FLN 11 ANSWER KEY

Nishtha 3.0 FLN 11 Answer Key

प्रश्न (1) : ईसीसीई अधिगम के अनुभवों में प्रौद्योगिकी के कार्यान्वयन की प्रक्रिया को विभिन्न दृष्टिकोणों से देखा जा सकता है। ये हो सकते हैं।

- सूक्ष्म स्तर पर
- समष्टि-स्तर, मध्य-स्तर पर
- **समष्टि-स्तर, मध्य-स्तर और सूक्ष्म-स्तर पर**
- राष्ट्रीय स्तर पर

प्रश्न (2) : प्राथमिक स्तर पर, _ का उपयोग शिक्षकों द्वारा भागीदारी को प्रोत्साहित करने और आनंददायक तरीके से अधिगम को बढ़ावा देने के लिए, किया जा सकता है।

- **डिजिटल गेम**

- रोबोट
- ड्रोन
- ऑटोमोटिव गेम

प्रश्न (3) : पक्षियों, जानवरों और विभिन्न प्राकृतिक ऑडियो आदि की विभिन्न ध्वनियों को सिखाने के लिए उपयोग किया जाने वाला अधिक उपयुक्त संसाधन है।

- आभासी प्रयोगशालाएँ
- ग्राफ़िक स्रोत
- **ऑडियो स्रोत**
- कंप्यूटर कार्यक्रम

प्रश्न (4) : ..... को विशेष आवश्यकता वाले बच्चों के मध्य अपनाया नहीं जा सकता।

- किताबें
- **मुद्रित सामग्री**
- सहायक प्रौद्योगिकियाँ

- डिजिटल संसाधन

प्रश्न (5) : रचनात्मकता के लिए निम्नलिखित में से किस उपकरण का उपयोग किया जा सकता है?

- एडुएक्टिव 8
- **टक्सपेंट**
- जीकॉम्प्रिस
- टक्समैथ

प्रश्न (6) : किसी शब्द के रिकॉर्ड किए गए उच्चारण की सही उच्चारण से तुलना करने की गतिविधि का अभ्यास कहाँ किया जा सकता है?

- **भाषा प्रयोगशालाएँ**
- विज्ञान प्रयोगशाला
- रसायन विज्ञान प्रयोगशाला
- नाटक रंगमंच

प्रश्न (7) : SWAYAM का पूर्ण रूप है

- स्कूल वेब्स ऑफ़ एक्टिव-लर्निंग फ़ॉर यंग एस्पायरिंग माइंड्स
- **स्टडी वेब्स ऑफ़ एक्टिव-लर्निंग फ़ॉर यंग एस्पायरिंग माइंड्स**
- स्टडी वाइड फ़ॉर एक्टिव-लर्निंग फ़ॉर यंग एस्पायरिंग माइंड्स
- स्टडी वेब असेसमेंट-लर्निंग फ़ॉर यंग एस्पायरिंग माइंड्स (Study

प्रश्न (8) : NEP 2020, वर्ष तक प्राथमिक विद्यालय में सार्वभौमिक बुनियादी साक्षरता और संख्यात्मकता प्राप्त करने की सिफ़ारिश करता है।

- **2025**
- 2023
- 2030

- 2050

Nishtha 3.0 FLN Module 11 Answer Key Integration of Information and Communication Technology (ICT) in teaching, learning and assessment

प्रश्न (9) : ऐसे वातावरण का विश्लेषण करता है जिसमें एक आईसीटी सक्षम शिक्षण-अधिगम प्रक्रिया संचालित होती है।

- शिक्षाशास्त्र दृष्टिकोण
- प्रौद्योगिकी और विशेषताएँ
- **संदर्भ**
- सामग्री

प्रश्न (10) : वास्तविकता, वास्तविक दुनिया के वातावरण का एक संवादात्मक अनुभव है जहाँ वास्तविक दुनिया में स्थित वस्तुओं को कंप्यूटर द्वारा उत्पन्न अवधारणात्मक जानकारी, कभी-कभी दृश्य, श्रवण, हैप्टिक, सोमैटोसेंसरी और सूंघने संबंधित सहित कई संवेदी तौर-तरीकों द्वारा बढ़ाया जाता है।

- मिश्रित

- दृश्य
- **संवर्धित**
- आभासी

प्रश्न (11) : TPACK का अर्थ है

- **टेक्नोलॉजी पेडागॉजी एंड कंटेंट नॉलेज**
- टेक्नोलॉजी पेडागॉजी एंड क्रिएशन नॉलेज
- टेक्नोलॉजी प्रोड्यूस्ड असेसिंग कंटेंट नॉलेज
- टेक्नोलॉजी पैक्ड कंटेंट नॉलेज

प्रश्न (12) : यदि कोई स्कूल अपने छात्रों के वास्तविक अध्ययन समय को कम किए बिना दोहरी पाली (dual-shift) प्रणाली अपनाता है तो उसे..... कहा जाता है।

- शिक्षण गुणवत्ता वृद्धि
- कौशल निर्माण की सुविधा
- **क्षमता वृद्धि**
- अधिगम की गुणवत्ता वृद्धि

प्रश्न (13) : टक्स मैथ (Tux Math) है –

- एनीमेशन
- विषय विशिष्ट उपकरण
- **खेल**

प्रश्न (14) : NEP 2020 के केंद्रीय क्षेत्रों में से एक बुनियादी साक्षरता और संख्यात्मकता (एफएलएन) है जो हमेशा से..... का केंद्र था-

- उच्चतर शिक्षा
- **पूर्व-प्राथमिक और प्राथमिक शिक्षा**
- माध्यमिक शिक्षा
- दूरस्थ शिक्षा

प्रश्न (15) : शिक्षार्थी के आयाम जिन्हें आईसीटी का उपयोग करने के लिए समझने की आवश्यकता है, वे क्या हैं?

- संज्ञानात्मक, प्रभावशाली, सामाजिक, शारीरिक, भावात्मक
- **जनसांख्यिकीय, संज्ञानात्मक, , सामाजिक, शारीरिक**
- जनसांख्यिकीय, संज्ञानात्मक, प्रभावशाली, वृद्धि
- जनसांख्यिकीय, प्रभावशाली, सामाजिक, शारीरिक, भावात्मक

प्रश्न (16) : पूर्व प्राथमिक/प्राथमिक स्तर पर निष्पादित सामग्री को मोटे तौर पर ज्ञान के निम्नलिखित आयामों के अंतर्गत वर्गीकृत किया जा सकता है –

- तथ्यात्मक, प्रक्रियात्मक, मेटाकॉग्निशन, संकल्पनात्मक
- मेटाकॉग्निशन, तथ्यात्मक, प्रक्रियात्मक, संकल्पनात्मक
- **तथ्यात्मक, संकल्पनात्मक प्रक्रियात्मक,**

Aa

प्रश्न (23) : आईसीटी व्यक्तियों से लेकर समुदायों

तक सभी के लिए उनके आर्थिक और सामाजिक कल्याण में सुधार के अवसर प्रदान करता है और समाज में हाशिये पर स्थित लोगों को मुख्यधारा में लाना का हिस्सा है।

- शिक्षण गुणवत्ता वृद्धि
- **सामुदायिक संबंधों में उन्नति**
- कौशल निर्माण की सुविधा
- जीवनपर्यंत अधिगम बनाए रखना

प्रश्न (24) : निम्नलिखित में से किस सॉफ़्टवेयर में बच्चा स्टैंप ड्राइंग के माध्यम से अभिव्यक्त कर सकता है –

- कोंपरिस (Compris)
- एजुकेटिव8 (Educative8)
- जीकोंपरिस (GCompris)
- **टक्स पेंट (Tux paint)**

प्रश्न (25) : ई-पाठशाला (ePathshala) द्वारा

Aa

विकसित एक पोर्टल और ऐप है :

- **सीआईईटी, एनसीईआरटी (CIET, NCERT)**
- एनसीटीई (NCTE)
- एनआईईपीए (NIEPA)
- आईआईटी (IIT)

प्रश्न (26) : छात्रों को अधिगम गतिविधियों के लिए प्रेरित करना और प्रामाणिक, चुनौतीपूर्ण, बहु-विषयक और बहु-संवेदी बनाना..... का हिस्सा है।

- कौशल निर्माण की सुविधा
- **अधिगम की गुणवत्ता वृद्धि**
- क्षमता वृद्धि
- शिक्षण गुणवत्ता वृद्धि

प्रश्न (27) : विजुअलाइज़ेशन प्रक्रियाओं का समर्थन नहीं करता है, जो कक्षा की स्थिति में आसानी से उपलब्ध नहीं हैं।

- सिमुलेशन
- एनीमेशन
- **मुद्रित सामग्रियों**
- आभासी प्रयोगशालाएँ

प्रश्न (28) : .....का अर्थ वर्ग आकार, आयु के संदर्भ में विविधता, सांस्कृतिकसंदर्भ, सामाजिक-आर्थिक स्थिति, लिंग, सीमांतता, भौगोलिक स्थिति और प्रौद्योगिकी की उपलब्धता / पहुँच है।

- संज्ञानात्मक
- **जनसांख्यिकीय**
- प्रभावशाली
- शारीरिक

प्रश्न (29) : आईसीटी में तुल्यकालीन के साथ-साथ अतुल्यकालीन सीखने के अवसरों की पेशकश करने की क्षमता है जो..... में सबसे उपयुक्त है।

- शिक्षण गुणवत्ता वृद्धि
- सामुदायिक संबंधों में उन्नति
- **जीवनपर्यन्त अधिगम बनाए रखना**
- कौशल निर्माण की सुविधा

प्रश्न (30) : शिक्षण-अधिगम में आईसीटी एकीकरण का अर्थ है

i. केवल इंटरनेट और डिजिटल उपकरणों का उपयोग

ii. प्रौद्योगिकी का सावधानी पूर्वक उपयोग

iii. आवश्यक उद्देश्यों और अधिगम के परिणामों को प्राप्त करने के साधन के रूप में डिजिटल उपकरणों का उपयोग

iv. शैक्षिक प्रक्रियाओं के लिए प्रौद्योगिकी का निर्बाध उपयोग

सही विकल्प चुनें

- केवल i.
- i और iv
- **ii, iii, और iv**
- केवल ii और iii

प्रश्न (31) : आईसीटी को एकीकृत करते समय विचार किए जाने वाले मापदंड निम्नलिखित हैं:

- **सामग्री की प्रकृति, आधारभूत संरचना और मानव संसाधन**
- बुनियादी ढाँचे और मानव संसाधन के निबंधन में

प्रश्न (32) : निम्नलिखित में से कौन सा सत्य नहीं है। आईसीटी शिक्षण सामग्री को होना चाहिए –

- दृश्य और प्रायोगिक बनें
- **सदैव उच्च भुगतान प्राप्त करता बने रहें**
- छात्रों की प्रेरणा और रचनात्मकता सुदृढ़ करें
- स्वतंत्र शिक्षा को बढ़ावा दें

प्रश्न (33) : निम्नलिखित में से किस मीडिया प्लेटफॉर्म का उपयोग प्रक्रियात्मक ज्ञान आयाम में वृद्धि के लिए नहीं किया जा सकता है?

- सवादात्मक श्वेतपट
- **टेक्स्ट (पाठ)**

Aa

- डिजिटल जियोबोर्ड
- सिमुलेशन

प्रश्न (34) : बच्चे..... के संपर्क में आने पर असुरक्षित स्थितियों में आ जाते हैं।

- ऑनलाइन स्कूलों में भाग लेना
- **हानिकारक और शोषक साइट**
- सीमित आभासी खेल
- आभासी तुकबंदी

प्रश्न (35) : सूक्ष्म स्तर इंगित करता है

- राष्ट्रीय स्तर
- राज्य स्तर
- **वास्तविक कक्षा का वह स्तर जहाँ शिक्षण-अधिगम होता है**
- क्षेत्रीय स्तर

प्रश्न (36) : टक्स गणित एक..... है

- सामाजिक विज्ञान सॉफ़्टवेयर
- विज्ञान सॉफ़्टवेयर
- भाषा सॉफ्टवेयर
- **गणित सॉफ़्टवेयर**

प्रश्न (37) : आईसीटी तकनीकी उपकरणों और संसाधनों का एक सेट है जो द्वारा परिभाषित डिजिटल जानकारी का निर्माण, भंडारण और संचारण करता है।

- यूनिसेफ़
- **यूनेस्को**
- एनसीईआरटी
- विश्व बैंक

प्रश्न (38) : प्रयोगशाला के अनुभवों और भौतिक प्रदर्शन/परीक्षण की भौतिक ढांचागत चुनौतियों को हल करने में मदद करता है।

- **आभासी प्रयोगशालाएँ**