्निंग आउटकम और इंटेलेक्चुअल डेवलपमेंट का एक ज़रूरी इंडिकेटर है। कई फैक्टर एकेडमिक अचीवमेंट पर असर डालते हैं, जिसमें कॉग्निटिव एबिलिटी, लर्निंग एनवायरनमेंट, टीचिंग मेथड, फैमिली बैकग्राउंड, मोटिवेशन और स्टडी हैबिट्स शामिल हैं। इनमें से, टेक्नोलॉजी का इस्तेमाल, खासकर कंप्यूटर, स्टूडेंट परफॉर्मेंस पर असर डालने वाला एक मुख्य फैक्टर बनकर उभरा है। एजुकेशन में कंप्यूटर के इंटीग्रेशन ने ट्रेडिशनल क्लासरूम प्रैक्टिस को बदल दिया है। पहले के समय में, एजुकेशन काफी हद तक टीचर-सेंटर्ड थी, जहाँ स्टूडेंट्स सीखने में पैसिव रोल निभाते थे। हालाँकि, कंप्यूटर-बेस्ड लर्निंग की शुरुआत के साथ, एजुकेशन ज़्यादा स्टूडेंट-सेंटर्ड अप्रोच की ओर शिफ्ट हो गई है। यह बदलाव लर्नर्स को लर्निंग प्रोसेस में एक्टिवली हिस्सा लेने, इंडिपेंडेंटली जानकारी एक्सप्लोर करने और कॉन्सेप्ट्स की गहरी समझ डेवलप करने की इजाज़त देता है। कंप्यूटर ऑनलाइन लाइब्रेरी, एकेडमिक जर्नल, एजुकेशनल वीडियो और इंटरैक्टिव लर्निंग मॉड्यूल जैसे बड़े एजुकेशनल रिसोर्स तक एक्सेस देते हैं, जो स्टूडेंट्स के नॉलेज बेस को काफी बढ़ाते हैं।

इस स्टडी का एक और ज़रूरी पहलू है स्टूडेंट्स का एस्पिरेशन लेवल। एस्पिरेशन लेवल का मतलब है एजुकेशनल, प्रोफेशनल और पर्सनल गोल जो स्टूडेंट्स अपने लिए तय करते हैं। यह उनके मोटिवेशन, एम्बिशन और फ्यूचर-ओरिएंटेड सोच को दिखाता है। आज की कॉम्पिटिटिव दुनिया में, स्टूडेंट्स को एकेडमिक और प्रोफेशनली सफल होने के लिए हाई एस्पिरेशन लेवल डेवलप करने की ज़रूरत है। एजुकेशन में कंप्यूटर का इस्तेमाल स्टूडेंट्स के एस्पिरेशन को बनाने में अहम भूमिका निभाता है, क्योंकि यह उन्हें ग्लोबल नॉलेज, करियर के मौकों और डिजिटल लर्निंग एनवायरनमेंट से परिचित कराता है। इंटरनेट एक्सेस और एजुकेशनल प्लेटफॉर्म के ज़रिए, स्टूडेंट्स को अलग-अलग एकेडमिक कोर्स, कॉम्पिटिटिव एग्जाम, स्कॉलरशिप और करियर पाथ के बारे में पता चलता है, जो उन्हें ज़िंदगी में ऊँचे गोल सेट करने में मदद करते हैं।

पढ़ाई में कामयाबी और उम्मीद के लेवल के अलावा, कंप्यूटर का इस्तेमाल स्टूडेंट्स की सीखने में दिलचस्पी पर भी असर डालता है। दिलचस्पी एक साइकोलॉजिकल वजह है जो स्टूडेंट्स को पढ़ाई-लिखाई की एक्टिविटी में एक्टिव रूप से शामिल होने के लिए मोटिवेट करती है। जब स्टूडेंट्स सीखने के मकसद से कंप्यूटर का इस्तेमाल करते हैं, तो उन्हें ज़्यादा दिलचस्पी और देखने में बेहतर सीखने का माहौल मिलता है। एनिमेशन, वीडियो, सिमुलेशन और इंटरैक्टिव एक्सरसाइज जैसे मल्टीमीडिया एलिमेंट सीखने को ज़्यादा मज़ेदार और समझने में आसान बनाते हैं। नतीजतन, स्टूडेंट्स में पढ़ाई-लिखाई के सब्जेक्ट के प्रति ज़्यादा दिलचस्पी और जिज्ञासा पैदा होती है, जिससे आखिर में उनकी परफॉर्मेंस बेहतर होती है। पढ़ाई में कंप्यूटर का रोल सिर्फ़ स्टूडेंट्स तक ही सीमित नहीं है; इससे टीचर्स को भी काफ़ी फ़ायदा होता है। टीचर्स लेसन प्लान तैयार करने, प्रेजेंटेशन बनाने, इंस्ट्रक्शनल मटीरियल डिज़ाइन करने और ऑनलाइन असेसमेंट करने के लिए कंप्यूटर का इस्तेमाल कर सकते हैं। इससे पढ़ाने की क्वालिटी बेहतर होती है और कंटेंट को ज़्यादा असरदार तरीके से देने में मदद मिलती है। इसके अलावा, डिजिटल टूल टीचर्स को स्टूडेंट्स की प्रोग्रेस ट्रैक करने, सीखने में आने वाली मुश्किलों को पहचानने और पर्सनलाइज़्ड गाइडेंस देने में मदद करते हैं। इस तरह, कंप्यूटर इंटीग्रेशन पूरी पढ़ाने-सीखने की प्रक्रिया को बेहतर बनाता है। पढ़ाई में कंप्यूटर के इस्तेमाल के कई फ़ायदों के बावजूद, कुछ चुनौतियाँ भी हैं। इनमें कुछ स्कूलों में सही इंफ्रास्ट्रक्चर की कमी, कंप्यूटर की कम मौजूदगी, इंटरनेट कनेक्टिविटी की कमी और टीचर्स के लिए कम ट्रेनिंग शामिल हैं। कुछ मामलों में, स्टूडेंट्स पढ़ाई के अलावा दूसरे कामों के लिए भी कंप्यूटर का ग़लत इस्तेमाल कर सकते हैं, जिससे ध्यान भटक सकता है। इसके अलावा, शहरी और ग्रामीण स्टूडेंट्स के बीच एक डिजिटल डिवाइड है, जिससे टेक्नोलॉजी तक बराबर पहुंच पर असर पड़ता है। इसलिए, पढ़ाई में कंप्यूटर का बैलेंस्ड और असरदार इस्तेमाल पक्का करना ज़रूरी है ताकि उनके फ़ायदे ज़्यादा से ज़्यादा हों।

यह स्टडी सेकेंडरी लेवल के स्टूडेंट्स पर फोकस करती है क्योंकि एजुकेशन का यह स्टेज एकेडमिक और पर्सनल डेवलपमेंट के लिए बहुत ज़रूरी है। सेकेंडरी एजुकेशन हायर एजुकेशन और करियर ऑप्शन के लिए एक फाउंडेशन का काम करती है। इस स्टेज पर, स्टूडेंट्स इंडिपेंडेंट लर्निंग स्किल्स डेवलप करना शुरू करते हैं और ज़्यादा कॉम्प्लेक्स एकेडमिक कंटेंट के संपर्क में आते हैं। इसलिए, इस लेवल पर कंप्यूटर के इस्तेमाल का असर उनकी एकेडमिक अचीवमेंट और एस्पिरेशन लेवल को बनाने में बहुत ज़रूरी है। इस रिसर्च का मकसद सेकेंडरी स्कूल के स्टूडेंट्स के बीच एजुकेशन में कंप्यूटर के इस्तेमाल और एकेडमिक अचीवमेंट और एस्पिरेशन लेवल पर इसके असर की कम्परेटिव स्टडी करना है। कम्परेटिव अप्रोच कंप्यूटर के ज़्यादा, मीडियम और कम लेवल के इस्तेमाल वाले स्टूडेंट्स के बीच अंतर पहचानने में मदद करता है। यह यह समझने में भी मदद करता है कि कंप्यूटर टेक्नोलॉजी के अलग-अलग लेवल एकेडमिक नतीजों और भविष्य के लक्ष्यों पर कैसे असर डालते हैं।

इस स्टडी का महत्व एजुकेशनल प्रैक्टिस को बेहतर बनाने में इसके योगदान में है। कंप्यूटर के इस्तेमाल, एकेडमिक अचीवमेंट और एस्पिरेशन लेवल के बीच संबंध को समझकर, एजुकेशन और पॉलिसी बनाने वाले एजुकेशन में टेक्नोलॉजी को इंटीग्रेट करने के लिए असरदार स्ट्रेटेजी बना सकते हैं। इससे स्टूडेंट एंगेजमेंट बढ़ाने, लर्निंग आउटकम को बेहतर बनाने और स्टूडेंट्स को हायर एकेडमिक गोल पाने के लिए मोटिवेट करने में मदद मिल सकती है। यह स्टडी मॉडर्न एजुकेशन में डिजिटल टूल्स के महत्व को हाईलाइट करके एजुकेशनल टेक्नोलॉजी के फील्ड में योगदान देती है। यह इस बात पर ज़ोर देती है कि कंप्यूटर को सिर्फ सप्लीमेंट्री टूल्स के तौर पर नहीं, बल्कि टीचिंग-लर्निंग प्रोसेस के ज़रूरी हिस्सों के तौर पर देखा जाना चाहिए। कंप्यूटर टेक्नोलॉजी का सही इंटीग्रेशन एजुकेशन को ज़्यादा इनक्लूसिव, असरदार और फ्यूचर-ओरिएंटेड बना सकता है। कंप्यूटर मॉडर्न एजुकेशन सिस्टम का एक ज़रूरी हिस्सा बन गए हैं। उनके असरदार इस्तेमाल से स्टूडेंट्स की एकेडमिक अचीवमेंट में काफी सुधार, उनके एस्पिरेशन लेवल को बढ़ाने और सीखने में उनकी दिलचस्पी बढ़ाने की क्षमता है। इसलिए, एजुकेशनल इंस्टीट्यूशन के लिए कंप्यूटर-बेस्ड लर्निंग के इस्तेमाल को बढ़ावा देना और यह पक्का करना ज़रूरी है कि स्टूडेंट्स को डिजिटल टेक्नोलॉजी के बारे में ठीक से पता हो। इससे न सिर्फ उनकी एकेडमिक परफॉर्मेंस बेहतर होगी बल्कि वे डिजिटल दुनिया की चुनौतियों और मौकों के लिए भी तैयार होंगे।

उद्देश्य

- कंप्यूटर के इस्तेमाल के पैटर्न का अध्ययन करना
- शैक्षणिक उपलब्धि की तुलना करने के लिए
- आकांक्षा स्तरों का मूल्यांकन करने के लिए

परिकल्पनाएँ

- कंप्यूटर के इस्तेमाल से पढ़ाई में सुधार होता है
- कंप्यूटर के इस्तेमाल से एस्पिरेशन लेवल बढ़ता है

कार्यप्रणाली

यह स्टडी एक डिस्क्रिप्टिव सर्वे रिसर्च डिज़ाइन पर आधारित है, जिसका मकसद सेकेंडरी स्कूल के स्टूडेंट्स के बीच एकेडमिक अचीवमेंट और एस्पिरेशन लेवल पर एजुकेशन में कंप्यूटर के इस्तेमाल के कम्परेटिव असर की जांच करना है। यह तरीका सही माना जाता है क्योंकि यह किसी भी वेरिएबल में बदलाव किए बिना मौजूदा हालात को बताने और एनालाइज़ करने पर फोकस करता है। स्टडी में चुने हुए स्कूलों के सेकेंडरी लेवल के स्टूडेंट्स शामिल हैं। इस आबादी में से, 150-100 स्टूडेंट्स का सैंपल लिया गया। बराबर रिप्रिजेंटेशन पक्का करने और सैंपलिंग बायस कम करने के लिए, एक सिंपल रैंडम सैंपलिंग टेक्निक का इस्तेमाल करके चुना गया था।

प्राइमरी डेटा रिसर्चर के बनाए एक स्ट्रक्चर्ड क्वेश्चनेयर से इकट्ठा किया गया था। क्वेश्चनेयर में एजुकेशन में कंप्यूटर के इस्तेमाल का लेवल, स्टूडेंट्स की एकेडमिक दिलचस्पी, एस्पिरेशन लेवल और एकेडमिक परफॉर्मेंस से जुड़े आइटम शामिल थे। एकेडमिक अचीवमेंट को स्टूडेंट्स के स्कूल एग्जाम और ऑफिशियल रिकॉर्ड में मिले मार्क्स से मापा गया। क्वेश्चनेयर के साथ-साथ, स्टूडेंट्स के साथ इनफॉर्मल डिस्कशन भी किए गए ताकि कंप्यूटर-बेस्ड लर्निंग के उनके एक्सपीरियंस को समझा जा सके। डेटा एनालिसिस के लिए, परसेंटेज, मीन और कोरिलेशन कोएफिशिएंट जैसे स्टैटिस्टिकल टूल्स का इस्तेमाल किया गया। डेटा को साफ समझने के लिए तालिका में ऑर्गनाइज़ किया गया था। टूल का भरोसा और वैलिडिटी ध्यान से डिज़ाइन और एक्सपर्ट रिव्यू से पक्का किया गया था। पूरी स्टडी के दौरान कॉन्फिडेंशियलिटी और अपनी मर्जी से हिस्सा लेने जैसी एथिकल बातों का सख्ती से ध्यान रखा गया।

डेटा विश्लेषण

यह चैप्टर सेकेंडरी लेवल के स्टूडेंट्स से इकट्ठा किए गए डेटा के सिस्टमैटिक एनालिसिस और इंटरप्रीटेशन से जुड़ा है, जिसमें एजुकेशन में कंप्यूटर के इस्तेमाल का एकेडमिक अचीवमेंट और एस्पिरेशन लेवल पर कम्परेटिव असर के बारे में बताया गया है। इकट्ठा किए गए डेटा को परसेंटेज, मीन और कोरिलेशन जैसी स्टैटिस्टिकल टेक्नीक का इस्तेमाल करके एनालाइज़ किया गया है। रिज़ल्ट तालिका, कम्परेटिव एनालिसिस और इंटरप्रीटिव डिस्कशन के रूप में दिखाए गए हैं।

तालिका :1 स्टूडेंट्स के बीच कंप्यूटर इस्तेमाल का लेवल

उपयोग का स्तर	छात्रों की संख्या	को PERCENTAGE
उच्च	42	42%
मध्यम	40	40%
कम	18	18%
कुल	100	100%

तालिका से पता चलता है कि %42 स्टूडेंट हाई लेवल पर %40, मीडियम लेवल पर और %18 लो लेवल पर कंप्यूटर इस्तेमाल करते हैं। इससे पता चलता है कि ज़्यादातर स्टूडेंट कंप्यूटर-बेस्ड लर्निंग के संपर्क में हैं। हालांकि, एक छोटे ग्रुप के पास अभी भी लिमिटेड एक्सेस है, जिससे उनके सीखने के मौकों और एकेडमिक नतीजों पर असर पड़ सकता है।

तालिका :2 कंप्यूटर इस्तेमाल के आधार पर एकेडमिक अचीवमेंट

कंप्यूटर उपयोग स्तर	औसत अंक	उपलब्धि स्तर
उच्च उपयोग	84	उच्च
मध्यम उपयोग	70	मध्यम
कम उपयोग	55	कम

डेटा साफ़ दिखाता है कि ज़्यादा कंप्यूटर इस्तेमाल करने वाले स्टूडेंट्स, मीडियम और कम इस्तेमाल करने वालों के मुकाबले ज़्यादा एकेडमिक स्कोर पाते हैं। यह कंप्यूटर इस्तेमाल और एकेडमिक परफॉर्मेंस के बीच एक अच्छा रिश्ता दिखाता है। कंप्यूटर के रेगुलर इस्तेमाल से समझ बढ़ती है, रिवीजन होता है और सीखने के रिसोर्स तक पहुँच बढ़ती है, जिससे एकेडमिक अचीवमेंट बेहतर होती है।

तालिका :3 कंप्यूटर इस्तेमाल के आधार पर एस्पिरेशन लेवल

कंप्यूटर उपयोग स्तर	आकांक्षा स्कोर	आकांक्षा का स्तर
उच्च उपयोग	88	उच्च
मध्यम उपयोग	72	मध्यम
कम उपयोग	58	कम

तालिका से पता चलता है कि जो स्टूडेंट्स ज़्यादा कंप्यूटर इस्तेमाल करते हैं, उनमें एस्पिरेशन लेवल ज़्यादा होता है। डिजिटल लर्निंग से करियर के मौकों के बारे में अवेयरनेस बढ़ती है और स्टूडेंट्स को हायर एजुकेशनल गोल सेट करने के लिए मोटिवेट करता है। मॉडरेट यूज़र्स एवरेज एस्पिरेशन दिखाते हैं, जबकि लो यूज़र्स में तुलना में कम मोटिवेशन होता है।

तालिका :4 कंप्यूटर के इस्तेमाल और एकेडमिक अचीवमेंट के बीच कोरिलेशन

चर	सहसंबंध गुणांक (r)
कंप्यूटर का उपयोग और शैक्षणिक उपलब्धि	0.76

कोरिलेशन वैल्यू ($0.76 = r$) कंप्यूटर के इस्तेमाल और पढ़ाई में कामयाबी के बीच एक मज़बूत पॉज़िटिव रिश्ता दिखाता है। इससे पता चलता है कि कंप्यूटर का ज़्यादा इस्तेमाल स्टूडेंट्स की पढ़ाई में काफ़ी सुधार करता है।

तालिका :5 कंप्यूटर के इस्तेमाल और एस्पिरेशन लेवल के बीच कोरिलेशन

चर	सहसंबंध गुणांक (r)
कंप्यूटर का उपयोग और आकांक्षा	0.73

कोरिलेशन कोएफ़िशिएंट ($0.73 = r$) कंप्यूटर के इस्तेमाल और एस्पिरेशन लेवल के बीच एक मज़बूत पॉज़िटिव रिश्ता दिखाता है। इससे पता चलता है कि कंप्यूटर-बेस्ड लर्निंग स्टूडेंट्स को मोटिवेट करने और उनके भविष्य के एजुकेशनल लक्ष्यों को बढ़ाने में अहम भूमिका निभाती है। डेटा के कम्परेटिव एनालिसिस से पता चलता है कि ज़्यादा कंप्यूटर इस्तेमाल करने वाले स्टूडेंट्स, मीडियम और लो यूज़र्स की तुलना में एकेडमिक अचीवमेंट और एस्पिरेशन लेवल, दोनों में लगातार बेहतर परफॉर्म करते हैं। मीडियम यूज़र्स एवरेज परफॉर्मेंस दिखाते हैं, जबकि लो यूज़र्स दोनों वेरिएबल्स में पीछे रहते हैं। इससे साफ़ पता चलता है कि एजुकेशन में कंप्यूटर के इस्तेमाल का स्टूडेंट डेवलपमेंट पर एक बड़ा और पॉज़िटिव असर पड़ता है।

निष्कर्ष

इस स्टडी के आधार पर, यह नतीजा निकाला जा सकता है कि इन्फॉर्मेशन एंड कम्युनिकेशन टेक्नोलॉजी, (ICT) खासकर कंप्यूटर का इस्तेमाल, मॉडर्न एजुकेशन में एक ज़रूरी भूमिका निभाता है। सिखाने-सीखने के प्रोसेस में कंप्यूटर के इंटीग्रेशन ने ट्रेडिशनल एजुकेशन को एक ज़्यादा इंटरैक्टिव, स्टूडेंट-सेंटर्ड और असरदार सिस्टम में बदल दिया है। स्टडी से साफ़ पता चलता है कि कंप्यूटर के इस्तेमाल का स्टूडेंट्स की एकेडमिक अचीवमेंट पर अच्छा असर पड़ता है। जो स्टूडेंट्स रेगुलर तौर पर एजुकेशन के लिए कंप्यूटर का इस्तेमाल करते हैं, वे जानकारी तक बेहतर एक्सेस, कॉन्सेप्ट्स की बेहतर समझ और खुद

से सीखने के बेहतर मौकों की वजह से एकेडमिक रूप से बेहतर परफॉर्म करते हैं। कंप्यूटर-बेस्ड लर्निंग स्टूडेंट्स को टॉपिक्स को अच्छे से दोहराने और प्रॉब्लम-सॉल्विंग स्किल्स डेवलप करने में भी मदद करती है। एकेडमिक अचीवमेंट के अलावा, कंप्यूटर के इस्तेमाल का स्टूडेंट्स के एस्पिरेशन लेवल पर भी गहरा असर पड़ता है। डिजिटल लर्निंग एनवायरनमेंट के संपर्क में आने से स्टूडेंट्स की एजुकेशन और करियर के मौकों के बारे में अवेयरनेस बढ़ती है, जिससे वे अपने भविष्य के लिए ऊँचे गोल सेट करने के लिए मोटिवेट होते हैं। इससे कॉन्फिडेंस, एम्बिशन और ओवरऑल पर्सनैलिटी डेवलपमेंट में सुधार होता है।

संदर्भ

1. अग्रवाल, जे.सी. (2010) . *एजुकेशनल साइकोलॉजी के एसेंशियल्स*. विकास पब्लिशिंग हाउस.
2. एंडरसन, आरई. (2008) *शिक्षा पर इन्फॉर्मेशन टेक्नोलॉजी का प्रभाव*. एजुकेशनल टेक्नोलॉजी जर्नल.
3. बेस्ट, जे. डब्ल्यू., और खान, जे.वी. (2016) . *शिक्षा में अनुसंधान*. पियर्सन एजुकेशन.
4. चौहान, एस.एस. (2011) . *एडवांस्ड एजुकेशनल साइकोलॉजी*. विकास पब्लिशिंग हाउस.
5. क्लार्क, आरई. (2010) *मीडिया कभी भी सीखने पर असर नहीं डालेगा*। एजुकेशनल टेक्नोलॉजी रिसर्च एंड डेवलपमेंट।
6. डेवी, जे. (1938) . *अनुभव और शिक्षा*. मैकमिलन.
7. गैरेट, एचई. (2013) *साइकोलॉजी और एजुकेशन में स्टैटिस्टिक्स*. पैरागॉन इंटरनेशनल पब्लिशर्स.
8. भारत सरकार, शिक्षा मंत्रालय. (2022) . *स्कूल शिक्षा पर वार्षिक रिपोर्ट*. भारत सरकार.
9. जोनासेन. (2000) DH, *स्कूलों के लिए माइंडटूल्स के रूप में कंप्यूटर*. प्रेंटिस हॉल.
10. कोठारी, सी.आर. (2004) . *रिसर्च मेथोडोलॉजी: मेथड्स एंड टेक्निक्स*. न्यू एज इंटरनेशनल पब्लिशर्स.
11. मंगल, एस.के. (2015) . *शिक्षा और मनोविज्ञान में सांख्यिकी*। PHI लर्निंग।
12. . (2019) . *NCERT सेकेंडरी स्टेज पर लर्निंग आउटकम*. नेशनल काउंसिल ऑफ़ एजुकेशनल रिसर्च एंड ट्रेनिंग.
13. एनसीईआरटी. (2020) . *एजुकेशनल साइकोलॉजी*. नेशनल काउंसिल ऑफ़ एजुकेशनल रिसर्च एंड ट्रेनिंग.
14. . (2015) . *OECD स्टूडेंट्स, कंप्यूटर और लर्निंग: कनेक्शन बनाना* OECD . पब्लिशिंग.
15. पियाजे, जे. (1972) . *बुद्धि का मनोविज्ञान*. रूटलेज.
16. प्रेंस्की, एम. (2001) . *डिजिटल नेटिव, डिजिटल इमिग्रेंट्स*. *ऑन द होराइजन*. 6-1, (5) 9,
17. सेल्विन, एन. (2011) . *शिक्षा और टेक्नोलॉजी: मुख्य मुद्दे और बहस*. कंटिन्यूअम.
18. शर्मा, आर.ए. (2012) . *शैक्षिक अनुसंधान के मूलभूत सिद्धांत*. आर. लाल बुक डिपो.
19. शर्मा, आर.सी. (2011) . *शिक्षण के आधुनिक तरीके*. धनपत राय प्रकाशन कंपनी.
20. सिंह, ए.के. (2010) . *व्यवहार विज्ञान में परीक्षण, माप और अनुसंधान के तरीके*. भारती भवन।
21. सिंह, वाई.के. (2009) . *एजुकेशनल रिसर्च* APH . पब्लिशिंग कॉर्पोरेशन.
22. स्किनर, बी.एफ. (1953) . *विज्ञान और मानव व्यवहार*. फ्री प्रेस.
23. . (2021) . *UNESCO ग्लोबल एजुकेशन मॉनिटरिंग रिपोर्ट* UNESCO . पब्लिशिंग.
24. वायगोत्स्की, एल.एस. (1978) . *समाज में मन*. हार्वर्ड यूनिवर्सिटी प्रेस.
25. वूलफोक, ए. (2014) . *एजुकेशनल साइकोलॉजी*. पियर्सन एजुकेशन.