



## लेखांकन शिक्षण में तकनीकी आधारित खेल विधि एवं

### परिचर्चा विधि का चयन : एक तुलनात्मक अध्ययन

डॉ. सपना यादव

एसोसिएट प्रोफेसर

दिल्ली टीचर्स ट्रेनिंग कॉलेज

दिल्ली, भारत

#### शोध संक्षेप

अध्यापक की प्रभावशीलता, विषय पर स्वामित्व तथा उसमें व्यावसायिक योग्यता का वास्तविक अर्थ है जो अपने ज्ञान तथा अनुभवों की व्याख्या छात्र के मस्तिष्क तक पहुंचाने का कार्य करना अध्यापक की कुशलता है। छात्रों को उनकी रुचि एवं जिज्ञासा के अनुकूल ज्ञान की विविध शाखाओं से परिचय करना ही अध्यापक की महत्वपूर्ण जिम्मेदारी है। वहीं छात्रों के लिए भी कुछ व्यवहार अपेक्षित है। जैसे किसी नए ज्ञान को अर्जन करने के लिए छात्रों का उत्साहपूर्ण व्यवहार करना। लेखांकन की जटिल अवधारणों को समझाने के लिए परम्परागत शिक्षण विधियों के साथ कुछ नवप्रवर्तन की आवश्यकता होने की वजह से तकनीकी का प्रयोग करके विषय को रुचिकर बनाने का प्रयास किया गया है। इस प्रपत्र में लेखांकन जैसे विषय, जिसमें रचनात्मकता का क्षेत्र सीमित है, उसे रोचक बनाने के लिए विभिन्न खेल विधियाँ, जिनमें तकनीकी आधारित एवं शुद्ध खेल विधि का प्रयोग किया गया है एवं इस विधि का परम्परागत परिचर्चा विधि के साथ तुलनात्मक अध्ययन किया गया है। लेखांकन का उद्देश्य प्रबंधन निर्णयों में अंतर्दृष्टि प्रदान करना है और लेखांकन शिक्षण का उद्देश्य छात्रों को पेशेवर लेखाकार बनने में मदद करना है। लेखांकन शिक्षण में आज कई चुनौतियाँ सामने आ रही हैं, क्योंकि जिन युवाओं को शिक्षित करना इसका उद्देश्य है, वे उन कंपनियों में कार्य करेंगे जहाँ समय के अनुसार कई परिवर्तन देखने को मिल रहे हैं। जैसे वैश्वीकरण के व्यापक स्वरूप से आज कोई देश अनभिज्ञ नहीं है और आज उद्योगों में आसानी से नवप्रवर्तन को देखा जा सकता है। इसलिए आने वाले हर दिन में कुछ नवीनीकरण लाने के लिए लेखांकन के नियमों में भी परिवर्तन होने की आवश्यकता है एवं लेखाकारों को भी अपने ज्ञान एवं कौशल को नए समय की मांग के अनुसार बढ़ाते रहना चाहिए। शिक्षण प्रक्रिया का संपादन करने के लिए शिक्षण विधियाँ एवं प्राविधियों का प्रयोग किया जाता है। वर्तमान अध्ययन में शिक्षण की विभिन्न प्रचलित तरीकों में से हम यहाँ परिचर्चा विधि एवं तकनीकी आधारित खेल विधि की चर्चा करने जा रहे हैं। अन्वेषक लेखांकन शिक्षण को तकनीकी आधारित खेल विधि द्वारा पढ़ाना चाहती है वे इन दोनों विधियों परिचर्चा एवं खेल विधि में से किसके द्वारा लेखांकन की जटिल अवधारणाओं को आसानी से समझा जा सकता है व इन दोनों विधियों में से किस विधि को छात्रों द्वारा ज्यादा पसंद किया जा रहा है यही जानना इस अनुसन्धान का उद्देश्य है।

प्रमुख शब्दावली : लेखांकन, तकनीकी, परिचर्चा, खेल विधियाँ

#### प्रस्तावना

लेखांकन एक व्यवसाय चलाने में एक महत्वपूर्ण भूमिका निभाता है क्योंकि यह आय और व्यय का लेखा रखने में मदद करता है। वैधानिक अनुपालन सुनिश्चित करता है और निवेशकों, प्रबंधकों और



सरकार को मात्रात्मक वित्तीय जानकारी प्रदान करता है, जिसका उपयोग व्यावसायिक निर्णय लेने में किया जा सकता है। लेखांकन का उद्देश्य प्रबंधन निर्णयों में अंतर्दृष्टि प्रदान करना है और लेखांकन शिक्षण का उद्देश्य छात्रों को पेशेवर लेखाकार बनने में मदद करना है।

रचनात्मकता आम तौर पर लेखांकन के पेशे में एक उपयुक्त शब्द नहीं है (स्मिथ, एम, 1960)। लेखांकन अपने स्वयं के नियम बनाने के लिए भी स्वतंत्र नहीं है। व्यवसाय के अध्ययन के लिए लेखाकार स्वीकार्य प्रथाओं और प्रक्रियाओं से बंधे और विवश हैं।

लेखांकन विषय का शिक्षा के पाठ्यक्रम में ग्यारहवीं से ही सम्मिलित होने की वजह से अधिकांश विद्यार्थियों को यह जटिल प्रतीत होता है। उन्हें इसी विषय को विभिन्न तरीकों के द्वारा पढाया जाना और उसकी उपयोगिता पता करना ही इस अनुसन्धान का लक्ष्य रखा गया है।

शिक्षण के विभिन्न प्रचलित तरीकों में से हम यहाँ परिचर्चा विधि एवं तकनीकी आधारित खेल विधि की चर्चा करने जा रहे हैं। परिचर्चा विधि में छात्रों को सीमित भागीदारी का अवसर मिलता है, क्योंकि इस पद्धति में ज्यादातर बहुमुखी छात्र भाग लेते हैं। चर्चा पद्धति में बहुत ही सीमित गुंजाईश है, क्योंकि इसके माध्यम से केवल बहस योग्य विषयों को पढाया जा सकता है। इसी तरह कुछ अन्य प्रगतिशील तरीके भी कई दोषों से ग्रस्त हैं।

**समस्या कथन**

यह उपर्युक्त चर्चा में परिलक्षित दृष्टिकोणों से है कि अध्ययन के लिए वर्तमान समस्या इस प्रकार है :

लेखांकन शिक्षण में तकनीकी आधारित खेल विधि एवं परिचर्चा विधि का चयन एक तुलनात्मक अध्ययन सम्बंधित साहित्य की समीक्षा

इस अनुभाग में हम वर्तमान समस्या से सम्बंधित अध्ययन की चर्चा करेंगे। यद्यपि लेखा अवधारणाओं को खेल विधि द्वारा पढ़ाने पर अधिक साहित्य उपलब्ध नहीं है, किन्तु भारत तथा विदेशों में सम्बंधित विधि द्वारा अन्य विषयों में अध्ययन किया गया है, जो इस प्रकार है :

कुलकर्णी एस.एस. (1986) ने बताया कि खेल विधि में केस अध्ययन और रोल प्ले दोनों के ही फायदे हैं। इसके अतिरिक्त यह एक समग्र अनुभव प्रदान करते हैं। यह केवल संज्ञानात्मक नहीं है, न केवल मस्तिष्क बल्कि कुल केंद्रीय तंत्रिका तंत्र, भावना, सजगता आदि खेल खेलते समय शामिल हो जाते हैं। गर्ग, एस.के. (1996) ने पता लगाया कि प्रबंधन के छात्रों को बेहतर अंक हासिल करने और लम्बे समय तक अपनी शिक्षा को बनाये रखने में खेल विधि काफी फायदेमंद है। काला, ए.के. (2001) ने भी यह पाया कि गेम पद्धति, जब प्रारंभिक मूल्यांकन चरण में उपयोग की जाती है, तब छात्रों को व्यावसायिक अध्ययन की अवधारणाओं को अधिक प्रभावी ढंग से सीखने में मदद मिलती है। डीलर हस्स (2004) का मानना है कि छात्रों की रुचि को सुनिश्चित करके यह जाना जा सकता है कि छात्र की सीखने की प्रक्रिया में सक्रिय भागीदार हैं। रोट्टर (2004) का मानना है कि खेल 'जोखिम' ज्ञान का आकलन करने के लिए शिक्षकों द्वारा संशोधित किया जा सकता है। इस प्रकार औपचारिक परीक्षाओं की आवश्यकता को प्रतिस्थापित किया जा सकता है। लेओंग (2005) छात्रों को सीखने की प्रक्रिया में सक्रिय भागीदारी सुनिश्चित करने के एक तरीके के रूप में शब्द गतिविधियों, प्रकरण एवं परियोजनाओं जैसी इन-क्लास



गतिविधियों का प्रयोग करने की सिफारिश करते हैं। मैसी, ब्राउन और जॉनसन (2005) ने गृहकार्य असाइनमेंट के लिए क्रॉसवर्ड पज़ल्स और इन-क्लास समीक्षा सत्रों के लिए वेब आधारित खेल बनाकर अपने सूचना प्रणाली पाठ्यक्रम में उपयोग किया। उन्होंने पाया कि परीक्षा प्रदर्शन, छात्रों के अधिगम अनुभूति और अधिगम की प्रक्रिया इन सभी में खेलों का उपयोग फायदेमंद था।

वर्तमान अध्ययन की आवश्यकता

लेखांकन के शिक्षकों का अनुभव रहा है कि परिचर्चा विधि अच्छे अंकों को प्राप्त करने में बहुत मददगार साबित नहीं होती है तथा इस विधि द्वारा केवल मुखर छात्र भाग लेने के लिए आगे आते हैं और अधिकांश छात्र निष्क्रिय ही रहते हैं। अन्वेषक लेखांकन शिक्षण को तकनीकी आधारित खेल विधि द्वारा पढ़ाना चाहते हैं। वे इन दोनों विधियों परिचर्चा एवं खेल विधि में से, किसके द्वारा लेखांकन की जटिल अवधारणाओं को आसानी से समझा जा सकता है व इन दोनों विधियों में से किस विधि को छात्रों द्वारा ज्यादा पसंद किया जा रहा है, के बारे में अध्ययन करना चाहते हैं।

अध्ययन के विशिष्ट उद्देश्य

अध्ययन के विशिष्ट उद्देश्य इस प्रकार हैं :

- 1 ग्यारहवीं कक्षा के छात्रों को लेखांकन अवधारणाओं को पढ़ाने के लिए गेमिंग स्थितियों को विकसित करना।
- 2 ग्यारहवीं कक्षा के छात्रों को लेखांकन अवधारणाओं के शिक्षण के लिए विकसित गेमिंग और परिचर्चा स्थितियों की वैधता का पता लगाने के लिए।
- 3 परिचर्चा विधि एवं खेल विधि में से किसी एक विधि को लेखा छात्रों द्वारा अधिक पसंद किया गया है।

अध्ययन में प्रयुक्त नमूना

अध्ययन के लिए दिल्ली की आबादी से ग्यारहवीं कक्षा (सरकारी और निजी स्कूलों सहित) में पढ़ने वाले वाणिज्य छात्र शामिल किये गए थे। दो लड़कों और दो लड़कियों के स्कूल को प्रत्येक सरकारी एवं निजी स्कूलों से चुना गया था। प्रत्येक स्कूल से बीस छात्रों को अध्ययन में शामिल किया गया था। कुल 160 छात्रों को प्रयोग में शामिल किया गया।

अध्ययन की सीमाएं

- 1 यह अध्ययन केवल लेखांकन अवधारणाओं की शिक्षा के लिए सीमांकित है।
- 2 बहुत सारे विषयों में से सिर्फ लेखांकन को ही सीमांकित किया गया है।
- 3 अध्ययन को ग्यारहवीं कक्षा के छात्रों के लिए सीमांकित किया गया है।

अवधारणाओं की परिभाषा

1 परिचर्चा विधि : इस विधि के तहत शिक्षक पढ़ाये जाने वाले शिक्षण बिन्दुओं को निर्धारित करता है। शिक्षण बिन्दुओं के पिछले ज्ञान से सम्बंधित प्रासंगिक प्रश्न पूछता है और छात्र परिचर्चा करके उत्तर देते हैं। प्रत्येक प्रश्न छात्रों को शिक्षण बिंदु के उत्तर के नज़दीक लाता है। छात्रों और शिक्षक के मध्य परिचर्चा के द्वारा समस्याओं का समाधान ढूँढा जाता है।



2 खेल विधि : खेल विधि का अर्थ है शिक्षक एक खेल का आयोजन करता है। छात्र इसमें भाग लेते हैं और परिणाम वांछित सामग्री का सीखना है। गेमिंग एक शिक्षण रणनीति के रूप में तथ्यों को मजबूत करने का एक अनूठा तरीका प्रदान करती है और ज्ञान और प्रक्रिया कौशल के अधिग्रहण के लिए अनुमति देती है। खेल समस्या को हल करने और कभी-कभी महत्वपूर्ण सोच की सुविधा देता है और शिक्षार्थियों के कार्यों के परिणामों की निगरानी कर सकता है। खेल में शुद्ध खेल, अनुकरणीय खेल और भूमिका खेल शामिल है।

3 तकनीकी आधारित खेल विधि : आधुनिक युग की महत्वपूर्ण देन कंप्यूटर है वर्तमान युग कंप्यूटर का युग कहा जाता है। इसका उपयोग भी अधिक व्यापक हो गया है। कंप्यूटर समय, शक्ति और धन की दृष्टि से अधिक मितव्ययी अविष्कार है। तकनीकी आधारित खेलों द्वारा अधिगम करते हुए छात्रों के समूह को देखकर यह विदित होता है कि छात्र कितनी उत्सुकता एवं उत्साह के साथ गतिविधियों में भाग लेते हैं। तकनीकी आधारित चुनौतीपूर्ण कार्यक्रमों के द्वारा छात्रों के मध्य प्रेरणा पैदा की जाती है। छात्र तकनीकी कार्यक्रम के द्वारा सीखने में कभी भी किसी भी प्रकार नीरस नहीं होता है। कुछ उदाहरणों के द्वारा इसके गुणों को प्रदर्शित किया जा सकता है : जैसे गणित के लिए मैथ ओ मैनिया (Matho mania) आदि एप के द्वारा गणित शिक्षण को कही अधिक रोचक और व्यवहार पूर्ण तरीके से सिखाया जा सकता है।

4 लेखांकन अवधारणाएं AICPA के अनुसार लेखांकन एक महत्वपूर्ण तरीके से धन, लेनदेन और घटनाओं के सन्दर्भ में रिकॉर्डिंग, वर्गीकरण और संक्षेपण करने की कला है जो उसके वित्तीय लेनदेन और परिणामों की व्याख्या करती है। अधिकांश लेखाकार कई अवधारणाओं पर सहमत हुए हैं। लेखांकन भाषा को सभी लोगों के लिए सामान्य अर्थ देने के लिए और इसे अधिक सार्थक बनाने के लिए प्रयोग किया जाता है, जिनका आमतौर पर वित्तीय विवरण तैयार करने के लिए पालन किया जाता है।

निम्नलिखित अवधारणाओं को बुनियादी अवधारणाओं के रूप में माना गया है। व्यावसायिक अध्ययन, मुद्रा मापन, सुनाम प्रतिष्ठान, लेखांकन अवधि एवं दोहरा पहलू अवधारणा। वर्तमान अध्ययन में डेबिट क्रेडिट, देनदार, लेनदार, सम्पति, देनदारियां, व्यक्तिगत खाता, वास्तविक खाता एवं नाममात्र खाता आदि को भी शामिल किया गया है।

5 गेमिंग स्थिति : यह एक कार्य योजना है, जिसके अंतर्गत छात्र अपने द्वारा सौंपी गयी सम्बंधित भूमिकाओं को निभाकर वांछित अधिगम करते हैं। इसमें कार्यवाही के नियम भी शामिल हैं, जो प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा किये गए कार्य को निर्दिष्ट करते हैं। इसमें प्रत्येक खिलाड़ी के लक्ष्य बहुत विशिष्ट या सामान्य शब्दों में शामिल किये जाने वाले शब्द खेल, सतत अनुकरण और भूमिका द्वारा खेल के रूप में नामित किये गए हैं।

**गेमिंग स्थिति का विकास और वैधता**

लेखांकन अवधारणाओं के शिक्षण के लिए विभिन्न गेमिंग स्थितियों का विकास किया गया है। वर्तमान अध्ययन के लिए विकसित गेमिंग स्थितियों को मान्यताओं की कसौटी पर खरा उतरना चाहिए। इसका प्रायः यह है कि अवधारणाओं का प्रकरण स्पष्ट एवं सटीक हो जिस पर निर्देशित गेमिंग स्थितियों को विकसित किया जाए। इन गेमिंग स्थितियों का पता लगाने के लिए अन्वेषक ने उन्हें कुछ लेखांकन



विशेषज्ञों के साथ-साथ शिक्षाविदों को भी दिखाया। लेखा विशेषज्ञों ने उनकी सामग्री वैधता सत्यापित की। शिक्षाविदों ने सामग्री के अनुक्रमबद्ध प्रस्तुति एवं मनोवैज्ञानिक नियमों आदि को सत्यापित किया। उनके सुझावों को सम्मिलित करके गेमिंग स्थितियों की वैधता का पता लगाया गया।

प्रायोगिक अध्ययन दो चरणों में आयोजित किया गया - छोटे समूह का अध्ययन और क्षेत्र परिक्षण। ग्यारहवीं कक्षा के 10 छात्रों का नमूना लेकर एक छोटे समूह का अध्ययन किया गया। उन्हें गेमिंग स्थितियों के माध्यम से लेखांकन अवधारणाओं को सिखाया गया। शिक्षण के अंत में, एकाउंटिंग कॉन्सेप्ट्स अचीवमेंट टेस्ट, (ए.सी.ए.टी.) प्रशासित किया गया। इस समूह का औसत स्कोर 84.2% रहा और 90% छात्र 80% या अधिक अंक प्राप्त कर सके। इस प्रकार गेमिंग स्थिति 80/80 उपलब्धि मानक मानदंड (Achievement Standard Criterion) पर मान्य है।

सत्यापन के क्षेत्र परिक्षण चरण में नमूने के लिए 20 छात्रों का एक बड़ा समूह लिया गया। एकाउंटिंग कॉन्सेप्ट्स अचीवमेंट टेस्ट (ए.सी.ए.टी.) को पहले एक पूर्व परिक्षण के रूप में पढ़ाने से पहले प्रशासित किया गया। गेमिंग स्थितियों के माध्यम से लेखांकन अवधारणाओं को पढ़ाने के बाद छात्रों को वही एकाउंटिंग कॉन्सेप्ट्स अचीवमेंट टेस्ट (ए.सी.ए.टी.) फिर से दिया गया। विश्लेषण से पता चला कि 90% छात्रों ने 80% या उससे अधिक अंक प्राप्त किये। इसलिए गेमिंग की स्थिति 80/80 उपलब्धि मानक मानदंड (Achievement Standard Criterion) पर मान्य है। टी-टेस्ट का प्रयोग करते हुए आंकड़ों के विश्लेषण से पता चला कि पोस्ट परीक्षण का माध्य पूर्व परीक्षण से काफी अधिक है, जो यह सिद्ध करता है कि गेमिंग की स्थिति पूरी तरह से वैध है।

## डिजाईन और अध्ययन की प्रक्रिया

वर्तमान अध्ययन में यादृच्छिक मिलान वाले विषय के पोस्ट परिक्षण करके किया गया था। अध्ययन की प्रक्रिया निम्नलिखित है :

- 1 पूर्व शिक्षण चरण : इस स्तर पर नमूने को चार नियंत्रण और चार प्रयोगात्मक समूहों में यादृच्छिक आधार पर विभाजित किया गया था।
- 2 शिक्षण चरण : सभी समूहों को लेखांकन अवधारणाएँ सिखाई गईं। प्रयोगात्मक समूहों को गेम विधि और नियंत्रण समूहों को परिचर्चा तकनीक के माध्यम से लेखांकन अवधारणाओं को पढ़ाया गया। प्रत्येक समूह के लिए समान समय निर्धारित किया गया।
- 3 पोस्ट शिक्षण चरण : लेखांकन अवधारणाओं को पढ़ाने के बाद इस चरण में एकाउंटिंग कॉन्सेप्ट्स अचीवमेंट टेस्ट (ए.सी.ए.टी.) को प्रशासित किया गया।
- 4 वरीयता जानने का रेटिंग स्केल (परेफरेंस सीकिंग रेटिंग स्केल) (पीएसआरएस) शिक्षण प्रक्रियाओं के बाद शिक्षण विधियों की वरीयता का विश्लेषण करने के लिए परेफरेंस सीकिंग रेटिंग स्केल, (पीएसआरएस) को प्रशासित किया।

## अध्ययन के लिए उपकरण

इस अध्ययन में दो प्रकार के उपकरण प्रयोग में लाये गए हैं। पहला प्रयुक्त उपकरण मानदंड उपलब्धि परिक्षण है। इस परिक्षण को लेखांकन संकल्पना उपलब्धि परीक्षण (एकाउंटिंग कॉन्सेप्ट्स अचीवमेंट टेस्ट)



के रूप में जाना जाता है। इस परीक्षण का उद्देश्य प्रयोग समूहों के छात्रों को सिखाई गई लेखांकन अवधारणाओं की उपलब्धि का आकलन करना है। यह उपकरण अन्वेषक द्वारा विकसित किया गया है। इसकी विश्वसनीयता को स्प्लिट हाफ तरीके द्वारा स्थापित किया गया है। एकाउंटिंग कॉन्सेप्ट्स अचीवमेंट टेस्ट का विश्वसनीयता गुणक 0.92 है। इसलिए इसे एक अच्छा उपकरण मानकर प्रयोग में शामिल किया गया है।

दूसरा प्रयुक्त उपकरण वरीयता जानने के लिए परेफरेंस सीकिंग रेटिंग स्केल है। यह उपकरण अन्वेषक द्वारा विकसित किया गया है, जिससे वे शिक्षण विधि के बारे में छात्रों की पसंद का पता लगा सकें। यह एक 5 पॉइंट रेटिंग स्केल है, जिसमें 30 कथन शामिल हैं। शुरुआत में 45 वक्तव्य थे, जिन्हें विशेषज्ञों के साथ चर्चा करने के बाद 30 तक लाया गया। इस रेटिंग स्केल में सकारात्मक एवं नकारात्मक कथन का मिश्रण है। सकारात्मक कथनों के लिए छात्रों से अपेक्षित है कि वे 5 पर टिक लगाये। यदि वे कथन से बहुत सहमत हैं 4 पर लगाएं। यदि वे कथन से सहमत है 3 पर, यदि वे तटस्थ हैं 2 पर, यदि वे कथन से सहमत नहीं हैं और 1 पर यदि वे कथन से बिलकुल भी सहमत नहीं हैं। नकारात्मक कथनों के लिए इसी प्रक्रिया को पलट दिया गया है। विशेषज्ञों से चर्चा करने के बाद यह निर्णय लिया गया की बिंदु 5 पर टिक के लिए 5 अंक, 4 के लिए 4 एवं इसी क्रम में अंकों को महत्व दिया गया है।

### आंकड़ों का संकलन एवं विश्लेषण

एकाउंटिंग कॉन्सेप्ट्स अचीवमेंट टेस्ट को सभी नियंत्रण एवं प्रयोगात्मक समूहों के विषयों के लिए प्रशासित किया गया। आलेखों का मूल्यांकन एवं विषयों के उपलब्धि स्कोर का पता किया गया। प्रयोगात्मक एवं नियंत्रण समूहों के मध्य अंतर के महत्व को खोजने के लिए टी-टेस्ट मूल्यांकन की गणना करके आंकड़ों का विश्लेषण किया गया। पोस्ट शिक्षण चरण के बाद शिक्षण विधियों के बीच अपनी पसंद का विश्लेषण करने के लिए दोनों समूहों के लिए वरीयता जानने के परेफरेंस सीकिंग रेटिंग स्केल का भी आयोजन किया गया, जिसके द्वारा छात्र परिचर्चा विधि एवं खेल विधि में से अपनी पसंद की विधि का चयन कर सके।

### नियंत्रित समूह एवं प्रयोगात्मक समूह में परेफरेंस सीकिंग रेटिंग स्केल के परिणाम

दोनों समूहों के परेफरेंस सीकिंग रेटिंग स्केल के औसत और उनका अंतर तालिका में दिया गया है। प्रायोगिक और नियंत्रण समूहों के वरीयता प्राप्त करने की परेफरेंस सीकिंग रेटिंग स्केल के परिणाम :

समूह	प्रायोगिक समूह मध्य अंक	नियंत्रण समूह मध्य अंक	मध्य अंतर
निजी विद्यालयों के छात्र	120.95	92.45	28.50
सरकारी विद्यालयों के छात्र	124.30	95.05	29.25
निजी विद्यालयों की छात्राएं	123.90	95.35	28.55
सरकारी विद्यालयों की छात्राएं	122.35	92.85	29.50

N = 160 Tabel 5.20 Total मार्क्स = 150

उपर्युक्त सारणी से, सभी विद्यालयों के दोनों समूहों का औसत अंतर 28.50 से 29.50 तक है, जो वरीयता के बारे में स्पष्ट अंतर दिखाता है और यह भी दर्शाता है कि प्रायोगिक समूह में खेल विधि के पक्ष में नियंत्रण समूह के परिचर्चा विधि के पक्ष का अधिमान्य स्कोर काफी अधिक है। इसलिए यह



स्पष्ट रूप से दर्शाता है कि छात्रों की पसंद खेल विधि के प्रति रुचि अधिक थी और खेल विधि के माध्यम से लेखांकन सिखने वाले छात्र अधिक तेजी से सीख सकते हैं।

### अध्ययन का शैक्षिक निहितार्थ

वर्तमान अध्ययन लेखांकन शिक्षकों, छात्रों, लेखकों एवं सभी हितधारकों के लिए निहितार्थ है। शिक्षकों को लेखांकन अवधारणाओं को पढ़ाने के दौरान खेलों की विधियों का प्रयोग करते रहना चाहिए। वे खेल के द्वारा शिक्षण के उद्देश्यों को प्राप्त कर सकते हैं। इसलिए विभिन्न खेल की तकनीकें एवं उनका मूल्यांकन करना चाहिए। जैसा कि वर्तमान अध्ययन में हमने देखा कि छात्रों की रुचि पढ़ने के लिए तकनीकी आधारित खेल माध्यम से अधिक है तो वे अन्य विषयों में भी इसी माध्यम से पढ़ने की अपेक्षा रख सकते हैं। लेखांकन शिक्षण की पुस्तक के लेखकों को भी खेल शिक्षण विधि को अपनी पुस्तकों में सम्मिलित करना चाहिए, जिससे इस विधि को प्रचार मिल सके व अन्य विषयों में भी इसका प्रयोग संभव हो सके। इसी प्रकार अन्य हितधारकों को भी अपने सम्बंधित क्षेत्र में इस विधि के प्रयोग पर जोर देना चाहिए, जिससे छात्र खेल-खेल में कठिन शब्दावली को समझ सकें और लम्बे समय तक याद रख सकें।

### निष्कर्ष

वर्तमान अध्ययन का उद्देश्य यह पता लगाना था कि तकनीकी आधारित खेल और प्रश्न-उत्तर विधि के बीच कौन-सी विधि ग्यारहवीं कक्षा के लेखांकन छात्रों द्वारा अधिक पसंद की जाती है। शिक्षण विधियों में छात्रों की रुचि की वरीयता का विश्लेषण करने के लिए परेफरेंस सीकिंग रेटिंग स्केल प्रशासित किया गया था, जिसमें यह पाया गया कि प्रयोगात्मक समूहों के औसत स्कोर नियंत्रण समूहों की तुलना में अधिक थे। इसलिए यह निष्कर्ष निकला जा सकता है कि छात्रों की वरीयता तकनीकी आधारित खेल विधि के लिए अधिक थी और प्रश्न-उत्तर विधि के लिए कम थी और वे खेल विधि के माध्यम से सिखाया जाना ज्यादा पसंद करते हैं। यही परिणाम पूर्व में भी हुए अनुसंधानों में देखा जा चुका है कि तकनीकी आधारित खेल विधि के द्वारा किया गया शिक्षण अन्य विधियों की अपेक्षा अधिक उपयोगी रहा है तथा इसके द्वारा छात्र विषय को बेहतर समझ सकते हैं एवं लम्बी अवधि तक अवधारणाओं को याद भी रख सकते हैं। अतः यह बात सिद्ध होती है कि न सिर्फ प्राथमिक कक्षाओं में बल्कि माध्यमिक एवं उच्चतर कक्षाओं में भी तकनीकी आधारित खेल विधि उपयोगी है। आगे भी अनुसन्धान कार्यकर्ता अपनी प्रतिभाओं का उपयोग करके संबद्धित क्षेत्रों में नवीन अनुसन्धान और प्रयोग करेंगे।

### सन्दर्भ ग्रन्थ

- भाटिया एस. (1995), खेल के द्वारा अधिगम, जर्नल ऑफ एजुकेशन, वॉल्यूम, नंबर 2 (अगस्त) नई दिल्ली, एनसीईआरटी, 18-23
- डीलर हस्स ए. (2004), परिचयात्मक लेखांकन के बदलने का समय, सीपीए जर्नल 74 (4), 60-62
- गर्ग एस. (1996) प्रबंधन अवधारणाओं के शिक्षण में कृत्रिम स्थितियों की प्रभावशीलता अप्रकाशित पीएच.डी. थीसिस, दिल्ली विश्वविद्यालय
- कुलकर्णी एस.एस. (1986), शैक्षिक तकनीकी का परिचय, सूक्ष्म स्तर की शिक्षा के लिए एक प्रणाली दृष्टिकोण, नई दिल्ली, ऑक्सफोर्ड और आइबीएच पब्लिशिंग कंपनी



- लेओंग एल. (2005) छात्रों की सीखने में रुचि, कुछ सकारात्मक तकनीकें, सूचना प्रणाली की पत्रिका, 16 (2) 129-132
  - मैसी, ए.पी. ब्राउन, एस.ए. और जॉनसन. जे.डी. (2005), यह सब मजेदार है और खेल जब तक छात्र सीखते हैं, सूचना प्रणाली जर्नल 16 (1) 9-14
  - रोट्टर के (2004), संशोधन 'जोखिम' सभी छात्रों को लाभ पहुंचाने के लिए खेल, असाधारण छात्रों की परिषद् 58-62
-