

எண்மக் கதை சொல்லல்

எண்மத் தளத்தில் சிறுவர் பங்கேற்பினை
பலப்படுத்துவதற்கான ஓர் அணுகுமுறை

சிறுவர்களுக்கான வழிப்படுத்துநர் கையேடு



“கதை சொல்லலை ஒரு போதும் முடிவுக்குக் கொண்டுவர முடியாது.
ஏனெனில், அது மனித வாழ்க்கைத் திட்டத்தின் ஒரு பகுதியாகும்.

எனவே, நாம் கதை சொல்லலுடன் பயணம் செய்கிறோம்”

மார்க்ரெட் ஆர்ட்வுட், ஹென்ட்மேட்ஸ் டேல் நூலின் ஆசிரியர்

First published in June, 2025

Author

Mr Azad Mustaffa, Director, Sri Lanka Development Journalist Forum

Illustrations and page layout

The Picture House

Advisory Committee

Ms Gayani Kaushalya Wijesinghe, Commissioner, Department of Probation and Child Care Services

Mr Namal Liyanage, Commissioner (former), Department of Probation and Child Care Services

Ms Sandareka Liyanage, Assistant Commissioner, Department of Probation and Child Care Services

Ms Shyama Wickramasinghe, Child Rights Promotion Officer, Department of Probation and Child Care Services

Mr Ruwan Bogamuwa, Independent Media Trainer

Mr Kapila Ramanayake, Independent Media Trainer

Mr Mohammadu Aswer, Independent Media Trainer

Mr Isbahan Sharfdeen, Independent Media Trainer

Mr Dharshan Vijayaretnam, National Program Director, Children's Emergency Relief International

Mr Sureshkumar Miurishan, Project Coordinator (former), Children's Emergency Relief International

Mr Panchal Abeysinghe, Social & Behavior Change Officer, UNICEF Sri Lanka

Ms Tasha Amerasinghe, Social and Behavior Change Officer, UNICEF Sri Lanka

Mr Sanjeewa Warusawitharana, Communication Officer, UNICEF Sri Lanka

Ms Watsala Jayamanna, Programme Officer (Emergency Response & Resilience), UNICEF Sri Lanka

Ms Mithuni Jayawardana, U-Report Implementation and Partnership Coordinator, UNICEF Sri Lanka

Ms Harim Humayun, Consultant - SBC Digital Approach, UNICEF Regional Office for South Asia

Ms Refinceyaa Patterson, Chief of Field Office (former), UNICEF Sri Lanka

Mr Navaratnam Lazarus, Programme Officer (former), UNICEF Sri Lanka

Sources

Digital storytelling : Tips and recommendation on how to plan and create digital story (Sevilla Pavon, A. M., 2024)

Educational use of digital storytelling (University of Houston., 2025)

INDCOR White Paper 5: Addressing Societal Issues in Interactive Digital Narratives (Silva, C. et al., 2024)

Integrating storytelling in Early Childhood Curriculum for Enhanced Learning (Parent App., 2024)

Ten Smart and Safe Tips for Using Digital Media Platforms (Internet of Good Things, UNICEF South Asia)

The Power of Storytelling in Enhancing Literacy and Creativity (Banyan Tree School., 2025)

The Role of Digital Storytelling in Education: Enhancing Literacy and Communication Skills (Samuel, K. J., 2024)

The 8 steps to creating a digital story (Magalhães, M., 2023)

இக்கையேட்டின் எதிர்பார்ப்பும், பயன்படுத்தும் முறையும்.

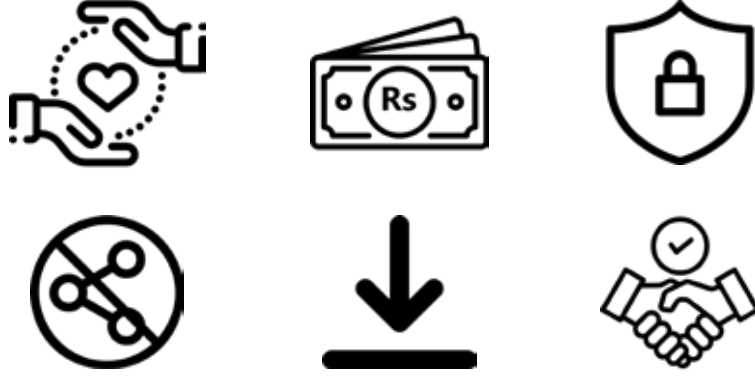
இலங்கை நன்னடத்தை மற்றும் சிறுவர் பராமரிப்புச் சேவைகள் திணைக்களம் (DPCCS) அனைத்து மாவட்டங்களிலிருந்தும் சகல இனங்கள் மற்றும் பால்நிலைகளைப் பிரதிநிதித்துவப்படுத்தும் விதத்தில் சுமார் 300 சிறுவர்களை இனங்கண்டு அவர்களுக்கு எண்மக் கதை சொல்லல் தொடர்பாக ஓர் பயிற்றுவிப்பாளர் பயிற்சித் (ToT) தொடரை வெற்றிகரமாக நடாத்தியது. இப்பயிற்சித் தொடர் ஐக்கிய நாடுகள் சிறுவர் நிதியம் (UNICEF) மற்றும் இலங்கை அபிவிருத்தி ஊடகவியலாளர் மன்றத்தின் (SDJF) பூரண ஒத்துழைப்புடன் நடைமுறைப்படுத்தப்பட்டது. இப்பயிற்றுவிப்பாளர் பயிற்சியின் நிறைவில் அதில் பங்கேற்ற சிறுவர்கள் தமது பிரதேச செயலகப் பிரிவுகளில்/ மாவட்டங்களில் அமைந்துள்ள சிறுவர் மன்றங்களில் இணைந்துகொண்டுள்ள தமது வயதையொத்த சக தோழர்களுடன் இங்கு பெற்ற அறிவு, திறன்கள் மற்றும் அனுபவத்தை பகிர்ந்துகொள்ள வேண்டுமென எதிர்பார்க்கப்படுகின்றது,

எண்மக் கதைசொல்லல் அணுகுமுறையின் மூலோபாய திட்டமிடல் கட்டத்தில் விரிவான ஒத்துழைப்பை வழங்கும் நோக்கிலேயே இந்த வழிப்படுத்துநர் கையேடு வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளது. மேலும், இக்கையேடு, பயிற்றுவிப்பாளர்களுக்கு (அதாவது, பயிற்றுவிப்பாளர்களை பயிற்றுவிக்கும் பயிற்சியின் ஊடாக பயிற்சி பெற்ற சிறுவர்களுக்கு) கவர்ச்சிகரமான எண்மக் கதைகளை உருவாக்குவதற்கு பங்கேற்பாளர்களை (அதாவது, 13 அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட வயதுடைய சிறுவர் கழக சிறுவர்களை) பயிற்றுவிப்பதற்கான குறிப்பிட்ட வழிகாட்டல்களையும் வழிமுறைகளையும் வழங்குகிறது. அத்துடன், இக்கையேட்டில் பல்வேறு வகையான பல்லுடகக் கருவிகளை (Multimedia tools) பயன்படுத்துவதற்கான செயன்முறைப் பயிற்சியும் உள்ளடக்கப்பட்டுள்ளது. எனவே, பயிற்றுவிப்பாளர்கள் இக்கையேட்டில் முன்வைக்கப்பட்டுள்ள வழிகாட்டல் படிமுறைகளை பின்பற்றினால் அவர்களுக்கு தமது சமூகங்களில் எண்மக் கதை சொல்லல் அணுகுமுறையை வழிப்படுத்துவது பற்றிய போதிய தகவலைப் பெறுவர். பயிற்றுவிப்பாளர்கள் தாமாகவே உத்வேகம் பெற்று, உள்ளடக்க உருவாக்கப் பயணத்தைத் தொடர வலுவூட்டலைப் பெறுவார்கள்.

ஓர் எண்மக் கதையை உருவாக்குவது தொடர்பாக எட்டு முக்கியமான படிமுறைகள் இவ்வழிநடத்துநர் கையேட்டில் உள்ளடக்கப்பட்டுள்ளன. ஒவ்வொரு படிமுறையும் அறிமுகம், கற்றல் குறிக்கோள்கள், தேவையான பொருட்கள், முறைகள், சிறுவர் பயிற்றுவிப்பாளருக்கான அறிவுறுத்தல்கள் மற்றும் விசேட நுட்பங்கள் ஆகியவற்றை உள்ளடக்கியுள்ளன. அத்துடன், அமர்வுகள் முன்வைப்பு விளக்கக்காட்சிகளைப் பயன்படுத்தி நடத்த வடிவமைக்கப்பட்டுள்ளன, மேலும் துணை வளங்கள் தனித்தனியாக வழங்கப்படுகின்றன.

குறிப்பு

இப்பயிற்சியில் 13 அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட வயதுடைய ஆர்வத்துடன் கூடிய சிறுவர்களையே பங்கேற்கச் செய்ய வேண்டுமென பரிந்துரைக்கப்படுகின்றது. அத்துடன், பயிற்றுவிப்பாளர்கள் பயிற்சித் தொடர்களை துவங்க முன்னர் ஒவ்வொரு படிமுறையின் கோட்பாட்டு ரீதியான உள்ளடக்கங்களை வாசித்து அவற்றை சிறப்பாக விளங்கிக்கொள்வது மிகவும் முக்கியமானது.



எண்ம ஊடகத் தளங்களை பயன்படுத்துவதற்கான பத்து வினைத்திறன்மிக்க, பாதுகாப்பான உதவிக்குறிப்புகள்

- #1 சமூக ஊடகங்களில் ஏனையவர்கள் கூறும் விடயங்களுடன் உங்களுக்கு உடன்பாடில்லாவிட்டாலும் அவற்றை மதிக்கவும்.
- #2 உங்கள் முகவரி, தொலைபேசி எண் அல்லது வங்கி விபரங்கள் போன்ற தனிப்பட்ட தகவல்களை பகிர வேண்டாம்.
- #3 இணையவழியில் ஏதேனும் ஒன்றை கொள்வனவு இணையவழியில் மிகவும் கவனமாக இருக்கவும். நம்பகமான இணையத்தளங்களிலிருந்து மாத்திரம் கொள்வனவு செய்யவும்.
- #4 இணையத்தளத்தில் இலவசமான விடயங்கள் மீது மிகவும் கவனமாக இருக்கவும். ஏனெனில், அது மோசடியாக இருக்கலாம். எனவே, நம்பகமான இணையத்தளங்களிலிருந்து மாத்திரம் பதிவிறக்கம் செய்யவும்.
- #5 இலவசமான பதிவிறக்கமாக இருந்தாலும், அதற்கு உங்கள் டேட்டா அல்லது இணைய நேரம் பயன்படுத்தப்படுவதால் அதற்கு பணம் செலவாகும் என்பதை நினைவிற்கொள்ளவும்.
- #6 உங்கள் தகவல்கள் மற்றும் புகைப்படங்களை யார் பார்க்கலாம் என்பதை கட்டுப்படுத்தும் விதத்தில் உங்கள் சமூக ஊடகத் தளங்களின் தனியுரிமை அமைப்புகளை (Privacy setting) மாற்ற முடியும்.
- #7 நீங்கள் வாசிக்கும் அனைத்தையும் முன்பின் யோசிக்காமல் எடுத்தவுடன் நம்ப வேண்டாம். மாறாக, ஏனைய நம்பகமான கட்டுரைகள் அல்லது இணையத்தளங்களில் தேடிப்பார்த்து அல்லது நம்பகமான மக்களிடம் விசாரித்து குறித்த செய்தியின் உண்மைத்தன்மையை உறுதிப்படுத்தவும்.
- #8 உங்களுக்கென தனியுரிமைக்கான உரிமை இருப்பது போன்று அடுத்தவர்களுக்கும் உள்ளது. எனவே, அனுமதியின்றி ஏனைய மக்களின் கணக்கிற்குள் உள்ளுழைவதோ அல்லது அவர்களின் தொலைபேசியை அல்லது சுயவிபரக் குறிப்புக்களைப் பயன்படுத்துவதோ நல்லதல்ல.
- #9 வதந்திகளைப் பரப்ப வேண்டாம். மேலும் அடுத்தவர்களை புண்படுத்துகின்ற அல்லது அடுத்தவர்களுக்கு சங்கடங்களை ஏற்படுத்தும் கதைகள் அல்லது புகைப்படங்களை பதிவிடவோ அல்லது பகிரவோ வேண்டாம். அவை, வேடிக்கையாக இருந்தாலும் ஒரு சிலரை வேதனைப்படுத்தலாம்.
- #10 நீங்கள், குறிப்பாக நிலைகுலைந்து அல்லது கோபமாக இருக்கும் நேரத்தில் “அனுப்பு (send)” எனும் கட்டளை பொத்தானை சொடுக்க முன்பு இரு முறை சிந்திக்கவும். நீங்கள் ஒரு படத்தை அல்லது காணொளியினை பகிர்ந்த பின்பு அதற்கு என்ன நடக்கும் என்பதையோ, அதனை யார் பார்ப்பார்கள் என்பதையோ கட்டுப்படுத்துவது மிகவும் சிரமமானதாகும்.

அறிமுகம் - எண்மக் கதை சொல்லல்



எண்மக் கதை சொல்லல் என்பது, கதை சொல்வதற்கு அல்லது கருத்துக்களை முன்வைப்பதற்கு எண்மக் கருவிகளைப் பயன்படுத்தும் முறையாகும். இது ஒரு தலைப்பினை தெரிவுசெய்தல், அது தொடர்பாக ஆராய்ச்சி செய்தல், ஒரு எழுத்துருவிலான பிரதியை எழுதுதல் மற்றும் ஒரு சுவாரஸ்யமான கதையை விருத்தி செய்தல் ஆகிய பாரம்பரிய செயன்முறைகளுடன் ஆரம்பிக்கின்றது. மேலும், இது சலனமற்ற படங்கள், பதிவுசெய்யப்பட்ட ஒலிப்பதிவு மற்றும் காணொளி, செயற்கை நுண்ணறிவினால் விருத்திசெய்யப்பட்ட உரை, காணொளிக் குறுந்தொகுப்பு மற்றும் இசை உள்ளிட்ட பல்வேறு பல்லுடாக வகைகளுடன் இணைக்கப்பட்டதாகும். அத்துடன், கதை விவரங்கள் ஒன்றில் கற்பனையாகவோ அல்லது நிஜமாகவோ மற்றும் கற்பனையும் நிஜமும் இணைந்தனவாகவோ இருக்கலாம்.

எண்மக் கதைசொல்லலானது, எண்ம மயமாக்கப்பட்ட காணொளி, புகைப்படக்கலை, நிழலுருக்கள் (தொழில்நுட்பம்) மற்றும் கதை சொல்லல் எனும் மரபார்ந்த உலகம் (கலை) ஆகிய சிறந்த இரு உலகங்களை ஒருங்கிணைக்கின்றது. எனவே, இங்கு சிறுவர்களுக்கு அவர்களின் கதையில் வழமையான கதை சொல்லலுடன் நிழலுருக்ககள், படங்கள், காணொளிகள் மற்றும் இசை என்பவற்றை சேர்த்துக்கொள்வதற்கு சந்தர்ப்பம் கிடைப்பதால் வாசகர்களுக்கும் செவிமடுப்பவர்களுக்கும் புதிய அனுபவங்களை பெற்றுக்கொள்ளக் கூடியதாக இருக்கும். ஆகவே, இது அடிப்படையில் அர்த்தமுள்ள செவிமடுத்தலுக்கும் அவதானித்தலுக்குமான தளத்தைக் கட்டியெழுப்பும் நோக்கிலான கதை உள்ளடக்க உருவாக்கத்திற்கான (content creation) பயணமாகும்.

எண்மக் கதை சொல்லலின் முக்கியத்துவம்

கதை சொல்லல் என்பது மக்களின் வாழ்க்கை அனுபவங்களையும் அவர்கள் தமது வாழ்க்கையில் சந்திக்கின்ற பல்வேறு அம்சங்களையும் புரிந்துகொள்வதற்கு உதவுகின்ற அனைவராலும் அறியப்பட்ட மிகவும் சக்திவாய்ந்த அணுகுமுறையாகும். மேலும், கதைகள் மக்களின் நிஜ வாழ்க்கையுடன் தலைப்புக்களை தொடர்புபடுத்தி தமது வாழ்க்கையின் யதார்த்தங்களை புரிந்துகொள்வதை இலகுபடுத்துகின்றது. அத்துடன், ஒரு கதை சொல்லப்படுகின்ற விதமானது தலைப்புடன் உணர்ச்சிபூர்வமான பிணைப்பினை ஏற்படுத்துகின்றது. மேலும், மக்களின் கவனத்தை ஈர்க்கக்கூடிய உணர்ச்சிகளை வெளிவரச் செய்கின்ற ஒரு கதைக்கு வாசகர்களைக் கவர்ந்திழுத்து அவர்களின் உணர்ச்சிகள் மற்றும் ஆர்வங்களை எதிரொலிக்கச் செய்ய முடியும். அத்துடன், எமது கருத்துக்கள், சிந்தனைகள், பிரச்சினைகள், ஆசைகள் மற்றும் எதிர்பார்ப்புக்களை பகிர்ந்துகொள்வதற்காக நாம் கதைகளில் தங்கியிருப்பதுடன் நாம் கதைகளினூடாக நிறுவிய உறவுகள் கடினமான நேரங்களில் எமது நம்பிக்கைக்கு உறுதுணையாக இருக்கும்.

கதைசொல்லல் நேயர்களின் உணர்ச்சிகளைத் தூண்டுவது மட்டுமன்றி, வாசகர்கள்/ நேயர்கள் புது உலக ஒழுங்குகளையும் அனுபவங்களையும் புரிந்துகொள்ளும் விதத்தில் கதை சொல்லும் போது சிலவேளை வெறும் வார்த்தைகளும் இன்னும் சில வேளைகளில் காட்சிகள், நாடகங்கள் மற்றும் செய்யுள்களும் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. மேலும் ஒரு நாட்டின் நிலைமைகளை மையமாக வைத்து புணையப்படுகின்ற கதைகளின் மூலம் உள்ளூர் யதார்த்தங்கள் மற்றும் சவால்களைப் பற்றிய விழிப்புணர்வினை ஏற்படுத்த முடியும். எண்மக் கதை கூறுவதில் இனம், பால்நிலை, நிறம், மதம் அல்லது வயது என வேறுபாடுகளை கருத்திற்கொள்ளாது அனைவருக்கும் சந்தர்ப்பம் கிடைக்க வேண்டும். எனவே, இந்த அணுகுமுறையினூடாக சிறுவர்களின் உரிமைகளுக்காக ஆணித்தரமாக குரலெழுப்பவும், அவர்களின் சமுதாயத்திலும் மொத்தத்தில் ஒட்டுமொத்த சமூகத்திலும் அவர்கள் எதிர்பார்க்கும் மாற்றத்தை நோக்கி செயல்படுமாறும் அவர்களை ஊக்குவிக்கக்கூடியதாக இருக்கும்.

ஆகவே, இக்கையேட்டின் நோக்கம் யாதெனில், அர்த்தமுள்ள செய்திகளை மக்களுக்கு எத்தி வைக்கவும், கதை சொல்லல் முறை பற்றி சமுதாயத்தின் விழிப்புணர்வினை அதிகரிப்பதற்கும் அதிகமான வாசகர்களை சென்றடையும் வகையில் எண்மக் தளங்களைப் பயன்படுத்தி கதை சொல்லும் இயற்கை ஆற்றலை வலியுறுத்துவதாகும்.



கதை சொல்லல் மற்றும் எண்மக் கதை சொல்லல் பற்றிய அறிமுகம்.

அறிமுகம்

இவ்வமரவின் நோக்கம் பங்கேற்பாளர்களுக்கு கதை சொல்லலின் எண்ணக்கருவினை அறிமுகப்படுத்துவதும், ஒரு கதையில் உட்பொதிந்துள்ள கதையின் மூலக்கூறுகளை இனங்காண்பதுமாகும்.

கற்றல் குறிக்கோள்கள்

அமர்வின் இறுதியில் பங்கேற்பாளர்களுக்கு ஒரு கதையில் உட்பொதிந்துள்ள பாத்திரங்கள், கதையின் அமைப்பு, அதில் கையாளப்படும் நடை மற்றும் பாணி (ஆரம்பம் முதல் இறுதி வரை) என்பவற்றை இனங்காணவும், கதையின் நடை, பாணி மற்றும் ஏனைய அம்சங்களை பயன்படுத்தி ஒரு கதையை எழுதவும் ஆற்றல் கிடைக்கும்.

தேவைப்படும் பொருட்கள்

குழு வேலைக்கு இனங்காணப்பட்ட படம், கதை எழுதும் தாளின் அச்சப் பிரதிகள் (கீழுள்ளவை மற்றும் வளப்பொதியில் உள்ளவை உள்ளடங்கலாக), திரையுடன்கூடிய ஒளிவீச்சிக் கருவி (Projector), LCD TV திரை, நகர்வு விளக்கப்படத்தாள்கள் (Flipchart), அடையாளமிடும் பேனைகள்.

முறை

குழு வேலை, சிந்தனையைத் தூண்டும் கலந்துரையாடல், மற்றும் பயிற்றுவிப்பாளரின் முன்வைப்புக்கள்.



செயற்பாடு 1

20 நிமிடங்கள்

1. ஒரு குழுவில் அதிகபட்சம் 5 பேர் இருக்கும் விதத்தில் பங்கேற்பாளர்களை குழுக்களாக பிரிக்கவும்.
2. குழுக்களுக்கு அச்சிட்ட படத்தை வழங்கவும் அல்லது குழு நடவடிக்கைக்காக இனங்காணப்பட்ட படத்தை திரையில் காட்சிப்படுத்தவும்.
3. படத்தை நன்றாக அவதானித்து அதிலிருந்து ஒரு கதையை உருவாக்குமாறு பங்கேற்பாளர்களுக்கு கூறவும். (கதையை உருவாக்கும் போது படைப்பாற்றல் திறனுடன் செயற்படுமாறு கூறவும்).
4. கதையை உருவாக்கிய பிறகு அதனை ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் வழங்கப்பட்டுள்ள தாளில் எழுதுமாறு கூறவும்.
5. ஒவ்வொரு குழுவிலிருந்தும் ஒருவர் முன்வந்து தமது குழு உருவாக்கிய கதையை அனைவருக்கும் முன்வைக்குமாறு கூறவும்.

செயற்பாடு 2

30 நிமிடங்கள்

- கதை சொல்லல், எண்மக் கதை சொல்லல் மற்றும் அதன் அனுகூலங்கள் அல்லது நன்மைகள் பற்றி சுருக்கமானதொரு கண்ணோட்டத்தை முன்வைக்கவும்.
- பங்கேற்கும் வாசகர்களிடம் கீழுள்ள வினாக்களைக் கேட்டு அவர்களின் துலங்கல்களை நகர்த்தல் விளக்கப்படத்தாளில் குறித்துக்கொள்ளவும்.
 - நீங்கள் அனைவரும் ஒரே படத்தையே பார்த்தீர்கள். எனினும், ஒவ்வொரு குழுவும் முன்வைத்த கதைகள் வித்தியாசமானவை. அது எவ்வாறு சாத்தியமானது?
 - எனவே, சரியான கதை எது? ஏன்?
 - உங்கள் அனைவரின் கதைகளில் ஒரு சில ஒருமைப்பாடுகளை அவதானிக்க முடியுமா? அவை யாவை? இத்தகைய ஒருமைப்பாடுகள் இல்லாது இந்த கதைகளை சொல்ல முடியுமா?
 - உங்கள் கதைகளின் கதாபாத்திரங்கள் யார்?
 - அந்த இடம் எப்படி இருக்கின்றது?
 - நீங்கள் சொன்ன கதை எவ்வாறு இருந்தது?
 - இப்போது, உங்கள் கதையின் மூலக்கூறுகளை பட்டியலிட முடியுமா?

இந்த அமர்வின் நிறைவுப் பகுதியை பயிற்றுவிப்பாளர் நடாத்த வேண்டும். தேவைப்படும் சந்தர்ப்பத்தில் பங்கேற்பாளர்களை பங்கேற்கச் செய்யலாம்.

- கதை சொல்வதில் சரியானது அல்லது பிழையானது என ஒரு முறை இல்லை. அனைவருக்கும் தமது அனுபவம், கல்வி மற்றும் புலனுணர்விற்கு அமைவாக கதை சொல்ல முடியும்.
- கதை சொல்லல் என்பது ஒரு கலை. எனினும், கதை மூலக்கூறுகளின்றி கதை சொல்ல முடியாது.

● கதை மூலக்கூறுகளாவன :

- கதைப்பாத்திரங்கள்
- அமைப்பு/ கதைத்திட்டம்/ இடம்

கதை வில்

கதையின் ஆரம்பம் - கதைப்பாத்திரங்கள், அவர்களின் நடத்தைகள், பண்புகள், கதைத்திட்டம், நிலைமை போன்றவற்றை அறிமுகப்படுத்துதல்.

கதையின் மையம் - முரண்பாடு, சுவாரஷ்யமான நிகழ்வுகள், பிரச்சினைகள்.

கதையின் முடிவு - தீர்வுகள், முன்மொழிவுகள் மற்றும் முரண்பாட்டினை தீர்ப்பதற்கான முறையீடுகள்.

- எண்மத் தளத்தில் எண்மத் கதை கூறுபவர்களாக எமது பாதுகாப்பை உறுதிப்படுத்த வேண்டியதன் முக்கியத்துவம் பற்றியும் அங்கு பின்பற்ற வேண்டிய நெறிமுறைகளைப் பற்றியும் கலந்துரையாடவும். இக்கலந்துரையாடலை வழிநடாத்துவதற்காக மேலே 'எண்ம ஊடகத் தளங்களை பயன்படுத்துவதற்கான பத்து வினைத்திறன்மிக்க பாதுகாப்பான உத்திகள்' எனும் தலைப்பின் கீழ் பட்டியலிட்டுள்ள பத்து அம்சங்களையும் பயன்படுத்தவும்.

வழிநடத்துநருக்கான உதவிக்கு குறிப்புகள்

- குழுச் செயற்பாட்டினை ஆரம்பிக்க முன்னர் பங்கேற்பாளர்களுக்கு உங்களை அறிமுகப்படுத்துவதுடன், அங்கு அனைவருக்கும் விருப்பமான ஒரு சூழலை உருவாக்கிக்கொள்ளவும். மேலும், பங்கேற்பாளர்கள் தம்மை அறிமுகப்படுத்திக்கொள்ளும் விதத்தில் அவர்களை தயார்படுத்தும் ஒரு செயற்பாட்டினை நடாத்தவும்.
- மிகவும் செயலார்வத்துடன் இருந்து, அமர்வின் போது பங்கேற்பாளர்களின் செயலார்வத்துடன்கூடிய ஈடுபாட்டை ஊக்குவிக்கவும்.

வளங்கள்



கீழே குறிப்பிட்டுள்ள வினாக்களுக்கு உங்கள் குழுவின் விடைகளை கண்டறியவும்.

1. உங்கள் கதையில் கதைப்பாத்திரங்கள் யார்?
2. உங்கள் கதையில் எவ்வகையான சூழல் இருக்கின்றது?
3. உங்கள் கதாபாத்திரத்திற்கு என்ன நடக்கின்றது.
4. இக்கதையின் முக்கிய செய்தி யாது?
5. உங்கள் கதையை இங்கே எழுதவும்.



எண்மக் கதையை உருவாக்குவதற்கான படிமுறைகள்



கதையின் கருத்தை தீர்மானித்தல்

அறிமுகம்

ஆரம்பமாக ஒருவர் சொல்ல விரும்பும் கதையின் மையக்கருத்தை பல்வேறு கோணங்களில் ஆக்கபூர்வமாக சிந்தித்து தீர்க்கமானதொரு முடிவு எட்டப்படுகின்றது.

ஒரு கதை என்பது நாம் தெரிவுசெய்கின்ற வெறுமனே ஒரு தலைப்பைப் போன்றதல்ல. ஒரு கதை என்ன நடக்கின்றது அது ஏன் முக்கியமானது அல்லது அதன் அர்த்தம் யாது போன்ற விடயங்களை எடுத்துக்காட்டுகின்றது. ஒரு கதைக்கு உணர்ச்சிபூர்வமான பெறுமானமுள்ளது. எனவே, ஒரு கதையை உருவாக்குவதை விட ஒரு கதையைத் தீர்மானிப்பதற்கு நீண்ட நேரம் எடுக்கின்றது. ஆதலால், கதை சொல்பவர் வாசகர்களை கவரக்கூடிய, சுவாரஸ்யமான ஒரு கதையை கண்டறிவதற்காக பல்வேறு முறைகள் மற்றும் நுட்பங்களைப் பயன்படுத்துவதில், அதாவது கதை தேடல் நுட்பங்களில் (Story hunting techniques) பரிச்சயமுள்ளவராக இருத்தல் வேண்டும்.

கதை தேடல் (Story hunting) என்பது ஒரு வாசகனின் முழு அவதானத்தையும் கவர்ந்திழுத்து தக்கவைத்துக்கொள்ளக்கூடிய சுவாரஸ்யமான கதைகளை தேடுவதாகும். எனவே, இவ்வாறான கதைகளை தேடுவதற்காக கதை சொல்பவருக்கு ஒருவரின் தனிப்பட்ட அனுபவங்களை மீட்டிப்பார்க்க முடியும். மேலும், செய்தி இணையத்தளங்கள், திரைப்படங்கள், பத்திரிகைகள், புகைப்படங்கள், ஆராய்ச்சி போன்ற பல்வேறு மூலங்களை பயன்படுத்தலாம். அத்துடன், கதைசொல்பவர் உத்வேகம் பெறவும் தனது கருத்துக்களை நேர்த்தியாக செம்மைப்படுத்தவும் தான் வாழும் சமூகம் மற்றும் தனது அன்புக்குரியவர்களுடன் சம்பந்தப்பட்டு தனது தேடல்களை மேலும் மேம்படுத்த முடியும். அத்துடன், கதையின் போக்கினை சரிப்படுத்துவதற்காக சமகால போக்குகள் மற்றும் நிகழ்வுகளைப் பின்பற்றுவதோடு கிடைக்கும் தரவுகள் மற்றும் பகுப்பாய்வுகளை பயன்படுத்துதல் வேண்டும்.

கதைசொல்பவர் தனது கதையின் கருத்தை இனங்கண்டதும் கீழே குறிப்பிட்டுள்ள தூண்டுதல் காரணிகளை கருத்திற்கொண்டு, அவற்றை தனது தலைப்புடன் சம்பந்தப்படுத்த முடியுமா என்றும், தான் சொல்லப் போகும் கதையினூடாக வாசகனின் ஆர்வத்தை தக்கவைத்துக்கொள்ள முடியுமா என்றும், அது வாசகனுக்கு கல்வி ரீதியான அனுசூலங்களை பெற்றுத்தருமா என்றும் தனக்குத்தானே கேட்டுக்கொள்ள வேண்டும்.

முக்கியமானது

ஏனைய மக்களிடமிருந்து தகவல்களைச் சேகரிக்கும் போது, அந்தந்த நபர்களின் தகவலறிந்த ஒப்புதலையும், அவ்வாறே புகைப்படங்கள், தரவுகள், காணொளிகள், கலைப்படைப்புக்கள் மற்றும் அது போன்றவற்றைப் பயன்படுத்துவதற்கு பதிப்புரிமை அங்கீகாரத்தையும் பெற்றுக்கொள்வது முக்கியமானது. அத்துடன், சிறுவர்களிடமிருந்து தகவல்களைச் சேகரிக்க முன்னர் அவர்களின் பெற்றோர் அல்லது பராமரிப்பாளர்களின் ஒப்புதலைப் பெற்றுக்கொள்ளல் வேண்டும்.

தகவலறிந்த ஒப்புதல் என்பது, ஒருவர் ஏதேனுமொரு நடவடிக்கையில் பங்கேற்க அல்லது அவர்களின் தகவல்களை பயன்படுத்துவதற்கு, அவ்வாறு பயன்படுத்தும் விபரங்களையும் அதனால் தான் முகங்கொடுக்க நேரிடும் ஆபத்துக்களையும் அறிந்துகொண்டு தனது உடன்பாட்டினை தெரிவிப்பதாகும். அதாவது, அவர்கள் என்ன நடக்கும் என்றும், அவர்களின் தரவுகள் எவ்வாறு பயன்படுத்தப்படும் என்றும் புரிந்துகொண்டு சுயவிருப்பத்துடன் உடன்படுவதாகும்.

பதிப்புரிமை அங்கீகாரமென்பது, ஒரு படைப்பாளர் (புகைப்படம், காணொளி அல்லது உரை போன்ற) தனது படைப்புக்களை உங்கள் செய்தித்தலில் பயன்படுத்துவதற்கு வழங்கும் ஒப்புதலாகும். இங்கு அசல் படைப்பாளியின் உரிமைகள் மதிக்கப்பட்டிருக்கின்றது என்றும் அவர்களின் படைப்பினை பயன்படுத்துவதற்கு உங்களுக்கு சட்ட அங்கீகாரம் இருக்கின்றது என்பதும் உறுதிப்படுத்தப்படும்.

கதை சொல்பவர்களின் கருத்துக்களை மேலும் வலுப்படுத்துவதற்கு இது உதவியாக இருப்பதோடு, அவர்கள் கீழே குறிப்பிட்டுள்ள கேள்விகளை கருத்திற்கொள்வதும் சிறந்தது.

- நீங்கள் தலைப்புடன் சம்பந்தப்படுகிறீர்களா? அவ்வாறு தொடர்புபடுவதாயின், உங்களுக்கும் தலைப்பிற்கும் இடையிலான தொடர்பு யாது?
- கதைக்கு வலுச்சேர்ப்பதற்கு அடுத்த படிமுறையில் பயன்படுத்தக்கூடிய தரவுகள், காணொளிகள் மற்றும் புகைப்படங்கள் போன்ற பொருட்கள் அல்லது படைப்புகள் உள்ளனவா?
- கதை வாசகர்களை ஈர்க்குமா?
- உங்கள் சமூகத்திற்கென தனித்துவமான கதை சொல்லல் முறை அல்லது கதை சொல்லல் மரபுகள் உள்ளனவா? அவ்வாறிருப்பின், அவை யாவை?
- இந்நேரத்தில் எடுத்துக்காட்டத்தக்க சொல்லப்படாத கதைகள் ஏதேனும் உள்ளனவா? (பகுப்பாய்வு இடைவெளி)
- உங்கள் சமூகத்திலுள்ள உண்மையை துல்லியமாக எடுத்துக்காட்டாத எவ்வகையான கதை விவரணங்கள் தற்போது சொல்லப்படுகின்றன? அவ்வாறான கதைகளில் எவ்வாறு உண்மையை துல்லியமாக எடுத்துக்கூறலாம்?
- வாசகர்களுக்கு மத்தியில் மிகவும் பிரபலமான இலத்திரனியல் தொடர்பாடல் அலைவரிசைகள் அல்லது சமூக ஊடகத்தளங்கள் (வட்ஸ்அப், டூல்டர், இன்ஸ்டாகிராம், டிக்டொக், போன்றன) யாவை?
- இலக்கு வாசகர்களுக்கு இணையம் அல்லது இணையத்தள உபகரணங்களுக்கான அணுகல் வாய்ப்புக்கள் உள்ளனவா? அவ்வாறில்லையெனின், அவர்களை சென்றடையக்கூடிய அல்லது அவர்களுடன் உங்கள் எண்மக் கதையை பகிர்ந்துகொள்ளக்கூடிய வேறு வழிமுறைகள் யாவை?

வினைத்திறன்மிக்க எண்மக் கதை சொல்பவராக ஆகுவதற்கு மிகவும் விலைக்கூடிய உபகரணங்கள் அவசியமில்லை. எனவே, உங்களிடம் இருக்கின்ற உபகரணங்களுள் கதை சொல்லலுக்கு மிகவும் சிறந்த உபகரணம் யாது என்பதை தீர்மானித்து அவற்றை பயன்படுத்தவும். இங்கு நீங்கள் கருத்திற்கொள்ள வேண்டிய பகுதிகள் கீழே தரப்பட்டுள்ளன.

- உங்களிடம் ஒரு கையடக்கத் தொலைபேசி உள்ளதா?
- நீங்கள் பயன்படுத்தும் இணைய வசதியின் வேகம் யாது?
- நீங்கள் பயன்படுத்தும் கையடக்கத் தொலைபேசியின் கெமராவின் தரம் யாது?
- அதில் காணொளி தொழிற்பாடு (Function) உள்ளதா?
- உங்கள் கையடக்கத்தொலைபேசியில் குரல்களை பதிவு செய்யவும், காணொளி எடுக்கவும் அவற்றை சீரமைக்கவும் தேவையான செயலிகள் உள்ளனவா?
- உங்களுக்கு ஒலிப் பதிவு சாதனத்தை அல்லது ஒலிவாங்கியை (Microphone) பெற்றுக்கொள்ள முடியுமா?
- உங்களிடம் ஒரு புகைப்படக்கருவி உள்ளதா? அதன் மூலம் காணொளி எடுக்க முடியுமா?
- உங்களிடம் புகைப்படங்கள்/ காணொளிகள்/ ஒலிஅமைவுகளை பதிவிறக்கம் செய்வதற்கு கணினி வசதி உள்ளதா?
- உங்களிடம் ஏதேனும் செவ்வையாக்க (Editing) மென்பொருள் உள்ளதா? அதை எவ்வாறு பயன்படுத்த வேண்டும்?

வழிப்படுத்துநருக்கான உதவிக் குறிப்புகள்

தயவுசெய்து, கிடைக்கும் நேரம், ஆற்றல் மற்றும் ஒருவரின் சுய வரம்புகள் ஆகிவற்றை நினைவிற்கொள்ளவும். ஒருவர் கதை சொல்லலுக்கு புதியவராயின், அவருக்கு வரையறுக்கப்பட்டளவு நேரத்தை மாத்திரமே ஒதுக்க முடியுமாக இருப்பின், கதைசொல்லலை எளிமையாக வைத்துக்கொள்வதோடு அதனை வினைத்திறனுடன் செய்வதற்கு திட்டமிடவும். எடுத்துக்காட்டாக, ஒரு புகைப்படம் மற்றும் ஒரு எடுகோள் மாத்திரம் போதுமானதாக இருக்கும். மாறாக, கதை சொல்பவருக்கு அதிக நேரமும் ஆற்றலும் இருப்பின் கதைகளை விரிவுபடுத்தலாம்.

அமர்வு 1

கதையின் கருத்தை (Story idea) தீர்மானித்தல்

அமர்வின் காலம் - 60 நிமிடங்கள்

அறிமுகம்

ஓர் எண்மக் கதையை உருவாக்கும் செயன்முறையின் முதலாவது படிமுறை ஒருவர் சொல்லப் போகும் கதைக்கு ஒரு கருத்தை தீர்மானிப்பதாகும்.

கற்றல் குறிக்கோள்கள்

அமர்வின் நிறைவில் பங்கேற்பாளர்களுக்கு ஓர் எண்மக் கதையை உருவாக்குவதற்காக தனது கதையின் மையக்கருத்தை தீர்மானிக்கும் ஆற்றல் கிடைக்கும்.

தேவையான பொருட்கள்

மார்க்கர் பேணைகள், நகர்த்தல் விளக்கப்படத் தாள், A4 தாள்கள், பெஸ்டல் வர்ணக் கட்டிகள், அச்சிட்ட மாதிரி வினாத்தொகுப்பு 1.

முறை

பயிற்றுவிப்பாளரின் முன்வைப்பு, சிந்தனைக்கிளர்ச்சி மற்றும் குழு வேலை.

செயற்பாடு 1 20 நிமிடங்கள்

இச்செயற்பாட்டில் பயிற்றுவிப்பாளர் தனது முன்னனிப்பினை முன்வைப்பதோடு பொருத்தமான சந்தர்ப்பங்களில் வாசகர்களின் ஈடுபாட்டை உறுதிப்படுத்துதல் வேண்டும்.

1. கதையின் கருத்தைத் தீர்மானிப்பதில் போதியளவு கவனம் செலுத்தி முக்கியமான விடயங்களை கலந்துரையாடவும்.
2. பங்கேற்பாளர்களுக்கு தமது கதைக்கான மையக்கருத்தை இனங்காண்பதற்கு பின்பற்ற முடியுமான பல்வேறு முறைகள் மற்றும் கவனத்திற்கொள்ள வேண்டிய பகுதிகளைப் பற்றி கலந்துரையாடவும்.
3. எண்மக் கதை உருவாக்க செயன்முறையின் போது கருத்திற்கொள்ள வேண்டிய தொழிற்பாடு தேவைப்பாடுகளை (தொழிற்பாடுக்கருவிகள், இணையத்தொடர்பு, செயலிகள் போன்ற) பற்றி கலந்துரையாடி தேவையான வழிகாட்டல்களை வழங்கவும்.

செயற்பாடு 2 40 நிமிடங்கள்

- பங்கேற்பாளர்களை அவர்களின் கிராமங்களின் அடிப்படையில் குழுக்களாகப் பிரிக்கவும். ஒவ்வொரு குழுவிலும் அதிகபட்சம் 5-6 அங்கத்தவர்கள் இருக்க முடியும்.
- பின்னர், தமது கிராமத்தில்/ பிரிவில் தீர்வுகாண வேண்டுமென அவர்கள் கருதுகின்ற மிகவும் முக்கியமான ஒரு பிரச்சினையை 5 வெவ்வேறு படங்களில் சித்திரமாக வரையுமாறு கூறவும். (அதாவது, ஒரு பிரச்சினை, அதனால் பாதிக்கப்படுவோர், அப்பிரச்சினை இடம்பெறும் இடம், பிரச்சினையில் சம்பந்தப்பட்டிருப்போர் போன்ற விடயங்களை சித்திரித்து வெவ்வேறு சித்திரங்களை வரையவும்) (முன்னைய அமர்வில் அவதானித்தது போன்று).
- பின்னர், இங்கு சம்பந்தப்படுகின்ற பிரச்சினை யாது, அதனால் யார் பாதிக்கப்படுகின்றனர், அதற்கு பொறுப்பான நபர்கள் யார் மற்றும் அவர்கள் விரும்பும் தீர்வுகள் யாவை போன்ற அம்சங்களை முக்கியத்துவப்படுத்தி தமது பிரச்சினையை பங்கேற்பாளர்களுக்கு முன்னால் முன்வைக்குமாறு கூறவும்.
- பின்னர் தமது கலை விளக்கக்காட்சியை வழங்கப்பட்டுள்ள வார்ப்புருவினைப் பயன்படுத்தி எழுத்து வடிவிற்கு மாற்றுமாறு கூறவும்.

ஏதேனுமொரு குழுவிற்கு ஒரு பிரச்சினையை இனங்காண்பது சிரமமாக இருக்குமிடத்து, அவர்களுக்கு தமது அனுபவங்களை பிரதிபலிக்கும் விடயங்களை கருத்திற்கொள்ள முடியும். அத்துடன், அவர்களுக்கு செய்தி இணையத்தளங்கள், திரைப்படங்கள், பத்திரிகைகள், புகைப்படங்கள், ஆராய்ச்சி போன்ற பல்வேறு மூலங்களைப் பயன்படுத்த முடியும்.

வளங்கள்

வார்ப்புரு 1

- இக்கதைக்காக நீங்கள் கவனம் செலுத்த விரும்பும் பிரச்சினை யாது?
- இப்பிரச்சினையுடன் நீங்கள் எவ்வாறு சம்பந்தப்படுகிறீர்கள்?
- இப்பிரச்சினை வாசகர்களின் ஆர்வத்தை தூண்டுமா?
- இப்பிரச்சினை வாசகர்களுடன் சம்பந்தப்படுகின்றதா?
- ஒரு சில நிமிடங்களில் எனது கதை சொல்ல முடியுமா?
- இக்கதையை சொல்வதற்கு நான் என்ன செய்ய வேண்டும்? (எடுத்துக்காட்டு : எனக்கு பின்னணி ஆராய்ச்சி தேவைப்படுமா அல்லது மக்களிடமிருந்து தகவல்களை திரட்ட வேண்டுமா?)
- எனது கதையை சொல்வதற்கு உதவும் பொருட்கள் (உதாரணமாக : புகைப்படங்கள், தரவுகள், காணொளி) உள்ளனவா?
- உங்கள் கதைத் தலைப்பு யாது?



படிமுறை 2 உங்கள் கதையை திட்டமிடவும்

அறிமுகம்

ஏதாவதொரு பிரச்சினை தொடர்பாக விழிப்புணர்வினை ஏற்படுத்துவதற்காக ஒரு கதையை உருவாக்க வேண்டிய அவசியம் உணரப்பட்டு, அப்பிரச்சினையைப் பற்றி ஒரு உட்கருத்து இருக்குமிடத்து அவர்களின் சிந்தனைகளையும் வளங்களையும் ஒழுங்குபடுத்துவதற்கு ஒரு திட்டத்தை தயார்செய்து கொள்ளல் வேண்டும். இங்கு சிறுவர்கள் தாம் எவ்வாறு கதை சொல்ல விரும்புகிறார்கள், அவர்களின் வாசகர்கள் யாராக இருக்க வேண்டும் மற்றும் கதையினூடாக அவர்கள் அடைய விரும்பும் இலக்கு யாது போன்ற விடயங்களை திட்டமிடுவது அவசியம்.

இக்கட்டத்தில் கீழே குறிப்பிட்டுள்ள ஒரு சில கேள்விகளையும் கருத்திற்கொள்ள முடியும்.

- இக்கதையினூடாக நீங்கள் எதிர்பார்க்கும் தாக்கம் யாது?
- உங்கள் இலக்கு வாசகர்கள் யார்? உதாரணமாக : குறிப்பிட்ட வயதுக் குழு அல்லது ஒரு சமூகம்?
- கதையின் குறிக்கோள் யாது? நீங்கள் வாசகர்களுக்கு மேலதிக தகவல்களை வழங்க முயற்சிக்கிறீர்களா? சமகால நம்பிக்கைகள், மனப்பாங்குகள் மற்றும் அறிவு தொடர்பான கேள்விகளை கேட்க முயற்சிக்கிறீர்களா? வாசகர்களை நம்ப வைக்க முயற்சிக்கிறீர்களா? போன்ற வினாக்களைத் தொடுக்க முடியும்.
- கதையின் உருவாக்கத்தில் எவர்களை ஈடுபடுத்துகிறீர்கள்? கதை தனியாக அல்லது கூட்டாக உருவாக்கப்படுகின்றதா? அது கூட்டாக உருவாக்கப்படுவதாயின், யாரை இணைத்துக்கொள்ள திட்டமிடுகிறீர்கள்?
- கதை கூட்டாக உருவாக்கப்படுவதாயின், நேர்காணலுக்கு முன்பும், நேர்காணலின் போதும் நேர்காணலுக்குப் பின்பும் பின்பற்றப்பட வேண்டிய கலாச்சாரப் பழக்க வழக்கங்கள் ஏதும் உள்ளனவா? உங்களுக்கு வயது வேறுபாடுகள் அல்லது பால்நிலை கூருணர்வுகளை கருத்திற்கொள்ள வேண்டிய தேவைப்பாடுகள் உள்ளனவா?
- பகிரப்பட்ட கதைகளுக்கு சமூக துலங்கள் தொடர்பாக ஏதேனும் அவதானங்கள் உள்ளனவா?
- உங்களுக்கு அல்லது கதை உருவாக்கத்தில் பங்கேற்றுள்ள தரப்பினர்களின் பாதுகாப்பு, தனியுரிமை அல்லது இரகசியத்தன்மை தொடர்பான அக்கறைகள் உள்ளனவா?

தனிப்பட்ட கதை சொல்லலும் சமூக கதை சொல்லலும்

கதை சொல்லல் செயன்முறைக்கு இரண்டு தனித்துவமான அணுகுமுறைகள் உள்ளன. கதைசொல்லிகள் தாம் எந்த அணுகுமுறையைப் பின்பற்றுவது என்ற மூலோபாயத் தீர்மானத்தை எடுத்தல் வேண்டும். எனவே, தனிப்பட்ட கதை சொல்லல் மற்றும் சமூக கதை சொல்லல் ஆகிய இரண்டில் பொருத்தமான அணுகுமுறையை தெரிவுசெய்தல் வேண்டும். அதாவது, தனிப்பட்ட ரீதியில் சுயாதீனமாக நேர்காணல்களை நடாத்தி, தரவுகளைச் சேகரித்து கதை எழுதுதல் எனும் தனிப்பட்ட கதை சொல்லல் மற்றும் நண்பர்கள், உள்ளூர் சமூகங்கள் அல்லது அதிகமான பங்கேற்போருடன் இணைந்து கதை எழுதுதல் எனும் சமூக கதை சொல்லல் ஆகிய இரண்டு அணுகுமுறைகளுக்கிடையில் பொருத்தமான அணுகுமுறை தெரிவுசெய்யப்படல் வேண்டும். ஆகவே, இவ்விடயத்தில் கதை சொல்பவரின் தெரிவின் அடிப்படையிலேயே குறித்த நடவடிக்கைகள் தீர்மானிக்கப்படும்.

தனிப்பட்ட கதை சொல்லல்

சமூக கதை சொல்லல்

● நீங்களே பிரதான கதை சொல்பவர்

● ஒரு மக்கள் குழு பங்களிப்புச் செய்கின்றது

● உள்ளடக்கம் பற்றி அதிக கட்டுப்பாடு இருக்கின்றது.

● ஒரு மக்கள் குழுவிலேயே கட்டுப்பாடு தங்கியுள்ளது.

● ஒரு கதையை மிகவும் எளிதில் உருவாக்க முடியும்

● அதிக அம்சங்களை கருத்திற்கொள்ள வேண்டியுள்ளதால் இலகுவாக ஒரு கதையை உருவாக்க முடியாது.

● சிறிதளவு நேரமே எடுக்கும்

● அதிகமான படைப்பாளிகள் சம்பந்தப்படுவதால் அதிக நேரம் எடுக்கும்.

● விரைவாக தீர்மானம் எடுக்க முடியும்.

● அதிகமானோரின் கருத்துக்களை கருத்திற்கொள்ள வேண்டியிருப்பதால் ஒரு தீர்மானத்தை எடுப்பது சிரமம்.

● உங்கள் கண்ணோட்டம் மாத்திரம்

● பல்வேறு கண்ணோட்டங்கள் இருக்கும்

கதை சொல்பவர் சமூக அணுகுமுறையை, அதாவது தனிப்பட்ட கதையை பகிர்ந்துகொள்ள விரும்பும் ஒருவரை நேர்காண தீர்மானித்தால், அவர் சம்பந்தப்படுகின்ற சமூகங்கள் மற்றும் நபருடன் வலுவான நல்லுறவினையும் நம்பிக்கையையும் கட்டியெழுப்புவது முக்கியமானது. இங்கு வெளிப்படைத்தன்மைக்கான உறுதிப்பாடும் முக்கியமானது. எனவே, கதை சொல்பவர்கள் கதைகளின் உள்நோக்கங்கள் மற்றும் திட்டங்கள் தொடர்பாக வெளிப்படைத்தன்மையுடன் நடந்துகொள்வதோடு அவர்களால் புர்த்திசெய்ய முடியாத விடயங்களைப் பற்றி வாக்குறுதிகளை வழங்குவதை தவிர்த்துக்கொள்ள வேண்டுமென்றும் பரிந்துரைக்கப்படுகின்றது.

உதவிக்குறிப்புகள்

- #1** ஒருவரை முதற் தடவையாக நேர்காணும் போது நேர்காணலையும் அதன் நோக்கங்களையும் சுருக்கமாக அறிமுகப்படுத்தவும். அப்போது நேர்காணலில் வினாக்களை கேட்க முன்பு நேர்காணப்படுபவருக்கு குறித்த நேர்காணல் தொடர்பான விபரங்களை அறிந்துகொள்ள முடியும். பின்னர், தனிப்பட்ட ரீதியான அறிமுகத்துடன் நல்லுறவினைக் கட்டியெழுப்பவும்.
- #2** கேட்கப்படுகின்ற கேள்விகளுக்கு சுதந்திரமாக பதில் கூற சந்தர்ப்பம் வழங்கவும். அவர்கள் பதில் கூற தயங்கும் போது விரைவாக பதில் கூறுமாறு பலவந்தப்படுத்த வேண்டாம்.
- #3** உங்களுக்கு விருப்பமான பதில் கிடைக்க வேண்டுமென எதிர்பார்ப்பதற்கு பதிலாக, நேர்காணப்படுபவர் பகிர்ந்துகொள்ளும் விடயங்களுக்கு செவிமடுங்கள். செயலார்வத்துடன் செவிமடுப்பது விடயங்களை சிறப்பாக புரிந்துகொள்ளவும் நம்பிக்கையைக் கட்டியெழுப்பவும் முக்கியமானது.
- #4** அவர்களின் தனிப்பட்ட அம்சங்களை மதிப்பது போன்று உங்கள் தனிப்பட்ட அம்சங்களையும் பேணவும். அனைத்து சந்தர்ப்பங்களிலும் புகைப்படக் கருவிகளைப் பயன்படுத்த வேண்டியதில்லை. அதற்குப் பதிலாக ஒரு குறிப்பேட்டை பாவித்து குறிப்புக்களை எடுத்துக்கொள்ளலாம் அல்லது நேர்காணப்படும் நபர் இணக்கம் தெரிவித்தால் ஒலிப்பதிவு (Audio recorder) உபகரணத்தை அல்லது ஒலிப்பதிவு செயலியை (Audio recorder App) பயன்படுத்தலாம்.
- #5** இரகசியத்தன்மையை பேணுவது அவசியம். இரகசியத்தன்மை என்பது ஒருவரின் தனிப்பட்ட தகவல்களில் இரகசியம் பேணுவதும் அவர்களின் அனுமதியின்றி அவற்றை அடுத்தவர்களுடன் பகிர்ந்துகொள்ளாதிருப்பதுமாகும். அதாவது, கதைசொல்லல் செயன்முறையின் போது பகிரப்பட்ட விபரங்களை செயற்திட்டத்திற்கு வெளியே வெளிப்படுத்தாது பாதுகாப்பதே இதன் கருத்தாகும்.

அமர்வு 2

உங்கள் கதையை திட்டமிடவும்

அமர்வின் காலம் - 60 நிமிடங்கள்

அறிமுகம்

உங்களுக்கு ஒரு கதைக்கான கருத்து கிடைத்தவுடன் உங்கள் சிந்தனைகளையும் வளங்களையும் ஒழுங்குபடுத்திக்கொள்வதற்கு ஒரு திட்டத்தினை விருத்திசெய்துகொள்ள முடியும். முதலில் எவ்வாறு கதை சொல்ல விரும்புகிறீர்கள் என்றும், நீங்கள் சொல்லும் கதையிலிருந்து அதிகம் பயன்பெறுவது யார் என்றும் சிந்திக்கவும். உங்கள் கதை சொல்லல் செயன்முறையுடன் தொடர்புபடுத்தும் இலக்குகளை தீர்மானிக்கவும். எனினும், பிரதான இலக்கு உங்கள் அனுபவங்களை பகிர்ந்துகொள்வதாகும் என்பதை நினைவிற்கொள்ளவும். மேலும், எண்மக் கதைசொல்லல் செயன்முறையின் ஒவ்வொரு படிமுறைக்கும் நேரத்தை வரையறுத்தல், உங்கள் முன்னேற்றத்தை கண்டறிவதற்காக குறிப்பிட்ட தினங்களை தீர்மானித்தல் மற்றும் உங்கள் முன்னேற்றத்தை பதிவு செய்தல் போன்ற ஆரம்பகட்ட படிமுறைகள் உங்களுக்கு துணைபுரியும்.

கற்றல் குறிக்கோள்கள்

அமர்வின் இறுதியில், பங்கேற்பாளர்கள் தமது திட்டமிடல் திறன்களை விருத்தி செய்துகொள்வதுடன் தமது முதலாவது எண்மக் கதையை எழுதுவதற்கான வளங்களை இனங்காண்பார்கள்.

தேவையான பொருட்கள்

மார்க்கர் பேனைகள், நகர்த்தல் விளக்கப்படத் தாள்கள், A4 தாள்கள், பெஸ்டல் வர்ணக் கட்டிகள், அச்சிட்ட வார்ப்புரு 2.

முறை

பயிற்றுவிப்பாளரின் முன்வைப்பு, குழுச்செயற்பாடு

செயற்பாடு 1

20 நிமிடங்கள்

1. பங்கேற்பாளர்கள் தமது எண்மக் கதையின் உருவாக்கத்தை எவ்வாறு திட்டமிட வேண்டும் என்பது தொடர்பாக அவர்களுடன் கலந்துரையாடவும்.
2. தனிப்பட்ட கதை சொல்லல் மற்றும் சமூக கதை சொல்லல் ஆகிய இரு எண்ணக்கருக்களையும் அறிமுகப்படுத்தவும்.
3. எண்மக் கதைகளை உருவாக்கும் போதும் சமூகத்துடன் இணைந்து செயற்படும் போதும் பங்கேற்பாளர்கள் கருத்திற்கொள்ள வேண்டிய பகுதிகளை ஆராயவும்.

செயற்பாடு 2

40 நிமிடங்கள்

- பங்கேற்பாளர்கள் முந்திய அமர்வில் செயலாற்றிய அதே குழுவில் இணைந்து செயற்பாடுமாறு கேட்கவும்.
- ஒரு கதைக்கான கருத்தை உருவாக்குவதற்காக அவர்கள் கவனம் செலுத்துகின்ற பிரச்சினை/ நிலைமை/ தீர்வு பற்றிய தகவல்களைப் பெற்றுக்கொள்ளுமாறு ஊக்குவிக்கவும். அவர்களுக்கு தமது அனுபவங்களைப் பகிர்ந்தும், தமது வலைப்பின்னல்களுடன் சம்பந்தப்படும், அச்சிட்ட மற்றும் எண்ம வளங்களை அணுகியும் இத்தகவல்களை திரட்டிக்கொள்ள முடியும்.
- பின்னர், ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் வார்ப்புரு 2 இனை வழங்கி ஒரு குழு வேலையாக அதனை பூர்த்திசெய்யுமாறு கேட்கவும்.
- செயற்பாட்டினை பூர்த்திசெய்வதற்காக தமது வார்ப்புருவின் சாராம்சத்தை முன்வைக்குமாறு கூறவும்.

வளங்கள்

வார்ப்புரு 2

- நீங்கள் ஏன் இக்கதையை கூறுகிறீர்கள்? உங்களை தனிப்பட்ட ரீதியில் ஊக்குவிக்கும் உந்துதல் காரணிகள் யாவை?
- இங்கு கருத்திற்கொள்ளப்படுகின்ற பிரச்சினை, நிலைமை அல்லது முன்மொழிந்துள்ள தீர்வு பற்றி நீங்கள் மேலதிகமாக கண்டறிந்த விடயங்கள் யாவை?
- இலக்குகள் - இக்கதையை சொல்வதன் மூலம் நீங்கள் அடைய விரும்புவது என்ன?
- வாசகர்கள் - உங்கள் கதையின் வாசகன் யார்? இக்கதையினூடாக வாசகர்களிடம் எவ்வகையான மாற்றம் ஏற்பட வேண்டுமென நீங்கள் எதிர்பார்க்கின்றீர்கள்?
- நன்மைகள் : இக்கதையை சொல்வதன் மூலம் நீங்கள் அல்லது உங்கள் சமூகம் அடையும் நன்மைகள் யாவை?
- பங்குதாரர்கள் : இக்கதையின் உருவாக்கத்தில் பங்கேற்போர் யார்?
- வளங்கள் : உங்கள் கதையைப் பூர்த்திசெய்வதற்கு எவ்வகையான வளங்கள் தேவைப்படுகின்றன?
- சவால்கள் : நீங்கள் முகங்கொடுக்கின்ற சவால்கள் மற்றும் பின்வாங்கல்கள் யாவை?
(உதாரணம் : பாதுகாப்பு, தனிப்பட்ட அம்சங்கள், சமூக ஈடுபாடு போன்றன..)?
- செயற்பாட்டு நேரம் : கதை உருவாக்கத்தினை எப்போது பூர்த்திசெய்ய வேண்டும்? செயற்பாடுகளை குறிப்பிட்டு காலவரையறையை தீர்மானிக்கவும்.



படிமுறை 3 எழுத்துப் பிரதி எழுதுதல்

அறிமுகம்

எழுத்துப் பிரதியானது, ஒருவர் தனியாகவோ அல்லது ஒரு சிலர் கூடி சிறிய அல்லது பெரிய குழுவாகவோ எழுதக்கூடிய எழுத்து மூலமான பயிற்சிகளாகும். கதை சொல்பவர் என்ன சொல்ல/ செய்ய விரும்புகிறார் என்றும் அதனை எவ்வாறு செய்ய விரும்புகிறார் என்றும் வரையறை செய்துகொள்ளல் வேண்டும். உதாரணமாக, கதை சொல்பவருக்கு எண்மக் கதையை உருவாக்கும் மூலக்கூறுகளான காணொளிகள், புகைப்படங்கள், உரைகள் மற்றும் இசை ஆகியவற்றை ஒரு தாளில் குறித்துக்கொண்டு அவற்றை ஒலி/ ஒளிப்பதிவில் தோன்றும் ஒழுங்கில் ஒழுங்குபடுத்தலாம். கதை சொல்பவர் கதை கூறுவதில் நேர்மையாகவும் உண்மையாகவும் நடந்துகொண்டால் அவர் சொல்லும் கதையானது அவரது ஆளுமையைப் பிரதிபலிக்கக்கூடியதாக இருக்கும்.

வாசகர்களை கவரும் விதத்தில் ஒரு கதையில் சேர்க்க வேண்டிய காட்சிகள் மற்றும் விவரணங்களை ஒழுங்குபடுத்துவதற்கு எழுத்துப் பிரதி உதவும். மேலும், ஒரு கதையை படிக்கின்ற மற்றும் கேட்கின்ற வாசகர்கள் கதையுடன் ஒன்றிப் போகும் விதத்தில் அவர்களின் ஈர்ப்பினை தக்கவைத்துக்கொள்ள எழுத்துப் பிரதிகள் உதவும். கதைசொல்லிகள் தமது எண்மக் கதைகளில் சேர்த்துக்கொள்ள எதிர்பார்க்கும் படங்கள் அல்லது ஒலிகள் தொடர்பில் தீர்க்கமான முடிவுகளை எட்டாவிட்டாலும், தமது அனுபவங்கள் அல்லது எதிர்பார்ப்புக்களின் அடிப்படையில் ஒரு எழுத்துப்பிரதியை எழுதுவதினூடாக சிறப்பான ஒரு கதையை உருவாக்க முடியும். கதைசொல்லிகள் நேர்காணல் முறையை பயன்படுத்த திட்டமிட்டால் கதையில் சம்பந்தப்படும் அனைவரும் எழுத்துப் பிரதியுடன் இணங்குகின்றனர் என்பதை உறுதிப்படுத்துவதற்காக நேர்காண்பவர் மற்றும் நேர்காணப்படுபவருடன் இணைந்து எழுத்துப் பிரதியை விருத்தி செய்யவும்.

வெற்றிகரமான எண்மக் கதைகளை உருவாக்குதற்கான உதவிக் குறிப்புகள்

- #1 எண்மக் கதை சொல்லல் என்பது படைப்பாற்றல் மற்றும் சிந்தனைகளின் வெளிப்படுத்தல்களாக இருப்பதன் காரணமாக, கதைகள் இசை மற்றும் படங்களை சுமந்து வரும் போது வாசகர்கள் கதைகளுடன் ஒன்றித்துப்போய் அவர்களின் ஆர்வமும், நம்பிக்கையும் அதிகரித்து அவர்களுக்கு மத்தியில் நடத்தை ரீதியான மாற்றங்களுக்கும் வழிகோலும்.
- #2 மக்களின் கவனத்தை ஈர்க்கின்ற, வாசகர்கள் கதையுடன் ஒன்றிப்போகும் கவர்ச்சிகரமான தலைப்பு, வசன நடை, நினைவுகள் அல்லது உணர்ச்சிகரமான ஈர்ப்புடன் கதையை துவங்கவும்.
- #3 கதைசொல்லிகளுக்கு சமூகத்தில் அல்லது வாசகர்களால் பொதுவாக பகிரப்படுகின்ற ஏதேனுமொரு விடயத்தை தமது தனிப்பட்ட அனுபவமாக கருதி கதைகளை எழுத முடியும். இத்தகைய அனுபவங்கள் “நீங்கள் தனியாக இல்லை” என்ற உணர்வினை ஏற்படுத்துவதுடன் கூட்டாக இணைந்து செயற்பட்டால் எதையும் சாதித்துவிடலாம் என்பதையும் எடுத்துக்காட்டலாம்.
- #4 கதை சிறியதாக இருக்க வேண்டும். கதைசொல்லிகள் தமது செய்தியை எடுத்துக்கூறுவதற்கு அவசியமான மிகவும் முக்கியமான விபரங்களை உள்ளடக்க வேண்டும். மேலும், அவர்கள் வாசகர்களின் கவனத்தை தக்கவைத்துக்கொள்வதையும் உறுதிப்படுத்திக்கொள்ளல் வேண்டும். அத்துடன், வாசகர்களுக்கு எண்மக் கதைகளை மிகவும் இலகுவாக பார்க்கக்கூடியனவாகவும்/ கேட்கக்கூடியனவாகவும் இருக்க வேண்டும். கதை முன்வைக்கும் செய்தியினூடாக வாசகர்கள் வலுப்பெற வேண்டும்.
- #5 கதைசொல்லிகள் தனியாகவும் ஏனையவர்களுடன் இணைந்தும் கதையை மீளாய்வு செய்தல் வேண்டும். அப்போது கதைசொல்லிகளுக்கு மேலும் மேம்படுத்த வேண்டிய பகுதிகளை அடையாளப்படுத்தக்கூடியதாக இருக்கும்.

அமர்வு 3

எழுத்துப் பிரதி எழுதுதல்

காலம் - 40 நிமிடங்கள்

அறிமுகம்

ஓர் எண்மக் கதைக்கான எழுத்துப் பிரதியே இச்செயன்முறையின் முக்கிய பகுதியாகும். நன்கு சிந்தித்து எழுதப்பட்ட ஓர் எழுத்துப் பிரதி உங்கள் கைவசம் இருந்தால் நேரத்தை வினைத்திறனுடன் பயன்படுத்தக்கூடியதாக இருப்பதுடன், கதை எந்நோக்கத்திற்காக எழுதப்பட்டதோ அந்த நோக்கத்தை அடையக்கூடியதாக இருக்கும். மேலும், நீங்கள் நேர்காண்பதற்கு ஒருவரை பயன்படுத்த திட்டமிட்டிருந்தால், நீங்களும் அவரும் இணைந்து நேர்காணலுக்கான சுருக்கக் குறிப்புக்களை தயார்செய்துகொள்ளவும். அது உங்களுக்கும் நேர்காண்பவருக்கும் வசதியாக இருப்பதோடு, அது சிறந்ததொரு கதையை உருவாக்குவதற்கு துணை புரியும். கதைசொல்லிகள் குறித்த சுருக்கக் குறிப்பின் துணையுடன் நேர்காணலை நடாத்தும் போது குறிப்புக்களை சொல்லுக்கு சொல் வாசிக்காது மிகவும் நெகிழ்வுப் பண்புகளுடன் நடந்துகொள்ளல் வேண்டும்.

கற்றல் குறிக்கோள்கள்

அமர்வின் நிறைவில் பங்கேற்போர் ஏதாவதொரு எண்மக் கதைக்கான எழுத்துப் பிரதியை எழுதுவதற்கான திறனை விருத்திசெய்துகொள்கிறார்கள்.

தேவையான பொருட்கள்

A4 தாள்கள், பேனைகள், நகர்வு விளக்கப்படத்தாள்கள், ஒளிவீச்சிக்கருவி (Projector) திரை/ LCD தொலைக்காட்சித் திரை, அச்சிட்ட வார்ப்புரு 3

முறை

பயிற்றுவிப்பாளரின் முன்வைப்பு, குழு நடவடிக்கை

நடவடிக்கை

40 நிமிடங்கள்

- ஏற்கனவே இருந்த அதே குழுவில் இணைந்து செயற்படுமாறு பங்கேற்பாளர்களுக்கு கூறவும். அவர்கள் குழுச் செயற்பாட்டினை துவங்க முன்பு ஒரு மாதிரி எழுத்துப் பிரதியை காண்பித்து கதையின் எழுத்துப் பிரதியில் உள்ளடக்கப்பட்டுள்ள மூலக்கூறுகளை விளக்கவும்.
- அவர்களின் கதைக்கான எழுத்துப் பிரதியை எழுதுவதற்கு 'வார்ப்புரு 3' க்கு விடைகளை கண்டு அவற்றைப் பயன்படுத்துமாறு கூறவும். தமது எழுத்துப் பிரதியை வினைத்திறனுடன் பயன்படுத்தி எவ்வாறு கதையை கூறலாம் என்பதற்கான விடைகளை கண்டறியுமாறு கூறவும்.
- பின்னர், ஒரு குழுவாக செயற்பட்டு தமது கதையின் எழுத்துப் பிரதியை உருவாக்குமாறு வேண்டிக்கொள்ளவும்.
- அவ்வாறு உருவாக்கிய எழுத்துப் பிரதியை பயிற்றுவிப்பாளரிடம் முன்வைக்குமாறு கூறவும்.



வளங்கள்

வார்ப்புரு 3 – எண்மக் கதை எழுத்துப் பிரதியின் மாதிரி

எண்மக் கதையின் பெயர் மௌனப் போராட்டங்களும், பகிர்தலின் பலமும்		
கதாபாத்திரங்கள்	இடம்	ஆதனம் (காட்சிக்கு தேவைப்படும் பொருட்கள், சாதனங்கள், உபகரணங்கள் மற்றும் ஏனைய ஆதனங்கள்)
கசன்	பாடசாலை வகுப்பறை	
மீனா	பாடசாலை விளையாட்டு மைதானம்	உதாரணம் : பென்சில், பாடசாலை மணி, பாடசாலைப் பைகள், வாங்கு, அறிவித்தல் பலகை, உள நல சுகாதாரம் பற்றிய துண்டுப் பிரசுரம்.
வகுப்புத் தோழர்கள்		
<p>அந்த வகுப்பறையில் அரட்டைகளுக்கும் சலசலப்புக்களுக்கும் பஞ்சமிருக்கவில்லை. மாணவர்கள் உரையாடல்கள் மூலம் எழுப்பும் சப்தங்களும், இரைச்சல்களும் வகுப்பறையை ஆக்கிரமித்துக்கொண்டிருக்கும் வேளையில், 14 வயது மாணவன் கசன் வெறுமை உணர்வுடன் ஏதொவொன்றை தொலைத்தது போன்று தனது பயிற்சிப் புத்தகத்தை உற்று நோக்கிக்கொண்டிருக்கிறான்.</p> <p>கசனுக்குப் பக்கத்தில் உட்கார்ந்திருக்கும் மீனா தனது பென்சிலை மேசை மீது மெதுவாக தட்டுகிறாள். கசன் பெருமூச்சுடன் தன் தலையை கீழே தாழ்த்துகிறான். பாடசாலையில் வழங்கப்படுகின்ற வேலைகள் மற்றும் விளையாட்டுக்களை தன்னால் சமாளிக்க முடியாது என்று கசன் உணர்ந்து அவற்றை பெரும் சுவையாக கருதினாலும், அது பற்றி யாருக்கும் சொல்லவில்லை. அதேவேளை, மீனாவின் பெற்றோர் அவளுக்கு கொடுக்கும் அழுத்தத்தினால் இரவில் தூக்கம் விழித்து பாடங்களை மீட்டுகிறாள். பாடசாலை மணி அடிக்கிறது. மாணவர்கள் தமது பைகளை எடுத்துக்கொள்கின்றனர். கசனும் மீனாவும் பார்வைகளை பரிமாறிக்கொள்கின்றனர். என்றாலும், இருவரும் அமைதியாக அடுத்த பாடத்திற்கு செல்கின்றனர்.</p> <p>கசனும் மீனாவும் இடைவேளை நேரத்தில் மைதானத்தில் ஒரு வாங்கில் உட்கார்ந்திருக்கின்றனர். மீனா கசன் பக்கம் திரும்பி “கசன் ஏன் நீங்கள் இன்று அமைதியாக இருக்கிறீர்கள். ஏதும் பிரச்சினையா?” என்று கேட்கிறாள். அதற்கு கசன் : (தடுமாற்றத்துடன்) “எனக்கு மிகவும் களைப்பு. பாடங்களில் முறையாக கவனம் செலுத்த முடியாது” என்கிறான். மீனா ஆச்சரியத்துடன் கசனை நோக்கி தலையை அசைத்து விட்டு “எனக்கும் அப்படித்தான். நான் மிகவும் மன அழுத்தத்திற்கு ஆளாகியிருக்கிறேன். ஆனால், அதை எப்படி சொல்வது என்று எனக்கு தெரியாது” என்கிறாள்.</p> <p>அப்போது அவர்கள் பாடசாலை அறிவித்தல் பலகையில் உள நல ஆதரவு சேவைகளைப் பற்றி பலவண்ணங்களில் தயாரித்த சுவரொட்டியினை அவதானிக்கிறார்கள். ‘கசனும் மீனாவும் தமது போராட்டங்களில் தாம் தனிமைபட்டவர்கள் அல்ல என முதற்தடவையாக உணர்கின்றனர்’.</p>		
உரையாடல்கள்		
மீனா: "கசன் ஏன் நீங்கள் இன்று அமைதியாக இருக்கிறீர்கள். ஏதும் பிரச்சினையா?"		
கசன்: (தடுமாற்றமடைந்து) "எனக்கு மிகவும் களைப்பு. எனக்கு பாடத்தில் முறையாக கவனம் செலுத்த முடியாது."		
மீனா: "எனக்கும் அப்படித்தான். நான் மிகவும் மன அழுத்தத்திற்கு ஆளாகியிருக்கிறேன். ஆனால், அதை எப்படி சொல்வது என்று எனக்கு தெரியாது"		

எண்மக் கதையின் பெயர்

கதாபாத்திரங்கள்

இடம்

ஆதனம்

உரையாடல்கள்



படிமுறை 4 ஸ்டோரிபோர்ட் வரைதல்

அறிமுகம்

ஓர் எண்மக் கதையில் மாதிரிச் சித்திரங்களை பயன்படுத்தி காட்சி வடிவில் தோன்றும் மூலக்கூறுகளை திட்டமிடும் படிநிலைகளை இது குறிக்கும்.

ஸ்டோரிபோர்டுகள் மற்றும் எழுத்துப் பிரதிகள் ஆகிய இரண்டும் ஒன்றுக்கு பதிலாக இன்னொன்றை பயன்படுத்தும் விதத்திலான இரு வேறுபட்ட தொழிற்பாடுகளை கொண்டிருந்தாலும், இரண்டும் ஒரே தொழிற்பாட்டினையே நிறைவேற்றுகின்றன. அதாவது, ஸ்டோரிபோர்டு ஒரு கதையின் அல்லது கருத்தின் காட்சியை சித்தரிக்கக்கூடியதாக இருக்கும் வேளையில் ஒரு எழுத்து மூலமான ஆவணம் ஒரு கதையின் உரையாடல், நடிப்புக்கள் மற்றும் களங்களை கோடிட்டுக்காட்டுகின்றது. மேலும், ஒரு ஸ்டோரிபோர்டு மிகவும் பயனுள்ளது. ஏனெனில், அது புதிய கருத்துக்களுக்கான வாய்ப்புக்களை ஏற்படுத்திக்கொடுப்பதுடன் ஓர் எண்மக் கதையை உருவாக்குவதிலுள்ள இடைவெளிகளை அடையாளப்படுத்தி அவற்றை நிவர்த்திசெய்து அதனை மேலும் அழகுபடுத்தவும் உதவுகின்றது.

அமர்வு 4

ஸ்டோரிபோர்ட் வரைதல்

அமர்வின் காலம் - 40 நிமிடங்கள்

அறிமுகம்

ஓர் எண்மக் கதையில் வரையுருவங்களை அல்லது ஓவியங்களைப் பயன்படுத்தி காட்சி வடிவில் தோன்றும் மூலக்கூறுகளை திட்டமிடும் படிநிலையை இது குறிக்கும்.

கற்றல் குறிக்கோள்கள்

அமர்வின் நிறைவில் ஓர் எண்மக் கதைக்காக ஸ்டோரிபோர்டினை வரைந்துகொள்ளும் திறன் பங்கேற்பாளர்களுக்கு கிடைக்கும்.

தேவையான பொருட்கள்

A4 தாள்கள், பேனைகள், நகர்வு விளக்கப்படத்தாள்கள், ஒளிவீச்சிக்கருவி (Projector) திரை/ LCD TV திரை, அச்சிட்ட வார்ப்புரு 4

முறை

பயிற்றுவிப்பாளரின் முன்வைப்பு, குழுச் செயற்பாடு

நடவடிக்கை 40 நிமிடங்கள்

- முன்னைய அமர்வில் இருந்த அதே குழுவில் இணைந்து செயற்படுமாறு பங்கேற்பாளர்களுக்கு கூறவும். அவர்கள் குழுச் செயற்பாட்டினை துவங்க முன்பு ஒரு மாதிரி ஸ்டோரிபோர்டினை காண்பித்து அதில் உள்ளடக்கப்பட்டுள்ள மூலக்கூறுகளை விளக்கவும்.
- அவர்கள் முன்னைய அமர்வில் விருத்திசெய்த எழுத்துப்பிரதியை ஆரம்பம், மத்திமம் மற்றும் முடிவு என பிரிக்கவும்.
- அவர்களின் கதையின் எழுத்துப் பிரதியை பயன்படுத்தி வார்ப்புரு 4 இன் துணையுடன் ஒரு ஸ்டோரிபோர்டினை உருவாக்க சொல்லவும்.

வளங்கள்

வார்ப்புரு 4

எண்மக் கதையின் பெயர் :

காட்சி பற்றிய விவரணம்

காட்சியின் பெயர்

ஒலிஅமைவு

காட்சியின் பெயர்

ஒலிஅமைவு

காட்சியின் பெயர்

ஒலிஅமைவு

காட்சியின் பெயர்

ஒலிஅமைவு

காட்சியின் பெயர்

ஒலிஅமைவு

காட்சியின் பெயர்

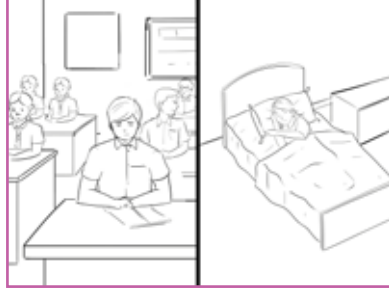
ஒலிஅமைவு

காட்சி 1: வகுப்பறை



இந்தக் காட்சியில், கோமராவின் இயக்கம் மேல்நோக்கிக் கீழே காட்டப்பட்டுள்ளது.

காட்சி 2: அமைதியான போராட்டங்கள்



ஓடியோ - பின்னணியில் சோகமான இசை ஒலிக்கிறது.

காட்சி 3: மணி அடிக்கிறது



ஓடியோ - பாடசாலை மணியின் சப்தம்

காட்சி 4: விளையாட்டு மைதான உரையாடல்



ஓடியோ - மீனா: "கசன் நீங்கள் இன்று அமைதியாக இருக்கிறீர்கள். ஏதாம் பிரச்சினையா?"

கசன் : "எனக்கு மிகவும் களைப்பு. எனக்கு எந்த விடயத்தையும் கிரகிக்க முடியாதுள்ளது"

புகைப்படக் கருவியை பொருளை நோக்கி அல்லது பொருளிலிருந்து விலகி நகர்த்துதல். இக்காட்சியில் புகைப்படக் கருவினை பொருளை நோக்கி நகர்த்துவதன் மூலம், படத்தின் பருமனை குறைப்பது காண்பித்துள்ளது.

காட்சி 5: பகிரப்பட்ட உணர்வுகள்



ஓடியோ - மீனா: "எனக்கும் அப்படித்தான். நான் மனவழுத்தத்தடன் இருக்கிறேன். அதனை எப்படி சொல்வதென்று எனக்கு தெரியாது."

காட்சி 6: நம்பிக்கையின் கீற்றுக்கள்



ஓடியோ - பின்னணியில் நம்பிக்கையுடும் இசை ஒலிக்கிறது.

காட்சியில் புகைப்படக் கருவியை இடதிலிருந்து வலப் பக்கத்திற்கு நகர்த்துவது காட்டப்பட்டுள்ளது



அறிமுகம்

எண்மக் கதைகளை காட்சி மற்றும்/ அல்லது ஒலி வடிவில் என பல்வேறு முறைகளில் பதிவு செய்ய முடியும். கதைசொல்லிகள் இணையத்திலிருந்து புகைப்படங்கள், இசை அல்லது காணொளிகளை பயன்படுத்தும்போது பதிப்புரிமை சம்பந்தமான ஒழுங்குவிதிமுறைகள் ஏதுமிருப்பின் அவற்றைப் பின்பற்றுவது அவசியம்.

புகைப்படக்கலை



கதை சொல்லல் செயன்முறையில் புகைப்படங்களைப் பயன்படுத்துவது மிகவும் சக்திவாய்ந்த ஒரு வழிமுறையாக இருப்பதால், அது பார்வையாளர்களின் ஆர்வத்தை கவர்ந்து அவர்களை கதையுடன் ஒன்றித்து விடும். புகைப்படங்கள் ஒரு தருணத்தை படம் பிடித்து அது தொடர்பான உணர்வுகளை உருவாக்குகின்றன. எனவே, கதைசொல்லிகள் புகைப்படத்தின் அடிப்படையில் தமது விவரணங்களை எடுத்துக்கூறுகையில் அவர்கள் கருத்திற்கொள்ள வேண்டிய சில பரிந்துரைகள் கீழே விபரிக்கப்பட்டுள்ளன.

உடனடித் தாக்கம்

இணையத்தில் ஒரு புகைப்படத்தை பகிரந்த அடுத்த கணமே அது மக்களின் கவனத்தை ஈர்க்க முடியும். எனவே, மக்களின் கவனத்தை ஈர்த்து நாம் எதிர்பார்க்கும் செய்தியை வினைத்திறனுடன் நகர்த்துவதற்கு ஒரு படத்தில் பல்வேறு மூலக்கூறுகளை எவ்வாறு இணைத்துக்கொள்வது என ஆராய்வது அவசியம்.

உருவப்படம்

உருவப்படம் என்பது புகைப்படமெடுத்தலினூடாக ஒருவரின் அல்லது ஒரு தொகுதி மக்களின் குறிப்பான வாழ்க்கைத் தருணங்களை வர்ணனைகளுடன் முன்வைக்க முடியுமான ஒரு கலையாகும். உருவப்படம் ஊடாக ஒரு விடயம் தொடர்பான பௌதீக தோற்றத்தை மட்டுமல்லாது குறித்த விடயத்தின் உள்ளார்ந்த கருத்தையும் வர்ணனைகளுடன் முன்வைப்பது முக்கியமானது. எனவே, சொல்லோவியத்தினூடாக ஒருவருக்கு தனது அடையாளம், உள்ளார்ந்த ஆளுமை மற்றும் அபிலாஷைகளை எவ்வாறு நோக்கப்பட வேண்டுமென வர்ணனைகளுடன் முன்வைக்கக்கூடியதாக இருப்பதோடு, கூறப்போகும் கதையின் தொனிப்பொருள்களை மேலோட்டமாக பிரதிபலிக்கக்கூடியதாகவும் இருக்கும்.

உறவுகளை கட்டியெழுப்பதல்

கதைசொல்லிகள் அடுத்தவர்களால் எவ்வாறு புரிந்துகொள்ளப்படுகின்றனர் என்பதில் படங்கள் குறிப்பிடத்தக்க தாக்கத்தினை ஏற்படுத்தும். படங்கள் கதைசொல்லிகளின் நினைவுகளை மீட்டுகின்றன. நினைவுகளை பார்வையாளர்களுடன் பகிர்ந்துகொள்வதனுடாக அவர்களுடனான உறவுகள் மற்றும் தொடர்புகளை கட்டியெழுப்ப முடியும். அத்துடன், உங்கள் வேலையில் ஒருவரின் நம்பிக்கையானது பெரும்பாலும் படைப்பாக்கத்தினுடாக உருவாக்கப்பட்ட காட்சி சார் பிரதிபலிப்பாகும்.

நீங்கள் இன்னொருவரை புகைப்படம் பிடிப்பதாயின் அல்லது அடுத்தவர்களின் புகைப்படங்களை பயன்படுத்துவதாயின் குறித்த புகைப்படங்களை பயன்படுத்தவும் அவற்றை வெளியிடவும் குறிப்பிட்ட நபர்கள் மற்றும் சமூகங்களின் வெளிப்படையான ஒப்புதலைப் பெற்றுக்கொள்ளல் வேண்டும். ஒரு பொதுவான நடைமுறை என்ற வகையில், குறித்த புகைப்படம் தொடர்பாக கணிசமான விபரங்களை உள்ளடக்குவதும் அவசியம். இப்படவிளக்கத்தில் சம்பந்தப்பட்ட நேர்காணல் பற்றிய விபரங்கள் முதல் புகைப்படம் சம்பந்தப்படுகின்ற இடம் அல்லது புகைப்படம் பிடித்த இடம் மற்றும் நேரம் போன்ற கணிசமான விபரங்களை உள்ளடக்க முடியும். ஒரு மேலோட்டமான குறிப்புடன் படங்களை வரைய முடியுமாக இருந்தாலும், குறித்த ஓவியம் அல்லது படம் தொடர்பான விபரங்களை மிகைப்படுத்தி கூறாது மிகத் துல்லியமான விபரங்களை வழங்குவது போதுமானது.

எனவே, மிகவும் விருப்பத்திற்குரிய கோணத்தில் புகைப்படம் பிடிப்பதற்கு, அதற்கு தகுந்தாற்போல் உங்கள் நிலையில் மாற்றங்களை ஏற்படுத்த வேண்டியிருக்கும். அப்போது நீங்கள் முன்வைக்க விரும்பும் விடயத்தை பல்வேறு கண்ணோட்டங்களில் அவதானிப்பதற்கு உங்களுக்கு சந்தர்ப்பம் கிடைக்கும். மனித உணர்வுகள் இயல்பாகவே எமது கண்களின் மட்டத்துடன் இறுக பிணைக்கப்பட்டிருந்தாலும் நாம் இசைவாக்கத்துடனும் நெகிழ்வுத்தன்மையுடன் இருப்பது எமது வேலைகளுக்கு பயன்தரும். மேலும், நீங்கள் முழு உடலையும் புகைப்பிடம் பிடித்தல் மற்றும் அருகிலிருந்து புகைப்படம் எடுத்தல் ஆகிய இரு விதிமுறைகளையும் உறுதிப்படுத்தியவாறு பல்வேறு புள்ளிகளிலிருந்து புகைப்படங்கள் மற்றும் காட்சிகளை எடுத்து உங்கள் அனுமுறையை பல்வகைப்படுத்தவும். புகைப்படக்கலையில் காட்சி சார்ந்த வண்ணணையை மேலும் சிறப்பாக்குவதற்காக பல்வேறு கோணங்களை கருத்திற்கொள்வது அத்தியாவசியமானது.

மேலும், புகைப்படம் அல்லது ஓவியத்துடன் தொடர்புடைய உங்கள் படைப்பில் அவற்றின் இயல்பான கோடுகளில் கவனம் செலுத்துவது முக்கியமானது. ஏனெனில், நமது பார்வையை கொண்டு செல்லும் கோடுகள் நெடுகே நமது அவதானமும் இயல்பாகவே பயணிக்கின்றது. ஆகவே, உங்கள் வண்ணணையின் கருப்பொருள்கள் மற்றும் உள்ளடக்கத்தினை நோக்கி வாசகர்களின் கவனத்தை நுட்பமாக ஈர்க்கக்கூடிய கோடுகள் தொடர்பில் ஆராய்ந்து முடிவெடுக்கவும்.

Audio (ஒலி அமைவு)



வாய்வழி கதை சொல்லல் என்பது பல்வேறு கலாச்சாரங்களில் வளமான வரலாற்றுப் பாரம்பரியத்துடன் கூடிய பல்வேறு சிறந்த பெறுபேறுகளை பெற்றுத்தரும் ஒரு நடைமுறையாகும். இங்கு ஒலிஅமைவானது விவரணங்களை நகர்த்துவதற்கான சிறந்த ஊடகமாக கருதப்படுகின்றது. ஒலிஅமைவின் பயன்பாட்டில் பல்வேறு அனுசூலங்கள் உள்ளன. அதிகமானோர் புகைப்படக் கருவியின் முன்னால் தோன்றி பேசுவதை விட ஒரு ஒலிவாங்கியின் முன்னால் இருந்துகொண்டு கதைப்பது தமக்கு வசதியானது என கருதுகின்றனர். அத்துடன், ஒரு விடயத்துடன் தொடர்புடைய

தலைப்புக்களில் மிகவும் ஆழமாக ஆராய்வதற்கான சந்தர்ப்பத்தை ஒலிஅமைவு அமைத்துக்கொடுக்கின்றது. மேலும், மட்டுப்படுத்தப்பட்ட மற்றும் வேகம் குறைந்த இணையத்தொடர்புடன் வாசகர்களை சென்றடைவதற்கான மிகவும் சிறந்த ஊடகம் ஒலிஅமைவாகும். ஏனெனில், அதற்கு மிகவும் குறைவாகவே இணைய டோ தேவைப்படுகின்றது. மேலும், பெரும்பாலான திறன்பேசிகளில் ஒலியைப் பதிவு செய்யும் செயலிகள் பரவலாக காணப்படுவதன் காரணமாக விரும்பியவாறு அவற்றை அணுகக்கூடியதாக உள்ளது. ஒரு கதைக்கு தேவையான பின்னணித் தகவல்களை வழங்குவதற்காக வீடியோக்கள், வலைப்பதிவு இடுகை மற்றும் கட்டுரைகளுடன் ஒலிஅமைவு உள்ளடக்கத்தினை இணைத்துக்கொள்ள முடியும்.

எனினும், ஒலிஅமைவுகளின் பயன்பாட்டில் ஒரு சில அனுகூலங்களும் பிரதிகூலங்களும் உள்ளன. ஒலிஅமைவை செவ்விதாக்கம் செய்து சீரமைத்தல் மற்றும் அதனை சிறு சிறு பகுதிகளாக பிரித்தல் என்பன நன்மைகளாக கருதப்பட்டாலும் அவற்றுக்கு கணிசமான நேரம் தேவைப்படுகின்றது. அதேபோன்று, ஒலிஅமைவின் உள்ளடக்கத்தினை விட காணொளியில் வைரஸ் பரவுவதற்கான சாத்தியப்பாடு அதிகமாக இருப்பதால் ஒலி வடிவிலான கதைகள் ஒப்பீட்டு ரீதியில் பாதுகாப்பானவை. என்றாலும், ஒலி வடிவிலான கதைகளில் முகபாவனைகளை வெளிப்படுத்த முடியாமலிருப்பதனால், வாசகர்களுக்கு புரியும் விதத்தில் நுணுக்கமான உணர்ச்சிக் குறிப்புக்களை வெளிப்படுத்த முடியாத நிலை காணப்படுகின்றது.

தரத்தில் உயர்ந்த ஒலிஅமைவு பதிவுகளை உருவாக்குவதற்கான உதவிக் குறிப்புக்கள்

- #1** அமைதியான ஒரு சூழலில் பதிவு செய்யவும். வெளிப்பகுதியிலிருந்து வரும் சப்தங்கள் அல்லது இரைச்சல்களை கட்டுப்படுத்த முயற்சிக்கவும். கதைசொல்லிகள் கேட்பொறி (Headphone) அணிந்திருப்பதை உறுதிப்படுத்தவும். அப்போது அவர்களுக்கு பதிவு செய்யப்படுகின்ற கதைக்கு நன்கு செவிமடுக்க முடியும்.
- #2** கதையில் இன்னொரு நபரை நேர்காண்பதாயின், நேர்காணப்படுபவர் பதிலளிக்கும் போது அவரது கவனத்தை திசைதிருப்பும் இடையூறுகளை தவிர்க்கவும்.
- #3** ஒரு நேர்காணலின் போது உங்கள் கேள்விக்கு ஒருவர் பதிலளிக்கும் போது சத்தம் ஏற்படுத்த வேண்டாம். மேலும், தேவையற்ற வார்த்தைகள், 'ஹா' 'ஹா' 'ஹம்' போன்ற பேச்சுவழக்கு பிரயோகங்களைத் தவிர்த்துக்கொள்வதன் மூலம் நீங்கள் உரையாடலில் தெளிவாக இருப்பதையும் நேர்காணப்படுபவருடன் ஒத்திசைவுடன் நடந்துகொள்வதையும் உறுதிப்படுத்த முடியும். நீங்கள் பதிவு செய்யும் உபகரணத்தில் ஒரு மானி இருந்தால் சுமார் 12 டெஸிபெல் அளவில் ஒலிஅமைவை பதிவு செய்யவும். நேர்காணலுக்கு பின்னரான கேள்விகளை கேட்க முன்பு நேர்காணப்படுபவருக்கு சற்று நேரம் ஓய்வு கொடுக்கவும். இது அவர்களுக்கு சிந்தித்து புத்திசாலித்தனமாக அர்த்தமுள்ள வகையில் பதலளிப்பதற்கான சந்தர்ப்பத்தை ஏற்படுத்திக்கொடுக்கும். நீங்கள் பதிவு செய்யும் நேரத்தில் உங்கள் கதையின் ஒரு பாகமாக பாவிப்பதற்கோ அல்லது செவ்விதாக்கம் செய்து சீரமைக்கவோ ஒரு நிமிடத்திற்கு பின்னணி ஒலியை பதிவு செய்யவும். இது உங்கள் ஒலிஅமைவு பதிவுகளை தடையேதுமில்லாது தொடர்ச்சியாக இணைப்பதற்கு உதவும்.

காணொளி



இன்று காணொளியியல் மற்றும் பல்லூடக இணைப்புத் தயாரிப்புக்கள் துரித வேகத்தில் வளர்ச்சியடைகின்றன. இச்சூழலில், வாகர்களின் கவனத்தை ஈர்க்கவும் இற்றைப்படுத்தல்கள் மற்றும் வர்ணனைகளை பகிர்ந்துகொள்ளவும் முன்னெப்போதும் இல்லாதவிற்கு அதிக வாய்ப்புக்கள் உள்ளன. எனவே, காணொளிகளின் பயன்பாட்டில் பல்வேறு அனுகூலங்களும் நன்மைகளும் காணப்படுகின்றன. அவற்றுள் சில கீழே குறிப்பிடப்பட்டுள்ளன.

பார்வையாளர்களை கவர்ந்திழுக்கும் விதத்தில் கதை சொல்லல்

ஒரு கதையை சொல்வதற்கு காணொளிகள் மிகவும் சக்திவாய்ந்த ஊடகமாகும். உதாரணமாக, ஒரு குறிப்பிட்ட சமூகத்துடன் சம்பந்தப்பட்ட ஒரு பொதுவான விடயத்தை அல்லது பிரச்சினையை காணொளியினூடாக முன்னிலைப்படுத்தும் சிறுவர்களை பார்வையாளர்கள் காணும் போது அதன் நம்பகத்தன்மையில் கணிசமானளவு தாக்கத்தை ஏற்படுத்தும். ஒரு கட்டுரையை அல்லது வலைப்பதிவு இடுகையை வாசித்து பெறும் புரிதலுடன் ஒப்பிடுகையில் காணொளியினூடாக பெறும் புரிதல் அதிக தாக்கத்தை ஏற்படுத்துகின்றது.

உள்ளூர் கதைகளுக்கு பயனுள்ளது

காணொளிகள் கதைகளை பகிர்வதற்கான பயனுறுதிவாய்ந்த ஒரு முறையாகும். அது பார்வையாளர்களுடன் தனிப்பட்ட மற்றும் உடனடி தொடர்பினை ஏற்படுத்துகின்றது.

வியத்தகு மற்றும் அதிக தாக்கத்தை ஏற்படுத்தக்கூடியது

அதிக தாக்கத்தை ஏற்படுத்தக்கூடிய செய்திகளை வியத்தகு முறையில் முன்வைக்கும் ஊடகம் காணொளிகளாகும்.

சமூக ஊடக முன்னுரிமைப்படுத்தல்

சமூக ஊடகத்தளங்கள் காணொளிகளையே முன்னுரிமைப்படுத்துகின்றன. ஏனெனில், அவை அதிகமானோரை சென்றடைவதுடன் அவற்றை அதிகமானோர் பார்வையிடுகின்றனர்.

ஆற்றல்மிக்கது மற்றும் தனிப்பட்டது

காணொளிகள் பலம், உயிர்ப்புத்தன்மை மற்றும் மக்களின் தனித்துவம் என்பவற்றை ஒன்றித்து பார்வையாளர்களின் அவதானத்தை தக்கவைத்துக்கொள்கின்றன. அவை மக்களை தொடர்பாடல்களில் சம்பந்தப்படுத்துகின்றன.

என்றாலும், காணொளி உள்ளடக்கப் பாவனை பல்வேறு சவால்களை கொண்டுள்ள ஒரு செயன்முறையாவும். ஒரு காணொளியினை வினைத்திறனுடன் சீரமைக்கும் பணிக்கு மிகவும் திறமையான காணொளி தொகுப்பாளரை (Video editor) ஈடுபடுத்துவது மிகவும் பயனுள்ள முதலீடாக இருக்கும். எனினும், உயர் தரமான காணொளிகளை தொகுப்பதற்கு அதிகம் செலவு செய்ய வேண்டியிருப்பதுடன், அதன் தயாரிப்பு காலம் நீண்டது என்ற உண்மையை ஏற்றுக்கொள்வது அவசியம்

மேலதிகமான காணொளி தெரிவுகள்

நேரலை காணொளி ஒளிபரப்பு

நேரடி காணொளி ஒளிபரப்பு என்பது பல்வேறு சிறப்பம்சங்களை தன்னகத்தே கொண்டுள்ள பயனுறுதிவாய்ந்த ஒரு முறையாகும். நிகழ்நேர உள்ளடக்க உருவாக்கம் மற்றும் பகிர்வுக்காக அதிகமானோர் பல்வேறு கையடக்கத்தொலைபேசி செயலிகள் மற்றும் சமூக ஊடகங்களை பயன்படுத்துகின்றனர். நிகழ்நேரக் காணொளியின் போது ஒரு தலைப்பின் அல்லது பிரச்சினையின் மிகவும் முக்கிய தருணங்களை படம்பிடிப்பதோடு அவற்றை உரிய முறையில் ஆவணப்படுத்துவதும் முக்கியம். அத்துடன், நேர்காணல்களில் உள்ளூர் பங்கேற்பாளர்களையும் இணைத்து வாசகர்களுக்கு நிகழ்நேர வர்ணனைகளை வழங்குவதனுடாக கதை சொல்லல் அனுபவத்தை மேலும் விருத்திசெய்துகொள்ள முடியும்.

நிகழ்நேர காணொளியாக்கலின் போது கவனத்திற்கொள்ள வேண்டிய மிகவும் முக்கியமான அம்சம் யாதெனில், நேரலை ஒளிபரப்பின் போது வாசகர்களின் ஈடுபாட்டினையும் ஆர்வத்தினையும் தக்கவைப்பதற்காக குறித்த நேரலைகள்

பத்து முதல் பதினைந்து நிமிடங்களை விஞ்சக்கூடாது. நேரலை ஒளிபரப்பிற்கு இணைவாக, ஒன்று முதல் நான்கு நிமிடங்கள் நீடித்த நேர்காணலின் முக்கிய அம்சங்களை உள்ளடக்கும் விதத்தில் குறுகிய காணொளிக் குறுந்தொகுப்பு (video clip) உருவாக்குவதே சிறந்தது. இவ்வாறான செவ்வையாக்கம் செய்யப்படாத மூல காணொளிப் பிரிவுகள் உண்மைத்தன்மை மற்றும் நம்பகத்தன்மையை பிரதிபலிப்பதோடு அவை இணையவழி வாசகர்களுக்கு மத்தியில் வலுவான அனுசூலங்களை ஏற்படுத்தும். எனினும், இந்த காணொளிகளை பகிர்வதற்கு எடுக்கும் நேரம் மற்றும் குறித்த காணொளிகளின் சூழமைவு என்பன பார்வையாளர்களின் உள்ளங்களை தொடுவதிலும் அவற்றின் உள்ளடக்கத்தை பகிர்வதற்கான அவர்களின் ஆர்வத்திலும் பங்களிப்புச் செலுத்துகின்றன. மேலும், இன்று பார்வையாளர்களைக் கவரும் சுருக்கமான இற்றைப்படுத்தப்பட்ட காணொளிகளை சமூகத்தில் பரவலடையச் செய்வதில் ஒரு சில சமூக ஊடகத்தளங்கள் வினைத்திறன்மிக்க வழிமுறைகளை அறிமுகப்படுத்திக்கொண்டிருப்பதோடு அவை சமகால நிகழ்வுகள் தொடர்பில் தடையற்ற அவதானங்களை காட்சிப்படுத்துகின்றன.

(காணொளி வலைப்பதிவு) VLOG

எண்மக் கதைசொல்லலில் இன்னொரு அணுகுமுறை யாதெனில், ஒரு நபர் தனது எண்ணங்களை அல்லது உள்ப்பதிவுகளை மையமாகக் கொண்டு தொடர் உரைகளாக அல்லது கதைப்பகுதிகளாக உருவாக்கி தனிப்பட்ட பதிவுகளாக இணையத்தில் பதிவிடுவதாகும். அவை ஒரு தொகுதி காணொளி வலைப்பதிவுகளாக இருக்கலாம். கதைசொல்லிகள் குறித்த காணொளிகளின் சிந்தனைகள் அல்லது அனுபவங்களிலிருந்து பதிவு செய்கிறார். உதாரணம் : 'வாழ்க்கையில் ஒரு நாள்' என்பதை கதை சொல்பவரின் பார்வையில் முன்வைத்தல். இந்த அணுகுமுறை யதார்த்தமான அணுகுமுறைகளை பரிமாறிக்கொள்ள உதவுகின்றது.

சமூக ஊடகக் காணொளிகளுக்கு கணிசமானளவு பெறுமானமுள்ளது. ஒரு காணொளி மக்களின் அவதானத்தை கவர்ந்திழுக்குமா அல்லது இல்லையா என்பதைத் தீர்மானிப்பதற்கு அதன் முதல் ஐந்து விநாடிகள் மிகவும் முக்கியமாக இருப்பது போன்றே, குறித்த ஐந்து விநாடிகள் மிகவும் திறமையான செவ்வைப்படுத்தலின் முக்கியத்துவத்தை வலியுறுத்துகின்றது. பார்வையாளர்களின் கவனத்தை ஈர்த்து பகிரக்கூடிய விதத்திலான ஒலி, உரை, வரைகலைகள், இசைகளுடன் காணொளியைத் தொடங்கவும். அதிகமான சமூக ஊடக வாசகர்கள் ஒலியின்றியே காணொளிகளை பார்வையிடுகின்றனர். எனவே, அவர்களை தக்கவைத்துக்கொள்ளும் விதத்தில் துணைத்தலைப்புக்களை (subtitles) இணைத்துக்கொள்ள வேண்டுமென பரிந்துரைக்கப்படுகின்றது.

உரை மற்றும் ஏனைய கதை சொல்லல் வடிவங்கள்

கட்டுரைகள் அல்லது வலைப்பதிவு ஆக்கங்களை எழுதுதல்.

இது அதிகமான வாசகர்களுடன் கதைகளை பகிர்ந்துகொள்வதற்கான மிகவும் பயனுறுதிவாய்ந்த வழிமுறையாகும். இங்கு உங்கள் வாசகனின் விருப்பு, வெறுப்புக்கள் மற்றும் நீங்கள் வைத்திருக்கும் தலைப்பு தொடர்பில் அவர்களின் பரிச்சயம் என்பவற்றை கருத்திற்கொள்வது அவசியம். உலகளாவிய வாசகர்களை ஈர்ப்பதே உங்கள் நோக்கமாக இருந்ததால், அவர்களையும் தக்கவைத்துக்கொள்ளும் விதத்தில் உங்கள் பிரதேசத்தின் அல்லது நாட்டின் சூழமைவில் கதைக்களத்தை எழுதுதல் வேண்டும். அதிகூடிய வாசகர்கள் உங்கள் கதைகளை அல்லது கதைக்களங்களை பரிந்துகொள்ளும் விதத்தில் எழுத முயற்சிக்கவும்.

உங்கள் கதைசொல்லலை வடிவமைக்கும் செயன்முறையில் கதைக்களத்தின் முன்னேற்றத்தை ஆரம்பம் முதல் இறுதி வரையில் ஒரு இயற்கை வில் வழியே கொண்டு செல்வது அத்தியாவசியமானது. ஒரு கதையின் தொடக்கப் புள்ளியானது வாசகர்களின் கவனத்தை வசப்படுத்தும் தூண்டிலாக இருப்பது அவசியம். அதாவது, வாசகர்களின் கவனத்தை கதைசொல்பவரின் பக்கத்திற்கு இழுத்தெடுப்பதற்காக பயன்படுத்தக்கூடிய ஒரு சுவாரஷ்யமான உண்மையாகவோ அல்லது சம்பவக் குறிப்புக்களாகவோ அல்லது ஒரு கேள்வியாகவோ இருக்கலாம். கதையின் தொடக்கப் பந்தியானது முழு கதைச் சூழலின் மையக் கருத்தை பிரதிபலிக்கும் விதத்தில் சுருக்கமாகவும், விறுவிறுப்பாகவும் இருப்பது அவசியம்.

மேலும், படங்கள் மற்றும் காட்சிகளை சேர்த்துக்கொள்வதினூடாக வாசகர்களின் அனுபவத்தை மேம்படுத்த முடியும். இந்த மூலக்கூறுகள் கதைச்சூழலை பார்வைக்கு கவர்ச்சிகரமாக ஆக்குவதோடு புரிதலையும் இலகுவாக்குகின்றன. மேலும், அவை வாசகர்களை கதைச்சூழலுடன் தக்கவைத்துக்கொள்ள உதவுகின்றன. கதைக்களத்தை அல்லது கதைச்சூழலை மேம்படுவதுவதற்காக ஒலி அமைவுக்கோப்புகள், சமூக வலைப்பின்னல் செய்திகள், வீடியோக்கள் மற்றும் எடுத்துக்காட்டுகள் என்பவற்றை பயன்படுத்த முடியும். உங்கள் கதையின் உள்ளடக்கத்தை பகிர்வதற்காக பிரபலமான வலைப்பதிவுத் தளங்கள் அல்லது உங்களுக்கு சொந்தமான வலைப்பதிவுகளை பயன்படுத்த முடியும்.

அத்துடன், கதைசொல்லிகளுக்கு மத்தியில் ஓர் கூட்டொத்துழைப்பு அணுகுமுறையை கட்டியெழுப்பி அவர்களின் கதைகளை இணையவழியில் பகிர்ந்துகொள்வதற்கு தேவையான ஒத்துழைப்புக்களையும், ஆதரவின்மையும் வழங்கும் நோக்கில் பல்வேறு இணையத்தளங்களில் அவர்களின் கதைகளை வெளியிடுவதற்கு 'வெளியீடு - Publication' எனும் ஒரு தெரிவு வழங்கப்பட்டுள்ளது.

மக்களின் முகபாவனைகள், உணர்ச்சிகள் மற்றும் குரல்கள் என்பவற்றுக்கு அப்பால் பல்வேறு முறைகளைப் பயன்படுத்தி கதைகளை பகிர முடியும் என்ற உண்மையை கவனத்திற்கொள்வது அவசியம். அவ்வகையில், தொழிநுட்ப வசதிகள் மிகவும் குறைந்த கையடக்கத்தொலைபேசிகளினூடாக உங்கள் ஆக்கம் பற்றி குறுஞ்செய்திகளை பதிவிடுதல் மூலமும் உங்கள் கதைகளை சமூகங்களுக்கு பகிரலாம். எனவே, இச்சமூகங்களுடன் கூட்டொத்துழைப்புக்களை கட்டியெழுப்பி நீங்கள் உரையாற்றும் விடயங்கள் தொடர்பான சுருக்கமான இற்றைப்படுத்தல்களையும் கதைகளையும் குறுஞ்செய்திகளினூடாக பகிர்ந்துகொள்ளக்கூடியதாக இருப்பதுடன், நடத்தை மாற்றங்களை ஏற்படுத்தும் தலைப்புக்கள் தொடர்பாக கலந்துரையாடவும் வாய்ப்பு கிடைக்கும்.

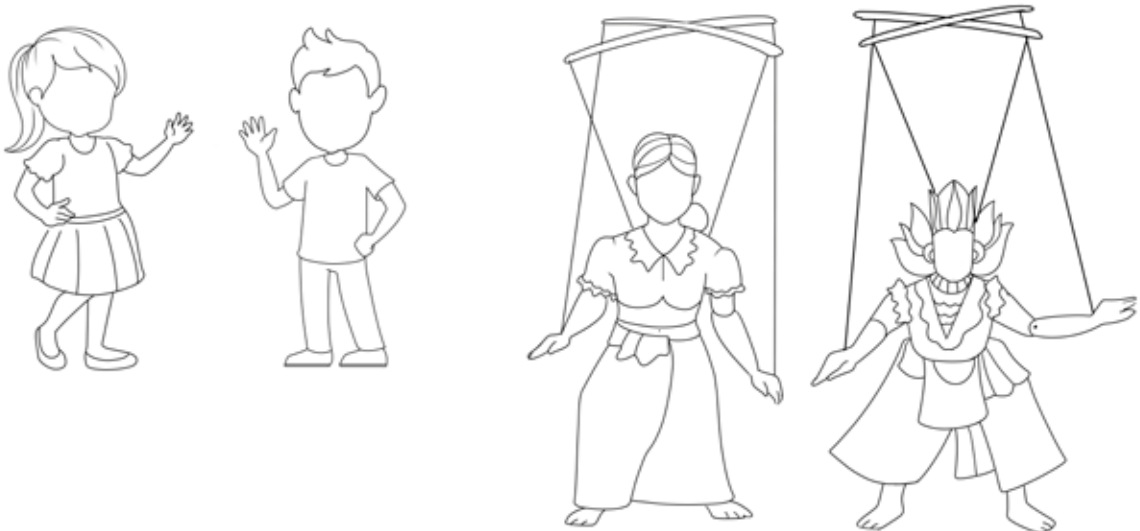
அசைவூட்டம் அல்லது பொம்மலாட்டம் (Animations or Puppetry)

நீங்கள் பல்வேறு மூலங்களிலிருந்து சேகரிக்கும் கதைகளை வாசகர்களை கவரக்கூடிய காட்சிசார் அசைவூட்டங்களாகவும் விறுவிறுப்பான பொம்மலாட்டங்களாகவும் திறம்பட மாற்றியமைக்கலாம். அதேபோன்று, கதைகள் மற்றும் வாய்வழி வரலாற்று ரீதியான புராணங்களை நாடக அரங்கேற்றங்களாகவும் நேரலை நிகழ்ச்சிகளாகவும் காட்சிப்படுத்தலாம். இது பொது மக்களின் பங்கேற்பிற்கு வாய்ப்பளிப்பது மாத்திரமன்றி வரலாற்றுப் புராணங்களின் அடையாளத்தை பேணிப்பாதுகாப்பதற்கும் துணைபுரியும். மேலும், உங்கள் கதைகளும் கருத்துக்களும் அதிகமானோருக்கு சென்றடைந்து தாக்கம் செலுத்த வேண்டுமென நீங்கள் கருதினால் இவற்றை பதிவு செய்து இணையத்தில் பகிர முடியும்.

முக்கியமானது

நீங்கள் சொல்லும் கதையின் ஒரு கதாபாத்திரமாக பங்களிப்புச் செய்யும் நபர்களிடமிருந்து தகவலறிந்த ஒப்புதலைப் பெற்றுக்கொள்வது மிகவும் முக்கியமானது. ஒரு குழந்தை கதாபாத்திரமாக பங்கேற்பதாயின் அவர்களின் பாதுகாவுவர்களின் ஒப்புதல்களைப் பெற்றுக்கொள்ளல் வேண்டும். அத்தகைய மாதிரி ஒப்புதல் படிவம் இக்கையேட்டின் ஒரு பின் இணைப்பாக இணைக்கப்பட்டுள்ளது.

எவரேனும் ஒருவரின் அடையாளத்தை வெளிப்படுத்துவது அல்லது அவர்களின் கதைகளை சொல்வது ஏதோவொரு வகையில் அச்சுறுத்தலாக இருப்பின், அது ஆபத்துநேர் விடயமாக கருதப்படுகின்றது. அத்தகைய ஆபத்துக்களை குறைப்பதற்கான நடவடிக்கைகளை எடுப்பது அவசியம். உங்கள் எண்மக் கதைகளின் ஒரு பகுதியாக இருக்கும் சமூகம் அல்லது தனிநபர்கள் சார்பாக உங்களுக்கென கடமைப் பொறுப்புக்கள் உள்ளன என்பதை நினைவிற்கொள்வது மிகவும் முக்கியமானது. மேலும், தனிநபர்களை விரும்பத்தகாத முறைகளில் சித்தரிப்பதையும் ஏதேனும் பாதிப்புகளுக்கு உள்ளாகாத மக்களை அவ்வாறு பாதிப்புக்குள்ளானவர்களாக சித்தரிப்பதையும் தவிர்த்துகொள்ளவும்.



அமர்வு 5.1

உங்கள் கைப்பேசியை அறிந்துகொள்ளவும்

அமர்வு காலம் - 30 நிமிடங்கள்

அறிமுகம்

படப்பிடிப்பு அல்லது பதிவுக்கு முன்பு உங்கள் கைப்பேசியின் சிறப்பியல்புகளை விளங்கியிருப்பது முக்கியமானது.

கற்றல் குறிக்கோள்கள்

அமர்வின் இறுதியில் பங்கேற்பாளர்களுக்கு தமது கையடக்கத் தொலைபேசியின் இயக்கு முறைமை பதிப்புரு Operating System (OS) version, RAM கொள்ளளவு, தேக்கக் கொள்ளளவு (Storage), மின்கலத்தின் ஆயுட்காலம் போன்றவற்றை பரீட்சிப்பதற்கான திறன்களை பெற்றுக்கொள்வார்கள்.

தேவையான பொருட்கள்

கையடக்கத் தொலைபேசிகள், திரையுடன் கூடிய ஒளிவீச்சிக் கருவிகள், LCD TV திரை, ஒலிபெருக்கிகள்

முறை

ஊடாடும் கலந்துரையாடல், செயல்முறை விளக்கம், செயன்முறைப் பயிற்சி மற்றும் பயிற்றுவிப்பாளரின் முன்வைப்பு

செயற்பாடு

30 நிமிடங்கள்

- பங்கேற்பாளர்களுக்கு தமது கையடக்க தொலைபேசியின் 'Setting' அடையாளக் குறியை தெரிவுசெய்ய சொல்லவும்.
- அப்போது காண்பிக்கப்படும் வகைப்பட்டியல் 'About Phone' இனை தெரிவுசெய்யுமாறு கூறவும். பின்னர், அங்கு காண்பிக்கப்படுகின்ற தொலைபேசியின் விவர வரையறைகள் (Specifications) வழியே செல்லவும்.
- தமது கைடக்க தொலைபேசியின் வர்த்தகக் குறியீடு (Mobile brand) மற்றும் மாதிரி எண் (Model Number) என்பவற்றை குறித்துக்கொள்ளுமாறு வேண்டவும்.
- பின்னர், 'Setting' இலிருந்து திரும்பி வெப் உலாவலை (Web browser) திறக்க சொல்லவும்.
- வெப் உலாவல் பகுதியில் தமது கைடக்க தொலைபேசியின் மாதிரி எண்ணை டயப் செய்து அதன் விவர வரையறைக் குறிப்புக்களை பெற்றுக்கொள்ளுமாறு வழிகாட்டவும்.
- பின்னர், தமது கையடக்க தொலைபேசியில் in-build camera வினை திறந்து கதை சொல்வதற்காக கையடக்க தொலைபேசியின் புகைப்படக் கருவியை சரிசெய்துகொள்ளுமாறு வேண்டிக்கொள்ளவும். (இது புகைப்படக்கருவியின் மாதிரி மற்றும் இயக்கமுறைமை பதிப்புரு என்பவற்றுக்கேற்ப வித்தியாசப்படலாம்).



புகைப்படக் --> Setting

கருவியை
திறக்கவும்

செல்லவும்

--> ✓ Auto HDR இனை இயங்கச் செய்யவும்

✓ Grid lines இனை இயக்கவும்

✓ விகிதத்தை 3:4 ஆக மாற்றவும் 'Change'

✓ வீடியோ அளவினை 9:16 ஆக மாற்றவும்

✓ Frame rate HD (1280x720)

கதைசொல்லலுக்கான குறைந்தபட்ச விவர வரையறைகள்

எண்மக் கதைசொல்லலுக்காக உங்கள் திறன்பேசி கீழே குறிப்பிடப்படுகின்ற விவர வரையறைகளை கொண்டிருக்க வேண்டுமென பரிந்துரைக்கப்படுகின்றது. For digital storytelling purposes.

- Operating System - Android 9 and above
- குறைந்தபட்ச RAM - 64 GB
- குறைந்தபட்ச ROM - 4 GB
- புகைப்படக் கருவி படவரை புள்ளிகள் - 48 MP
- மின்கலம் - 4000 mAh

வளங்கள்

மேலதிக தகவல்களுக்காக வளப் பொதியில் உள்ளடக்கப்பட்டுள்ள பொருட்களை துணையாக கொள்ளவும்.



அமர்வு 5.2

முப்பிரிவுகள் விதி

அமர்வு காலம் - 30 நிமிடங்கள்

அறிமுகம்

கதை சொல்லலில் கவர்ச்சிகரமான கதை மூலக்கூறுகளை உள்ளடக்குவதற்காக 'முப்பிரிவுகள் விதி' போன்ற கூட்டமைவு வழிகாட்டல்களை விளங்கியிருப்பது முக்கியமானது.

கற்றல் குறிக்கோள்கள்

அமர்வின் நிறைவில் பங்கேற்பாளர்கள், புகைப்படமெடுக்கவும், வீடியோ பிடிக்கவும் புகைப்படக்கருவியை பயன்படுத்தும் போது கருத்திற்கொள்ள வேண்டிய சட்டகங்களின் இசைவுப் பொருத்தத்தின் (Frame Composition) முக்கித்துவத்தை விளங்கியிருப்பதுடன், குறித்த சட்டக இசைவுப் பொருத்தத்தில் முப்பிரிவு விதியை பயன்படுத்துவதற்கான ஆற்றல்களையும் விருத்திசெய்துகொள்வார்கள்.

தேவையான பொருட்கள்

கையடக்க தொலைபேசிகள், திரையுடன் கூடிய ஒளிவீச்சிக்கருவி / LCD TV திரை, ஒலிபெருக்கிகள்

முறை

ஊடாடும் கலந்துரையாடல், செயல்முறை விளக்கம், செயல்முறைப் பயிற்சி மற்றும் பயிற்றுவிப்பாளரின் முன்வைப்பு

செயற்பாடு

30 நிமிடங்கள்

- 'முப்பிரிவுகள் விதி' எனும் தலைப்பினை பலகையில் எழுதி அது பற்றி பங்கேற்பார்களின் புரிதலை கேட்கவும்.
- பின்னர், 'முப்பிரிவுகள் விதி' தொடர்பான வரைவிலக்கணத்தை விளக்கி வளப் பொதியில் உள்ளடக்கப்பட்டுள்ள பொருட்களை அறிமுகப்படுத்தவும்.
- அத்துடன், கோடுகள் மற்றும் புள்ளிகளின் நோக்கங்களையும் முப்பிரிவுகள் விதியைப் பயன்படுத்தி ஒரு சமநிலைப் படத்தை அல்லது காணொளியினை எவ்வாறு பிடிப்பது என்பது பற்றியும் விளக்கவும்.
- தமது கையடக்க தொலைபேசியின் புகைப்படக்கருவியிலுள்ள 'Grid lines' இனை இயக்கச் சொல்லவும்.
- முப்பிரிவுகள் விதியைப் பயன்படுத்தி ஒரு புகைப்படத்தையும் ஒரு 10 வினாடி வீடியோவினையும் எடுக்க சொல்லவும். பின்னர், அவ்வாறு எடுத்த படங்கள் மற்றும் வீடியோக்களில் ஒரு சில படங்கள் மற்றும் காணொளிகளை தெரிவுசெய்து அவற்றை காட்சிப்படுத்துமாறு வேண்டிக்கொள்ளவும். பின்னர், அவற்றின் சாதக பாதகங்களையும் மேம்படுத்த வேண்டிய பகுதிகளையும் கலந்துரையாடவும்.

வளங்கள்

மேலதிக தகவல்களுக்காக வளப் பொதியில் உள்ளடக்கப்பட்டுள்ள பொருட்களை துணையாகக் கொள்ளவும்.

அமர்வு 5.3

புகைப்படக் கருவி அடிப்படைக் காட்சிப் பிடிப்பு வகைகள்

அமர்வுக் காலம் - 60 நிமிடங்கள்

அறிமுகம்

இவ்வமர்வில், பங்கேற்பாளர்கள் காட்சி மொழியின் அடிப்படைகளை கற்றுக்கொள்வார்கள். புகைப்படக்கருவி அடிப்படைக் காட்சிகள் என்பது ஒரு சட்டகத்தினுள் ஒரு விடயத்தின் அளவை சுட்டிக்காட்டுவதாகும்.

கற்றல் குறிக்கோள்கள்

அமர்வின் நிறைவில், பங்கேற்பாளர்களுக்கு பல்வேறு காட்சி வகைகளை விளக்கிக்கொள்ள கூடியதாக இருப்பதுடன், அவர்கள் அவ்வாறு பல்வேறு காட்சி வகைகளில் படமெடுப்பதற்கான ஆற்றல்களையும் விருத்திசெய்து கொள்வார்கள்.

தேவையான பொருட்கள்

கையடக்க தொலைபேசிகள், திரையுடன் கூடிய ஒளிவீச்சிக்கருவி / LCD TV திரை, ஒலிபெருக்கிகள்.

முறை

ஊடாடும் கலந்துரையாடல், செயல்முறை விளக்கம், செயல்முறைப் பயிற்சி மற்றும் பயிற்றுவிப்பாளரின் முன்வைப்பு

செயற்பாடு

60 நிமிடங்கள்

- நாம் புகைப்படக் கருவியின் காட்சி சார்ந்த மொழியை கற்றுக்கொள்ளப் போகிறோம் என்பதை விளக்கவும். சொற்கள், வசனங்கள் மற்றும் பந்திகளை எழுதுவதற்கு பயன்படுத்தப்படுகின்ற எழுத்துக்கள்/ அரிச்சுவடிகளைக் கொண்டு உருவாக்கப்பட்ட மொழியே எமது மொழியாகும். அதேபோன்று, காட்சி மொழியில் அடிப்படைக் காட்சிகள் எழுத்துக்கள்/ அரிச்சுவடிகளுக்கு சமமானது.
- நாம் அடிப்படைக் காட்சிகளை ஒன்றன் பின் ஒன்றாக கற்றுக்கொள்ளவுள்ளோம் என பங்கேற்பாளர்களுக்கு சொல்லவும்.
- கீழே வழங்கப்பட்டுள்ள மாதிரி காட்சி வடிவங்களை காண்பித்து அத்தகைய காட்சிகளின் பல்வேறு வடிவங்களை விளக்கவும்.
- பயிற்சி மண்டபத்திற்கு வெளியே சென்று ஒவ்வொரு காட்சி வகைக்கும் குறைந்தபட்சம் ஒரு காட்சியை படமெடுக்குமாறு பங்கேற்பாளர்களிடம் வேண்டிக்கொள்ளவும். பங்கேற்பாளர்கள் பயிற்சி மண்டபத்திற்கு திரும்பி வந்த பிறகு ஒரு சில காட்சிகளை தெரிவுசெய்து அது எந்த வகைக்குரிய காட்சி என அடையாளப்படுத்துமாறு கூறவும்.

வழிப்படுத்துநருக்கான உதவிக் குறிப்புகள்

- வினைத்திறன்மிக்க கற்றலை இலகுவடுத்துவதற்காக தரப்பட்டுள்ள ஒழுங்கில் மாதிரி காட்சிகளை காட்சிப்படுத்தவும்.

வளங்கள்

மேலதிக தகவல்களுக்காக வளப் பொதியில் உள்ளடக்கப்பட்டுள்ள பொருட்களை துணையாக கொள்ளவும்.



EW - மிக அகலமான காட்சிப் பிடிப்பு



WS - அகலமான காட்சிப் பிடிப்பு



LS - நீள் காட்சிப் பிடிப்பு



MLS - இடைநிலை நீள் காட்சிப் பிடிப்பு



MS - இடைநிலைக் காட்சிப் பிடிப்பு



MCU - இடைநிலை அண்மைக் காட்சிப் பிடிப்பு



CU - அண்மைநிலைக் காட்சிப் பிடிப்பு



ECU - மிக அண்மைநிலைக் காட்சிப் பிடிப்பு



OSS - புயத்திற்கு மேலான காட்சிப் பிடிப்பு



POV - பார்வைப் புள்ளி காட்சிப் பிடிப்பு

அமர்வு 5.4

காணொளிப் பிடிப்புத் தொடர் வரிசை

அமர்வுக் காலம் - 45 நிமிடங்கள்

அறிமுகம்

வீடியோ செவ்வையாக்கத்தின் போது காட்சித் தொடர் வரிசைப் பதிவு என்பது ஏதாவதொரு கருத்தினை அல்லது கதையை எடுத்துரைப்பதற்காக காணொளிக் குறுந்தொகுப்பு அல்லது பகுதிகளை ஏதேனுமொரு ஒழுங்கில் ஒழுங்குபடுத்துவதாகும். இது படமாக்கல் மற்றும் காணொளி தயாரிப்பில் கருத்திற்கொள்ளப்படுகின்ற ஒரு அடிப்படை எண்ணக்கருவாகும். இங்கு ஒத்திசைவான கதைக்களம் அல்லது காட்சி சார்ந்த கருப்பொருளை உருவாக்குவதற்காக தனிப்பட்ட காட்சிப் பிடிப்புக்கள் இணைக்கப்படுகின்றன.

கற்றல் குறிக்கோள்கள்

அமர்வின் நிறைவில் பங்கேற்பாளர்கள் காட்சித் தொடர் வரிசைப் பதிவு என்றால் என்ன என்று புரிந்துகொள்வதுடன், ஒரு காட்சித் தொடர் வரிசைப் பதிவை பிடிப்பதற்கான ஆற்றலை பெற்றுக்கொள்வார்கள்.

தேவையான பொருட்கள்

கையடக்க தொலைபேசிகள், திரையுடன் கூடிய ஒளிவீச்சிக்கருவி/ LCD TV திரை

முறை

செயல்முறை விளக்கம், ஊடாடும் கலந்துரையாடல்.

செயற்பாடு

45 நிமிடங்கள்

- அமர்வினை துவங்க முன்பு 'காட்சித் தொடர் வரிசைப் பதிவு' எனும் சொல்லினால் கருதப்படுவது யாது என கேட்டு வெள்ளைப் பலகையில் குறிக்கவும். பின்னர், காட்சித் தொடர் வரிசைப் பதிவு என்பது ஏதாவதொரு விடயத்தை ஏதேனுமொரு ஒழுங்கில் ஒழுங்குபடுத்துவதாகும் என தெளிவுபடுத்தவும்.
- ஒரு நிரலொழுங்கில் காணொளிகளை பிடிக்கும் போது கீழுள்ள வினாக்களுக்கு விடை காண வேண்டுமென வாசகர்களுக்கு கூறவும்.
 - யார் காணொளியில் பிடிக்கப்படுகிறார்?
 - என்ன செய்யப்படுகின்றது?
- பின்னர், கீழே காட்டப்பட்டுள்ள மாதிரிப் படங்களை காண்பித்து மேலே காட்டப்பட்டுள்ள வினாக்களுக்கு விடை காணுமாறு கூறவும். காட்சித் தொடர் வரிசைப் பதிவு எண்ணக்கருவினை புரிந்துகொள்ளும் வகையில் மேலும் அதிகமான மாதிரிப் படங்களை காண்பிக்கவும்.
- பின்னர், ஒரு நிரலொழுங்கில் எவ்வாறு வீடியோ பிடிப்பது என செயல்முறை விளக்கத்தை வழங்கவும்.
- பயிற்சி மண்டபத்தினுள் ஒரு நிரலொழுங்கில் வீடியோ எடுக்குமாறு பங்கேற்பாளர்களுக்கு கூறவும். (உதாரணமாக - ஒருவர் மண்டபத்திற்குள் நுழைதல், புத்தகம் வாசித்தல்...)
- பங்கேற்பாளர்கள் இவ்வாறு வீடியோ பிடித்த பிறகு தெரிவுசெய்த சில காட்சித் தொடர் வரிசைப் பதிவுகளை திரையிட்டு அவற்றின் சாதக, பாதகங்களையும், மேம்படுத்த வேண்டிய பகுதிகளையும் இனங்காணுமாறு ஊக்குவிக்கவும்.

வளங்கள்

மேலதிக தகவல்களுக்காக வளப் பொதியில் உள்ளடக்கப்பட்டுள்ள பொருட்களை துணையாகக் கொள்ளவும்.

மாதிரி காட்சித் தொடர் வரிசைப் பதிவு



அமர்வு 5.5

அடிப்படை நேர்காணல் நுட்பங்கள்

அமர்வுக் காலம் - 60 நிமிடங்கள்

அறிமுகம்	கையடக்கத் தொலைபேசியை பயன்படுத்தி துறைசார் நேர்காணலை நடாத்துவதற்காக பங்கேற்பாளர்கள் முன்கூட்டிய தயார்நிலையில் இருக்க வேண்டும்.
கற்றல் குறிக்கோள்கள்	அமர்வின் நிறைவில் பங்கேற்பாளர்களுக்கு ஒரு நேர்காணலை படமெடுப்பதில் கருத்திற்கொள்ள வேண்டிய முக்கியமான நுட்பங்களை அறிந்துகொள்ளக்கூடியதாக இருப்பதுடன், கையடக்க தொலைபேசியை பயன்படுத்தி ஒரு நேர்காணலை படமெடுப்பதற்கான ஆற்றலையும் விருத்திசெய்துகொள்வார்கள்.
தேவையான பொருட்கள்	கையடக்க தொலைபேசிகள், முக்காலி
முறை	ஊடாரும் கலந்துரையாடல், செயல்முறை விளக்கம், சோடிப் பயிற்சி, பயிற்றுவிப்பாளரின் முன்வைப்பு

செயற்பாடு

60 நிமிடங்கள்

- முக்காலி உதவியுடன் கையடக்க தொலைபேசியை தயார்செய்துகொள்ளவும். ஒரு செயல்முறை விளக்கத்திற்காக சுயவிருப்பத்தில் இரண்டு பேரை மண்டபத்தின் முன்பகுதிக்கு அழைக்கவும். அவர்களில் ஒருவருக்கு கதிரையில் அமருமாறும் அடுத்தவருக்கு புகைப்படக் கருவி மற்றும் முக்காலி அருகே நின்று நிலையில் இருக்குமாறும் கூறவும்.
- பின்னர் இரண்டாவது நபருக்கு நேர்காணலுக்கான ஒரு சட்டகத்தை அமைக்குமாறு வேண்டிக்கொள்ளவும். அவ்வாறு அமைத்ததும் குறித்த சட்டகம் பற்றி பங்கேற்பாளர்களின் கருத்துக்களை கேட்கவும். அவர்களின் பரிந்துரைகள், கருத்துக்கள் மற்றும் மேம்படுத்தப்பட வேண்டிய பகுதிகளை வெண்பலகையில் எழுதவும்.
- தொண்டர் நேர்காணலுக்கு பொருத்தமான ஒரு சட்டகத்தை அமைக்கும் வரையில் இப்பயிற்சியை தொடர்ந்து செய்யவும்.
- பங்கேற்பாளர்களுக்கு அடிப்படை நேர்காணல் குறிப்புக்களை விளக்கவும்.

✓ **கண் மட்டம்/ கண் கோடு** : புகைப்படக் கருவியின் வில்லை பொருளின் கண் மட்டத்தில் வைத்தல்.

✓ **புகைப்படக் கருவிக்கு வெளியே** : புகைப்படக் கருவியின் வில்லைகளுக்கு வெளியே இருந்து கதைத்தல்

✓ **லீட் ரும் ஹெட் ரும்** : சட்டகத்தின் மேல் விளிம்பிற்கும் தலைக்கும் இடையில் இடைவெளியை வைத்திருத்தல், மேலும் அவை பார்க்கும் திசையில் இடை வெளி வைத்திருத்தல்.

✓ **முப்பிரிவுகள் விதி** : புகைப்படக்கருவி அமைப்பிலுள்ள கட்டங்களைப் பயன்படுத்தி முப்பிரிவுகள் விதியை பயன்படுத்தி பொருட்களை வைக்கவும்.

✓ **பின்னணி** : உங்கள் கதைக்கு பொருத்தமான ஒரு பின்னணியை தெரிவுசெய்யவும்.

✓ தரமான ஒலியை பதிவு செய்வதற்காக (Headset Microphone) தலையணி ஒலிவாங்கி அல்லது தொழில்முறை ஒலிவாங்கியை அணிந்துகொள்ளவும்.

- ✓ **நடுத்தர நெருக்கமான காட்சிப் பிடிப்பு :** நேர்காணலில் எப்போதும் MCU - இடைநிலை அண்மைக் காட்சி பிடிப்பைப் பயன்படுத்தவும்.
 - ✓ **வினாக்களுடன் தயாராகவும் :** பங்கேற்பாளரிடம் வினாக்களைத் தொடுப்பதற்கு உங்களை முன்கூட்டியே தயார்படுத்திக்கொள்ளவும்.
 - ✓ **பிளைட் மோட் :** நேர்காணலின் போது தேவையற்ற அழைப்புக்கள் மற்றும் தொந்தரவுகளை தவிர்ப்பதற்காக பிளைட் மோட் இணை செயல்படுத்தவும். நேர்காணல் முடிந்தவுடன் பிளைட் மோட் இணை இயக்க மறக்க வேண்டாம்.
- பங்கேற்பாளர்களிடம் இன்னொரு பங்கேற்பாளரை தெரிவுசெய்து மேலே குறிப்பிட்ட உதவிக் குறிப்புக்களை பின்பற்றி இரண்டு நிமிட நேர்காணலை படம் பிடிக்குமாறு வேண்டிக்கொள்ளவும்.

உதவி

#1 நீங்கள் ஒருவருடன் முதற் தடவை கதைக்கும் போது அவர்களைப் பற்றி அறிந்து அவர்களுடன் நல்லுறவைக் கட்டியெழுப்பவும். அவர்களிடம் வினாக்களை கேட்டு சுதந்திரமாக பதிலளிக்க சந்தர்ப்பம் வழங்கவும். நீங்கள் கேட்க வேண்டுமென விரும்பும் விடயங்களுக்குப் பதிலாக அவர்கள் கூறும் விடயங்களுக்கு செவிமடுங்கள். புரிதலுக்கும் நம்பகத்தன்மையை கட்டியெழுப்பவும் செவிமடுப்பதே முக்கியமானது.

#2 உங்கள் புகைப்படக் கருவியை நபரின் முகத்திற்குள் திணிக்காதீர்கள். அவர்களின் தனிப்பட்ட இடைவெளியையும் உங்கள் இடைவெளியையும் பேணுங்கள். புகைப்படக்கருவியை முழுமையாகவே பயன்படுத்தாதிருக்கலாம். அதற்கு பதிலாக குறிப்புகளை எழுதுவதற்காக (Notepad) குறிதாள் அட்டையை பயன்படுத்த முடியும். நேர்காணப்படுபவர் உடன்பட்டால் ஒலிஅமைவு பதிவு கருவியை அல்லது செயலியை பயன்படுத்த முடியும்.





கதையை தொகுத்தலும் உருவாக்குதலும்

அறிமுகம்

கதைசொல்லிகள் காட்சியையும் ஒலிஅமைவு பகுதிகளையும் இணைத்து ஒரு கதையை உருவாக்கும் இறுதிக் கட்டம் இதுவாகும். இது செவ்வையாக்கல் கட்டமாகும்.

கதைசொல்லிகள் செவ்வையாக்கத்தின் போது அதற்கான தொழில்வாண்மை சார் கருவிகளை பயன்படுத்த வேண்டிய கட்டாயமில்லை என்பதுடன், குறிப்பிட்ட தொழிற்புத்தை தான் பயன்படுத்த வேண்டுமென்ற வரையறைகளும் இல்லை. எனவே, ஒரு திறன்பேசி மட்டும் போதுமானது. செயற்திட்டத்தின் நோக்கத்தையும் வாசகர்களின் இலக்குகளையும் பூர்த்திசெய்யும் விதத்தில் கதைசொல்லிகளுக்கு தற்போது கணிசமானளவு மென்பொருட்களும் செயலிகளும் உள்ளன. அவற்றின் உதவியுடன் கதைசொல்லிகளுக்கு தமது செவ்வையாக்கல் திறன்களை விருத்தி செய்துகொள்ள முடியும். வழக்கமான பயிற்சியின் மூலம் அவர்கள் குறுகிய காலத்தில் தேர்ச்சி பெற முடியும். அடிப்படை அம்சங்களை வழங்கும் எண்மக் கதை சொல்லலுக்கான பல கருவிகள் உள்ளன.

அமர்வு 6

கதையை தொகுத்தலும் உருவாக்குதலும்

அமர்வு காலம் - 60 நிமிடங்கள்

அறிமுகம்

இச்செயற்பாட்டில் இலவச கையடக்க செயலிகளைப் பயன்படுத்தி மேற்கொள்ளக்கூடிய காணொளி செவ்வையாக்கத்தின் அடிப்படைகளை கற்றுக்கொள்கிறார்கள். சமூக ஊடகங்கள், கல்விக் காணொளிகள் மற்றும் ஏனைய நோக்கங்களுக்கான உள்ளடக்கங்களை தொகுப்பதற்கு காணொளி செவ்வையாக்கல் திறன் மிகவும் அத்தியாவசியமானது. இவ்வமர்வின் நிறைவில் பங்கேற்பாளர்கள் காணொளிகளை செவ்வையாக்கம் செய்யவும், அவற்றுடன் உரைகள் மற்றும் ஒலிஅமைவுகளை சேர்க்கவும், அவற்றின் உள்ளடக்கங்களை ஒன்றிலிருந்து இன்னொன்றுக்கு மாறுவதை பிரயோகிக்கவும், இறுதியாக அவற்றை பதிவிறக்கம் செய்து பகிரவும் தேவையான திறன்களை பெற்றுக்கொள்கின்றனர்.

கற்றல் குறிக்கோள்கள்

அமர்வின் நிறைவில், பங்கேற்பாளர்களுக்கு தமது சொந்தக் கதையை தொகுத்து உருவாக்குவதற்கு இலவச கையடக்க செயலிகளை பயன்படுத்தும் திறன்களை விருத்திசெய்துகொள்ளக் கூடியதாக இருக்கும்.

தேவையான பொருட்கள்

கையடக்க தொலைபேசிகள், இலவச கையடக்கத் தொலைபேசி செவ்வையாக்க செயலிகள்

முறை

செயல்முறை விளக்கம், இருவர்களை கொண்ட சோடி பயிற்சிகள், பயிற்றுவிப்பாளரின் முன்வைப்பு

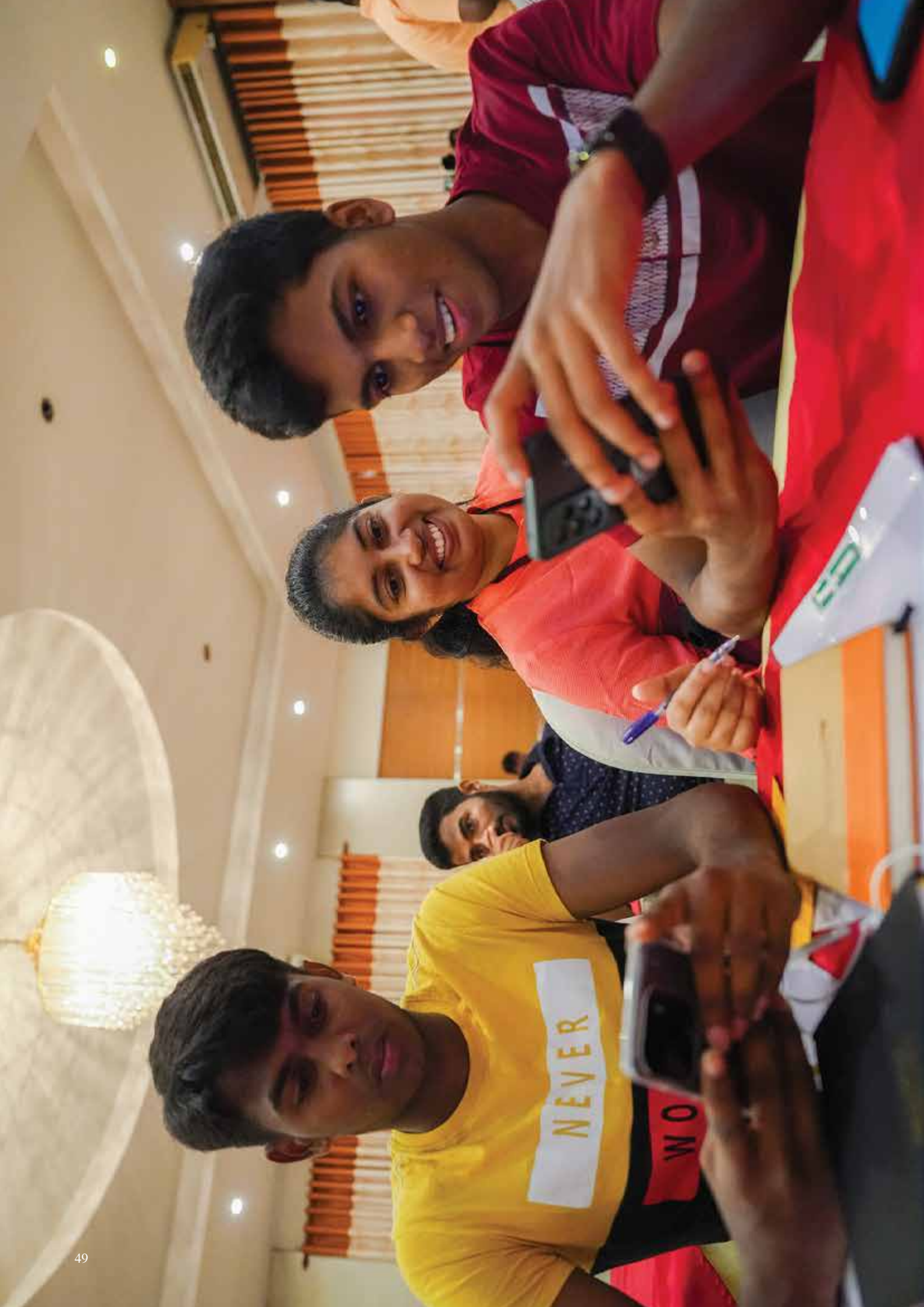
- பரிந்துரை செய்துள்ள கையடக்கத் தொலைபேசி செயலியை Play Store அல்லது App Store இலிருந்து தெரிவுசெய்து பதிவிறக்கம் செய்யுமாறு பங்கேற்பாளர்களுக்கு கூறவும்.
- பின்னர், பயிற்றுவிப்பாளரும் அதே செவ்வையாக்க செயலிகளை பதிவிறக்கம் செய்து அவற்றின் தொழிற்பாடுகள் மற்றும் விவரிப்பு இடைமுகங்களை (Interface) விளக்க வேண்டும்.
- தமது காணொளிகளை மூல காட்சியிலிருந்து செவ்வையாக்க செயலியின் காலநேர வழித்தடத்திற்கு (Timeline) எவ்வாறு இறக்குமதி செய்வதென பயிற்றுவிப்பாளர் செய்து காட்டுவதோடு அவ்வாறு செய்யுமாறு பங்கேற்பாளர்களுக்கு கூற வேண்டும்.
- பின்னர், கையடக்கத் தொலைபேசி செயலியிலுள்ள கருவிகளின் உதவியுடன் “காணொளியினை குறைப்பது - trim the video” எவ்வாறு என்றும் செயல்முறைப் பயிற்சியினூடாக விளக்கிவிட்டு, அவ்வாறு பயிற்சிபெறுமாறு பங்கேற்பாளர்களை கேட்க வேண்டும்.
- பின்னர், காணொளிக்கு எவ்வாறு உரைகளை அடுக்குகளாக (Layers) சேர்ப்பது என்றும், வர்ணங்களை மாற்றுதல், காணொளியின் பின்னணித் தோற்றத்தை மாற்றுதல், அசைவூட்டல்களை மாற்றுதல், எழுத்துரு வடிவத்தை மாற்றுதல் போன்ற வடிவமைப்புக்களை எவ்வாறு செய்வது என்றும் பயிற்றுவிப்பாளர் செயல்முறை விளக்கத்தினூடாக தெளிவுபடுத்த வேண்டும். பின்னர், பங்கேற்பாளர்களுக்கு அவ்வாறு செய்வதற்கு சந்தர்ப்பம் வழங்குவது அவசியம்.
- அத்துடன், காணொளியுடன் ‘ஒலிஅமைவு கோப்புக்களை’ எவ்வாறு சேர்ப்பது என்றும், ‘ஒலிஅமைவை குறைப்பது - trim the audio’ எவ்வாறு என்றும் செயல்முறை விளக்கத்தினை வழங்கும் வேளையிலேயே தன்னைப் பின்பற்றி பயிற்சிபெறுமாறு பங்கேற்பாளர்களுக்கு கூற வேண்டும்.
- பின்னர், கிடைக்கும் செயலிகளின் உதவியுடன் காட்சிகளுக்கிடையிலான நிலைமாற்றத்தை ‘Transition’ எவ்வாறு சேர்ப்பது என செயல்முறை விளக்கத்தினை வழங்கி அவ்வாறு மீண்டும் செய்யுமாறு பங்கேற்பாளர்களுக்கு கூற வேண்டும்.
- இறுதியாக, தொகுக்கப்பட்ட காணொளியினை MP4 கோப்பாக பதிவிறக்கம் செய்வதென பயிற்றுவிப்பாளர் செயல்முறைப் பயிற்சியின் மூலம் விளக்கி அவ்வாறு பதிவிறக்கம் செய்யுமாறு பங்கேற்பாளர்களுக்கு கூற வேண்டும்.

வளங்கள்

மேலதிக தகவல்களுக்காக வளப் பொதியில் உள்ளடக்கப்பட்டுள்ள பொருட்களை துணையாக கொள்ளவும்.

குறிப்பு

காணொளியினை செவ்வையாக்கம் செய்வதற்கு கிடைக்கும் கருவிகள் மற்றும் அம்சங்கள் மென்பொருளுக்கு மென்பொருள் வித்தியாசப்படும். எனவே, பயிற்றுவிப்பாளர் கிடைக்கும் மென்பொருள்கள் மற்றும் செயலிகள் தொடர்பாக பரிச்சயம் பெறுவது அவசியம்.



படிமுறை 7 பதிப்பும் பகிர்தலும்

அறிமுகம்

கதைசொல்லிகள் கதையின் உள்ளடக்கத்தில் தேவையான செவ்வையாக்கங்களை செய்து தொகுத்த பிறகு அதனை வெளியிடுவதற்கான சாத்தியப்பாடுகளைப் பற்றி சிந்திப்பது முக்கியமானது. எனவே, வெறுமனே ஒரு தனித் தளத்தில் தங்கியிருப்பதற்கு பதிலாக கதை சொல்வதற்கு தனித்துவமான எண்மத் தளங்களை கருத்திற்கொள்வது முக்கியமானது. அவை வலைத்தளங்களாகவோ, வலைப்பதிவுகளாகவோ அல்லது சமூக ஊடகங்களாகவோ இருக்கலாம். எனவே, பல்வேறு எண்மத் தளங்களை கருத்திற்கொள்ளல் வேண்டும்.

ஒரு சில சமூக ஊடகத்தளங்களில் சுழல்மேடைகள் மிகவும் சிறப்பாக தொழிற்படுகின்றன. இங்கு ஒரு தனி இடுகைப் பதிவில் பல படங்களை சேர்க்க முடியும். அவ்வாறே, இன்னும் சில சமூக ஊடகத் தளங்களில் உள்ளடக்கத்தை ஈர்க்கக்கூடிய பதிவுகளாக காணொளிகளே உள்ளன. காணொளிகளுக்கு அடுத்ததாகவே படங்கள் ஓவியங்கள் உள்ளன. எனவே, உரைகளை அடிப்படையாகக்கொண்ட பதிவுகளை விட காணொளிகளுக்கே அதிக துலங்கல்கள் (விருப்புகள், கருத்துக்கள், பகிர்வுகள்) கிடைக்கின்றன.

மேலும், முக்கியமான சொற்கள் அல்லது தலைப்புக்களை குறிப்பாக எடுத்துக்காட்டவும் பதிவுகளை வகைப்படுத்தவும் பொருத்தமான (Hashtag) தேடொட்டுகளை இணைத்துக்கொள்வது சிறந்தது. அத்துடன், பங்கேற்பாளர்கள் தமது சமூக ஊடகங்களில் தமது கதைகளை வெளியிடும் போது இவ்வாறான (Hashtag) தேடொட்டுகளை பயன்படுத்துமாறு அவர்களை ஊக்குவிப்பது அவசியம். கதைசொல்லிகளுக்கு தற்போது பயன்பாட்டிலிருக்கின்ற (Hashtag) தேடொட்டுகளை பயன்படுத்தலாம் அல்லது தமக்கு சொந்தமாக ஒன்றை உருவாக்கிக்கொள்ளலாம். உதாரணம் : #சமூக விழிப்புணர்வு #உளநலம் #காலநிலை மாற்றம். மேலும், பங்கேற்பாளர்களுக்கு மேற்கூறப்பட்ட Hashtag களை கண்காணிப்பதற்கு வினைத்திறன்மிக்க மென்பொருள் செயலிகளை அடையாளப்படுத்த முடியும். இந்த அணுகுமுறையானது கதைசொல்லிகளின் ஒட்டுமொத்த சமூக வலைப்பின்னலை சென்றடையும் விதத்தில் சிறந்த பெறுபெறுகளை பெற்றுத்தருவதுடன் அவர்களின் வாசகர் மட்டத்தையும் விரிவுபடுத்துவதற்கான சந்தர்ப்பத்தை ஏற்படுத்திக்கொடுக்கும். எனவே, கீழே குறிப்பிடப்படுகின்ற காரணங்களால் Hashtag களின் பயன்பாடு அதிக பயன்தரக்கூடியது.

- உள்ளடக்கத்தை வகைப்படுத்துதல் : குறிப்பான தலைப்புக்கள் அல்லது போக்குகளில் ஆர்வமுள்ள பயனர்களுக்கு தமக்கு தேவையானவற்றை இலகுவாக கண்டறியும் விதத்தில் உங்கள் உள்ளடக்கத்தை வகைப்படுத்துவதற்கு Hashtag கள் துணைபுரிகின்றன.
- வாசகர் வட்டத்தை விரிவுபடுத்துதல் : நீங்கள் பொருத்தமான மற்றும் பிரபலமான Hashtag களை பயன்படுத்தும் போது குறித்த Hashtag களை தேடுகின்ற வாசகர்களுக்கும் உங்கள் பதிவுகளை பார்க்கக்கூடியதாக இருக்கும். இது உங்களுக்கு நெருக்கமான வாசகர்களுக்கு அப்பால் வாசகர் வட்டத்தை விரிவுபடுத்த உதவும்.
- போக்குகளை கண்காணித்தல் : சமகாலத்தில் பிரபலமான Hashtag களை பயன்படுத்துவதன் மூலம் உங்கள் படைப்புக்களை பார்வையிடுவோரின் எண்ணிக்கையை அதிகரிக்க முடியும். அப்போது உங்கள் உள்ளடக்கமும் சமகால கலந்துரையாடல்களின் ஒரு பகுதியாக மாறும்.

அத்துடன், பத்திரிகையாளர்கள், சமூகத்தில் செல்வாக்குடையோர், பிற சமூகங்கள், இலாப நோக்கற்ற அமைப்புக்கள் மற்றும் ஏனைய ஊடக நிறுவனங்கள் போன்ற மூலோபாய பங்களிகள் மற்றும் அமைப்புக்களை இனங்கண்டு அவர்களுடன் இணைந்து செயலாற்றுவது பற்றி சிந்திக்கவும். அது உங்கள் எண்மக் கதைகளை ஊக்குவிக்கவும் பகிரவும் சந்தர்ப்பம் கிடைக்கும். மேலும், உங்கள் பங்களிகள் மற்றும் சமூக ஊடகங்களில் உங்களை பின்பற்றுவோர் உங்கள் கதைகளைப் பற்றி அறிந்துகொள்ளும் விதத்தில் விரிவான ஊக்குவிப்புத் திட்டமொன்றை தயார்செய்யவும். இத்தகைய ஊக்குவிப்புத் திட்டத்தில் உங்கள் படைப்பு தொடர்பான ஆர்வத்தை மேம்படுத்துதல், அதனை வெளியிடுதல், பகிர்தல், அது தொடர்பாக உரையாடல்களை நடாத்துதல், வாசகர்களை கவரும் விதத்தில்

தொடர்ச்சியான கண்காணிப்புக்களை மேற்கொள்ளல் போன்ற நடவடிக்கைகளை உள்ளடக்கவும்.

கதை சொல்லல் செயன்முறை வெற்றிபெறுவதற்கு கதைசொல்லிகளுக்கு தெளிவான இலக்குகள் அல்லது குறிக்கோள்கள் இருத்தல் வேண்டும். எண்மக் கதைகளின் வாசகர்களாக தீர்மானம் மேற்கொள்வோர், கதை சொல்வோர் தமது கதையின் பக்கம் ஈர்க்க வேண்டுமென விரும்பும் சமூகங்கள், நிறுவனங்கள், சட்டவல்லுநர்கள் அல்லது தமது நண்பர் வட்டங்கள் ஆகியோர் இருக்கலாம். மேலும், தொடர்ச்சியாக நவீன, புத்தாக்க அணுகுமுறைகளை கண்டறிந்து அவற்றை தமது எண்மக் கதைகளில் பயன்படுத்தும் ஆர்வம் இருப்பதும் அவசியம். அத்துடன், ஏதேனுமொரு மூலோபாயம் விரும்பியளவு அடைவினை எட்டுவதில்லை என இனங்கண்டதும் உத்தேச இலக்குகள் மற்றும் குறிக்கோள்களை அடைவதற்காக புதிய மூலோபாயங்களை இணைத்து அமுல்படுத்துவது அவசியம்.

எண்மக் கதை சொல்லலின் மிகவும் முக்கியமான அம்சம் யாதெனில், இச்செயன்முறையில் ஈடுபட்டுள்ள அணைவரிடமும் தாமே கதையின் சொந்தக்காரர்கள் மற்றும் தாமே அதன் முகவர்கள் என்ற உணர்வினை ஏற்படுத்துவதாகும். எண்மக் கதையில் சமூக நிறுவனங்கள் மற்றும் நேர்காணல் விடயங்கள் சம்பந்தப்பட்டிருந்தால் வெளிவரவிருக்கம் எண்மக் கதை தொடர்பாக அவர்கள் அறிந்திருப்பது அவசியம். கதையில் அவர்களின் பங்கேற்பு அவர்களுக்கு செளகரியமானது என்பதை உறுதிப்படுத்துவதற்காக அவர்களுடன் திறந்த உரையாடல்களை பேணுவது முக்கியமானது. வெற்றிகரமான கதை சொல்லலின் மிகவும் முக்கியமான கூறு பரஸ்பர உரிமைத்துவமாகும். கதை விவரணங்கள் உங்களுக்கு சொந்தமாக இல்லாவிட்டாலும், ஒலிஅமைவு மற்றும் காணொளிப் பதிவுகள் உங்களிடம் இருக்கும் சந்தர்ப்பத்தில் குறித்த கதையின் உள்ளடக்கத்துடன் சம்பந்தப்பட்டவர்களின் மரியாதை மற்றும் கண்ணியத்தை நிலைநிறுத்துவது அவசியம்.

எண்மக் கதையை வெளியிட முன்பு பகிரப்பட்ட உள்ளடக்கத்தின் அடிப்படையில் கதையுடன் சம்பந்தப்பட்டவர்களுக்கு ஏற்படக்கூடிய ஆபத்துக்கள் தொடர்பில் கதைசொல்லிகள் கவனம் செலுத்துவது மிகவும் முக்கியமானது. மேலும், ஒருவரின் கலாச்சாரம், மதம், இனம், இயலாமை போன்ற உணர்வுபூர்வமான தகவல்கள்/ தலைப்புக்கள் தொடர்பில் நினைவிற்கொள்வது முக்கியமானது. எனவே, ஏதேனும் ஆபத்துக்களை முன்கூட்டியே இனங்கண்டிருந்தால் கதைசொல்லிகள் அவற்றை தவிர்ப்பதற்கான நடவடிக்கைகளை மேற்கொள்வது அவசியம்.

அமர்வு 7

பதிப்பும் பகிர்தலும்

அமர்வு காலம் 30 நிமிடங்கள்

அறிமுகம்

இச்செயற்பாட்டில் பங்கேற்பாளர்கள் தமது செவ்வையாக்கம் செய்த காணொளியினை அல்லது எண்மக் கதையை எவ்வாறு பதிவிறக்கம் செய்வது என்றும் சமூக ஊடகங்களில் எவ்வாறு பகிர்வது என்றும் கற்றுக்கொள்கின்றனர். மேலும், காணொளிகளுக்கான கவர்ச்சிகரமான குறிப்பீடுகளை உருவாக்குதல் மற்றும் தாம் தெரிவுசெய்த தலைப்புக்களில் வாசகர்களுடன் அர்த்தமுள்ள உரையாடல்களை நடாத்துதல் போன்ற செயற்பாடுகளின் முக்கியத்துவத்தை கண்டறிவார்கள்.

கற்றல் குறிக்கோள்கள்

அமர்வின் நிறைவில், பங்கேற்பாளர்கள் தமது கதைகளை வெளியிடவும், பகிரவும் சமூக ஊடகங்களை பயன்படுத்துவதற்கான ஆற்றலை விருத்திசெய்து கொள்கின்றனர்

தேவையான பொருட்கள்

செயல்முறை விளக்கம், இருவர் கொண்ட சோடி பயிற்சி, பயிற்றுவிப்பாளரின் முன்வைப்பு

முறை

கையடக்கத் தொலைபேசிகள், இலவச கையடக்க செவ்வையாக்க செயலிகள்

செயற்பாடு 30 நிமிடங்கள்

- செவ்வையாக்க செயலிகளிலுள்ள 'பகிர்தல்' தெரிவினை பயன்படுத்தி பங்கேற்பாளர்களுக்கு பரிச்சயமான சமூக ஊடகத்தளங்களுக்கு தமது கதைகளை பகிருமாறு கூறவும்.
- வாசகர்களை கவரும் விதத்தில் தமது கதைக்கு இணைக்கூற்றுக்களை (Caption) எழுதுமாறு பங்கேற்பாளர்களுக்கு கூறவும்.
- பின்னர் வாசகர்களுடன் சம்பந்தப்பட்டு அவர்கள் தெரிவுசெய்த தலைப்பில் ஒரு கலந்துரையாடலை உருவாக்குமாறு பங்கேற்பாளர்களுக்கு கூறவும்.



படிமுறை 8 மீளாய்வு மற்றும் பிரதிபலிப்பு

அறிமுகம்

கதைசொல்லிகள் தமது எண்மக் கதையினூடாக எதிர்பார்த்த பெறுபேறுகளை சாதித்துக்கொள்கிறார்களா அல்லது தமது இலக்குகள் மற்றும் குறிக்கோள்களை நோக்கி பயணிக்கிறார்களா என்பதை மதிப்பிடுவதற்கு பல்வேறு படிமுறைகளை கருத்திற்கொள்ள வேண்டியுள்ளது. கதையின் தாக்கத்தினை அளவிடுவதற்கு குறிப்பான மற்றும் பிரத்தியேகமான வழிமுறைகள் இல்லை. எனவே, கதைசொல்லிகளுக்கு தனது கதை ஏற்படுத்தும் தாக்கத்தை மீளாய்வு செய்வதற்கும் அதன் பிரதிபலிப்புக்களை கண்டறியவும், அவ்வாறே தனது கதையின் உள்ளடக்கத்தின் வெற்றியை மதிப்பாய்வு செய்யவும் பல்வேறு உத்திகளை பயன்படுத்த முடியும்.

இங்கே கருத்திற்கொள்ளத்தக்க சில பொதுவான குறிப்புகளும் குறிப்புரைகளும் உள்ளன.

தாக்கத்தை மதிப்பாய்வு செய்வதற்கு அளவீடுகளை (Metrics) பயன்படுத்தவும்

சமூக ஊடக பகுப்பாய்வுகள்

உங்கள் கதை சமூகத்தில் ஏற்படுத்தும் தாக்கத்தினை விளங்கிக்கொள்ள அது எந்தளவு சென்றடைந்துள்ளது, அது தொடர்பாக பயனர்கள் மத்தியில் காணப்படும் கருத்துக்கள், அதற்கு காண்பித்துள்ள துலங்கல்கள் (விருப்புக்கள், கருத்துரைகள், பகிர்வுகள்) மற்றும் உங்கள் கதைகளை பின்தொடரும் வாசகர்களின் அதிகரிப்பு போன்ற முக்கிய அளவீடுகளை கண்காணிக்கவும்.

பார்வையாளர் பின்னூட்டம்

கருத்துரைகள் மற்றும் ஊடாடல்களின் தரத்தை அவதானிக்கவும். உங்கள் உள்ளடக்கத்திற்கு துலங்கல் காண்பிக்கும் விதத்தில் மக்கள் கேள்விகளை கேட்கின்றார்களா அல்லது தமது தனிப்பட்ட கதைகளை பகிர்கின்றார்களா?

நடவடிக்கைக்கு அழைத்தல் (Call-to-action - CTA) வினைத்திறன்

உங்கள் எண்மக் கதை நடவடிக்கைக்கு அழைத்தல் அம்சங்களை (அதாவது, பதிவை பகிர்தல், முறையீட்டில் கைச்சாத்திடல், ஒரு நிகழ்விற்கு சமூகமளித்தல், ஒரு செய்திமடலுக்கு பதிவு செய்துகொள்ளல், ஒரு விடயத்திற்கு நன்கொடை வழங்குதல்) உள்ளடக்கியிருந்தால் மேற்கொள்ளப்பட்ட நடவடிக்கைகளின் எண்ணிக்கையை அளவிடவும்.

பார்வையாளர் புள்ளிவிபரங்கள்

உங்கள் உள்ளடக்கத்துடன் யார் சம்பந்தப்பட்டுள்ளனர் என்பதை பகுப்பாய்வு செய்யவும். வயது, இடம் அல்லது ஆர்வங்களின் அடிப்படையில் உங்கள் முயற்சிகள் உங்கள் இலக்கு வாசகர்களை சென்றடைகின்றனவா?



உணர்வு ரீதியாக ஏற்படுத்தும் தாக்கத்தின் பிரதிபலிப்பு

கதையின் எதிரொளி

நீங்கள் எதிர்பார்த்த உணர்ச்சிபூர்வமான தாக்கம் கதையினால் ஏற்பட்டுள்ளதா என்பது பற்றி சிந்திக்கவும். நீங்கள் எதிர்பார்த்தது போன்று பார்வையாளர்கள் கதையின் கதாபாத்திரங்களுடன் அல்லது கதை சொல்ல வரும் செய்தியுடன் தொடர்புபடுகின்றார்களா என்று சிந்திக்கவும்.

பார்வையாளர்களின் ஒத்துணர்வு

உங்கள் கதை உருவாக்கிய ஒத்துணர்வு அல்லது உத்வேகத்தின் அறிகுறிகளை பற்றி சிந்திக்கவும். மக்களின் தனிப்பட்ட கருத்துரைகள், பகிரப்பட்ட அனுபவங்கள் அல்லது உங்கள் செய்தியின் அடிப்படையில் மக்கள் எடுக்கும் படிமுறை ரீதியான நடவடிக்கைகள் போன்றவற்றினூடாக பார்வையாளர்களின் ஒத்துணர்வினை விளங்கிக்கொள்ள முடியும்.

நேரடி பின்னூட்டல்களை திரட்டவும்.

ஆய்வுகள் மற்றும் கருத்துக்கணிப்புகள்

உங்கள் கதைகளை பகிர்ந்துகொண்ட பிறகு பார்வையாளர்களின் பின்னூட்டலை அறிந்துகொள்வதற்காக ஆய்வுகள் அல்லது கருத்துக்கணிப்புகளை நடாத்தவும். இது உங்கள் கதையில் பயன் தரக்கூடிய மற்றும் பயனற்ற அம்சங்களை விளங்கிக்கொள்ள துணைபுரியும்.

கவனக் குழுக்கள்

சாத்தியப்பாடுகள் இருந்தால், உங்கள் எண்மக் கதையை மீளாய்வு செய்வதற்கும் அதன் தாக்கம், தொனி மற்றும் செய்தியின் துல்லியத்தன்மை போன்றன தொடர்பாக ஆழமான பின்னூட்டலை பெற்றுக்கொள்வதற்காக சிறு கவனக் குழுச் செயற்பாடுகளை ஒழுங்குபடுத்தவும்.

நீண்ட கால தாக்கத்தை கண்காணித்தல்

நீடித்த ஈடுபாடு

உங்கள் கதை தொடர்பாக பார்வையாளர்கள் மத்தியில் இருக்கும் ஆர்வத்தை தொடர்ச்சியாக கண்காணிப்பதன் மூலம் அதற்கு நீண்டகாலம் நீடித்த தாக்கம் இருக்கின்றதா என மதிப்பீடு செய்ய முடியும். பார்வையாளர்கள் உங்கள் கதையை இன்னும் தேடுகிறார்களா? அது பார்வையாளர்களால் பகிரப்படுகின்றதா?

கதை விரிவாக்கம்

உங்கள் கதை ஊடகத்தளங்களில் எவ்வாறு பரப்பப்படுகின்றது என கவனம் செலுத்தவும். ஏனைய நபர்கள் உங்கள் கதையை மீண்டும் சொல்கிறார்களா அல்லது உங்கள் கதையை அவர்களின் சொற்களில் சொல்கிறார்களா?

எதிர்கால உள்ளடக்கத்திற்காக சரிசெய்யவும்.

எதிர்கால கதை சொல்லல் மூலோபாயங்களை சரிசெய்வதற்கு இந்த பிரதிபலிப்புக்களை பயன்படுத்தவும். மேலும், உங்கள் கதை எவ்விடங்களில் தாக்கம் செலுத்தியது என்றும் எவற்றில் போதிய விளைவுகளை ஏற்படுத்தவில்லை என்றும் புரிந்து அடுத்த கட்ட நகர்வுக்காக தயாராகவும்.

அமர்வு 8

மீளாய்வு மற்றும் பிரதிபலிப்பு

அமர்வு காலம் - 45 நிமிடங்கள்

அறிமுகம்

இச்செயற்பாட்டில் பங்கேற்பாளர்கள் எண்மக் கதைகளின் தாக்கத்தை மதிப்பிடுவதற்கு கற்றுக்கொள்கின்றனர். மேலும், கதையின் தாக்கத்தை அளவிடுவதற்காக சமூக ஊடகப் பகுப்பாய்வு, வாசகர் பின்னூட்டம் மற்றும் ஒத்துணர்வு மதிப்பாய்வு போன்று நுட்பங்களை பிரயோகிப்பதற்கான திறன்களை பெற்றுக்கொள்கின்றனர்.

கற்றல் குறிக்கோள்கள்

அமர்வின் நிறைவில் முக்கிய செயல்திறன் குறிகாட்டிகளை பயன்படுத்தி எண்மக் கதையின் வினைத்திறனை மதிப்பீடு செய்யவும், பார்வையாளர்களின் பின்னூட்டம் மற்றும் கதையுடன் சம்பந்தப்பட்ட தரவுகளின் அடிப்படையில் மேம்படுத்தப்பட வேண்டிய பகுதிகளை இனங்காணவும், எதிர்கால கதைசொல்லல் முயற்சிகளை மேம்படுத்துவதற்கான உள்ளார்ந்த அணுகுமுறைகளை விருத்தி செய்துகொள்ளவும் தேவையான ஆற்றல்கள் மற்றும் திறன்களை பெற்றுக்கொள்வார்கள்.

தேவையான பொருட்கள்

கசன் மற்றும் மீனாவின் கதை அல்லது எழுத்துப் பிரதி, சமூக ஊடகப் பகுப்பாய்வுக்கான அளவீடுகளை (அணுகல், அபிப்பிராயங்கள், ஈடுபாட்டு வீதம்), மாதிரி பார்வையாளர் பின்னூட்டம் (கருத்துரைகள், ஆய்வுத் துலங்கல்கள் அல்லது கவனக் குழுக் குறிப்புகள்), ஊவு தரவுகள், நகர்வு விளக்கப்படத்தாள்கள், மார்க் பேனைகள், பேனைகள்

முறை

குழுக் கலந்துரையாடல், பாத்திரமேற்று நடத்தல், படிமுறை 3 இல் வழங்கப்பட்ட மாதிரி எழுத்துப் பிரதி (வார்ப்புரு 3)

செயற்பாடு

45 நிமிடங்கள்

- கசன் மற்றும் மீனாவின் எழுத்துப் பிரதியை மீளாய்வு செய்யுமாறு பங்கேற்பாளர்களிடம் கூறவும்.
- அவர்களின் கதையின் எண்ம பிரச்சாரத்தின் அனுமானத் தரவுகளை பயிற்றுவிப்பாளர் முன்வைக்க வேண்டும்.
 - சமூக ஊடக அளவீடுகளை (உதாரணம் : அணுகல் 10,000, துலங்கல் காண்பித்த வீதம்: 5%).
 - வாசகர்களின் பின்னூட்டல்கள் - உதாரணம் : “இக்கதை எனது பாடசாலை நாட்களை நினைவூட்டுகின்றது”, “இது மிகவும் சிறந்த முயற்சி. ஏனெனில், உள நல அம்சங்கள் கலந்துரையாடப்பட்டுள்ளன.”
 - நடவடிக்கைக்கு அழைத்தலுக்கு கிடைத்த துலங்கல்கள் (உதாரணம் : உள சுகாதார வளங்களுக்கான இணைப்பை சொடுக்கிய தடவைகளின் எண்ணிக்கை : 200)

- பங்கேற்பாளர்களை சிறு குழுக்களாகப் பிரித்து அவர்களுக்கு பணிகளை சாட்டவும்.
 - குழு A: சமூக ஊடகப் பகுப்பாய்வு (உதாரணம் : அணுகல், அபிப்பிராயங்கள், ஈடுபாடு)
 - குழு B: ஒத்துணர்வு மற்றும் எதிரொளி ஆகியவற்றின் அறிகுறிகளுக்கான வாசகர் பின்னூட்டத்தை மீளாய்வு செய்தல்
 - குழு C: CTA இன் விளைத்திறனை மதிப்பீடு செய்தல் (உதா : சொடுக்குகள் அல்லது எடுத்த நடவடிக்கைகள்)
 - குழு D: நீடித்த பயன்களை பெற்றுத்தரும் ஈடுபாடு மற்றும் கதை விரிவாக்கம் பற்றி கலந்துரையாடுதல்
- கதையின் பலங்கள் மற்றும் பலவீனங்களை இனங்கண்டு மேம்படுத்தல்களுக்கான பரிந்துரைகளை முன்வைக்குமாறு ஒவ்வொரு குழுவையும் வேண்டிக்கொள்ளவும்.
- அதன் பிறகு, ஒவ்வொரு குழுவும் கீழே குறிப்பிட்டுள்ள விடயங்களை உள்ளடக்கி தமது தேடல்களை முன்வைப்பார்கள்.
 - கதையின் இலக்குகள் பூர்த்திசெய்யப்பட்டுள்ளதா? (உதாரணம் : ஒத்துணர்வினை உருவாக்குதல்)
 - மேம்படுத்தலுக்கான பரிந்துரைகள்
 - வழிப்படுத்துதலுக்கு குழு முன்னளிப்புக்களின் முக்கிய அம்சங்களை கோட்டுக் காண்பிக்க முடியும்.

நிகழ்ச்சிநிரல்

1 ஆம் நாள்

நேரம்	அமர்வு
மு.ப 9.00 - 9.30	ஆரம்பம்
மு.ப 9.30 - 10.30	கதை சொல்லல் மற்றும் எண்மக் கதைசொல்லலுக்கான அறிமுகம்
மு.ப 10.30 - 10.45	தேநீர் இடைவேளை
மு.ப 10.45 - 11.00	ஓர் எண்மக் கதையை உருவாக்குவதற்கான படிமுறைகள்
மு.ப 11.00 -பி.ப-12.00	படிமுறை 1 - கதைக்கான கருத்தை தீர்மானித்தல்
பி.ப 12.00 - 1.00	அமர்வு 2 - கதைக்கான கருத்தை தீர்மானித்தல்
பி.ப 1.00 - 2.00	பகலுணவு
பி.ப 2.00 - 2.40	படிமுறை 3 - பிரதி எழுதுதல்
பி.ப 2.40 - 3.20	அமர்வு 4 - ஒரு எட்டோரிபோர்டினை வரைதல்
பி.ப 3.20 - 4.00	முதலாவது நாளின் நிறைவு, நிறைவும், மேலதிக குறிப்புகளும்.

இரண்டாம் நாள்

நேரம்	அமர்வு
மு.ப 9.00 - 9.30	முதலாவது நாளை மீட்டுதல்
மு.ப 9.30 - 10.00	அமர்வு 5.1 - உங்கள் கையடக்கத் தொலைபேசியை அறிந்துகொள்ளுங்கள்
மு.ப 10.00 - 10.30	அமர்வு 5.2 - மூன்றாம் விதிமுறை
மு.ப 10.30 - 10.45	தேநீர் இடைவேளை
மு.ப 10.45 - 11.45	அமர்வு 5.3 - புகைப்படக் கருவியில் அடிப்படை ஷொட்கள்
மு.ப 11.45 - பி.ப 12.30	அமர்வு 5.4 - வீடியோ தொடர்
பி.ப 12.30 - 1.15	பகலுணவு
பி.ப 1.15 - 2.15	அமர்வு 5.5 - நேர்காணல் அடிப்படை நுட்பங்கள்
பி.ப 2.15 - 3.15	அமர்வு 6 - தொகுத்தலும் உருவாக்குதலும்
பி.ப 3.15 - 3.45	அமர்வு 7 - பதிப்புப் பகிர்தலும்
பி.ப 3.45 - 4.30	அமர்வு 8 - மீளாய்வும் பிரதிபலிப்பும்
பி.ப 4.30 - 5.00	மேலதிக விளக்கங்கள் - நிகழ்ச்சித்திட்ட நிறைவும் முடியும்

புகைப்படங்கள், காணொளிகள், ஒலிஅமைவுகளை பயன்படுத்துவதற்கான எழுத்துமூல தகவலறிந்த ஒப்புதல்.

நான், இப்படிவத்தில் கைச்சாத்திடுவதன் மூலம்,

(எண்மக் கதை சொல்லியின் பெயர்) அவர்களால் தயாரிக்கப்பட்ட எண்மக் கதைகளுக்காக என்னை புகைப்படம்

எடுப்பதற்கும்/ பதிவு செய்வதற்கும் இத்தால் அனுமதி வழங்குகிறேன்.

இப்புகைப்படங்கள் மற்றும்/ அல்லது காணொளிகள் ஆம் திகதி

(நகரம்/ நாடு) இல் (நபரின் பெயர்) அவர்களால் எடுக்கப்பட்டன.

எண்மக் கதைசொல்லிகள் இப்புகைப்படங்கள் மற்றும்/ அல்லது பதிவுசெய்த காணொளிகள் அல்லது ஒலிஅமைவுகளை கீழே குறிப்பிட்டுள்ள நோக்கங்களுக்காக பயன்படுத்துவார் என விளங்கி அதற்கு எனது உடன்பாட்டினை

தெரிவிக்கிறேன்.

(புகைப்படங்கள் மற்றும்/ அல்லது பதிவு செய்த காணொளிகள் அல்லது ஒலிஅமைவுகளை பயன்படுத்தும்

குறிக்கோள்கள்)

மேலும், கதை சொல்பவர்,

● எனது புகைப்படங்கள் மற்றும்/ அல்லது காணொளிகளை அறிக்கைகள், இணையத்தளங்கள், சமூக ஊடக அலை வரிசைகளில் வெளியிடுவார் என்றும்,

● எண்மக் கதையை ஊக்குவிப்பதற்காக எனது புகைப்படங்கள் மற்றும்/ அல்லது காணொளிகளை அச்சிட்ட பொருட்கள், விளம்பரப் பலகைகள் மற்றும் சமூக ஊடக அலை வரிசைகளில் பயன்படுத்துவார் என்றும், நான் புரிந்துகொண்டுள்ளதான், அதற்கு நான் எனது உடன்பாட்டை தெரிவிக்கிறேன்.

அத்துடன்,

● எனது புகைப்படங்கள் மற்றும்/ அல்லது காணொளிகளை சஞ்சிகைகள், பத்திரிகைகள், இணையவழி செய்தி மூலங்கள் மற்றும் ஊடக நிறுவனங்களுக்கு சொந்தமான சமூக ஊடக அலை வரிசைகளில் பிரசுரிப்பதற்கும்,

● எனது புகைப்படங்கள் மற்றும்/ அல்லது காணொளிகளை உள்நாட்டிலும் வெளிநாட்டிலும், அவ்வாறே எனது சமூகத்திலும் பயன்படுத்துவதற்கும் அனுமதி வழங்குகிறேன்.

மேலும்,

● எனக்கு செவ்வையாக்கம் செய்த இறுதி புகைப்படங்கள் மற்றும்/ அல்லது காணொளிகளை அங்கீகரிக்க முடியாது என்றும்,

● எனது புகைப்படங்கள் மற்றும்/ அல்லது காணொளிகளை பயன்படுத்துவதற்காக இப்போது அல்லது எதிர்காலத்தில் எனக்கு எவ்வித கொடுப்பனவுகளும் வழங்கப்படாது என்றும்,

● ஏதேனும் கேள்விகள் அல்லது கவலைகள் இருந்தால் எண்மக் கதை சொல்பவரிடமே அவை பற்றி விசாரிக்க வேண்டுமென்றும்,

● எனது புகைப்படங்கள் மற்றும்/ அல்லது காணொளிகளை எடுத்த எண்மக் கதை சொல்லி அவற்றை தன்வசம் வைத்திருக்கும் காலமெல்லாம் எனது முழுப் பெயருடன் இந்த படிவத்தையும் தன்வசம் வைத்திருக்கிறார் என்றும்,

● எண்மக் கதை சொல்பவருக்கு எழுத்து மூலமான ஒரு கோரிக்கையினூடாக எனக்கு இந்த படிவத்தின் ஒரு பிரதியையும் எனது புகைப்படங்கள் மற்றும்/ அல்லது காணொளிகளின் ஒரு பிரதியையும் பெற்றுக்கொள்ள முடியும் என நான் புரிந்து எனது உடன்பாட்டினையும் இத்தால் தெரிவிக்கிறேன்.

- இந்த புகைப்படங்களை மற்றும் காணொளிகளை எனக்கு காண்பித்து நீக்குமாறு கோருவதற்கான உரிமை உடனடங்கலாக நான் இங்கே வழங்கியுள்ள அனுமதியை எச்சந்தர்ப்பத்திலும் பகுதியளவில் அல்லது முழுமையாக மீள்பெறவும் எனக்கு உரிமை உண்டு.
- எழுத்து மூலமாக கோரிக்கை விடுக்கப்பட்டால், கதை சொல்பவர் தனது கட்டுப்பாட்டிலுள்ள புகைப்படங்களை மற்றும் காணொளிகளின் அனைத்து பிரதிகளையும் எனக்கு காண்பித்து நீக்கிவிடுவார்.

எனக்கு கதை சொல்பவரை மின்னஞ்சல் முகவரியினூடாகவோ அல்லது எனும் தொலைபேசி இலக்கத்தினூடாகவோ அல்லது எனும் முகவரியில் கடிதத் தொடர்பினூடாகவோ தொடர்புகொள்ள முடியும்.

- எண்மக் கதை சொல்லியின் புகைப்படம் மற்றும் வீடியோ ஆவணக் காப்பகத்தில் புகைப்படங்கள் மற்றும் காணொளிகளை எனது முழுப் பெயருடன் சேமித்து வைத்திருப்பின் நான் இக்கூட்டினுள் புள்ளடியிடுகிறேன்.
- எண்மக் கதை சொல்லியின் புகைப்படம் மற்றும் காணொளி ஆவணக் காப்பகத்தில் புகைப்படங்கள் மற்றும் காணொளிகளை எனது முதற் பெயருடன் மாத்திரம் சேமித்து வைக்க வேண்டுமெனின் நான் இக்கூட்டினுள் புள்ளடியிடுகிறேன். மேலும், மூல புகைப்படங்களை மற்றும் வீடியோக்களை நீக்குவதற்கு இவ்வாறு சேமித்து வைப்பது கடினமெனில், எதிர்காலங்களில் நான் எனது கருத்துக்களை மாற்றிக்கொள்வேன்.

நான் புகைப்படத்தை / வீடியோவினை பயன்படுத்துவதற்கு எனது உடன்பாட்டினை தெரிவிக்கிறேன்.

பெயர் வயது.....

.....
ஒப்பம்

.....
திகதி

புகைப்படத்தில் அல்லது காணொளியில் இருப்பவர் 18 வயதுக்கு கீழ்ப்பட்டவராக இருந்தால், பெற்றோர் / பாதுகாவலர் ஒருவரால் கீழே கைச்சாத்திட வேண்டும்.

பெயர்

பிள்ளைக்கான உறவு

.....
ஒப்பம்

.....
திகதி

வாய்மொழி மற்றும் எழுத்து மூலமான தகவலறிந்த ஒப்புதலுக்கான சரிபார்ப்புப் பட்டியல்

எண்மக் கதைசொல்லிகள் என்ற வகையில், பல்லுடக துழாவுகையில் (Multimedia coverage) புகைப்படம் அல்லது காணொளிகளை சேர்ப்பதற்காக ஒப்புதல் தெரிவித்த நபருக்கு கீழே குறிப்பிட்டுள்ள விபரங்கள் சொல்லப்பட்டதாகவும் அவர் அவற்றை விளங்கியிருப்பதாகவும் உறுதிப்படுத்தவும்.

செயன்முறை கட்டத்தில்

- பங்கேற்பாளர் எவ்வாறு தெரிவுசெய்யப்பட்டார் என்றும், அவர்களின் வாய்மொழி அல்லது எழுத்து மூலமான ஒப்புதல் பதிவு செய்யப்பட்டதாகவும் ஒரு குறிப்பு உள்ளதா?
- பங்கேற்பாளர்கள் வழங்கிய ஒப்புதல் தொடர்பாக ஏதேனும் நடவடிக்கைகளுக்கான தேவை ஏற்பட்டால் அதை எவ்வாறு சிறப்பாக கையாள முடியுமென கலந்துரையாடினீர்களா?
- அவர்களுக்கு ஏதேனும் விடயம் தொடர்பாக உங்களை தொடர்புகொள்ள வேண்டிய தேவை ஏற்பட்டால், எண்மக் கதைசொல்லி என்ற வகையில் எவ்வாறு தொடர்புகொள்ள வேண்டுமென அவர்களுக்கு அறிவித்தல் வழங்கினீர்களா?
- பல்லுடக அறிக்கையிடலில் தனது புகைப்படத்தை அல்லது காணொளியினை இணைப்பதற்கு குழந்தை ஒப்புதல் தெரிவித்தாலும், அதற்கு வயது வந்தோர்/ பெற்றோர்/ பாதுகாவலர்கள் இணக்கம் தெரிவிக்க விரும்பினாலும் குறித்த குழந்தைக்கு அதனை மறுக்கும் உரிமை இருப்பதாகவும் தெளிவுபடுத்தப்பட்டதா?
- அவர்கள் பாதுகாப்பினை உணர்கின்றார்கள் என்றும் அவர்களுக்கு ஒப்புதல் படிவத்தின் ஒரு பிரதியை கோர முடியும் என்றும் உங்களுக்கு உறுதிப்படுத்த முடியுமா?
- பங்கேற்பாளரின் படத்தை/ அல்லது கதையை வெளியிட்டால் அது எதிர்மறை விளைவுகளை ஏற்படுத்துமா என்று சம்பந்தப்பட்ட ஏனைய நபர்களுடன் பரிசீலித்தீர்களா? (உதாரணம் : உணர்ச்சிபூர்வமான விடயங்கள் பகிரங்கப்படுத்தப்படல்)?

பங்கேற்பாளருடன் சம்பந்தப்பட்டது

- பங்கேற்பாளரின் கதையை கூறும் போது அவர்கள் பாதுகாப்பினை உணர்கின்றார்களா?
- நீங்கள் பிடித்த புகைப்படங்கள் அல்லது காணொளிகளை பங்கேற்பாளர்களுக்கு காண்பித்து அவற்றை பயன்படுத்துவதில் அவர்களுக்கு சிரமங்கள் ஏதுமில்லை என உறுதிப்படுத்தினீர்களா?

தயாரிப்புக் கட்டம்

- செயன்முறைக் கட்டத்தில் பங்கேற்பாளருக்கு ஏதேனும் அசௌகரியம் ஏற்பட்டதாக நீங்கள் உணர்ந்தீர்களா? அவ்வாறிருந்தால், பங்கேற்பாளர் கட்டாயப்படுத்தப்பட்டாரா அல்லது அழுத்தங்களுக்கு உள்ளானாரா என அவதானித்து பகிர்தல் தீர்மானங்களை மீள்பரிசீலனை செய்யவும்.
- பங்கேற்பாளரின் கதையில் எப்பகுதிகளை எவ்வாறு சொல்ல வேண்டும் என நீங்கள் அவர்களை அறிவுறுத்தினீர்களா?
- பங்கேற்பாளர்கள் தமது கதையில் ஏதாவது பகுதிகளை பகிர வேண்டாமென வெளிப்படையாக கூறினார்களா? அவ்வாறாயின், அப்பகுதியை உங்கள் கதையிலிருந்து நீக்கவும்.

- அவர்களின் புகைப்படங்கள் மற்றும் காணொளிகள் எவ்வாறு பயன்படுத்தப்படுமென எடுத்துக்காட்டுதல்களை காண்பித்தீர்களா? (உதாரணம் : படங்கள், கையடக்கத்தொலைபேசி, சமூக ஊடகப் பதிவுகள்)
- அவர்களின் புகைப்படங்கள் மற்றும் காணொளிகள் எண்மக் வடிவில் பகிரப்பட்டதும் அவர்களின் அயலவர்கள், சமூகம், நாட்டு மக்கள் என பல்லாயிரம் முதல் பல மில்லியன் மக்கள் அவற்றை எவ்வாறு பார்ப்பார்கள் என்றும் அவற்றை உள்நாட்டு/ வெளிநாட்டு ஊடகங்கள் எவ்வாறு பயன்படுத்தும் என்றும் விளக்கமாக எடுத்துரைத்தீர்களா?
- இந்த எண்மக் கதையை விருத்தி செய்வதன் குறிக்கோள்களையும், மேலும் இது அவர்களின் தனிப்பட்ட நிதி நிலைமைகளில் பாதிப்புக்களை ஏற்படுத்தாது என்றும் அவர்களுக்கு தெளிவுபடுத்தினீர்களா?
- பங்கேற்பாளரால் உருவாக்கப்பட்ட மூல ஊடகங்களான சித்திரங்கள், புகைப்படங்கள், ஒலிஅமைவுப் பதிவுகள், காணொளிகள், எழுத்துப் பிரதிகளை (மொழிபெயர்ப்பு உள்ளடங்கலாக), அல்லது ஏனைய ஊடகங்களை நீங்கள் புகைப்படம் அல்லது காணொளி எடுத்தீர்களா? அவ்வாறு எடுத்திருந்தால், அடுத்த பக்கத்தில் காட்டப்பட்டுள்ளவாறான ஒரு பதிப்புரிமைப் பிரதியை தன்வசம் வைத்திருக்கவும்.

அசல் ஊடக பதிப்புரிமை வெளியீட்டுப் படிவம்.

விளக்கம் : நான், (பெயர்) ஓர் எண்மக் கதைசொல்லி என்ற வகையில், சமூகத்தில் நேர்மறைத் தாக்கத்தினை ஏற்படுத்துவதற்காக சமூகங்களின் குரல்கள், அபிப்பிராயங்கள் மற்றும் அனுபவங்களை ஊக்குவிக்கிறேன். மேலும், இந்த வெளிப்படுத்தல் தவறாக கூறப்பட்டதல்ல என்பதுடன் இப்படைப்புக்களின் உரிமைகளுக்கு உரிய மதிப்பும் வழங்கப்படும். தமது ஊடகப் படைப்புக்களை தமக்கு சொந்தமாக்கிக்கொள்வதற்கான உரிமைகளுக்கு ஆதரவளிப்பதும், மீள்பிரதிபண்ணலுக்கு பதிப்புரிமையை எவ்வாறு பொறுப்புணர்வுடன் பகிர்ந்துகொள்வதும் இதில் உள்ளடங்கும்.

சமூகத்தில் நேர்மறைத் தாக்கத்தினை ஏற்படுத்துவதற்காக சமூகங்களின் குரல்கள், அபிப்பிராயங்கள் மற்றும் அனுபவங்களை ஊக்குவிக்கும் நோக்கில் இப்படைப்புக்களை பிரபல்யப்படுத்துவதற்காக உலகம் முழுவதும் பல்வேறு ஊடகங்களில் இந்த படைப்பினை மீண்டும் பிரதி பண்ணுவதற்காக அனுமதி தேவைப்படுகின்றது.

தனிப்பட்ட வெளியீடு

அசல் படைப்பினை அல்லது என்னால் உருவாக்கப்பட்ட சித்திரங்கள், ஒலிஅமைவுப் பதிவுகள், காணொளிகள், எழுத்துப் பிரதிகள் (எந்தவொரு மொழிக்கான மொழிபெயர்ப்பாக இருந்தாலும்) உள்ளடங்கலாக படைப்புக்களையும் அல்லது ஏனைய ஊடக ஆக்கங்களையும் பாரம்பரிய அல்லது இலத்திரனியல் ஊடகத் தளங்களில் உலகம் முழுவதும் சதாவும் மீள் பிரதி பண்ணவும், காட்சிப்படுத்தவும் பரப்பவும் மேலே பெயர் கூறப்பட்ட கதைசொல்லிகளுக்கு பிரத்தியேகமற்ற** பதிப்புரிமை இத்தால் வழங்கப்படுகின்றது. மேலே கூறப்பட்ட எண்மக் கதைசொல்லிக்கு இந்த உரிமைகளை வழங்குவதாக நான் இத்தால் உறுதிப்படுத்தி ஒப்பமிடுகிறேன்.

படைப்பாளியின் பெயர்

பதிப்புரிமை வைத்திருப்பவரின் பெயர்

வயது (18 வயதிற்கு கீழ்ப்பட்டதாயின்)

.....
ஒப்பம்

.....
திகதி

படைப்பின் அல்லது ஊடகத்தின் விபரம்

உருவாக்கிய ஆண்டு

நகரம், நாடு

படைப்பாளி ஒரு குழந்தையாக - 18 வயதிற்குக் கீழ்ப்பட்டவராக - இருந்தால் இந்த வெளியீட்டில் குழந்தையின் சட்டப் பாதுகாவலர் கைச்சாத்திட வேண்டும்.

மேலே பெயர் குறிப்பிட்ட குழந்தையின் சட்டப் பாதுகாவலர் நான் என உறுதி செய்து இந்த பதிப்புரிமை பயன்பாட்டிற்கு இத்தால் அனுமதி வழங்குகிறேன்.

சட்டப் பாதுகாவலரின் பெயர்

சிறுவருடனான உறவுமுறை

.....
பாதுகாவலரின் ஒப்பம்

.....
திகதி

சாட்சியின் பெயர்

நிறுவனம்

.....
சாட்சியின் ஒப்பம்

.....
திகதி

(** பிரத்தியேகமற்ற உரிமைகளை வழங்குதல் என்பது, பதிப்புரிமைச் சொந்தக்காரர் தனது சொந்த படைப்பினை தனது விருப்பத்திற்கேற்ப மீள் பிரதிபண்ணுவதற்கான உரிமையை தக்கவைத்துக்கொள்வதாகும்.)