



Ministry of Education
Government of India



एन सी ई आर टी
NCERT



Estb: 1916

ऑनलाइन प्रशिक्षण

“प्रौद्योगिकी-शिक्षणशास्त्री एकीकरण हेतु अनुदेशनात्मक प्रारूप”

केंद्रीय शैक्षिक प्रौद्योगिकी संस्थान (सी.आई.ई.टी), एन.सी.ई.आर.टी द्वारा
एस.एन.डी.टी महिला विश्वविद्यालय, मुंबई के सहयोग से आयोजित



24 सितंबर 2025



4:00 - 5:00 अपराह्न

दिन 3: ई-पाठ्यसामग्री के विकास हेतु अनुदेशनात्मक प्रारूप

डा. रेखा चव्हाण

सह-आचार्य,
शिक्षाशास्त्र विभाग,
एस.एन.डी.टी. महिला विश्वविद्यालय, मुंबई



For more information about
the programme, Visit

https://training-ciet.blogspot.com/p/blog-page_17.html

Watch it Live on
NCERT Official YouTube Channel

<https://www.youtube.com/@NCERTOFFICIAL>



You can
watch at:



DD Free Dish Channel
Dish TV Channel #2027-2033



PM eVidya Channel #6-12



Jio TV

For any further queries, mail to: training.helpdesk@ciet.nic.in Or call: 8800440559

ई-पाठ्यसामग्री के विकास हेतु अनुदेशनात्मक प्रारूप

डॉ रेखा चौहान
सह - प्राध्यापक
शिक्षा शास्त्र विभाग
एसएनडीटी महिला विश्व विद्यालय , मुंबई

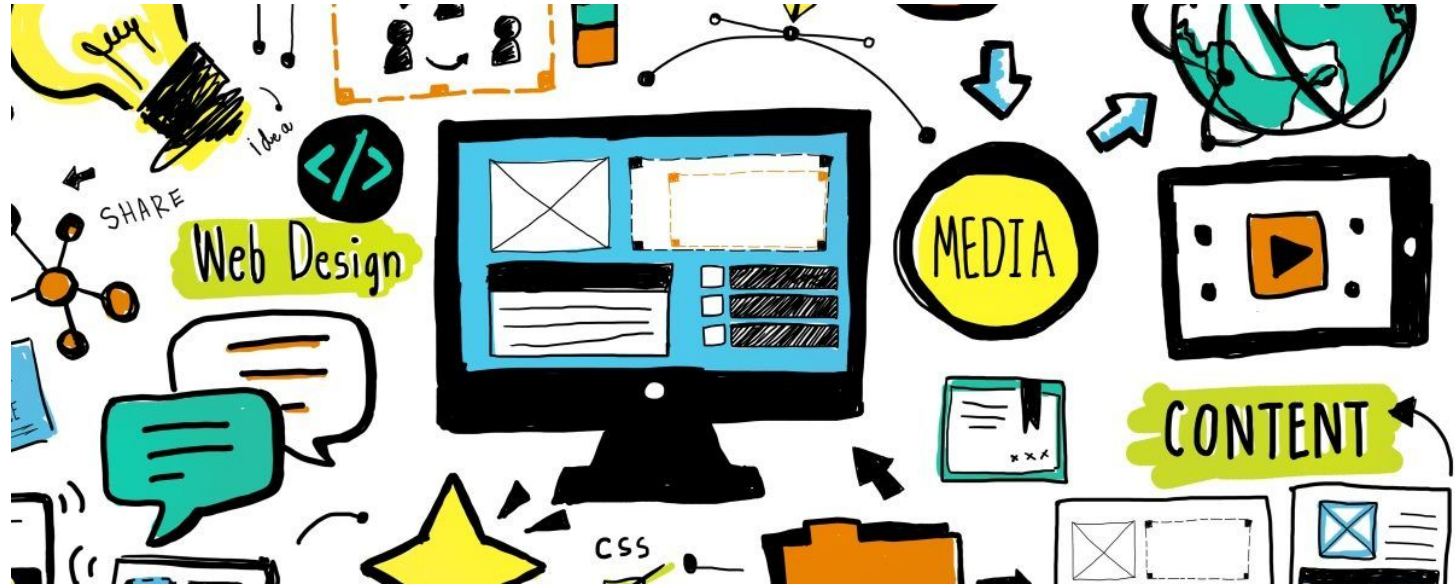
शिक्षा विभाग स्कूली शिक्षकों के लिए "नवीन कक्षा मूल्यांकन तकनीकों" पर एक मिश्रित प्रशिक्षण कार्यक्रम शुरू करने की योजना बना रहा है। यह कार्यक्रम एक शिक्षण प्रबंधन प्रणाली (एलएमएस) के माध्यम से संचालित किया जाएगा और इसमें इंटरैक्टिव ई-सामग्री शामिल होनी चाहिए जिसे शिक्षक कभी भी देख सकें। आप ई-सामग्री तैयार करने वाली निर्देशात्मक डिज़ाइन टीम का हिस्सा हैं।

ई-सामग्री विकास एवं कार्यान्वयन में चुनौतियों की पहचान कीजिये ?

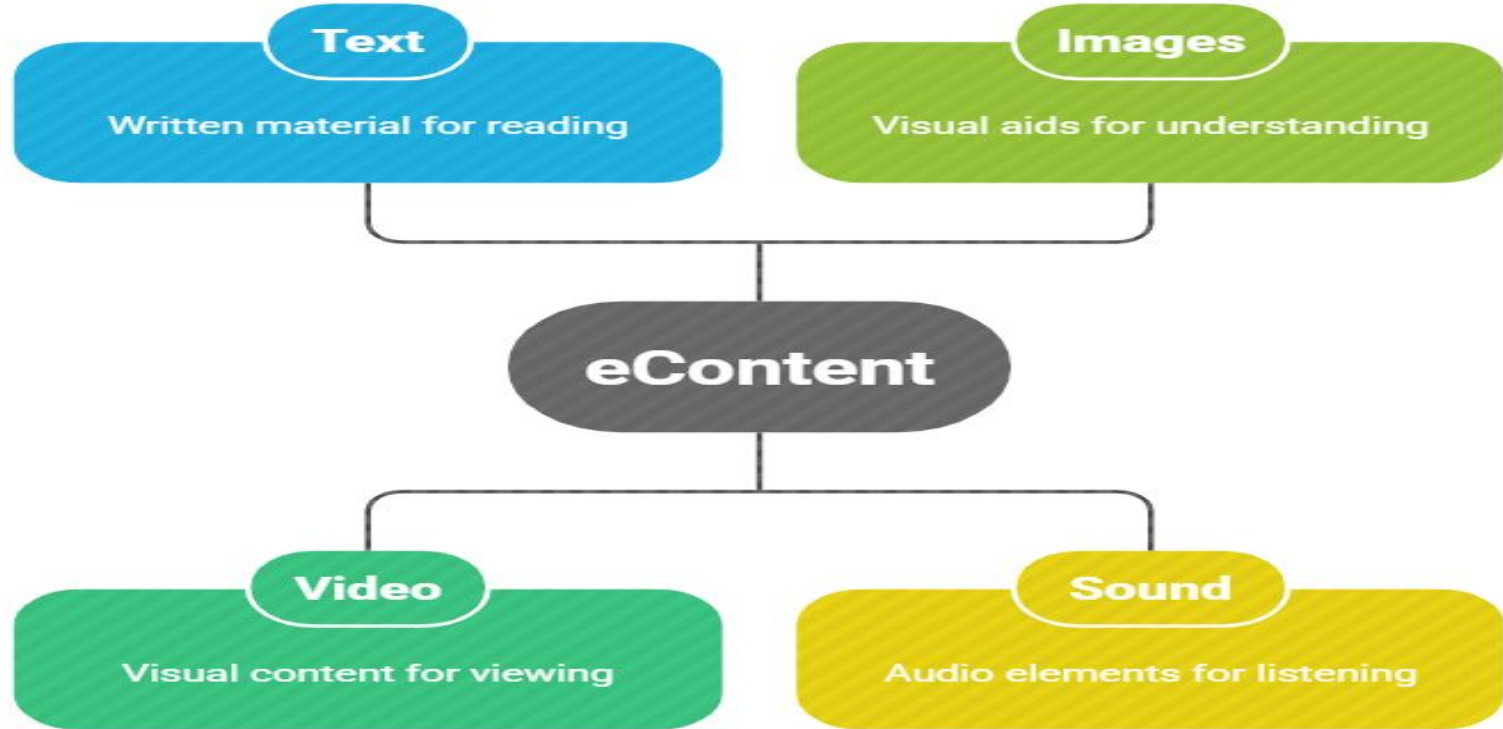
- शिक्षार्थी संबंधी चुनौतियाँ
- विषय-वस्तु संबंधी चुनौतियाँ
- प्रौद्योगिकी संबंधी चुनौतियाँ
- संसाधन और समय प्रबंधन से जुड़ी चुनौतियाँ
- कार्यान्वयन संबंधी चुनौतियाँ
- मूल्यांकन संबंधी चुनौतियाँ

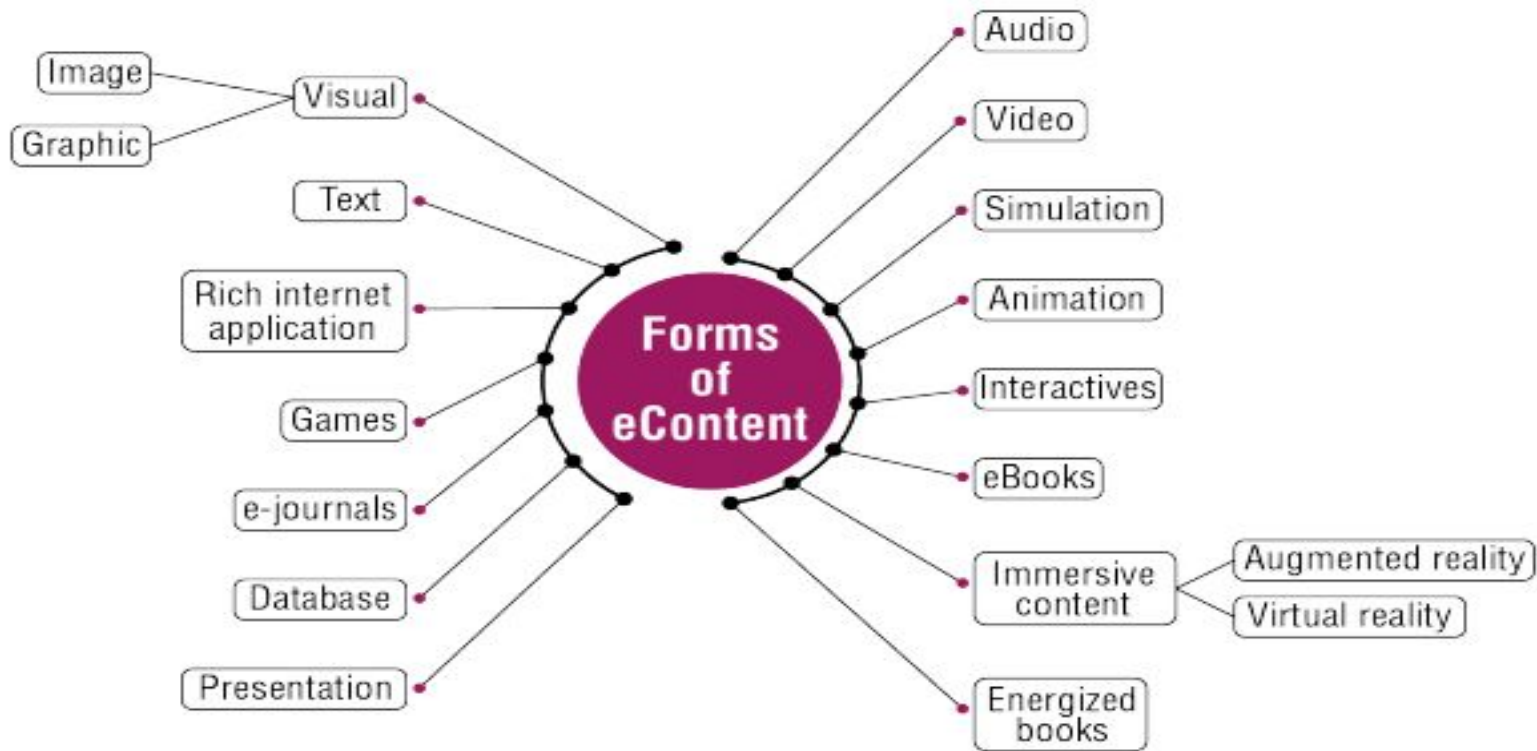
ई- पाठ्यसामग्री क्या है?

डिजिटल सामग्री जिसे कंप्यूटर नेटवर्क पर प्रसारित किया जा सकता है। इसमें पाठ, चित्र, ग्राफिक्स, एनीमेशन, ऑडियो, वीडियो शामिल हैं।



ई पाठ्यसामग्री के रूप





ई- पाठ्यसामग्री के प्रकार

- पाठ्य-आधारित सामग्री (नोट्स, लेख, ई-पुस्तकें)
- मल्टीमीडिया (ऑडियो, वीडियो, एनिमेशन)
- इंटरैक्टिव सामग्री (प्रश्नोत्तरी, सिमुलेशन, खेल)
- वर्चुअल लैब
- केस स्टडीज़

ई पाठ्यसामग्री के फ़ाइल स्वरूप



Text

PDF, ODT, DOCX, Epub



Images and Graphics

PNG, JPEG, JPG, SVG, GIF (Note: In case of PNG, JPEG and JPG the image should have a resolution greater than 5 Megapixels; Image size should be less than 20 MB)



Audio

MP3, WAV, AAC



Video

MP4, MOV, AVI, WMV, OGG (Preferably in 16:9 aspect ratio in HD quality)



Spreadsheet

XLS, CSV, ODX



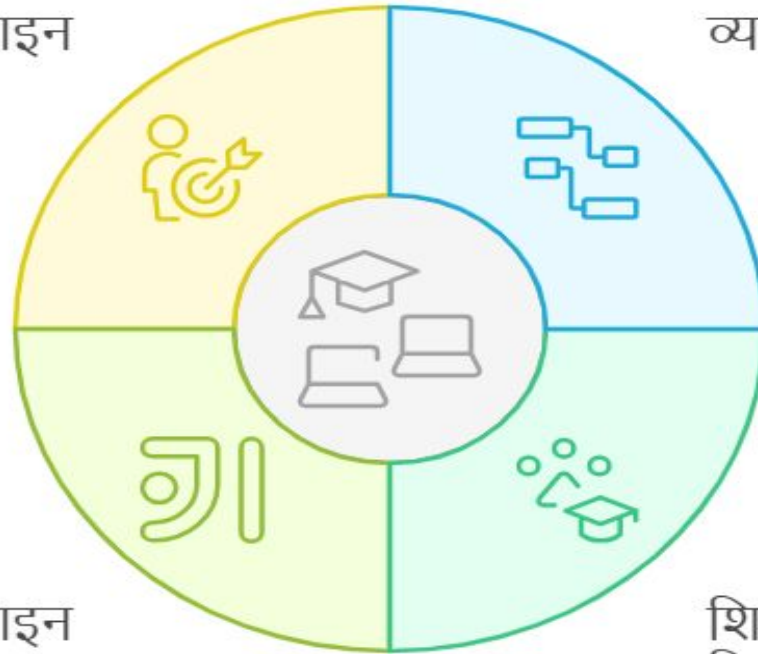
Interactives

JAVA, HTML

प्रभावी ई-सामग्री के घटक

परिणाम आधारित
डिज़ाइन

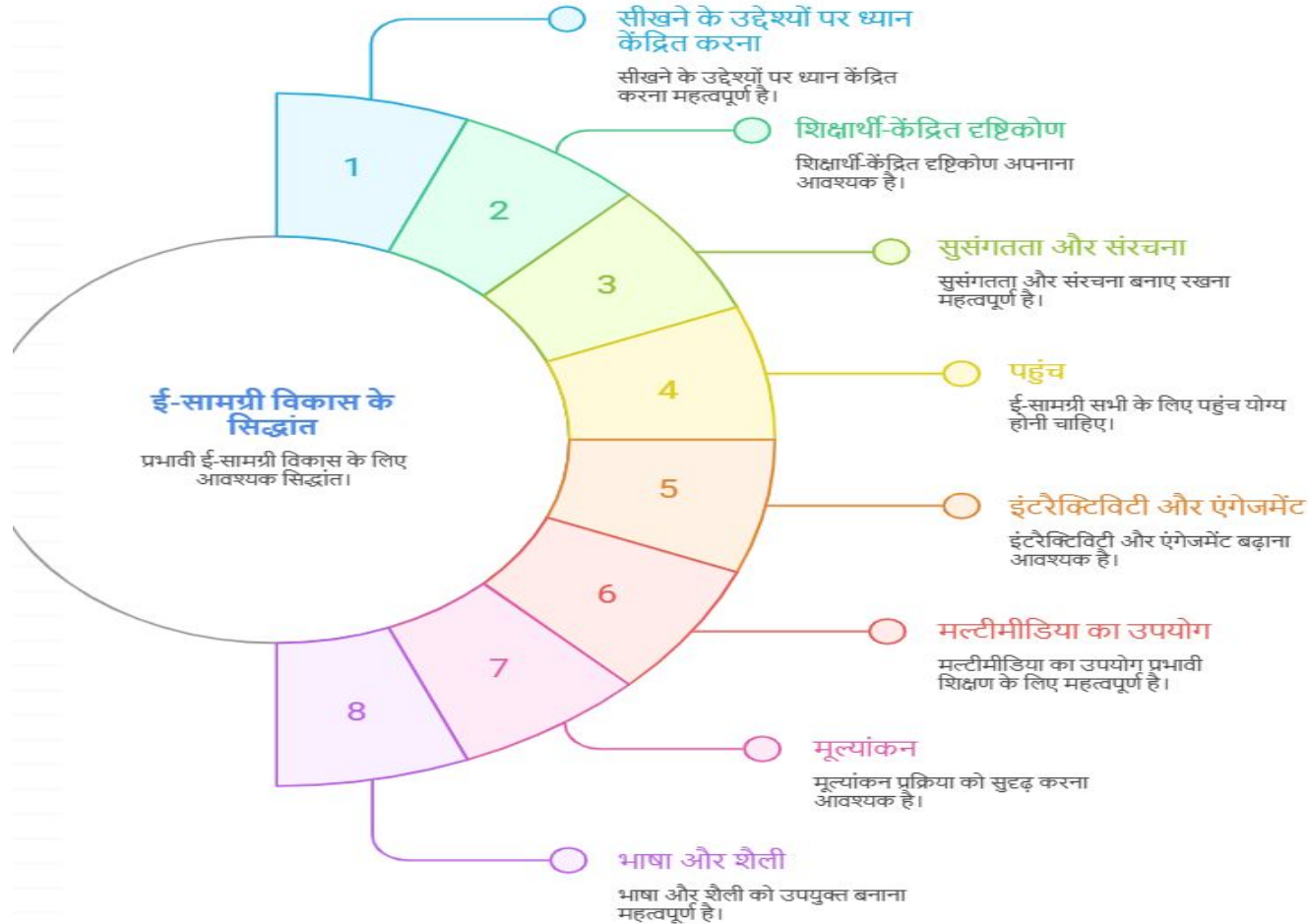
व्यवस्थित ढाँचा



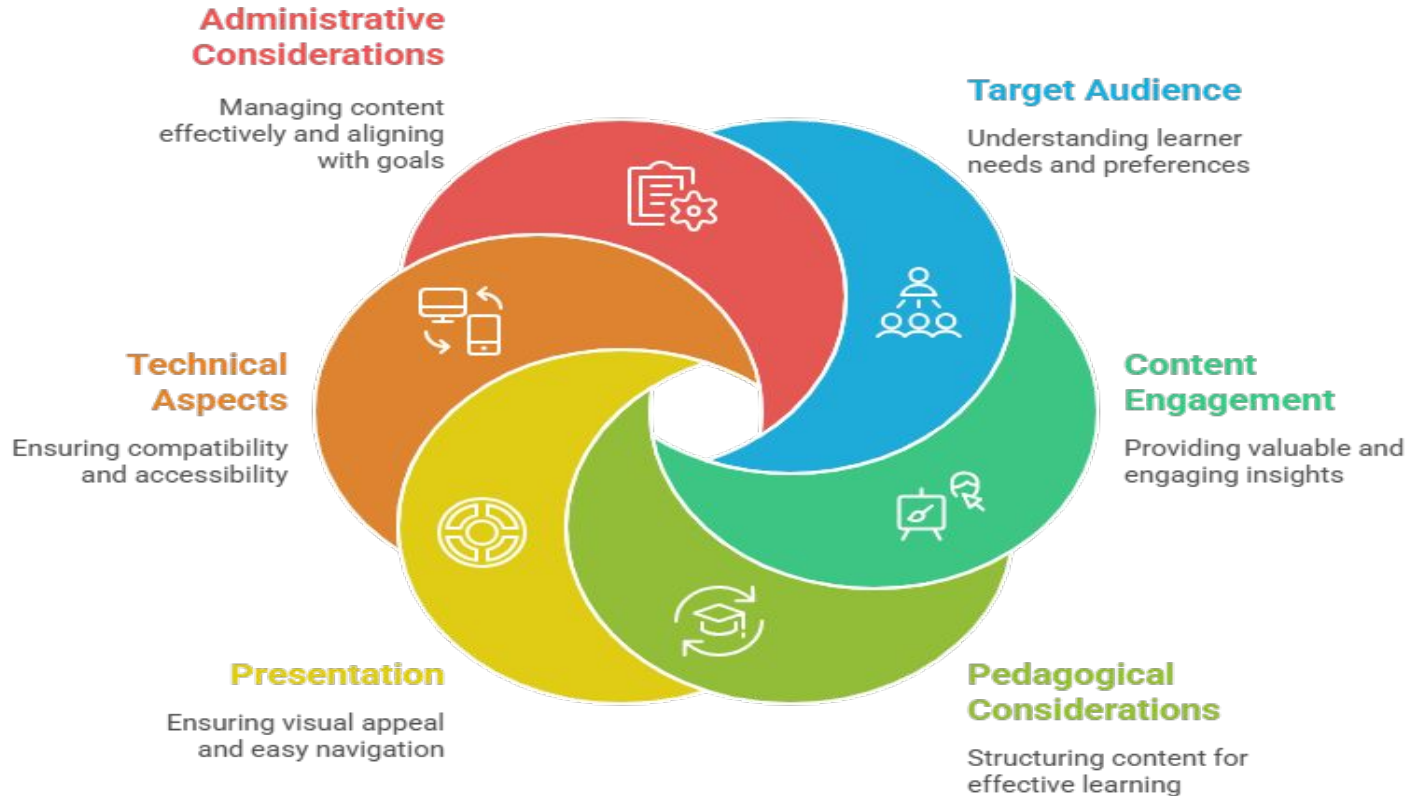
इंटरैक्टिव डिज़ाइन

शिक्षार्थी केंद्रित
डिज़ाइन

ई-सामग्री विकास के सिद्धांत

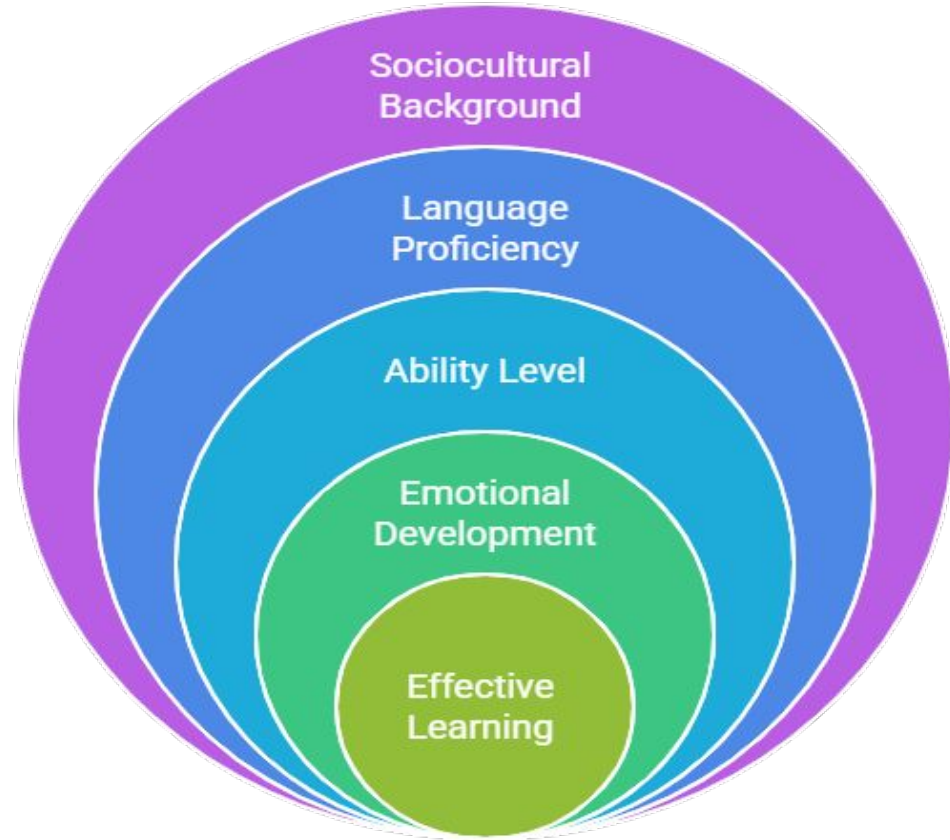


ई-सामग्री विकास के पहलू



लक्षित दर्शक

- Perspectives and interactions with material
- Clear and accessible communication
- Designing appropriate challenges
- Motivation and receptiveness to learning
- Tailored approaches for optimal engagement



सामग्री



Accuracy Check

Verifying the factual correctness of content



Relevance Assessment

Ensuring content aligns with learning objectives



Update Verification

Confirming content is current and up-to-date



Audience Appropriateness

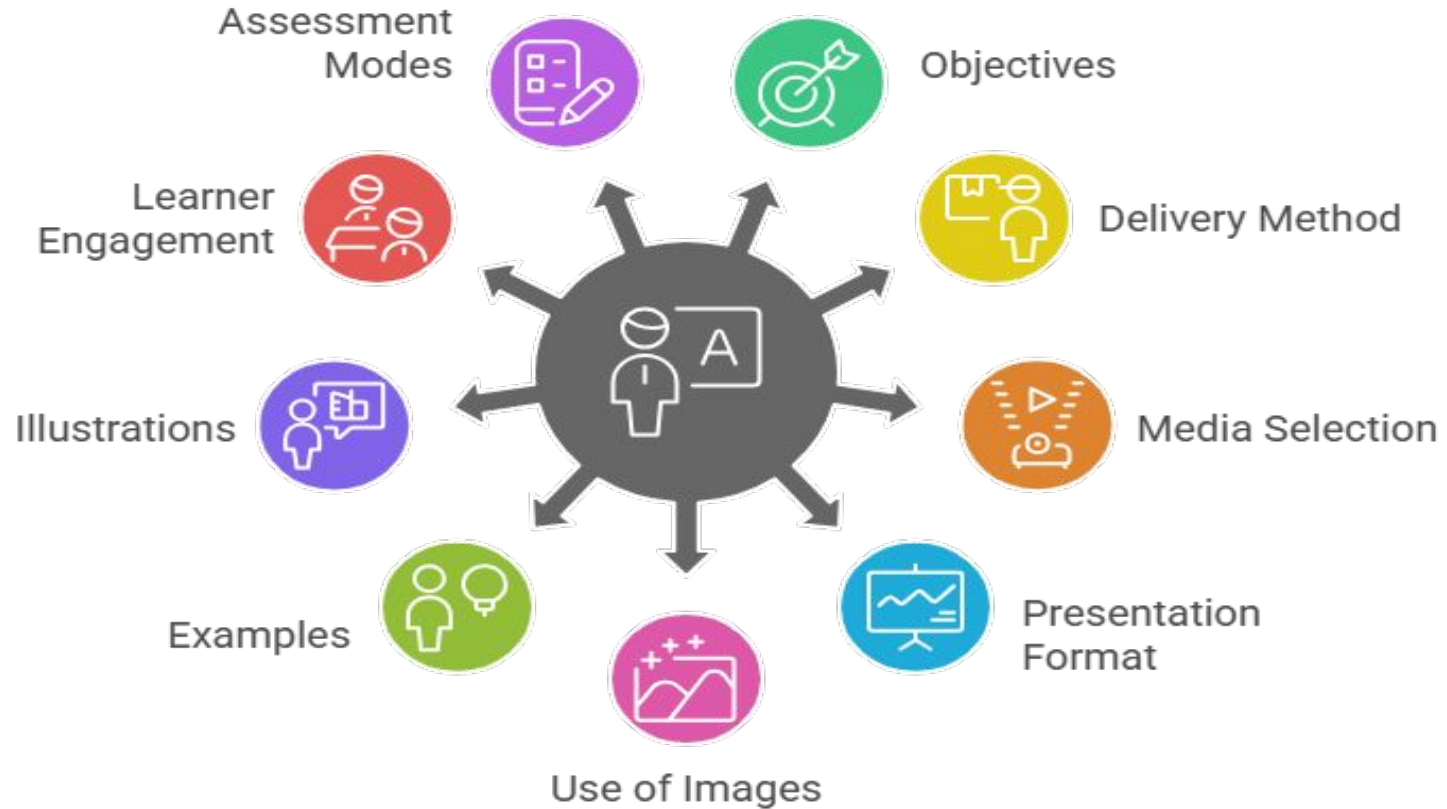
Tailoring content to the learners' level



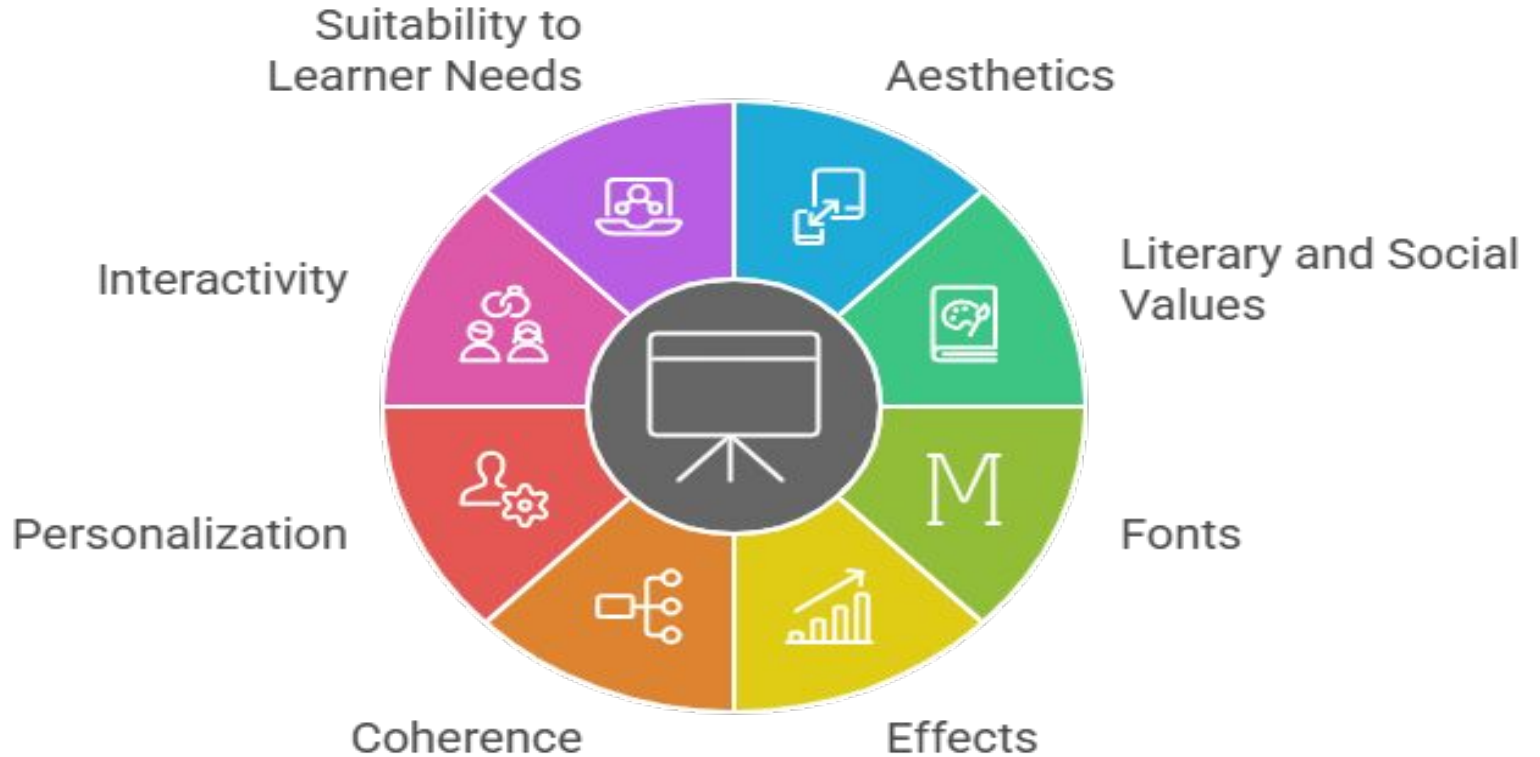
Real-Life Integration

Incorporating practical experiences into learning

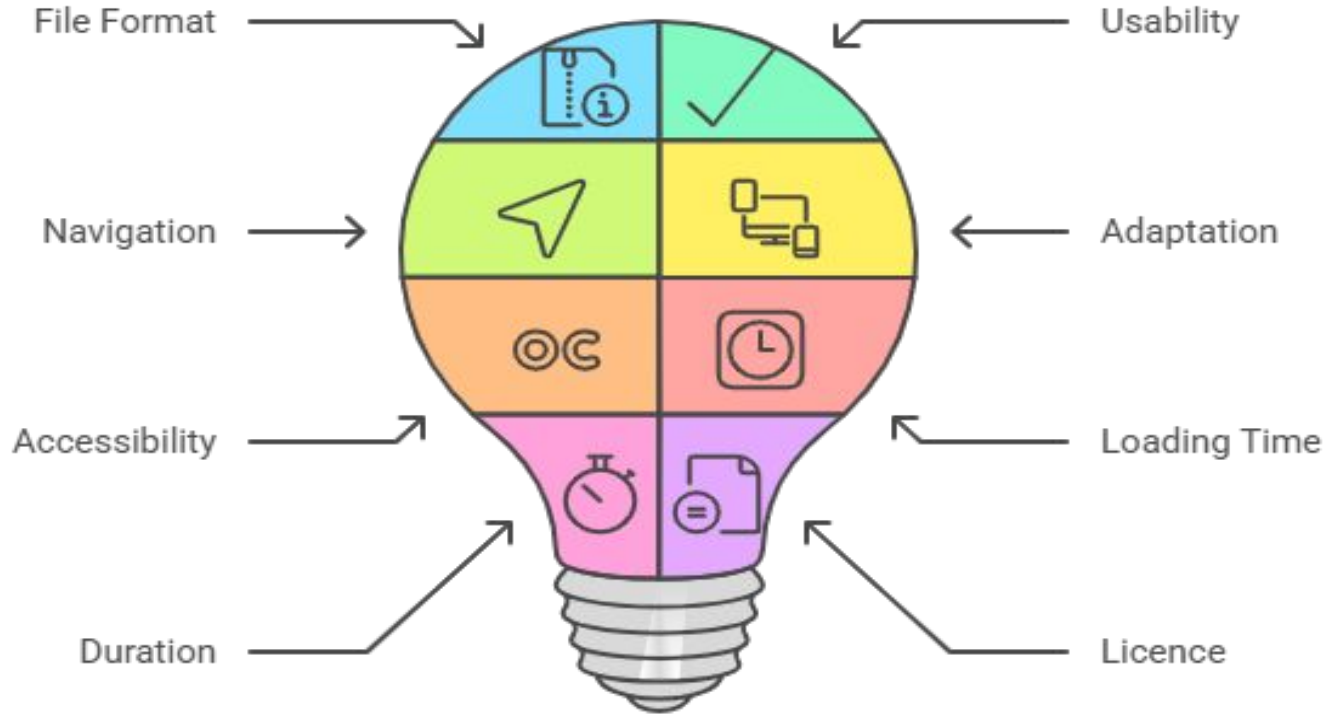
शैक्षणिक विचार



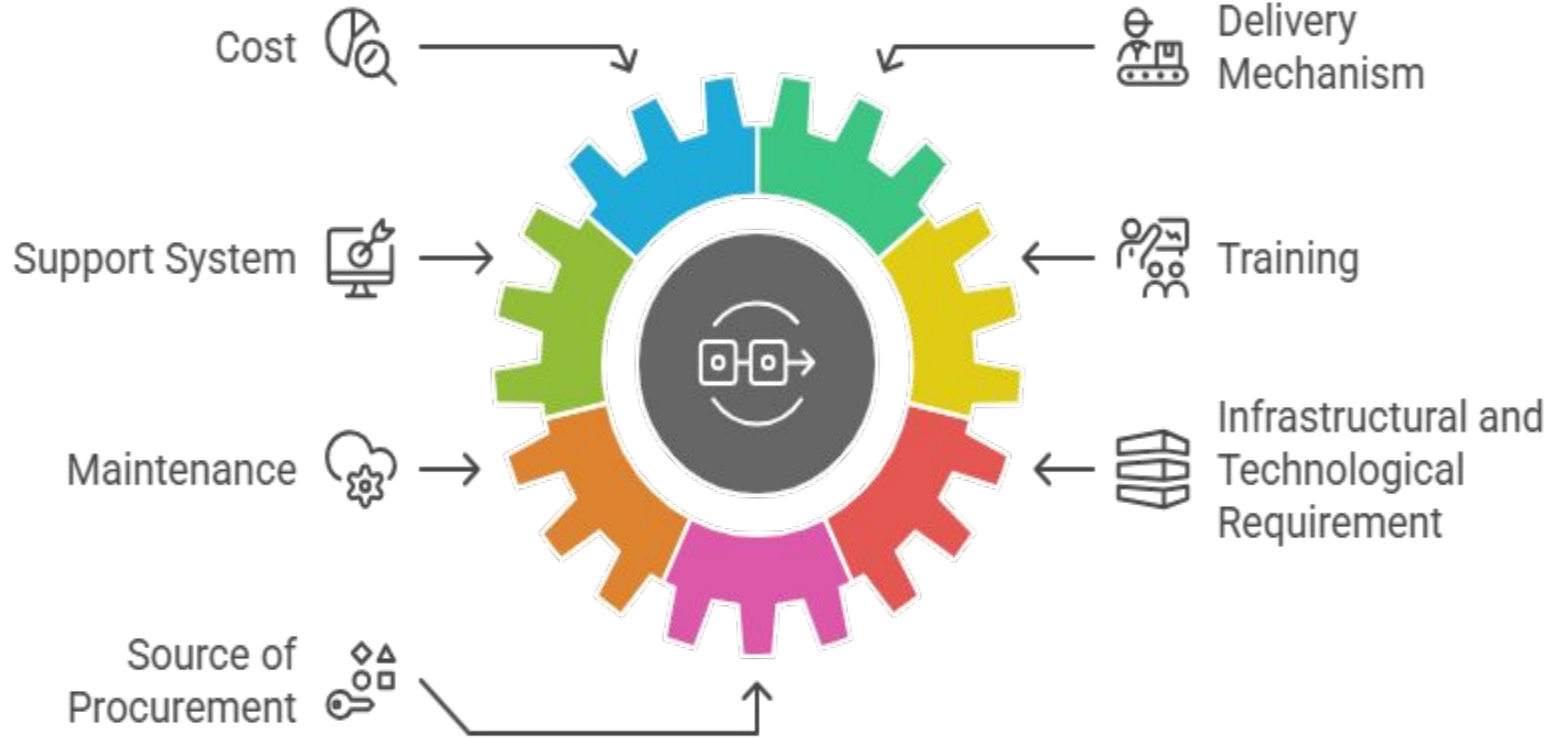
प्रस्तुति



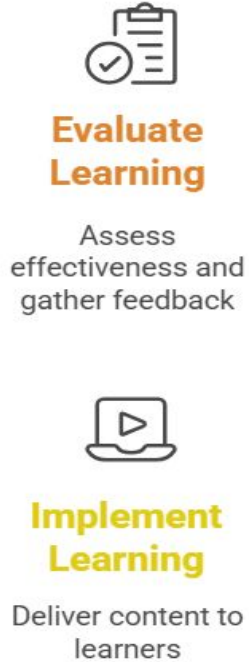
तकनीकी विचार



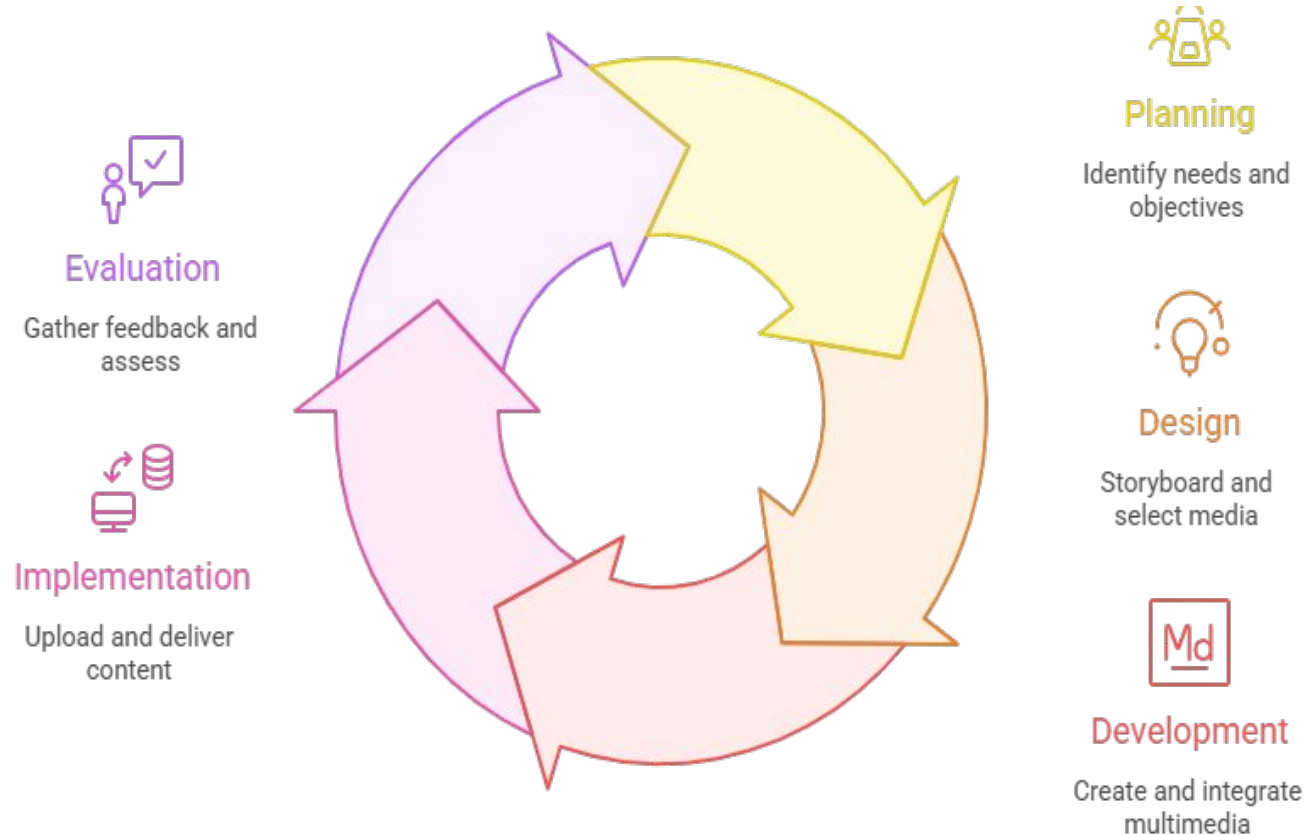
प्रशासनिक विचार



ई-सामग्री विकास की प्रक्रिया



ई-सामग्री विकास के चरण



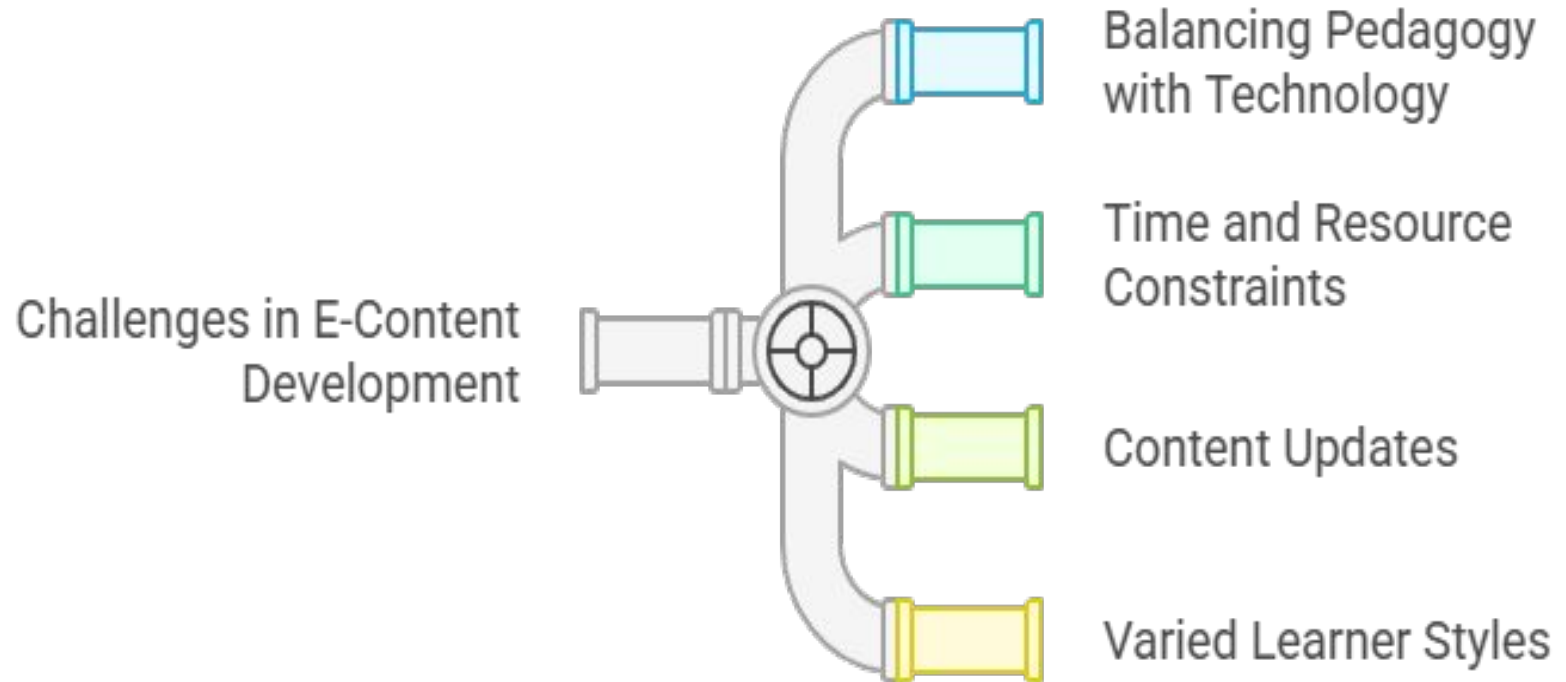
ई-सामग्री डिज़ाइन और विकास के चरण

1. विश्लेषण और योजना - लक्षित दर्शक, निर्देशात्मक आवश्यकताएँ
2. लक्ष्य निर्धारित करना - शिक्षित करना, सूचित करना, प्रेरित करना
3. जानकारी एकत्र करना - विश्वसनीय स्रोत, लाइसेंसिंग, ओईआर का उपयोग
4. सामग्री निर्माण - पाठ, ग्राफ़िक, वीडियो
5. इंटरैक्टिव तत्व जोड़ना - प्रश्नोत्तरी, खेल, चर्चाएँ
6. सामग्री संगठन - समझने और नेविगेट करने में आसान

ई-सामग्री डिज़ाइन और विकास के चरण

- 7 मल्टीमीडिया का एकीकरण - चित्र, इन्फोग्राफिक्स, एनिमेशन
8. डिज़ाइन और विकास - सामग्री को तार्किक क्रम में संरचित करना
9. परीक्षण और गुणवत्ता आश्वासन - सुनिश्चित करें कि सामग्री वांछित आवश्यकताओं को पूरा करती है
10. समीक्षा और संशोधन - हितधारक, एसएमई, प्रशिक्षक, शिक्षार्थी
11. परिनियोजन - प्लेटफॉर्म/एलएमएस का चुनाव
12. प्रकाशन और वितरण - वेबसाइट, ब्लॉग, ई-लर्निंग प्लेटफॉर्म, सोशल मीडिया

ई-सामग्री विकास में चुनौतियाँ



ई-सामग्री के अनुप्रयोग

