சிறுகதை – கம்பியூட்டர்

தரம் 10

தொகுப்பு – திருமதி ப.சிந்தனைச்செல்வி
கே.தெஹி.பம்பேகம த.ம.வி
தெஹியோவிட்ட கல்வி வலயம்

சிறுகதை - கம்பியூட்டர்

1. சிறுகதை என்றால் என்ன
2. சிறுகதைப் பண்புகள்
3. கம்பியூட்டர் சிறுகதை
    1) கதையாசிரியர்
    2) கதைக்கரு
    3) கதைக்களம்
    4) பாத்திர வார்ப்பு
    5) பாத்திர பண்புகள்
    6) மொழிநடை
    7) உத்தி
    8) விழுமியக்கருத்துக்கள்
    9) நகைச்சுவையுணர்வு வெளிப்படும் சந்தர்ப்பங்கள்
    10) வாழ்வியல் அம்சங்கள்
    11) தலைப்பின் பொருத்தப்பாடு

1. சிறுகதை என்றால் என்ன

- ஒரு கருத்தினை வாசகருக்கு உணர்த்துவதற்காக கதாபாத்திரங்களைக்கொண்டு புனையப்படும் சம்பவங்களின் ஒருமைப்பாடே கதை எனப்படும்.
- கதைகள் கிளைவிட்டு தொடர்ந்து சென்றால் அது நாவல் ஆகும்.
- கதைகள் குறைந்தளவு கதாபாத்திரங்களை கொண்டு குறுகிய நேரத்துள் முடிவுறுமாயின் அது சிறுகதையாகும்.

2. சிறுகதைப் பண்புகள்

- ✓ **குறைந்த நேரத்தில் வாசித்து முடிக்கலாம்.**
- ✓ **ஒரு கதைக் கருவை கொண்டிருத்தல்.**
- ✓ **வாசகரை கவரும் எளிமையான மொழி நடை.**
- ✓ **குறைந்தளவான பாத்திரள்கள்.**
- ✓ **கதைக்களம், பேச்சு வழக்கு சொற்கள், மண்வாசனை சொற்கள், கையாளப்படும்.**
- ✓ **அனுபவங்கள் ஊடாக படிப்பினைகள் முன்வைக்கப்படும்.**
- ✓ **தேவையான இடங்களில் வர்ணனை, மேற்கோள், உதாரணங்கள் காட்டுதல்.**
- ✓ **ஆரம்பம் முதல் இறுதிவரை தொய்வின்றி கதை நகருதல்.**

3. கம்பியூட்டர் சிறுகதை

1) கதையாசிரியர்

- ✓ திரு. அ . முத்துலிங்கம்
- ✓ 1937 இல் ஜனவரி 19 யாழ்பாணம் கொக்குவில் எனும் இடத்தில் பிறந்தார்.
- ✓ பெற்றோர் - அப்பாதுரை, இராசம்மாள்
- ✓ கல்வி - இலங்கை பல்கலைக்கழகத்தின் விஞ்ஞான பட்டதாரி
- ✓ முதல் சிறுகதைத் தொகுதி – அக்கா 1964
- ✓ இவரது படைப்புகள் - வம்ச விரத்தி, அமெரிக்கா காரி, வடக்கு வீதி, முத்துலிங்கம் கதைகள், திகட சக்கரம்.

2) கதைக்கரு

- ❖ அறிவியல் தொழிநுட்ப வளர்ச்சிக்கு ஏற்ப கண்டுபிடிக்கப்படும் நவீன சாதனங்களின் பரீட்சயம் உள்ளபோது தான் ஒரு மனிதன் சிக்கலின்றி வாழ முடியம். அவ்வாறு இல்லாவிட்டால் வாழ்க்கையோடு போராட வேண்டும்.

3) கதைக்களம்

- ❖ அமெரிக்க கடைத்தெரு, வீடு

4) பாத்திரங்கள்

- ❖ கதை ஆசிரியர்.
- ❖ மனைவி மேகலா
- ❖ மகன் அரவிந்தன்
- ❖ கடைக்காரர்
- ❖ நண்பர்கள்

5) பாத்திர பண்புகள்

மனைவி மேகலா

- ✓ கடவுள் நம்பிக்கையுடையவர்.
- ✓ புதிய விடயங்களை அறிவதில் ஆர்வமுள்ளவர்.
- ✓ .
- ✓ .
- ✓ .

மகன் அரவிந்தன்

- ✓ கடவுள் நம்பிக்கையுடையவர்.
- ✓ கணனி பொறியை அறிவதில் ஆர்வம் காட்டுபவன்
- ✓ கணனி பற்றிய முழு அறிவும் உடையவன்
- ✓ .
- ✓ .
- ✓ .

கதை ஆசிரியர். (அரவிந்தனின் தந்தை)

- ☆ கணனி அறிவு குறைவு
- ☆ கணனி பற்றி அறிய முயற்சி செய்பவர்.
- ☆ குடும்ப உறுப்பினர்களுடன் சகஜமாக பழகுவார்
- ☆ ஜோதிட நம்பிக்கையுடையவர்.
- ☆ பிள்ளை மீது அதிக பாசம் கொண்டவர்.
- ☆ தெரியாத விடயங்களை தெரிந்த கொள்வதில் ஆர்வம் காட்டுவார்.
- ☆ நண்பர்களுக்கு உதவுபவர்.

6) மொழிநடை

- இலகுவான மொழி நடை
- நகைச்சுவையுணர்வு
- யாழ்ப்பாண பேச்சுவழக்கு கையாளப்பட்டுள்ளது.
- வேற்று மொழிச்சொற்கள் பயன்பாடு.
- இலக்கிய அனுபவங்கள் பொருத்தமாக கையாளப்பட்டுள்ளது
- புராண செய்திகள் , வர்ணனைகள், உவமைகள் பயன்படுத்தப்பட்டுள்ளது.

7) உத்தி

- உவமைகள்
- மேற்கோள்கள்
- புராண செய்திகள்
- ஆசிரயரே தமது கதையை கூறுதல்
- பண்பாட்டையும் விஞ்ஞானத்தினையும் இணைத்தல்

8) விழுமியக்கருத்துக்கள்

- சமய நம்பிக்கை
- முயற்சி திருவினையாக்கும்
- குடும்ப ஒற்றுமை
- புராண விடயங்களை அறிந்துக்கொள்ளல்.

9) நகைச்சுவையுணர்வு வெளிப்படும் சந்தர்ப்பங்கள்

- கம்பியூட்டர் வகைளை கூறும்போது
- அமெரிக்காவில் தூண்டில் வாங்க போன போது
- வெலிங்டன் தியேட்டரில்
- கம்பியூட்டரை வாங்கிக்கொண்டு வரும் போது
- பாக்கு வெட்டியை பறிகொடுத்த புலவரின் கதை
- கம்பியூட்டரில் கதை காணாமல் போன போது

10) வாழ்வியல் அம்சங்கள்

- தியேட்டரில் படம் பார்ப்பது
- கடவுள் நம்பிக்கை
- புராண கதைகளை சந்ததிக்கு கூறுவது.
- நமது இலக்கியங்களின் சிறப்புகளை சந்ததிக்கு கூறுவது.
- யாழ்ப்பாண பண்பாடு
- இராசி பலன் பார்த்தல்
- பொங்கல் வைத்தல்
- விடயத்தை தொடங்கும் முன் “ஓம்” அச்சாரம் இடுதல்.

11) தலைப்பின் பொருத்தப்பாடு

- கதை ஆரம்பம் கம்பியூட்டரை பற்றி தொடங்குவது.
- குடும்ப அங்கத்தவர்கள் கம்பியூட்டரை பற்றி உரையாடுகின்றனர்.
- கம்பியூட்டரை வாங்குதல்
- கம்பியூட்டரை வீட்டில் இயக்குதல்
- கம்பியூட்டரை பற்றிய விளக்கம்
- வீட்டு கணக்குவழக்குகளை கம்பியூட்டரை வைத்து செய்தல்
- அனைத்து பகுதிகளிலும் கம்பியூட்டரை பற்றி பேசுதல்
- மையக்கருத்து கம்பியூட்டர்
- பாத்திர நகர்வு கம்பியூட்டரை சுற்றியே அமைதல்