

ORIGINAL ARTICLE



தமிழ்ப்பள்ளி மாணவர்களின் தமிழ்மொழி வளர்ச்சியில்
குழந்தை விளையாட்டுகளின் பங்கு

[TAMILPPALLI MAANAVARKALIN THAMIMOZI
VALARCHIYIL KUZANTAI VILAIYAADDUKALIN PANGKU]

THE ROLE OF CHILDREN'S GAME IN DEVELOPING TAMIL LANGUAGE AMONG TAMIL SCHOOL STUDENTS

இரா. குமணன் ¹ / R. Kumanan ¹

ரெ. பெரியக்கா ² / R. Periakka ²

¹தேங்கோங் இப்ராஹிம் ஆசிரியர் பயிற்சி கழகம், ஜொகூர், மலேசியா / Teachers Education
Campus Temenggong Ibrahim, Johor, Malaysia.

மின்னஞ்சல் / Email: kumanan9495@gmail.com

²தேங்கோங் இப்ராஹிம் ஆசிரியர் பயிற்சி கழகம், ஜொகூர், மலேசியா / Teachers Education
Campus Temenggong Ibrahim, Johor, Malaysia.

மின்னஞ்சல் / Email: periarekha@yahoo.com

DOI: <https://doi.org/10.33306/mjssh/40>

ஆய்வுச் சாரம்

இந்த ஆய்வு, தமிழ்மொழி வளர்ச்சியினை உறுதிப்படுத்த குழந்தை விளையாட்டுகள் துணை
நிற்கின்றன என்பதை நிறுவுவதேயாகும். இவ்வாய்வுக்கு 20 மாணவர்கள் தரவாளர்களாக
உட்படுத்தப்பட்டனர். இந்த ஆய்வு மாணவர்களின் தமிழ்மொழி ஆளுமையையும் ஆர்வத்தையும்
குறியிலக்காகக் கொண்டு ஆராயப்பட்டுள்ளது. இவ்வாய்வு முழுமையாக உடல், மனவெழுச்சி
இயக்கங்களோடு இணைந்த விளையாட்டுகள், பாவனை விளையாட்டுகள், நாடகப் பாங்கான
விளையாட்டுகள், நட்பை உண்டாக்குவதற்கான விளையாட்டுகள், தனிமை நாட்ட
விளையாட்டுகள், பங்குபற்றா விளையாட்டுகள், இடைவினை பெறாத விளையாட்டுகள்,
கூட்டுறவுப் பாங்கான விளையாட்டுகள் எனப் பல குழந்தை விளையாட்டுகளின் வழியும்
தமிழ்மொழியை எளிமையுடனும் மகிழ்வுடனும் கொண்டு சேர்க்கலாம் என்பதை இவ்வாய்வு
உறுதிச் செய்கிறது.

கருச்சொற்கள்: தமிழ்ப்பள்ளி மாணவர்கள், குழந்தை விளையாட்டு, தமிழ்மொழி, அடைவநிலை

Abstract

The study is to establish that children's games are supportive of Tamil language development. 20 students participated in the study as respondents. This study has been explored to identify indicator of the students' Tamil language personality and interests. The study proved that Tamil language skill can be developed through children's games, such as games with physical, mental movement, play games, play games, friendship games, solo play games, non-participating games, non-interactive games and co-op games.

Keywords: Tamil School Students, Children's game, Tamil Language, Result

This article is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License



Received 1th June 2019, revised 28th June 2019, accepted 10th July 2019

முன்னுரை

இன்றுவரை நமது நாட்டின் கல்வி கொள்கையைச் சற்று அலசிப்பார்க்கையில், தமிழ்மொழிக்குப் போதிய கண்காணிப்பும் அமலாக்கங்களும் நடந்த வண்ணமாகவே இருந்து வருகின்றன. தமிழ்மொழி கேட்டல் பேச்சு, எழுத்து, வாசிப்பு, இலக்கணம் மற்றும் இலக்கியம் என்று ஐந்து கூறுகளாகப் போதிக்கப்படுகின்றன. அப்படிப் பாடத்தில் பின்னடைவை எதிர்நோக்கும் மாணவர்களை, மீண்டும் சிறந்த நிலைக்குக் கொண்டுச் செல்ல கல்வியில் அரசாங்கத்தால் பல வழிமுறைகளும் மாற்றங்களும் கண்டுப்பிடிக்கப்பட்டு அமலாக்கத்தில் மாற்றமடையும் வண்ணமாகவே இருந்து வருகிறது.

இன்றைய சூழலில் தமிழ்ப்பள்ளிகளும் அதிக அளவுக்குத் தமிழ்மொழியின் முக்கியத்துவத்தைப் பரப்பிக்கொண்டுதான் வருகின்றன. தமிழ் கற்கும் மாணவர்களின் எண்ணிக்கை நாளுக்கு நாள் அதிகரிப்பதற்குத் தமிழ்மொழியின் வளர்ச்சியும் உத்திகளும் முக்கியப் பங்காற்றுகிறது. இயல்பாக அவர்களிடையே இருக்கும் சில குறைகள் அல்லது ஆளுமையின்மை ஒன்றே அவர்களின் பின்னடைவிற்கு முக்கியக் காரணமாக விளங்கின்றது.

விளையாட்டு என்று கூறுகையில், ஒரு மனிதனின் உடல் இயக்கத்தைத் தொடர்ந்து அமலாக்கத்தில் கொண்டுச் செல்வதாகும் (Howard Gardner, 1983)¹. இன்றைய மாணவர்களைப் பார்த்தோமானால் அமர்ந்த இடத்திலேயே அனைத்தும் வர வேண்டும், முடிந்தால் உடல் இயக்கமே இல்லாத வாழ்க்கை, இடம் மாறும் வகையான உடல் இயக்க

பணிகளில் ஆர்வம் இன்றி வருகின்றனர். அப்படி நாம் அவர்களுக்கு இவ்வாறான வேலைகளைக் கொடுத்தாலும், சீக்கிரம் சோர்வடைவது, ஆர்வம் இல்லாமை, மெத்தன போக்கை அதிகமாகக் காட்டி முழுமையான அடைவுநிலையைப் பெறுவதில்லை.

Dryden, Windy & Neenan, Michael (2006)², கூற்றுப்படி இன்றைய மாணவர்களின் நவீன வளர்ச்சிக்கு நிச்சயம் வெவ்வேறான அணுகுமுறைகள் கையாளப்படப்பட்டு வர வேண்டும். அப்படிப் பல மாற்றங்கள் வரவேண்டும் என்றால் பலவாறான ஆய்வுகள் தொடர்ந்து நடத்தப்பட வேண்டும். அப்படி, ஆய்வாளராக நான் செய்த ஆய்வின் வளர்ச்சியும் விளைவும் தான் இது.

ஆய்விலக்கிய மீள்நோக்கு

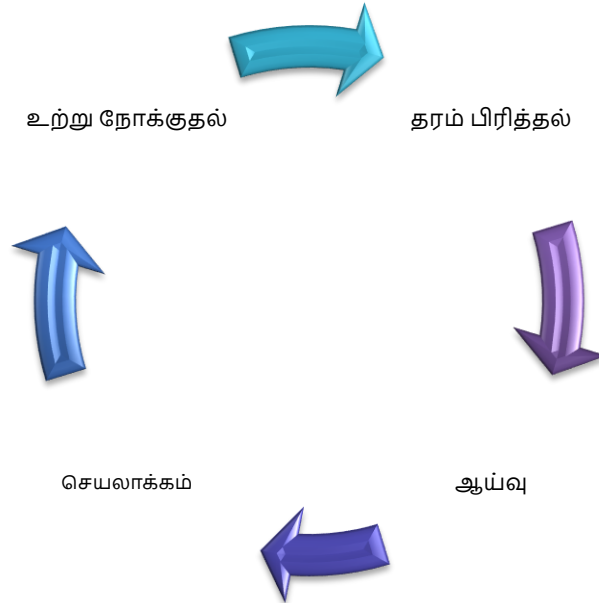
இன்றைய மாணவர்கள் அதிகமான ஆர்வாரம், மகிழ்ச்சி, சத்தம் ஆகியவகையைதான் எதிர்பார்த்து வருகின்றனர். ஆனால், ஆசிரியர்களின் பாடங்களும் கற்பித்தல் நடவடிக்கையும் அவ்வாறாக அமைவதில்லை. மாறாக, வகுப்பில் எதிர்மறையான விளைவுகளை எதிர்நோக்குகின்றனர் (Chan dan Rodziah, 2012)³.

Diana & Rosman (2004)⁴, கூறுவதுபோல், மாணவர்களின் அடைவுநிலையை முன்னோடியாகக் கொண்டு அவர்களின் கல்விநிலை அறியப்படுகின்றன. குறைவான மதிப்பெண்களைப் பெறும் மாணவர்கள் இயல்பாகவே, எல்லா பாடங்களில் பின்னடைவை எதிர்கொள்கின்றனர். ஆசிரியர்கள் சிறந்த அணுகுமுறைகளில் கற்றல் கற்பித்தலின் வழி நிச்சயம் மாணவர்களை வெகுவாகக் கவர முடியும். இவ்வாறு மாணவர்களைக் கவர்வதற்குப் பல்வகையான நடவடிக்கைகள் நிச்சயம் துணைநிற்கும்.

இன்றைய மாணவர்கள் உடல் அசைவு, வர்ணம், குழு நடவடிக்கைகளில் முழு ஆர்வத்தைச் செலுத்துகிறார்கள். இதையே, ஆசிரியர் மாணவர்களுக்குத் தமிழ்மொழியிலும் பயன்படுத்தினால் சிறந்த அடைவைப் பெறத் தூண்டுவதோடு மொழியின் ஆளுமையை எளிதாகப் பெற முடியும். இது அனைத்தும் அன்றைய ஆசிரியர்கள் உருவாக்கிய விளையாட்டுகளின் மூலம் முழுமையாகக் கொண்டு வர முடிந்தது. வகுப்பில் பாடத்திட்டத்தை மட்டும் மையமாகக் கொள்ளாமல் மாணவர்களின் அறிவுநிலையைச் சார்ந்தே கற்பித்தலை நடத்தி வந்தனர். இதையே சாரமாகக் கொண்டு முன்னாய்வில் ஆய்வாளர் மூன்றே மாதங்களில் சிறந்த அடைவைப் பெற்றுள்ளார்.

ஆய்வு முறைமை

Kemmis & McTaggart (1988)⁵, கூற்றுப்படி ஓர் ஆய்வை நடத்த வேண்டுமானால் நிச்சயம் இந்நான்கு படிகளைக் கடைப்பிடிக்க வேண்டியுள்ளது. அவைகள் தரம் பிரித்தல், ஆய்வு, செயலாக்கம் மற்றும் உற்று நோக்குதல்.



படம் 1 செயலாய்வு முறைமை

மாணவர்களைக் விளையாட்டின்வழி ஆட்கொள்வது ஒரு சிறந்த முறையாகும். இக்கற்றல் விளையாட்டு முறையில் வழிநடத்தினால் மாணவர்களின் தமிழ்மொழியின்பால் ஆர்வத்தைப் பெருக்க முடிவதோடு மட்டுமின்றி, உற்று நோக்கும் சக்தியை அதிகரிக்க செய்யலாம். மாணவர்களின் கலை திறன் வளர்வதோடு மட்டுமின்றி அவர்களால் பாடத்தைச் சிறப்பாக உள்வாங்கிக் கொள்ள முடியும். அவர்களின் சமூகத் திறனும் உடன் வளரும். இதைதான், ஜப்பான் நாட்டின் கல்வி தொடரும் மாணவர்களை ஆரம்ப பள்ளியிலே அடிப்படையைக் கல்வியில் ஆளாமல், விளையாட்டை மட்டுமே கொண்டு வகைப்படுத்திப் பிரிக்கின்றனர். இதனால்தான், ஒரு வகுப்பில் எல்லா பாடத்தையும் ஒரே ஆசிரியர் கல்வி கற்றுக் கொடுத்தாலும் மாணவர்களுக்கு ஆர்வத்தோடு கல்வி கற்கின்றனர். ஆனால், இன்று நமது நாட்டில் கல்வி கற்றுக்கொடுக்கும் ஆசிரியர்களிடையே பார்த்தோமால் அதிகமான பாடங்களை ஓர் ஆசிரியரும், ஒவ்வொரு ஆசிரியருக்கும் ஒவ்வொரு திறனும் பாட அனுபவங்களும் கைக்கொடுக்கின்றனர். இவ்வாறான ஆசிரியரின் போதித்தலில் ஒரு பாலமாக அமைவதுதான் இந்த விளையாட்டு முறைகள். மொத்தம் 240 விதமான விளையாட்டுகளில் இருந்து ஆய்வாளர் 24 மாதிரி விளையாட்டுகளை மட்டும் தெரிவு செய்து தமது திட்டத்தில் பதிவு செய்துள்ளார்.

இந்த எல்லா விளையாட்டுகளும் 21ஆம் நூற்றாண்டின் கல்வி திட்டத்தின் நோக்கமாக அமைந்துள்ள மாணவர்களை உடலியல், மனவியல், இறை நம்பிக்கை, அறிவு

மற்றும் சமுதாயத்திறன் ஆகியற்றை மேலோங்கச் செய்யும் அளவிற்கு ஆட்கொள்கிறது. அதோடு, மாணவர்களின் ஆக்க சிந்தனை, ஊகிக்கும் ஆற்றல் ஆகியற்றை மென்மேலும் வளர்க்கும் அளவிற்கு இந்த குழந்தை விளையாட்டுத் துணை நிற்கிறது.

கீழ்காணும் அட்டவணை ஆய்வாளர் நடத்திய 24 விளையாட்டுகளின் தொகுப்பைக் காட்டுகின்றது.

அட்டவணை 1

24 விளையாட்டுகளின் தொகுப்பு

எண்	விளையாட்டு	முறைமை	சாரம்
1.	சிறந்த வழிகாட்டிகள்	ஒரு மாணவனின் கண் கட்டப்பட்டு, இன்னொரு மாணவனின் கட்டளைக்கிணங்க மரக்கட்டைகளை ஒன்றன் மேல் ஒன்றாகச் சரிந்து விழாதபடி அடுக்குதல்.	-கேட்டல் திறன் -கவனம் செலுத்துதல் -தொடர்பாடல் திறன்.
2.	நீர்ப்பந்து உடைந்தால்..	நீர் நிரப்பப்பட்ட பலூன்களை ஒருவர் வீச மற்றொருவர் கீழே தவரவிடாமல் கைப்பற்றுதல்.	- தூண்டலுக்கு ஏற்ற உடல் இயக்கத்தைப் பெறுதல். - விரைவாக சிந்திக்கும் திறன்.
3.	பட்டாணி தின்பதற்கல்ல!	ஒரு கோப்பை நிறைய பட்டாணிகளை நிறப்பி, மற்றொரு கோப்பையைத் தலையில் சுமந்தவாறு குறித்த நேரத்தில் அவற்றை இடம் மாற்றுதல்.	-உடல் இயக்கம். -உடலின் நிலைத்தன்மையை மேலோங்க செய்ய. -கவனம்
4.	வேட்டைக்காரன்	மாணவர்களை வட்டமாக அமர வைத்து, வேட்டைக்காரன் (மாணவன் 1) பலியாட்டை (மாணவன் 2) தெரிவு செய்து ஒரே திசையில் ஓடுதல். பழியாடு துரத்தி பிடிக்க முயலவே, வேட்டைக்காரன் அவனிடத்தில் ஓடி பத்திரமாக அமர்தல்.	-எச்சரிக்கை -தசை வழுப்பெறுதல். -வேகம். -திட்டமிடுதல்.

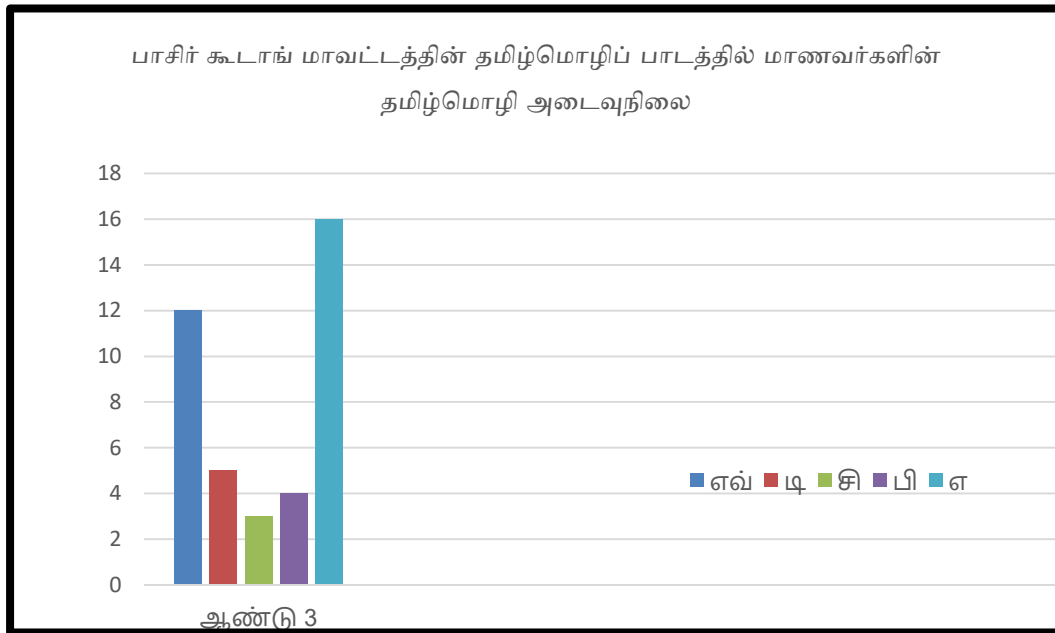
5.	பசிக்கும் புலி	மாணவர்கள் கரங்களை இறுக்க பிடித்து வேலி அமைத்தல். வெளியே இருக்கும் புலி (மாணவன் 1), வேலிக்குள்ளே இருக்கும் ஆட்டை (மாணவன் 2) தற்காத்தல்.	-ஒற்றுமை -திட்டமிடல்
6.	நண்டு நடை	இரு மாணவர்கள் முதுகுக்கிடையில் காற்றடைத்த ஒரு பலூனை வைத்தல். அது விழாதபடி நண்டு நடை நடந்து ஒரு குறிப்பிட்ட தூரம் செல்லுதல்.	-ஒத்துழைப்பு
7.	வாயில் கொலுக்கட்டை	பந்து வாயில் அடைக்கப்பட்ட ஒல்லி மாணவனை ஊக்கமான மாணவன் கண் கட்டியவாறு அவனைச் சுமந்து கொண்டு ஒரு குறிப்பிட்ட தூரத்தில் குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள் கடத்தல்.	-கவனம் -புலன்கள் பயன்பாடு (பார்த்தல், கேட்டல், அசைவு மொழி) -ஒன்றுபடுதல். -பல்பணித்திறன்.
8.	யாருக்கு மிட்டாய்?	இரு மாணவர்கள் வாயில் ஐந்தடி நீள நூலைக் கவ்வியவாறு மூன்று அடி தூரத்தில் கைகளைப் பின்கட்டி நின்றல். நடுவில் மிட்டாயைக் கட்டி வாயாலேயே நூலை சுருக்கி தன்பக்கம் வரச்செய்து கவ்விக்கொள்ளுதல்.	-விவேகம் -போட்டி மனப்பான்மை -உள்வாங்கும் திறன் -ஆர்வம் -திட்டமிடல்
9.	முழுமையாகப் படிக்கவும்	இப்படிக் குறிப்பு கொண்ட தாள்களை பிரதி எடுத்துக்கொள்ளுதல். மாணவர்களிடம் கொடுத்து ஒவ்வொருவரையும் தலா ஒரு கேள்வி எழுதச் சொல்லுதல். பிறகு அவற்றை எல்லாம் சேகரித்து வெவ்வேறு மாணவர்களுக்கு விநியோகம் செய்து, சில நிமிடங்கள் கொடுத்தல். பின் மீண்டும் தாள்களைச் சேகரித்தல். இந்நடவடிக்கைத் தேர்வு முறையில் நடத்தப்பட வேண்டும்.	-விதிகளை மதித்தல் -பண்புகளை மறவாமல் இருத்தல்.

10.	காகமா, காடையா?	மூன்று அடி இடைவெளி விட்டு இரண்டு கோடுகள் போடவும். ஒவ்வொரு கோட்டிற்குத் தலா பத்து மாணவர்களை நிற்க வைத்தல். விசில் ஊதியவுடன் ஆசிரியர் கூறும் கட்டளைக்கேற்ப மாணவர்கள் அவர்களின் கோடு அல்லது வீட்டை அடைய வேண்டும். மற்றொரு அணி அவர்களைத் தடுக்க வேண்டும். இவ்வாறு காலவரையறையில் ஆசிரியர் மாணவர்களின் வெற்றியை உறுதிச் செய்தல்.	-ஒற்றுமை -கவனம் -செவி, பார்வை -உடனுக்குடன் இயக்கம். குழுவின் உச்சாகம்.
-----	-------------------	---	---

இவ்வாறே “வீட்ட விசேஷங்க”, “இரங்கல் கூட்டம்”, “அன்புள்ள நண்பனே”, “அகர வரிசையில் புகழுங்கள்”, “இரயிலும் என்ஜீனும்”, “எங்கே சந்தித்தார்கள்?”, “பந்து கீழே விழுமுன்”, “இன்று என்ன செய்தி?”, “உங்கள் நண்பர் பதில் சொல்வார்” என மொத்தம் இருபது விளையாட்டுகள் ஆய்வாளரால் தமிழ்மொழியின் சொல், சொற்றொடர், வாக்கியம், பத்தி எனும் அளவில் கடைநிலையாக இருக்கும் மானாவர்களுக்கு மூன்று மாதக் கால அளவில் நடத்தப்பட்டது. மாணவர்களிடையே தமிழ்மொழி ஆர்வம், கற்றல் கற்பித்தலில் ஏற்படும் மகிழ்ச்சி, உற்சாகம், ஆரவாரம் ஆகியவை நாளுக்கு நாள் அதிகமாகவும் தெளிவாகவும் கண்முன்னே பார்க்க முடிந்தது. அதோடு மட்டுமல்லாமல், மாணவர்களிடையே மீண்டும் கொடுக்கப்பட்ட சோதனையின் முடிவில் தமிழ்மொழியின் ஆளுமையை உடனுக்குடன் தெரிந்து கொள்ள முடிந்தது.

ஆய்வுகளின் கண்டுப்பிடிப்பு

ஆண்டு மூன்று 40 மாணவர்களிடையே தமிழ்மொழியின் ஆளுமையையும் ஆற்றலையும் கண்டறிய ஒரு சோதனை நடத்தப்பட்டது. மொத்த குறைநீக்கல் மாணவர்களில் 20 மாணவர்கள் தமிழ்மொழியில் குறைவான புள்ளிகளையே பெற்றனர். மாணவர்களிடையே தமிழ்மொழி ஆர்வம் இல்லாமலும், தமிழ்மொழி, பிற மொழிகளைப்போல கடினமான ஒன்றாகக் கருதப்பட்டது.



குறிவரைவு 1: பாசிர் கூடாங் மாவட்டத் தமிழ்மொழிப் பாடத்தில் மாணவர்களின் அரையாண்டு சோதனையில் பெற்ற புள்ளிகளைக் காட்டுகிறது.

அட்டவணை 2

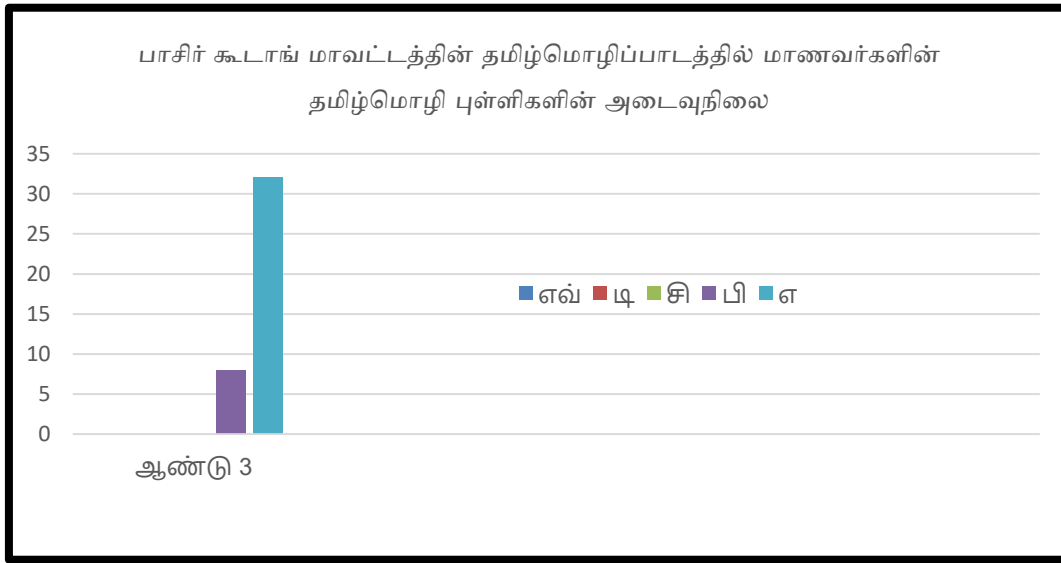
பாசிர் கூடாங் மாவட்டத் தமிழ்மொழிப் பாடத்தில் மாணவர்களின் அரையாண்டு சோதனையில் பெற்ற புள்ளி விவரங்கள்

வகுப்பு	மாணவர்கள் எண்ணிக்கை	மாணவர்களின் புள்ளிகள்				
		F	D	C	B	A
3	40	12	5	3	4	16

கற்றல் கற்பித்தல் நடவடிக்கை தொடங்கும் முன் மாணவர்கள் பயம், தயக்கம், சோர்வு ஆகிய நிலையில் இருப்பதை ஆய்வாளரால் கண்டறிய முடிந்தது. வகுப்பில் நுழையும் முன் ஆர்வம் இன்றியும் காணப்பட்டனர். இதனால், ஆய்வாளர் அதிக தயக்கம் அடைந்ததோடு மாணவர்களின் அடைவுநிலையில் முன்னேற்றத்தைக் காண ஆர்வம் கொண்டார். வரையறுக்கப்பட்ட நடவடிக்கைகள் குறிப்பிட்ட கால அளவில் நடத்தப்பட்டன. மாணவர்கள் குழந்தை விளையாட்டின்வழி கற்றல் கற்பித்தல் முறையில் மாணவர்களை ஆய்வாளர் வெகுமாகக் கவர்ந்து கற்றல் கற்பித்தலில் நுழைந்தார்.

மாணவர்களின் ஆர்வம், கவனம் ஆகியவற்றின் நிலையைக்கொண்டு ஆய்வாளர் வாரத்திற்கு இரண்டு விளையாட்டு என்ற முறையில் கற்றல் கற்பித்தல் நடவடிக்கைகளைச் சிறப்பாக நடத்தினார். நாளுக்கு நாள் மாணவர்களின் அறிவுநிலையை உடனுக்குடன் ஆசிரியர் சோதித்தார். அட்டவணையில் கொடுக்கப்பட்ட வார நடவடிக்கைக்கு ஏற்றாற்போல் முறையே எல்லா நடவடிக்கைகளையும் ஆய்வாளர் சிறப்பாக நடத்தி முடித்தார். சரியாகப் பன்னிரண்டாவது வாரத்தில் மாணவர்களின் அடைவுநிலையைக் கண்டறிய ஆய்வாளர்

மீண்டும் ஒரு சோதனையை நடத்தினார். அதன் அடைவைக் கீழே இருக்கும் அட்டவணையில் காணலாம்.



குறிவரைவு 2: பாசிர் கூடாங் மாவட்ட மாணவர்களின் தமிழ்மொழிப்பாடத்தின் அடைவுச் சோதனையில் பெற்ற புள்ளிகளைக் காட்டுகிறது.

அட்டவணை 3

பாசிர் கூடாங் மாவட்ட மாணவர்களின் தமிழ்மொழிப்பாடத்தின் அடைவுச் சோதனையில் பெற்ற புள்ளி விவரங்கள்

வகுப்பு	மாணவர்கள் எண்ணிக்கை	மாணவர்களின் புள்ளிகள்				
		F	D	C	B	A
3	40	0	0	0	8	32

பரிந்துரைகள்

தொடர்ந்து, தமிழ்ப்பள்ளி ஆசிரியர்கள் முதன்மை நிலை வகுப்புகளில் தமிழ்மொழி பாடத்தைப் போதிக்கும் போது மாணவர்களுக்கு விளையாட்டு அணுகுமுறைகளைக் கையாளலாம். இவ்வாறு செய்கையில், மாணவர்களின் ஆர்வம் பெருகுவதோடு, மன அழுத்தம் நீங்கி, மகிழ்வான சூழலில் கற்றல் கற்பித்தல் நடவடிக்கையில் முழுமையாக ஈடுபடுவர். இன்னும் நூற்றுக்கு மேற்பட்ட குழந்தை விளையாட்டுகளை ஆசிரியர் மூன்றாம் வகுப்பு மாணவர்களுக்கு மட்டும் கொடுக்காமல், எல்லா மாணவர்களுக்கும் பயன்படுத்தி, சிறந்தவொரு யுகம் செய்ய முற்பட வேண்டும். அதோடு இன்றி, இன்று இருக்கும் இருப்பத்தொன்றாம் நூற்றாண்டின் கல்வி செயலாக்கத்தில் சில விளையாட்டுகள்

மாணவர்களிடையே கற்றல் கற்பித்தலில் இணைக்கப் பெற்றது போல், எதிர்காலத்தில் நமது குழந்தை விளையாட்டுகளும் அமலாக்கத்திற்கு அங்கீகாரத்தோடு சேர்க்கப்பட வேண்டும்.

முடிவுரை

இறுதியாக, தமிழ்ப்பள்ளி மாணவர்களிடையே தமிழ்மொழி ஆளுமை குறைவதற்கு அவர்களிடம் இருக்கும் ஆர்வம் மற்றும் கவனமின்மையே காரணம். பலவாறான அணுகுமுறைகளை விளையாடின் வழி இணைத்தோமானால் நிச்சயம் மாணவர்கள் அவர்களின் தயக்கத்தை மெல்ல குறைத்துக் கொண்டு தமிழ்மொழி பாடத்தில் சிறந்து விளங்குவர். அதோடு, வகுப்புகளில் கற்றல் கற்பித்தல் நடவடிக்கையில் ஈடுபடும் மாணவர்கள் பிறப்பாடங்களில் தங்களின் அறிவுநிலையைச் சுலபமாகப் பெருக்கிக் கொள்வர் என்று உறுதிச் செய்யப்பட்டது.

துணைநூற்பட்டியல் :

1. Howard Gardner. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Portsmouth: Heinemann.
2. Dryden, Windy & Neenan, Michael. (2006). *Rational emotive behavior therapy:100 key point*. New York: Routledge.
3. Chan & Rodziah. (2012). *Emotional disturbance among student (Gangguan emosi dalam kalangan pelajar)*. Kuala Lumpur: Multimedia Publications Sdn. Bhd.
4. Diana & Rosman. (2004). *Depression among students (Kemurungan dalam kalangan pelajar)*. Selangor: Pelangi. Sdn. Bhd.
5. Kemmis, S. & McTaggart, R. (Eds). (1988). *The action Research Planner (3rd Ed.)*. Victoria: Deakin University.