

மொழியணி கற்றல் கற்பித்தலில் “அணிமேக்கர்” பயன்பாடு

Teaching method Tamil Literature ‘Aatichudi’ by using ‘Animaker’ animation apps.

Ramesh.G¹ & Sharran Raj Murthy²

Department of Tamil, Central University of Tamil Nadu
Thiruvarur-610 005, India

Tamil Program, Sultan Idris Education University, 35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia
email: grameshtu@gmail.com

Published: 20 April 2024

To cite this article (APA): Ramesh, G., & Raj Murthy, S. (2024). மொழியணி கற்றல் கற்பித்தலில் “அணிமேக்கர்” பயன்பாடு: Teaching method Tamil Literature ‘Aatichudi’ by using ‘Animaker’ animation apps. *Journal of Valartamil*, 5(1), 25–34. <https://doi.org/10.37134/jvt.vol5.1.4.2024>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/jvt.vol5.1.4.2024>

Abstract In this era of globalization, we can see that human life is changing in line with the advancement of technology which also makes the education system throughout the country change where it is giving more importance to high technology use. Using information technology makes the teaching process between students and teacher easier and simpler. At the same time the students also getting used with this new process where especially this covid-19 pandemic makes all classes conducted in online. So, using ‘Animaker’ video maker application in teaching Tamil subjects or any other subjects can make the students understands and learned the topic in an easy way. Many people will think why ‘Animaker’, there are many more apps that are much more suitable to use for education purposes. Yes, I agree there are many more apps but not all apps with such good abilities are free for use. In a teaching process it is important that students must pay full attention so the objective of the learning process can be achieved. And with this ‘Animaker’ app teachers can easily make students pay attention throughout the whole class. So, it is advisable that teachers should try to use this ‘Animaker’ video maker apps in their teaching process where it will bring a lot of benefits for teachers and students.

Keywords: Animaker, Aatichudi, APP, Tamil Literature, Moliani

Abstract உலகமயமாக்கலின் இந்த சகாப்தத்தில், மனித வாழ்க்கை தொழில்நுட்பத்தின் முன்னேற்றத்திற்கு ஏற்ப மாறுவதைக் காணலாம், இது நாடு முழுவதும் உள்ள கல்வி முறையையும் மாற்றுகிறது. தகவல் தொழில்நுட்பத்தைப் பயன்படுத்துவது மாணவர்களுக்கும் ஆசிரியர்களுக்கும் இடையிலான கற்பித்தல் செயல்முறையை மிகவும் எளிதாக்கும் எளிமையாகவும் ஆக்குகிறது. அதே நேரத்தில் மாணவர்கள் இந்த புதிய செயல்முறையுடன் பழகி வருகின்றனர்,

மொழியணி கற்றல் கற்பித்தலில் "அணிமேக்கர்" பயன்பாடு

குறிப்பாக இந்த கோவிட் -19 தொற்றுநோய் அனைத்து வகுப்புகளையும் ஆன்லைனில் நடத்துகிறது. எனவே 'அணிமேக்கர்' வீடியோவைப் பயன்படுத்துதல் தமிழ் பாடங்கள் அல்லது வேறு ஏதேனும் பாடங்களைக் கற்பிப்பதில் மேக்கர் விண்ணப்பம் மாணவர்களை எளிதில் புரிந்துகொள்ளவும் கற்றுக்கொள்ளவும் உதவும். ஒரு கற்பித்தல் செயல்பாட்டில் மாணவர்கள் முழு கவனம் செலுத்த வேண்டியது அவசியம், அதனால் கற்றல் செயல்முறையின் நோக்கத்தை அடைய முடியும். மேலும் இந்த 'அணிமேக்கர்' செயலி மூலம் ஆசிரியர்கள் மாணவர்களை எளிதாக முழு வகுப்பிலும் கவனம் செலுத்தச் செய்யலாம். எனவே ஆசிரியர் இந்த 'அணிமேக்கர்' வீடியோ மேக்கர் செயலிகளை தங்கள் கற்பித்தல் செயல்பாட்டில் பயன்படுத்த முயற்சிப்பது அறிவுறுத்தத்தக்கது, இது ஆசிரியர்களுக்கும் மாணவர்களுக்கும் நிறைய நன்மைகளைத் தரும்.

கருச்சொற்கள்: அணிமேக்கர், அத்திச்சூடி, செயலி, தமிழ் இலக்கியம், மொழியணி

முன்னுரை

21 ஆம் நூற்றாண்டில் இருக்கின்ற நாம், அறிவியலின் வளர்ச்சி நாளுக்கு நாள், ஆண்டுக்கு ஆண்டு வளர்ச்சி அடைந்துக் கொண்டேப் போகிறது என்பதை ஒப்புக் கொண்டு தான் ஆகவேண்டும். இந்த அறிவியல் வளர்ச்சியானது நமது நாடு மட்டுமின்றி சுற்றி இருக்கின்ற அனைத்து நாடுகளிலும் பெரிதான மாற்றத்தைக் கொண்டு வருகின்றது. அந்த வகையில் பார்க்கும் பொது, நமது நாட்டிலும் இந்த அறிவியல் வளர்ச்சியானது அனைத்துத் துறைகளிலும் வியாபித்து வருகிறது, அதில் கல்வித் துறையும் அடங்கும். இன்றையக் காலக்கட்டத்தில் தொழில்நுட்ப வளர்ச்சியானது கல்வித்துறைகளிலும் முக்கிய பங்கினைத் தந்துக் கொண்டு வருகின்றது.

முந்தியக் காலங்களில், பெரும்பாலான தொழில்நுட்ப சாதனங்கள் யாவும் மக்களை மகிழ வைக்கும் பொழுதுப்போக்கு அம்சங்களாகவே இருந்தன. ஆனால் அந்த நிலை இன்றைய நாளில் முழுவதும் தலை கீழாக மாறி உள்ளது. காரணம் இன்றைய காலக்கட்டத்தில் கற்பித்தலுக்காக நிறைய தொழில்நுட்பக் கருவிகள் கண்டுப்பிடிக்கப்பட்டுள்ளன. அவ்வாறு இருப்பினும் நிறைய ஆசிரியர்கள் முக்கியமாக தமிழ் மொழியைக் கற்பிக்கும் ஆசிரியர்கள் இன்னமும் பாரம்பரியக் கற்றல் கற்பித்தலான புத்தகதை மட்டும் கொண்டு கற்றல் கற்பித்தலை மேற்கொண்டு வந்துள்ளன. இது

வருத்தமளிக்கிற ஒரு காரியமாக இருக்கின்றது. இந்த நிலையை மாற்ற அனைத்து ஆசிரியர்களும் தொழில்நுட்பத்தைப் பயன்படுத்தி கற்பிக்க ஆரம்பிக்க வேண்டும்.

அதோடு, எல்லா நாடுகளையும் பெரிதும் பாதிப்படைய வைத்த கோவிட்-19 தொற்று நமது நாட்டையும் அனைத்துத் துறைகளையும் பாதிப்படைய வைத்துள்ளது. அதில் கல்வித் துறையும் விடப்படவில்லை. ஆனால் பள்ளி மாணவர்கள், கல்லூரி மாணவர்களின் கல்வி யாவும் தடைப்படாமல் போக வழிவகுத்தது தொலைத் தொடர்பு சாதனங்கள் மற்றும் கல்வி தொழில்நுட்பக் கருவிகள் ஆகும். காரணம் பாடசாலை மற்றும் தொழில்நுட்ப சாதனங்களான புலனம், 'zoom applications' மற்றும் 'google class' மற்றும் பல சாதனங்களைக் கொண்டுக் கற்பிக்கப்படுக்கின்றன. பள்ளிக்குப் போகாமல் வீட்டிலிருந்து மாணவர்கள் கற்றுக் கொள்வதுக் கடினமான ஒன்று என்றாலும் கல்வி தடையில் கற்க இந்த தொழில்நுட்ப வளர்ச்சி பெரிதும் பங்களிக்கிறது.

எதிர்க்காலத்தில் ஆசிரியராகத் திகழப்போக்கின்ற நாம் கல்வியில் தகவல் தொடர்பு தொழில்நுட்பத்தின் பங்குகளை அறிந்திருக்க வேண்டும். தகவல் தொழில்நுட்பம் பாடத்தைக் காட்சிப்படுத்திக் கற்பித்தலை எளிமையாக்குகிறது. மேலும் தகவல் தொழில்நுட்பத்தின் பயன்பாட்டு மாணவர்களின் புரிதலை இன்னமும் சுலபமாக்கிறது. தொழில்நுட்பத்தின் கருவிகளை வகுப்பில் இரண்டு வகைகளாகப் பயன்படுத்தலாம். அதாவது மாணவர்களுக்குப் பயிற்சித் தருவதையும் தொழில்நுட்பக் கருவிகளைக் கொண்டு தர இயலும். மேலும், அதே தொழில்நுட்பக் கருவியைக் கொண்டு மாணவர்களை மதிப்பீடும் செய்ய முடிக்கின்றது. ஆசிரியர்கள் மாணவர்களுக்கு அதிகமான தொழில் நுட்பக் கருவிகளைக் கொண்டு கற்றுக் கொடுக்கும் போது மாணவர்களின் சிந்தனைகளையும் மாற்றம் செய்ய முடியும். அதாவது ஒரு தொழில்நுட்பக் கருவி வேறும் பொழுதுப்போக்குக்கு மட்டும் பயன்படாது மாறாக கல்விக்கான கருவியாகவும் பயன்படுத்தலாம் என்ற சிந்தனைகளையும் மாணவர்கள் மத்தியில் புகட்டலாம்.

அந்த வகையில் 'animaker' செயலி மூலம் மாணவர்களுக்கு தமிழ் மொழிப் பாடத்தை சுலபமான முறையில் கற்றுக் கொள்ள முடியும். இந்த செயலியானது பெரும்பாலும் காணொலி செய்யும் ஒரு பொழுதுப் போக்கு அம்சமாகவே இருந்தது. இதற்கு முக்கிய காரணமே கேலிசித்திரம். மனிதர்களின் வாழ்க்கையில் மகிழுட்டிடும் வகையில்

மொழியணி கற்றல் கற்பித்தலில் “அணிமேக்கர்” பயன்பாடு

பல அம்சங்கள் இருந்தன. அதில் கேலிசித்திரத்தைப் பார்த்தால் சிறு குழந்தைகள் முதல் பெரியவர்கள் அனைவரும் மகிழ்வர். அந்த வகையில் வெளியானவை தான் ‘Mr Bean’ மற்றும் ‘Tom & Jerry’ என்ற கேலிசித்திர கார்ட்டூன்கள். அதனைப் போலவே தான் இந்த ‘animaker’ செயலியும். இன்றைய நிலையில் இதனை சிறப்பான ஒரு கல்வியைக் கற்பிக்கும் செயலியாக நிறைய பேர்கள் பயன்படுத்தி வருகின்றனர்.

இந்த செயலியைப் பயன்படுத்த நிறைய காரியங்கள் முக்கியமாக தொழில்நுட்ப தகவல்களை அறிந்திருக்க வேண்டும் என்ற அவசியம் எதும் இல்லை. ஆகவே இந்த செயலியை அனைவரும் எந்த ஒரு தயக்கமும் இன்றி பயன்படுத்தலாம். அதற்கு அவர்கள் செய்ய வேண்டியக் காரியம் <https://www.animaker.com/?gspk> என்ற இந்த வலைத்தளத்தை நாடி செல்வதுதான். இந்த செயலியை 2014 ஆம் ஆண்டில் உலகளாவிய அளவில் வெளியிடப்பட்டது. அன்று முதல் தனிநபர்கள் தவிர்த்து பெரிய கொம்பணிகள் இந்த செயலியின் மூலம் தங்களுக்கு வேண்டிய வகையில் காணொலிகளை உருவாக்கி பயன் பெற்று வருகின்றனர்.

இந்த செயலி காணொலிகளை மட்டுமே தானே உருவாக்க இயலும், இதனை வைத்து எவ்வாறு கற்றலை மேற்கொள்ள முடியும் என்ற சந்தேகம் அனைவருக்கும் தோன்றிருக்கும். எந்த ஒரு சந்தேகமும் இன்றி இந்த செயலியை ஆசிரியர்கள் மாணவர்களுக்கு பாடத்தைப் போதிக்கப் பயன்படுத்த முடியும். பெரும்பாலும் ஆசிரியர்கள் வகுப்பின் நடுவில் நின்று புத்தகத்தில் எது இருக்கின்றதோ அதனை அப்படியே மாணவர்களிடம் கற்றுத் தந்துப் போகுவார்கள். இந்த சூழ்நிலையை இந்த செயலியைக் கொண்டு மாற்ற முடியும்.

இந்த செயலியில், அனைவரும் கேலிசித்திர காணொலிகளை மிகவும் சுலபமான முறையில் உருவாக்க முடியும். இதனை ஆசிரியர்கள் மட்டுமின்றி மாணவர்களும் தங்களின் இடுபணிகாகப் பயன்படுத்த இயலும். இந்த செயலியில் அநேக வகையான கேலிசித்திரங்கள் இருக்கின்றன, அதுவும் இரண்டு வகையான பாலினம் வகையையும் கொண்டுள்ளது. ஆகவே நமது தேவைக்கு ஏற்ப கேலிசித்திரங்களை நாம் தேர்வு செய்துக் கொள்ளலாம். ஆண் ஆசிரியர்கள் இந்த செயலியைக் கொண்டு காணொலி செய்யும் போது ஆண் கேலிசித்திரத்தையும் பெண் ஆசிரியர்கள் இந்த செயலியைப் பயன்படுத்தி காணொலியை செய்யும் போது பெண் கேலிசித்திரத்தையும் தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்ள முடியும். மேலும் அதில் இருக்கின்ற கேலிசித்திரங்கள் எதுவும் பிடிக்கவில்லை என்றால்

நம்முடைய விருப்பதிற்கு ஏற்றவாறு நாமலே சுயமாகவும் கேலிசித்திரங்களை வரைந்தும் பயன்படுத்திக் கொள்ள முடியும். ஆகவே கேலிசித்திரத்தைத் தேர்ந்தெடுக்கும் போது எந்த ஒரு சிக்கல்களையும் இதில் நாம் சந்திக்க நேரிடாது.

அதனைத் தொடர்ந்து, நம்முடைய சூழ்நிலைக்கு ஏற்ப கேலிசித்திரத்தின் முகப் பாவனங்களையும் நாம் மாற்றி அமைத்திட இயலும். உதாரணத்திற்கு நாம் தயாரிக்க காணொலியில் சிந்திக்கிற நிலை தேவைப்பட்டால் சிந்திப்பது போல இருக்கின்ற முகப் பாவனத்தை நாம் பயன்படுத்தலாம். அதுவே அழுக்கின்றதை அல்லது சோகமானக் காணொலியைத் தயாரிக்க வேண்டும் என்றால் அதற்கு ஏற்ற முகப் பாவனங்களும் இந்த செயலியில் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. ஏறத்தாழ நூறு விதமான முகப் பாவனங்களையும் உடல் அசைவுகளும் இந்த செயலியில் தயாராக உள்ளது. இது நாம் நம்முடையக் காணொலிகளைத் தயாரிக்கப் பெரிதும் உதவியாக இருக்கிறது என்றே தான் கூற இயலும். பெரும்பாலான காணொலி உருவாக்கும் ஊடகங்களில் இந்த சேவை இல்லாதது நமக்கு சிறந்தக் காணொலியை உருவாக்கத் தடையாக இருக்கும். ஆனால் அவ்வாறானத் தடையை இந்த செயலியைப் பயன்படுத்தும் போது நாம் சந்திக்க மாட்டோம் ஆதலால் இந்த செயலியைப் பயன்படுத்தி ஒரு காணொலியைத் தயாரிப்பது சுலபமாகவும் இருக்கும் நேரத்தையும் மிச்சப்படுத்தும்.

இறுதியாக, இந்த செயலியில் குரல் கொடுக்கும் அங்கமும் இருக்கின்றது. அதாவது நாம் தேர்ந்தெடுத்த கேலிசித்திரங்களுக்கு நம்முடைய சுயமான குரலையைப் பதிவு செய்து கொடுக்க முடியும். இதுவே இந்த செயலியின் மிகவும் விசேஷம் பெற்ற நன்மையாகவும் எடுத்துக் கொள்ளலாம். காரணம் நம்முடைய சுயக் குரலை கொண்டு இந்த காணொலிகளைத் தயாரிப்பதால் மாணவர்களிடம் இதனைக் காட்சியளித்துக் கற்றுத் தரும் போது மாணவர்களுக்கு தங்களின் ஆசிரியரே முன் நின்று கற்றுத் தரும் வகையான ஒரு சூழ்நிலையைக் கொண்டு வர முடியும். இது இன்னமும் அந்த காணொலியில் கற்றுக் கொடுக்கிறப் பாடம் மாணவர்கள் மனதில் ஆழமாகப் பதிய வழிவகுக்கும்.

ஆகவே ஆசிரியர்கள் இவ்வாறான செயலிகளைக் கொண்டு தாங்கள் கற்பிக்க வந்தப் பாடத்தை குறுகிய நேரம் கொண்ட காணொலிகளாகத் தயாரித்து மாணவர்களுக்கு காண்பிக்கலாம். இதன் வழி மாணவர்கள் சுலபமான முறையில் கற்றும் கொள்வார்கள் மற்றும் ஆசிரியர்களின் கற்பித்தல் வேலையும் சுலபமாகும். அதனைத் தவிர்த்து நிறைய மாணவர்களுக்கு ஞாபகச் சக்தி மிகவும் வருத்தமளிக்கிற நிலையிலே இருக்கிறது. ஆகவே ஒவ்வொரு முறையும்

மொழியணி கற்றல் கற்பித்தலில் “அணிமேக்கர்” பயன்பாடு

அந்த பாடத்தின் பற்றி சந்தேகங்கள் வந்தால் ஆசிரியரைக் கேட்காமல் அந்தக் காணொலியை மீண்டும் பார்த்தே தங்களின் சந்தேகங்களைத் தீர்த்துக் கொள்வார்கள். இதன் வழி தாங்கள் அந்த பாடத்தில் நல்ல மதிப்பெண்களை அடையவும் இது வழிவகுக்கும். ஆகவே தமிழ் மொழி ஆசிரியர்கள் ‘animaker’ என்ற இந்த செயலியைப் பயன்படுத்தி நிறைய காணொலிகளைத் தயாரித்துத் தங்களின் கற்பித்தலை சுலபடுத்திக் கொள்ள வேண்டும், முக்கியமாக தமிழ் மொழி இலக்கியத்தைக் கற்பித்தலைச் சுலபமாக்கிக் கொள்வதற்கு.

‘ANIMAKER’ என்ற செயலியைப் பயன்படுத்தி தமிழ் மொழி இலக்கியமான ஆத்திசூடி யைக் கற்பித்தல்.

சுலபமான முறையிலும் குறுகிய நேரத்திலும் இந்த செயலியைப் பயன்படுத்தி தமிழ் மொழி இலக்கியத்தைக் கற்றுக் கொடுக்க வேண்டும் என்பதற்காக ஆத்திசூடித் தேர்வுச் செய்யப்பட்டுள்ளது. ஆத்திசூடி என்றால் ஆத்திசூடி என்பது 12ஆம் நூற்றாண்டில் வாழ்ந்த ஓளவையார் இயற்றிய நீதி நூல் ஆகும். சிறுவர்கள் இளம் பருவத்திலேயே பாடம் செய்து மனதில் இருத்திக்கொள்ளும் வகையில் சிறுசிறு சொற்றொடர்களால் எளிமையாக அமைந்தது ஆத்திசூடி. ஆத்திசூடியை மாணவர்கள் தங்களின் ஆரம்பக் கல்வியிலே படித்துப் புரிந்துக் கொள்வார்கள். காரணம் சிறிய வயதிலேயே அவர்கள் எவ்வாறு வளர வேண்டும் அதாவது எந்த எண்ணங்களைக் கொண்டிருக்க வேண்டும், பிறரிடம் எவ்வாறு பழக வேண்டும் மற்றும் பல நன்மையானக் காரியங்களைக் கற்று தரும். பெரும்பாலும் ஆசிரியர்கள் புத்தகத்தில் இருக்கின்ற தகவல்களைக் கொண்டேக் கற்றுத் தருவர். மேலும் உதாரணத்தையும் பொருளை புத்தகத்தில் எவ்வாறு இருக்கிறதோ அதனை அப்படியேச் சொல்லுவார்கள்

இவ்வாறு செய்வது அவர்களுக்கு அதாவது மாணவர்களுக்கு உண்மையாகப் பிரிக்கின்றதா என்பது கேள்வியாக இருக்கிறது. காரணம் அந்த சிறிய வயதில் பெரும்பாலான மாணவர்கள் மனம் செய்ய தான் பார்ப்பார்கள். ஆகவே நீண்ட பொருள்களை அல்லது சூழலைக் கொண்டுப் போதிப்பது சரியான ஒன்றல்ல

ஆகவே ‘animaker’ என்ற இந்த செயலியைப் பயன்படுத்தி எடுக்கப்பட்டக் காணொலியில் ஆத்திசூடி மற்றும் அதனின் சுருக்கமானப் பொருள்களைக் கொண்டே மேற்கொள்ளப்பட்டன. அந்த, ஆத்திசூடிகளையும் அதன் பொருள்கள் பின்வருமாறு,:

செய்யுள் (ஆத்திசூடி)

1. அறம் செய்ய விரும்பு.

தருமம் அல்லது நன்மை தரும் செயல்களைச் செய்ய வேண்டும்.

2. ஆறுவது சினம்.

கோபத்தைத் தனித்துக் கொள்ள வேண்டும்.

3. இயல்வது கரவேல்.

கொடுக்க இயன்றதை இல்லை என்று மறைக்கக்கூடாது .

4. ஈவது விலக்கேல்.

பிறருக்குக் கொடுத்து உதவுவதைத் தடுக்கக்கூடாது.

5. உடையது விளம்பேல்.

நம்மிடம் உள்ள செல்வம் அல்லது கல்வியைப் பற்றி பிறரிடம் தற்பெருமையாக பேசக் கூடாது.

6. ஊக்கமது கைவிடேல்.

முயற்சியை விட்டு விடக்கூடாது.

7. எண்ணெழுத் திகழேல்.

எண்களையும் மொழியையும் அலட்சியம் செய்யாமல் கற்க வேண்டும்.

8. எற்பது இகழ்ச்சி.

உழைப்பின்றி பிறர் கொடுப்பதை ஏற்றுக்கொள்வது இழிவானச் செயலாகும்.

9. ஐய் மிட்டுண்.

பசியென வந்தவர்களுக்கு உணவிட்ட பின்னரே உண்ண வேண்டும்.

10. ஒப்புர வொழகு.

உலக நடைமுறை அறிந்து அதன்படி நடந்துக் கொள்ள வேண்டும்.

11. ஒதுவ தொழியேல்

நல்ல நூல்களை நாளும் படிப்பதை கைவிடக்கூடாது.

12. ஓளவியம் பேசேல்

பொறாமை கொண்டு பிறரைத் தூற்றிப் பேசக்கூடாது.

மொழியணி கற்றல் கற்பித்தலில் “அணிமேக்கர்” பயன்பாடு

இதனைப் போலவே அந்த கானொலியிலும் ஒவ்வொரு ஆத்திசூடி வரிகளுக்கும் சுருக்கமானப் பொருள்களை மட்டுமே கொடுக்கப்பட்டன. காரணம் இவ்வாறு சுருக்கமாகக் கொடுத்தால் தான் மாணவர்கள் எளிதாகப் புரிந்துக் கொள்ள முடிக்கின்றது. அதனை அவர்கள் மனனம் செய்யப் போகின்றனர் என்றால் கூட மிகவும் சுலபம். மேலும் கானொலியில் ஒவ்வொரு ஆத்திசூடி வரிக்கும் கூடதலான தகவல்களைக் கொடுத்து உள்ளோம். அவைகளையும் சுய நடையில் மற்றும் சுருக்கமான முறையிலே தயாரிக்கப்பட்டுள்ளன.

மேலும் இந்த கானொலி ஒரு ஆண் கெலிசித்திரத்தை ஆசிரியராகக் கருதி மாணவர்களுக்கு ஆத்திசூடிக் கற்றுத் தரும் வகையில் எடுக்கப்பட்டது. அதனைத் தொடர்ந்து, அந்த கெலிசித்திரங்களுக்கு என்னுடைய சுய குரலையையேக் கொடுத்துள்ளேன். உச்சரிப்பு மற்றும் தொனி யாவும் சரியான முறையிலும் தெளிவாக இருப்பதை உறுதிப் படுத்தப்பட்டது. காரணம் தெளிவான குரலைக் கொண்டிருந்ததால் அப்பொழுது தான் மாணவர்கள் பிரிந்துக் கொள்ள முடிக்கிறது. அந்தக் கானொலியில் ஒரு ஆத்திசூடி ஒரு பக்கம் ஒதுக்கப்பட்டது. அந்த ஒரு பக்கத்திலே ஆத்திசூடியின் வரிகளும் அதனின் பொருள்கள் இணைக்கப்பட்டிருந்தது. இதன் வழி மாணவர்கள் அந்த கானொலியில் இருக்கின்ற அனைத்தையும் மாணவர்கள் படிக்கவும் முடியும்.

அதுமட்டுமின்றி ஒவ்வொருப் பக்கங்களின் பிண்ணனி வர்னம் ஒரே மாதிரி இல்லாமல் பல வகையான வர்ணங்களைக் மேற்கொள்ளப்பட்டது. இதுவும் ஒரு வகையில் மாணவர்கள் கவனம் அந்த கானொலி மேலே இருப்பதை உறுதி செய்யும்.

முடிவுரை

இன்றையக் காலகட்டத்தில் தொழில்நுட்ப பயன்பாடு இன்றி கற்பித்தலை நடத்துவது சரியான ஒன்றல்ல. தகவல் தொழில்நுட்பம் என்பது தகவல்களை, மின்னணுத்தொடர்பு மூலம் பிறருக்கு அனுப்புதல், சேமித்தல், புதிதாக உருவாக்குதல், வெளிப்படுத்துதல் மற்றும் பரிமாறிக் கொள்ளுதல் போன்ற இன்னும் நிறைய அம்சங்களைக் கொண்டவை. இந்த நுட்பத்தில் வானொலி, தொலைக்காட்சி, படக்காட்சி, டி.வி.டி., தொலைபேசி, (தொலைபேசி, மொபைல்) செயற்கைக் கோள், கணினி மற்றும் அதைச் சார்ந்த மென்பொருட்கள் ஆகிய அனைத்தும் அடங்கும். மேலும், படக்காட்சி மூலம் கலந்தாய்வு, இமெயில், பிலாக்ஸ் உள்ளிட்ட கருவிகள்,

சேவைகளும் இதில் அடங்கும். தகவல் பரிமாற்ற காலத்திற்கு தகுந்தார்போல் கல்வியை வழங்க, நவீன தகவல் தொடர்பு நுட்பங்களை பயன்படுத்துவது அவசியம் . ஆகவே தமிழ் மொழி ஆசிரியர்கள் எனக்குத் தெரியாது, எனக்கு பழக்கம் இல்லை, மற்றும் தொழில் நுட்பத்தைப் பயன்படுத்திக் கற்று தந்தால் மாணவர்கள் படிப்பார்களா என்ற கேள்விகளைக் கேட்பதை விட தங்களை தொழில் நுட்பக் கருவிகளைக் கொண்டு மாணவர்களுக்கு தமிழ் மொழி இலக்கணம் இலக்கியத்தைக் கற்றுக் கொடுக்கப் பழகிக் கொள்ள வேண்டும். அந்த வகையில் "animaker" என்ற செயலியை, மற்றும் இதே போல இருக்கின்ற வேறு செயலிகளையும் அவர்கள் பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம் என்பதே கருத்தாகும்.

துணைநூல் பட்டியல்.

ANIMAKER செயலி வலைத்தளம் <https://www.animaker.com/?gspk>

கற்பித்தலில் உள்ள தொழில்நுட்ப கருவிகள்

<https://ta.vikaspedia.in/education/b86b9abbfb0bbfbafbb0bcdb95bb3bcdbaab95bc1ba4bbf>

Mimir தமிழின் கலைக்களஞ்சியம் கல்வி தொழில்நுட்பம்

<https://mimirbook.com/ta/4f72a8d8fd9>

வகுப்பறையில் தொழில்நுட்பம் : வகுப்பறையில் தொழில் நுட்பத்தின் நன்மைகள் என்ன?

<https://tehnografi.com/tam>

கல்வி செயல்முறையில் தகவல் தொழில்நுட்பங்களின் பயன்பாடு: கணினியில் கிரியேட்டிவ் படைப்புகள்

<https://beasthackerz.ru/ta/zhestkijj-disk/ispolzovanie-informacionnyh-tehnologiiv-obrazovatelnom.html>

கல்வியில் தொழில்நுட்பம்

http://www.battinews.com/2020/05/blog-post_197.html?m=1

இலக்கணம் இலக்கியம் விளக்கவுரை

<https://www.slideshare.net/ramars/ilakkanam-ilakkiyam>

Raghav, March 16, 2018, Introducing Animaker Class, a Creative Toolkit for Classrooms around the World

<https://www.animaker.com/blog/tags/animaker-for-schools/>

மொழியணி கற்றல் கற்பித்தலில் “அணிமேக்கர்” பயன்பாடு

Sivakumar, K., & Palthamburaj, K. (2023). எக்ஸ்பிளி (Explee), பவர் டைரக்டர் (PowerDirector) செயலி வழி தமிழ் இலக்கியத்தைக் கற்பித்தல்: Teaching Tamil Literature using Explee and Power Director Applications. *Journal of Valartamil*, 4(1), 24-31.

Puvanesvaran, U., & Thamburaj, K. P. (2023). Improving form two students' speaking skills through Plotagon Story App. *Journal of Valartamil*, 4(2), 19-22.

Marianne Rogowski, Common Sense Education, January 2019, Animaker Class, Design and Present Animated Infographic and Video With Versatile Site

<https://www.commonsense.org/education/website/animaker-class>

Tiarma Marpaung, Universitas Kristen Artha Wacana, January 2020, Exploring Animaker as a Medium of Writing a Descriptive Text
https://www.researchgate.net/publication/338764156_EXPLORING_ANIMAKER_AS_A_MEDIUM_OF_WRITING_A_DESCRIPTIVE_TEXT_EFL_STUDENTS'_CHALLENGES_AND_PROMOTED_ASPECTS_OF_DIGITAL_STORYTELLING_LITERACY

Thamburaj, K. P., & Ponniah, K. (2020). The Use of Mobile-Assisted Language Learning in Teaching and Learning Tamil Grammar. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(10), 843-849.