
Title இலக்கியம் கற்பித்தலில் தகவல் தொழில் நுட்பத்தின் பங்கு
(Literary enrichment with IT resources)
Author(s) A. Ra. Sivakumaran
Source 5th Tamil Internet International Conference, 27 & 29 September 2002, San Francisco, USA
Organised by International Forum For Information Technology in Tamil

Copyright © 2002 The Author

This document may be used for private study or research purpose only. This document or any part of it may not be duplicated and/or distributed without permission of the copyright owner.

The Singapore Copyright Act applies to the use of this document.

Citation: Sivakumaran Ramalingam. (2002, September). *இலக்கியம் கற்பித்தலில் தகவல் தொழில் நுட்பத்தின் பங்கு*. (Literary enrichment with IT resources). Paper presented at the 5th Tamil Internet International Conference, San Francisco, USA.

LITERARY ENRICHMENT WITH IT RESOURCES

A RA SIVAKUMARAN

LITERARY ENRICHMENT WITH IT RESOURCES
Dr A Ra Sivakumaran

FIFTH TAMIL INTERNET INTERNATIONAL CONFERENCE

27 & 29 SEPTEMBER 2002

SAN FRANCISCO, U S A.

Organised by International Forum For Information Technology in Tamil

இலக்கியம் கற்பித்தலில் தகவல் தொழில் நுட்பத்தின் பங்கு

டாக்டர் A Ra சிவகுமாரன்

துணைப் பேராசிரியர்
தேசியக் கல்விக்கழகம்
நன்யாங் தொழில் நுட்பப் பல்கலைக்கழகம்
சிங்கப்பூர்

உலகெலாம் உணர்ந்து ஒதற்கு அரியவன் என்றார் பெரியபுராண ஆசிரியர் சேக்கிழார். ஆனால் இன்றோ உலகம் முழுவதையும் ஆட்சி புரியும் தகவல் தொழில் நுட்பத்தின் ஆற்றலை அறிவது அரியதாக உள்ளது. தகவல் தொழில் நுட்பம் இல்லையேல் உலக இயக்கம் இல்லை என்று கூறும் அளவிற்கு அதன் பயன்பாடு எங்கும் நீக்கமற நிறைந்திருக்கிறது. அண்ட வெளியை ஆட்சி புரிந்து வந்த கணினி இன்று நம் அன்றாட வாழ்க்கையில் ஒரு கூறாக அல்லாமல் முதலாகவே ஆகிவிட்டதை நாம் அன்றாடம் கண்டு வருகிறோம். அப்படிப்பட்ட தகவல் தொழில்நுட்பம் நம் கற்பித்தலில் வெகுவான இடத்தைப் பிடித்திருப்பதில் ஆச்சிரியம் இல்லைதான். அறிவோடு மட்டும் இணையாமல் உள்ளத்தின் உணர்வோடும் இணைந்துள்ள இலக்கியங்களைக் கற்பிப்பதிலும் தகவல் தொழில் நுட்பம் வெகுவாக இடம் பிடித்துள்ளது.

இலக்கியம் என்பது உள்ளத்தின் உணர்வுகளோடு உலா வரும் சுவை வடிவம். மனிதர்களை மனிதர்களாக இருக்கவைக்கும் மாட்சிமை பொருந்திய மாபெரும் படைப்பு. அதன் சுவைதனில் ஈடுபடுவோர் தேனுண்ட வண்டாக மயங்கிடும் மயக்க நிலைக்கு ஆளாவர். உள்ளத்தைச் செம்மைபடுத்தி உணர்வுகளை வருடிக்கொடுத்துத் தெள்ளிய நீரோடைபோல் செல்லும் இலக்கியம் மனிதர்களின் முருகியல் சுவையை முடுக்கிவிடும் ஒன்று. இத்தகு இலக்கியங்களைச் சுவைபடப் பொருள் விளங்கத் தெளிவாகக் கற்பிக்கத் தகவல் தொழில்நுட்பம் பெரிதும் பயன்படுகிறது. அதனைக் கீழ்க்கண்ட வகைகளில் பயன்படுத்தலாம் என்பதை இனிக் காண்போம்.

1. இலக்கியப் பாடல்களின் காட்சிகளை விளக்குவதில் தகவல் தொழில்நுட்பம்
2. சிந்தனை ஆற்றலைக் தூண்டிவிட்டு இலக்கியத்தின் போக்கில் (கதையில்) மாற்றம் ஏற்படுத்துவதில் தகவல் தொழில் நுட்பம்

3. கவிதைகளின் பொருளையும் அதனோடு தொடர்புடைய செய்திகளையும் அறிவதில் தகவல் தொழில் நுட்பம்
4. எளிமையிலிருந்து கடினத் தன்மைக்குச் செல்லும் முறையில் தகவல் தொழில் நுட்பம்
5. கவிதைகளில் காணப்படும் உணர்ச்சிகளின் வெளிப்பாடுகளைக் அறிந்திடச் செய்வதில் தகவல் தொழில் நுட்பம்

இலக்கியப் பாடல்களின் காட்சிகளை விளக்குவதில் தகவல் தொழில்நுட்பம்

இலக்கியப்பாடல்களில் வரும் காட்சிகளை விளக்குவதில் தகவல் தொழில் நுட்பம் பெரும் பங்காற்றுகிறது. ஒரு பாடலில் வரும் காட்சிகளைக் கவிஞன் சொல்லோவியமாக நம் மனக்கண்முன் கொண்டுவருகிறான். ஆனால் அவன் கொண்டுவரும் அக்காட்சிகளைச் சரியாக உணரமுடியாத நிலையில் சுவைஞனின் மொழிஅறிவு அமையுமாயின் அவனால் அப்பாடலை உண்மையில் இரசிக்க இயலாது. அத்தகு நிலையில் கவிஞன் சொல்லோவியமாகக் காட்டியிருக்கும் அக்காட்சிகளை நாம் நேரிடையாகக் காட்சிகளாகக் காட்டி விளக்கவோமாயின் அப்பாடலின் கருத்து எளிதாகப் புரியும். அன்றியும் கவிஞனின் சொல்லாட்சியும் கற்பனைத் திறனும் நன்கு வெளிப்படும். காட்சிகளைக் காட்டுவதற்கு முன் மாணவர்களின் ஊசும் தவறாக இருப்பின் காட்சிகளைக் காட்டியபின் அதனை அவர்கள் திருத்திக்கொள்ள இயலும். எடுத்துக்காட்டாகக் கீழ்வரும் பாடலைப் பார்ப்போம்.

கவிஞரேறு வாணிதாசனின் சிரித்த நுணா என்னும் பாடலை விளக்கும்போது மாணவர்களுக்கு நுணாமரம் என்பதை விளக்கிட வேண்டும். மாணவர்கள் பார்த்து அறியாத ஒன்றை நாம் எவ்வளவுதான் தெளிவாக எடுத்துச் சொன்னோம் என்றாலும் அதனை முழுமையாக விளங்கிக்கொள்வதில் அவர்கள் சிரமத்தை எதிர்நோக்கலாம். இந்நிலையில் நுணாமரத்தை உடனடியாகக் காட்டினோம் என்றால் அவர்களுக்கு அது எளிதாக உடனே புரிந்துவிடும். அதுமட்டும் அல்ல. அப்பாடலில் வரும் ஒவ்வொரு காட்சியையும் உடனுக்குடன் கணினிவழிக் காட்டும்போது ஆசிரியர் எவ்வாறு ஒவ்வொரு காட்சியையும் சொல்லோவியமாக வடித்திருக்கிறார் என்பதை மாணவர்களால் உடனுக்குடன் உணர்ந்து கொள்ள முடியும். இது பாடலின்

பொருளை மாணவர்கள் நன்கு புரிந்துகொள்ள துணைபுரிவதோடு பாடலில் இடம்பெற்றுள்ள முருகியல் சுவையை நன்கு அறிந்துகொள்ளவும் பயன்படும்.

சிந்தனை ஆற்றலைக் தூண்டிவிட்டு இலக்கியத்தின் போக்கில்(கதையில்) மாற்றம் ஏற்படுத்துவதில் தகவல் தொழில்நுட்பம்

இலக்கியத்தையும் சிந்தனைத்திறனையும் இணைத்துக் கற்பிக்கக் கணினி பல வழிகளில் உதவுகிறது. குறிப்பாகத் தொடக்கநிலை மாணவர்களுக்குக் கதைகளைக் கூறும்போது இலக்கியச்சுவையை அறிமுகப்படுத்திடும்போதே சிந்தனைத்திறனையும் தூண்டிவிட முடியும். இது இலக்கியச் சுவையையும் சிந்தனைத்திறனையும் ஒருங்கே கற்பிக்க ஊக்குவிக்கிறது. குழந்தைகள் கதைகள் கேட்பதில் மிகுந்த ஆர்வம் உள்ளவர்கள். அவர்களுக்கு உகந்த கதைகளை எடுத்துக்கொண்டு அதை முழுவதுமாகக் கூறிப் பின்னர் கதையில் மாற்றம் செய்யச் சொல்லலாம்.

மாணவர்களுக்குக் கணினித் திரையின் வழி ஒரு கதையைக் காட்டுகிறோம். எடுத்துக்காட்டாகக் 'குரங்கும் மரம் அறுப்போரும்" என்னும் கதையை எடுத்துக்கொள்ளலாம். கதையில் இடம் பெறும் ஒவ்வொரு காட்சியையும் காட்டி அதற்குரிய விளக்கங்களைக் கூறிடல் வேண்டும். "ஒரு காட்டில் மரம் அறுப்போர் இருவர் ஒரு மரத்தை அறுக்கின்றனர். சாப்பாட்டு வேளை நெருங்கவே மரம் அறுத்த வாய்ப்பகுதியின் இடுக்கில் ஒரு 'ஆப்பை" வைத்துவிட்டு இருவரும் சாப்பிடச் செல்கின்றனர். இதைக் கவனித்துக் கொண்டிருந்த குரங்குகளில் ஒன்று அந்த மரத்தின்மீது ஏறி விளையாட ஆரம்பித்தது. மரம் அறுப்போர் இடுக்கில் வைத்த ஆப்பை அசைத்து அசைத்துப் பிடிங்கியது. ஆப்பை எடுத்த மாத்திரத்தில் அதனுள்ளே ஏற்கனவே நுழைந்திருந்த குரங்கின் வால் மாட்டிக்கொண்டது. வலி தாங்க முடியாமல் குரங்கு கத்தியது. சாப்பிடச் சென்ற இருவரும் சாப்பிட்டு விட்டு வந்தனர். இந்நிலையில் அவர்கள் என்ன செய்வார்கள்? நீயாக இருந்தால் இப்பிரச்சினைக்கு என்ன முடிவு எடுப்பாய்? என்னும் கேள்விகளோடு கதையை நிறுத்திவிட்டு மாணவர்களை முடிவு கூறச் சொல்ல வேண்டும். இந்நிலையில் மாணவர்கள் கூறும் பதில்களைக் கொண்டோ அல்லது தூண்டுதல் வினாக்களைக் கேட்டோ அவர்களின் சிந்தனை ஆற்றலை வளர்க்க முடியும்.

இங்குப் பிரச்சினை என்னவென்று அறியப் பல தூண்டுதல் வினாக்களைக் கேட்கலாம்.

1. குரங்கு ஏன் மாட்டிக்கொண்டது.
2. குரங்கின் வாலை எடுத்துவிடமுடியாத அளவு என்ன சிக்கல் உள்ளது?
3. இந்தப் பிரச்சினையைப் பொறுமையாகத் தீர்க்கலாமா?
4. காலம் தாமதம் செய்வதால் குரங்குக்கு ஏதேனும் ஆபத்து ஏற்படுமா?
5. குரங்கைப் பிடித்து இழுப்பதன் மூலம் குரங்கின் வாலையும் சேர்த்து இழுத்து விடமுடியுமா? அல்லது அதனால் நமக்கோ, குரங்கிற்கோ ஆபத்து ஏற்படுமா?
6. குரங்கின் வாலை வெட்டி அதனை விடுவிப்பது நன்றா?
7. வாலை இழந்ததனால் குரங்கு தன் கூட்டத்தில் பிரச்சினைகளை எதிர்நோக்குமா?
8. குரங்கின் குரும்புத் தனத்திற்குக் கிடைத்த சரியான தண்டனை என்று இருந்து விடலாமா?
9. கால தாமதம் மரம் அறுப்போருக்குப் பொருளாதார இழப்பை ஏற்படுத்துமா?
10. மரம் அறுப்போரின் வேலைக்கு ஆபத்து ஏற்படுமா?

போன்ற பல வினாக்களைக் கேட்பதன்வழிப் பிரச்சினைகளின் தன்மைகளை உணர வைக்கமுடியும். இந்தப் பிரச்சினைகளின் தன்மைகளைக் கணினியில் காண்பிக்கும் போது ஒலி, ஒளி சாதனங்களின் உதவியைப் பயன்படுத்த தவறக் கூடாது. இது மாணவர்களுக்கு அந்தப் பிரச்சினையின் தன்மையை முழுமையாக எடுத்துக்காட்ட உதவும்.

பிரச்சினை என்ன என்பது தெரிந்துஉடன் இனி அதனை எவ்வாறு களைவது என்பதே அடுத்தநிலை. இதில் நாம் எடுக்கும் தீர்வு பலவற்றையும் சீர்தூக்கிப் பார்த்த பின் அமைதல் வேண்டும். என்னென்ன தீர்வுகள் உள்ளன என்பதை முதலில் எண்ணிப் பார்த்தோம் என்றால் அதில் எது சிறந்தது என்பதைப் பின்னால் உறுதி செய்து கொள்ளலாம். மாணவர்களின் வாயிலாகவே இந்தத் தீர்வுகளை அறிய ஆசிரியர் முற்படுதல் வேண்டும்.

1. குரங்கைப் பிடித்து இழுத்து வாலைச் சிறிது சிறிதாக வெளியே எடுப்பது.
2. வாலை வெட்டி விடுவது

3. காவலர்களை அழைத்து வருவது
4. விலங்கு மருத்துவரை அழைத்து வருவது
5. அறுத்த மரத்தின் இடையில் மீண்டும் ஆப்பை வைத்து அடிப்பது
6. குரங்கிற்கு மயக்கமருத்து கொடுப்பது

முதலிய சிந்தனையைத் தூண்டும் தீர்வுகளை மாணவர்கள் கொடுக்கலாம். ஆனால் இந்தத் தீர்வில் ஏற்படும் குறுகிய கால, நீண்ட காலப் பிரச்சினைகளைக் கண்டறியுமாறு மாணவர்களைக் கேட்டுக்கொள்ள வேண்டும். இதன்வழிச் சிந்தனை ஆற்றல்களில் ஒன்றாகிய பிரச்சினைகளுக்குத் தீர்வு காணும் ஆற்றலை வளர்த்திட முடியும்.

இவ்வாறு கேட்கப்படும் பல வினாக்களுக்கு ஏற்பப் படங்களைத் தயாரித்துக் கொள்ள வேண்டும். பின்பு மாணவர்கள் எத்தகு விதத்தில் கதையை அமைக்க விரும்புகிறார்களோ அந்த விதத்தில் படங்களை வரிசைப்படுத்தும் நிலையைக் கணினியில் உருவாக்கி விட்டால் மாணவர்களின் சிந்தனைத்திறனுக்கு ஏற்பப் புதிய ஒரு கதை அமையும். படங்களோடு அதற்குரிய ஒலி, ஒளி வேறுபாடுகளையும் இணைக்க வசதி இருக்குமாயின் மாணவர்கள் புதுப்புது கதைகளை உருவாக்க இயலும். அவர்களது படைப்பாற்றலையும் மேம்படுத்த முடியும். மேற்கூறிய முறையில் கணினியில் கதையைத் தயாரிக்க வகுப்பாசிரியர் சற்றுச் சிரமத்தை எதிர்நோக்கினாலும் பயன் அதிகம் விளையும்.

கவிதையின் பொருளையும் அதனோடு தொடர்புடைய வேறுபல செய்திகளையும் அறிவதில் தகவல் தொழில்நுட்பம்

ஒரு கவிதையின் பொருளை விறுவிறுப்பாகவும் உள்ளம் கவர்கின்ற விதத்திலும் கூறுவது மிகவும் இன்றியமையாதது. கவிதையின் பொருளை விளக்குவதில் பல நிலைகளில் தகவல் தொழில் நுட்பம் துணைபுரியும். முதலில் பாடல் ஆசிரியரைப் பற்றி அறிந்துகொள்வதும் எத்தகு சூழலில் அப்பாடலைக் கவிஞர் பாடியுள்ளார் என்பதும் பாடலின் பொருளை அறிந்துகொள்வதில் சற்றுத் துணைபுரியும். பாடலாசிரியரைப் பற்றித் தெரிந்துகொள்ளவும் அவர் வாழ்ந்த காலத்தைப்பற்றித் தெரிந்து கொள்ளவும் கவிஞரைப் பற்றிய இணையப் பக்கங்கள் நமக்குத் துணைபுரியும். எடுத்துக்காட்டாகப் பாரதியாரின் பாடலின் இலக்கிய

நயத்தை அறிந்துகொள்ள முயலும்போது அவரைப் பற்றிய இணையப் பக்கங்களுக்குச் சென்று அவரைப் பற்றிய செய்திகளை அறிந்துகொள்ள முடியும். மேலும் அப்பாடலைப்பற்றி ஏனைய படைப்பாளர்கள் என்ன கூறுகிறார்கள் என்பதையும் அறிந்துகொள்ள முடியும். இதன்வழி அப்பாடலின் பொருளை நன்கு புரிந்து கொள்ளச்செய்யவும் பாடத்தை ஆர்வமாக நடத்தவும் முடியும். (கணினித் திரையில் இவற்றை நேரிடையாகக் காணலாம்)

பாடலில் இடம்பெற்றுள்ள கடினமான சொற்களின் பொருளை அறியச் செய்வதில் ஆசிரியர் மிக எளிமையான முறையைக் கடைப்பிடிக்க முடியும். பாடல் வரியில் கடினமான சொற்கள் இடம்பெற்றிருக்கின்ற வேளையில் அதனை Hyper link வழி இணைத்துச் சொல்லின் பொருளை உடனடியாக அறியச்செய்ய முடியும். மேலும் அச்சொல்லின் பொருளை விளக்கும் படங்கள் மற்றும் ஏனைய விவரங்களையும் எளிதாகவும் விளக்கமாகவும் காண்பிக்க முடியும். இதனால் மாணவர்களின் சுவை குன்றாமல் பாடத்தை நடத்த முடியும்.

இப்பாடலில் கவிஞர் கையாண்டுள்ள சொல்லாட்சி போல் வேறு கவிஞர் வேறு இடத்தில் கையாண்டிருந்தாலும் உடனே அந்த இடத்திற்கு நாம் அவர்களை அழைத்துச் சென்று காண்பிக்க இயலும். இதன்வழி கவிஞர்களுடைய சொல்லாட்சியையும் சிந்தனைகளையும் ஒப்பிட்டுக் காட்ட முடியும். இதனைக் கணினி வழி மிக விரைவாகவும் ஆற்றலுடைய விதத்திலும் காண்பிக்க இயலும்.

எளிமையிலிருந்து கடினத் தன்மைக்குச் செல்லும் முறையில் தகவல் தொழில் நுட்பம்

ஒரு பாடலின் கருத்து மாணவர்களின் நிலைக்குச் சற்றுக் கடினமாக இருக்கிறது என்றால் அதனைப் புரிய வைப்பதற்கு முதலில் மாணவர்களின் நிலைக்கு ஏற்றவாறு காட்சிகளையோ நிகழ்ச்சிகளையோ காட்டி அதை முதலில் புரிய வைத்துப் பின் கடினமான பாடலின் கருத்தைப் புரிய வைக்கலாம். எடுத்துக்காட்டுக்குச் சங்க இலக்கியமாகிய நற்றிணையில் ஒரு காட்சி. மிகச்செல்வச் செழிப்பில் வாழ்ந்த தலைவி தான் காதலித்த தலைவனோடு உடன்போக்கு போகித் தனியாகக் குடும்பம் நடத்துகிறாள். அவள் பிறந்த வீட்டில் வாழ்ந்த வாழ்க்கைக்கும் தற்போது வாழ்க்கின்ற வாழ்க்கைக்கும் மிகப்பெரிய வேறுபாடு. இருப்பினும் மனம் தளராமல் வாழ்க்கை நடத்துகிறாள். இக்காட்சியை மாணவர்களுக்கு முதலில்

கூறாமல் இதே போன்றுள்ள ஒரு திரைப்படக் காட்சியை நம் தேவைக்கு ஏற்ப வெட்டியும் ஒட்டியும் தயார் செய்துகொண்டு முதலில் அக்காட்சியைக் காட்டிப் பின் பாடலை விளக்கும்போது நாம் எதிர்பார்க்கும் உணர்வை மாணவர்களிடத்தில் ஏற்படுத்தலாம். (இக்காட்சிகளைக் கணினித் திரையில் காணலாம்) இதன் வழி பாடலை எளிமையாகவும் விரைவாகவும் புரிய வைப்பதோடு பாடலாசிரியரின் உணர்வை மாணவர்களிடத்தில் ஏற்படுத்தலாம். மேலும் இப்பாடலை உணர்ச்சியுடன் படித்து முன்பதிவு செய்துகொள்வதன் வழி ஒரு உயிரோட்டமான முறையில் பாடத்தை நடத்த இயலும். பாடலின் பொருளை அறிய வைப்பதிலும் அருஞ்சொற்பொருளை அறிய வைப்பதிலும் முன்பு குறிப்பிட்ட முறைகளைக் கடைப்பிடிக்கலாம்.

கவிதைகளில் காணப்படும் உணர்ச்சிகளின் வெளிப்பாடுகளைக் காட்டுவதில் தகவல் தொழில் நுட்பம்

இலக்கியம் என்பது உள்ளத்தின் உணர்வோடு தொடர்புடையது. இலக்கியத்தின் உயிர்நாடியாகத் திகழ்வதும் அதுதான். எந்த இலக்கியம் மனித உள்ளதைத் தொடுகிறதோ அதுவே காலம் கடந்து, நாடு கடந்து நிலைத்து நிற்கிறது. அத்தகு உணர்வுகளை வெளிப்படுத்துவதில் தகவல் தொழில் நுட்பம் பெரும் பங்காற்றுகிறது. எடுத்துக்காட்டுக்குப் பாரதியாரின் "நல்லதோர் வீணைசெய்து" என்னும் பாடலை எடுத்துக்கொள்வோம். பாடலில் பாரதியார் சிவசக்தியை வேண்டுவதாக பாடியுள்ளார். ஆனால் மேல்எழுந்தவாரியாகப் பார்க்கும்போது அவ்வாறு அமைந்திருப்பினும் உண்மையில் பாரதிக்கும் மகாசக்திக்கும் உள்ள நெருக்கத்தை ஆசிரியர் அங்கு நன்கு குறிப்பிட்டுள்ளார். சக்தியிடம் சாந்த நிலையிலும், சற்றுக் கோபமான நிலையிலும், ஒரு கட்டத்தில் மிகக் கோபமாகவும் கேட்டுப் பாடுவதுபோல் அப்பாடலை நாம் பொருள் கொள்ளமுடியும். அந்தந்த நிலைக்கு ஏற்பப் பாடலைப் பாடி, அதை நடித்துக் காட்டி அதைப் பதிவுசெய்து வகுப்பில் மாணவர்கள்முன் காட்டும்போது பாடலில் அமைந்துள்ள உணர்வுகளை நாம் நேரில் கொண்டுவர இயலும். இது இலக்கியத்தின் சுவையை நன்கு அறிய உதவும். தனி ஆசிரியராக இருந்து இதைச் செயல்படுத்த, "வல்லமை தாராயோ இந்தத் தமிழ் உலகம் இலக்கியத்தின் சுவையறிந்து பயனுறவே" என்று மகா சக்தியிடம் நாமும் விண்ணப்பிக்க வேண்டியது அவசியம்.

முடிவுரை

தகவல் தொழில் நுட்பத்தின் வழி இலக்கியத்தைக் கற்பிக்கும்போது காட்சி அமைப்புகளினாலும் ஒலி, ஒளி தன்மைகளினாலும் மாணவர்களிடத்து ஒரு வித தாக்கத்தை ஏற்படுத்த முடியும்; மேலும் உடனுக்குடன் அந்தந்தக் காட்சிகளை அவர்கள் கண்முன் காட்டவும் முடியும். மாணவர்களின் மனம் கொள்ளுமாறு தெளிவாகவும் விரைவாகவும் விறுவிறுப்பாகவும் கற்பிக்கத் தகவல் தொழில் நுட்பம் துணைபுரியும். வாய்ப்புள்ள போது அவ்வாறு கற்பிப்பது மாணவர்களிடத்தில் உற்சாகத்தை ஏற்படுத்தித் தமிழ்மொழிமீது அவர்களின் ஆர்வத்தை அதிகரிக்கச் செய்யும். சர்க்கரைப் பந்தலில் தேன்மாரி பொழிவதுபோல் சுவை மிகுந்த இலக்கியத்தைச் சுவைபடக் கற்பிக்கத் தகவல் தொழில் நுட்பம் மிகவும் துணை புரியும். தகவல் தொழில் நுட்பம் என்பது ஒரு கூர்மையான வாள். வாள் கூர்மையாக இருக்கிறது என்பதினாலேயே வெற்றி கிடைத்துவிடாது. அதனைப் பயன்படுத்தும் வீரனும் பயற்சிபெற்றவனாக, லாவகமாகப் பயன்படுத்தும் திறன் பெற்றவனாக இருக்கவேண்டும். அதுபோலவே தகவல் தொழில் நுட்பத்தைப் பயன்படுத்தும் ஆசிரியரும் திறன் பெற்றவராக இருந்திடல் வேண்டும். தகவல் தொழில் நுட்பத்தைச் சரியான முறையில் முயன்று செயல்படுத்தும்போது இலக்கியம் கற்பிப்பதில் முழுப்பயனையும் அடைவது திண்ணம்.
