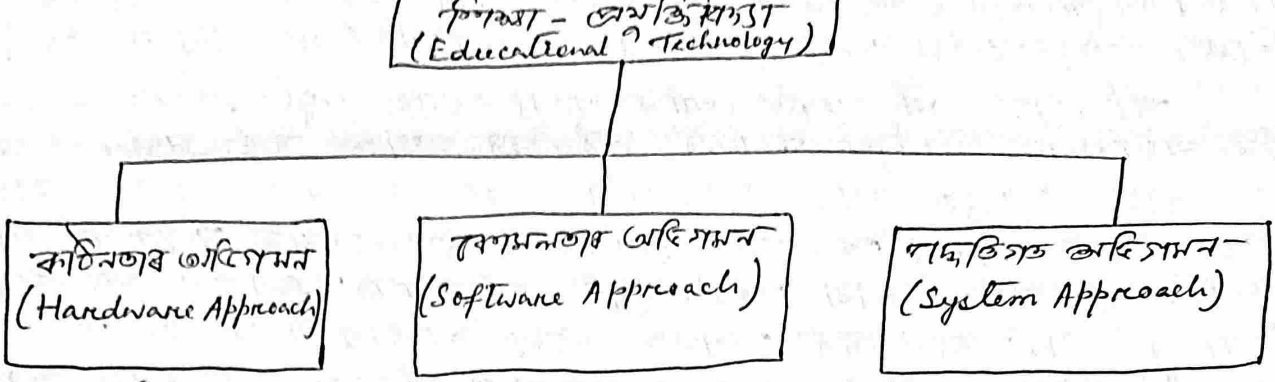
শিক্ষা-প্ৰযুক্তিবিদ্যাৰ উপাদানসমূহ (Components of Educational Technology)

শিক্ষা-প্ৰযুক্তিবিদ্যাৰ উপাদানসমূহক প্ৰধানকৈ তিনিটা ভাগ দেখা পোৱা যায়।



কঠিনতাৰ অভিগমন (Hardware Approach)

কঠিনতাৰ অভিগমন অথবা প্ৰযুক্তিবিদ্যা গতিশীল ছবি (Motion Picture), টেপ ৰেকৰ্ডাৰ, শিক্ষণ-যন্ত্ৰ, কম্পিউটাৰ, ভিডিঅ'-টেপ আদিৰ দৰে বৈদ্যুতিক-কাৰিকৰী যন্ত্ৰ-পাতিৰ বিকাশৰ বাবে প্ৰয়োগ কৰা অভিযান্ত্ৰিক নীতিৰ ওপৰত প্ৰতিষ্ঠিত। এই অভিগমনটি ২০ শতিকাৰ বৈজ্ঞানিক আৰু প্ৰযুক্তিগত বিকাশৰ ফলত সৃষ্টি হৈছিল।

১৯৭৭ চনত ডেভিচ (Davis) নামৰ ব্যক্তিজনে মত প্ৰকাশ কৰে যে কঠিন দৃষ্টিভংগীয়ে শাৰীৰিক বিজ্ঞানৰ প্ৰয়োগৰ ওপৰত আধাৰিত হৈ শিক্ষা আৰু প্ৰশিক্ষণ ব্যৱস্থাক কাৰ্যকৰী কৰি তোলে। ই শিক্ষাদান পদ্ধতিটোক ক্ৰমাগতভাৱে কৌশলপূৰ্ণ কৰে। ইয়াৰ ফলত শিক্ষকসকলে একে সময়তে বহুতো শিক্ষাৰ্থীৰ লগত শিক্ষাকাৰ্যত জড়িত হ'ব পাৰিব যাতে। শিক্ষাদান আৰু গ্ৰহণ প্ৰক্ৰিয়াক ই কম ব্যয়কৰণ কৰাত অৰিহণা যোগায়।

এই সন্দৰ্ভত Marilon Neckson (১৯৯৭) নামৰ ব্যক্তিজনে উল্লেখ কৰে যে শিক্ষা-প্ৰযুক্তিবিদ্যাই বিজ্ঞানৰ বিভিন্ন মডেল বহুতো অৱদান আগবঢ়াইছে যাৰ দ্বাৰা মানুহৰ শিক্ষিক প্ৰয়োজনীয়তা পূৰণ হৈছে।

কৌশলী শিক্ষকে অতীজত শিক্ষণৰ বাবে দৃশ্য-শ্ৰব্য সঁজুলি ব্যৱহাৰ কৰে। প্ৰকৃতি গ্ৰীক চিন্তক পণ্ডিতসকলে সূক্ষ্মীকৃত চিত্ৰ অংকন কৰিছিল আৰু আনকি কমেনিয়াছে পৰামৰ্শ প্ৰদান কৰিছিল যে শিক্ষকে জ্ঞানৰ আগ্ৰহ বৃদ্ধিৰ বাবে আৰ্হি, চিত্ৰিত উপস্থাপন আদিৰ ব্যৱহাৰ কৰিব লাগে। আজিৰ শিক্ষা-প্ৰযুক্তিবিদ্যাই আধুনিক দৃশ্য-শ্ৰাব্য সঁজুলিৰ প্ৰয়োগত গুৰুত্ব আৰোপ কৰিছে।

কোমলতাৰ অভিগমন (Software Approach)

কঠিনতাৰ অভিগমন যিদৰে শাৰীৰিক বিজ্ঞান আৰু প্ৰায়োগিক অভিযান্ত্ৰিকৰ পৰা উৎপত্তি হৈছে, কোমলতাৰ অভিগমন আচৰণাত্মক বিজ্ঞান আৰু ইয়াৰ প্ৰায়োগিক দিশ অৰ্থাৎ শিকনৰ মনোবিজ্ঞানৰ পৰা উদ্ভৱ হৈছে। ই শিকনৰ দৰে আচৰণবাদীৰ পৰিষ্কৃত চৰ্চাৰ ফলত জন্ম হৈছিল। আমাৰ মেলটন (১৯৩৯)ৰ মতে কোমলতাৰ অভিগমন প্ৰত্যক্ষভাৱে অভিজ্ঞতাৰ পৰা সৃষ্টি হোৱা আচৰণাত্মক।