விளையாட்டுப் பெட்டி

தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பம்

வகுப்பு 2

கேரள அரசு
கல்வித்துறை

மாநிலக் கல்வி ஆராய்ச்சி மற்றும் பயிற்சி நிறுவனம் (SCERT)
2017

LT-509-1/ICT-2(T)

தேசிய கீதம்

ஜன கண மன அதிநாயக ஜய ஹே
பாரத பாக்ய விதாதா
பஞ்சாப சிந்து குஜராத மராட்டா
திராவிட உத்கல பங்கா
விந்திய ஹிமாசல யமுனா கங்கா
உச்சல ஜலதி தரங்கா
தவ சுப நாமே ஜாகே
தவ சுப ஆசிஸ மாகே
காகே தவ ஜய காதா
ஜன கண மங்கள தாயக ஜய ஹே
பாரத பாக்ய விதாதா
ஜய ஹே! ஜய ஹே! ஜய ஹே!
ஜய ஜய ஜய ஜய ஹே!

உறுதிமொழி

இந்தியா எனது நாடு. இந்தியர் அனைவரும் எனது உடன்பிறந்தோர். எனது நாட்டை நான் உயிரினும் மேலாக மதிக்கிறேன். அதன் வளம் வாய்ந்த பல்வகைப் பரம்பரைப் புகழில் நான் பெருமைகொள்கிறேன். அதற்குத்தக நான் என்றும் நடந்துகொள்வேன்.

என் பெற்றோர், ஆசிரியர், மூத்தோர் இவர்களை நான் நன்கு மதிப்பேன். எல்லாருடனும் நான் பண்புடன் பழகுவேன். எனது நாட்டினிடமும் நாட்டு மக்களிடமும் பக்தியுடன் இருப்பேன் என உறுதி கூறுகிறேன். அவர்களின் நலத்திலும் வளத்திலும்தான் எனது இன்பமும் அடங்கியிருக்கிறது.

Prepared by :
IT@School Project
Poojappura, Thiruvananthapuram-12, Kerala
for **State Council of Educational Research and Training (SCERT)**
Poojappura, Thiruvananthapuram - 12, Kerala

First Edition : 2017
Website : *www.itschool.gov.in, www.scertkerala.gov.in*
email : contact@itschool.gov.in, scertkerala@asianetindia.com
Phone : 0471-2529800, 0471-2341883, Fax: 0471-2529810, 0471-2341869
Type setting : IT@School Project
Layout : IT@School Project
Printed at : KBPS, Kakkanad, Kochi-30
© Department of Education, Government of Kerala

அன்பார்ந்த மாணவர்களே,

ரசித்து விளையாடவும்,
விளையாட்டின் மூலம் கற்கவும்,
வரையவும், வண்ணம் தீட்டவும்,
பாடவும், பேசவும் உங்களுடன்
கணினியென்னும் தோழன்.

இந்தத் தோழனை அறிமுகப்படவும்
உடன் விளையாடவும், இணங்கி இருக்கவும்
இந்நூல்
உங்களுக்கு உதவட்டும்.

அன்பு வாழ்த்துகளுடன்,

முனைவர். ஜெ. பிரசாத்
இயக்குநர்
எஸ். சி. இ. ஆர். டி

Text book Creation Committee

Information and Communication Technology

Standard 3

Chairman

Anwar Sadath
Executive Director
IT@SchoolProject, Thiruvananthapuram

Members

K.V. Sankardas
Headmaster, G.H.S.S
Porur, Malappuram

K. Sabareesh
Master Trainer (Co-ordinator)
IT@School Project, Malappuram

T.K. Abdul Rasheed
Master Trainer
IT@School Project, Malappuram

T.P. Venu Gopalan
Master Trainer
IT@School Project, Malappuram

C.P. Abdul Hakeem
Master Trainer
IT@School Project, Malappuram

K. Shanavas
Master Trainer
IT@School Project, Palakkad

Pradeep Kumar Mattara
Master Trainer
IT@School Project, Malappuram

Hassinar Mankada
Master Trainer
IT@School Project, Malappuram

Artist

E.Suresh
Cartoonist, Pallikkara
Kozhikode

Co-ordinator

T.A. Ravishankar
Academic Officer (I.C.T)
IT@School Project,
Thiruvananthapuram

Tamil

N. Kirubanand
H.S.S.T. Physics
B.G.H.S.S., Vannamadai,
Palakkad

J. Dominic Savio
H.S.A. Tamil
S.F.X.H.S., Parisakkal,
Palakkad

Dr.G. Anandhi
H.S.S.T. Tamil
B.G.H.S.S., Vannamadai,
Palakkad

S. Sobha
H.S.S.T. Computer Applications
B. G.H. S. S., Vannamadai,
Palakkad

உள்ளடக்கம்

	விளையாடவும் கற்கவும் கணினி	9
1.	என்ன வண்ணம்...?	11
2.	கூட்டலும் கழித்தலும்	12
3.	பழக்கடையில்	14
4.	பகடை ஆடலாம்	15
5.	எனது ஊர்	16
6.	நினைவாற்றல் விளையாட்டுகள்	18
7.	கொவ்வைச் செம்பழம்	19
8.	யாழினியின் வீடு	21
9.	ராமுவின் பணப்பெட்டி	23
10	வகைப்படுத்தலாம்	25
11.	காடு எங்கள் வீடு	26
12.	என்னைத் தெரியுமா?	27

ஆசிரியையிடம்,

குழந்தைகள் விளையாட விரும்புவர். எனவே பாடப் பகுதிகளை விளையாட்டு மூலம் அளிக்கும்போது, அவர்களில் ஆர்வத்தைத் தூண்ட முடியும். இரண்டாம் வகுப்புப் பாடச்செயல் பாடுகளைச் சுவையானதாக மாற்றுதல் என்ற நோக்கோடு இந்நூல் உருவாக்கப்பட்டுள்ளது. தமிழ், கணிதம், ஆங்கிலம் போன்ற பாட நூல்களில் பெறவேண்டிய கற்றல் அடைவுகளை விளையாட்டாக குழந்தைகளிடம் சேர்ப்பது என்ற பணியில் இந்நூல் உதவியாக இருக்கும். கணினி கல்வி என்பதற்கு மேலாக குழந்தைகளின் விளையாட்டுத் தோழன் என்ற நிலையிலேயே கணினி இங்கு வழங்கப்படுகிறது.

தொடக்கப்பள்ளி மாணவர்களுக்குப் பல்வேறு திறன்களை உறுதிப்படுத்த உதவும் ஜிகாம்பிரிஸ், டக்ஸ் பெயின்ட், பைசியோ கெய்ம், ஓம்னி டக்ஸ் போன்ற மென்பொருட்கள் பயன்படுத்தியுள்ள விளையாட்டுக்கள் இவற்றுள் உட்படுத்தப்பட்டுள்ளன. எளிய 12 விளையாட்டுக்கள் வாயிலாகப் பாடநூன் பல இன்றியமையாத செயல்பாடுகளைச் செயல்படுத்த முடியும். தகவல் தொடர்பு தொழில் நுட்பத்தின் இப்புதிய முறைகள் குழந்தைகளைக் கவரும் என்பதில் ஐயமில்லை.

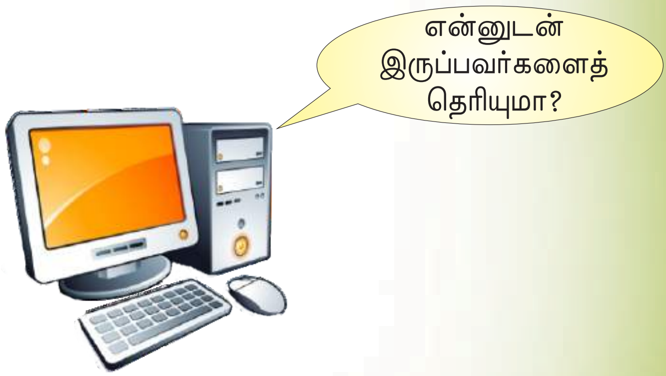
கணிதப் பாடநூல் விவாதிக்கப்படும் எண்கள் பயன்படுத்தி யுள்ள கூட்டலும் கழித்தலும், பயிலவும் அவற்றை உறுதிப்படுத்த வும் இங்கு தரப்பட்டுள்ள கூட்டலும் கழிக்தலும், நினைவாற்றல் விளையாட்டு போன்ற பாடங்கள் பயன்படும். கணிதத்தில் விளை யாட்டு வீடு என்ற பகுதியிலுள்ள பணப் பட்டுவாடா சுவைபட வழங்க ராமுவின் பணப்பெட்டியும், விளையாட்டுவீடு வரைந்து வண்ணம் தீட்ட யாழினியின் வீடும் பயன்படுத்தலாம். ஊர் மற்றும் வீடு குறித்த குழந்தையின் கற்பனைகளுக்கு இறக்கை அளிக்க எனது ஊர், கொவ்வைச் செம்பழம் போன்ற பாடங்கள் உதவுகின்றன..

வண்ணங்களையும் வடிவங்களையும் பிரித்துணரவும் பழங்கள் காய்கறிகள் போன்றவற்றை வகைப்படுத்தும் திறன் மேம்படுத்தும் செயல்பாடுகள் இதில் உட்படுத்தப்பட்டுள்ளன. ஒலியைக் கேட்டு உயிரினத்தைக் கண்டுபிடிப்பதற்கான சில செயல்பா டுகளும் உள்ளன.

இரண்டாம் வகுப்பிலுள்ள பாடப்பகுதிகளின் செயல்பாடுகளைத் திட்டமிடும்போது, முக்கியக் கற்றல் அடைவுகளைக் கருத்தில் கொண்டுள்ள செயல்பாடுகளைத் தொழில் நுட்பத்துடன் சுவைபட வழங்க இதிலுள்ள விளையாட்டுகள் வழியாகக் கைகூடும்.

விளையாடவும் கற்கவும் கணினி

நண்பர்களுக்குக் கணினி மிகப்பிடித்தமானதுதானே. கணினியால் என்னென்னவற்றைச் செய்யமுடியும் எனத் தெரியுமா?



கணினியில் விளையாடப் பிடிக்கும்தானே! இதோ ஏராளமான விளையாட்டுகளுடன் கணினி வருகிறது. அதில் ஒன்றுதான் ஜிகாம்பிரிஸ். ஆசிரியையின் உதவியுடன் ஜிகாம்பிரிஸ் விளையாடிப்பார்...

ஜிகாம்பிரிஸைத் திறக்கலாம்

Applications → Education → Educational suite GCompris

ஜிகாம்பிரிஸில் உள்ள பொத்தான்கள்

உதவி கிடைக்க

விளையாட்டின் தரம் மாற்ற

விளையாட்டிலிருந்து திரும்ப

திரும்பவும் விளையாட

1 என்ன வண்ணம்?

கருப்பு, சிவப்பு, பச்சை, நீலம்... வேறு என்னென்ன வண்ணங்களை நண் பர்களுக்குத் தெரியும்?

கூடுதல் நிறங்களை அறிய கணினியிலுள்ள வண்ணங்கள் என்ற விளை யாட்டை ஆசிரியையின் உதவியுடன் விளையாடிப் பார்க்கவும் .

இங்கு எழுதியிருப்பதைக் கவனிக்கவும்

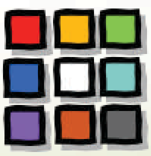
....
....
....
....
....
....
....

மேலே சொல்லப்பட்ட நிறத்திலுள்ள வாத்தின் மேல் சொடுக்கவும்(கிளிக்)

நீங்கள் கண்டடைந்த வண்ணங்களின் பெயர்களை எழுத மறவாதீர் .

கெய்ம் விளையாட → **ஜிகாம்பிரிஸைத் திறக்கவும்**

கண்டுபிடிக்கலாமா → **வண்ண விளையாட்டு** → **வண்ணங்கள்**



மேலே தரப்பட்ட குறிப்புகளை வாசிக்கவும். சரியான வண்ணத்தில் சொடுக்கவும்.

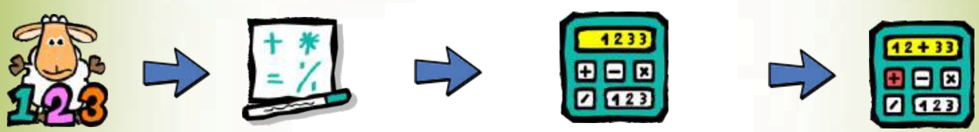
2 கூட்டலும் கழித்தலும்

நீரில் விழ இருக்கும் டக்ஸைக் காப்பாத்தலாமா?

எண்களைக் கூட்டுவதற்கான விளையாட்டை விளையாடி டக்ஸைக் காப்பாத்தவும்.

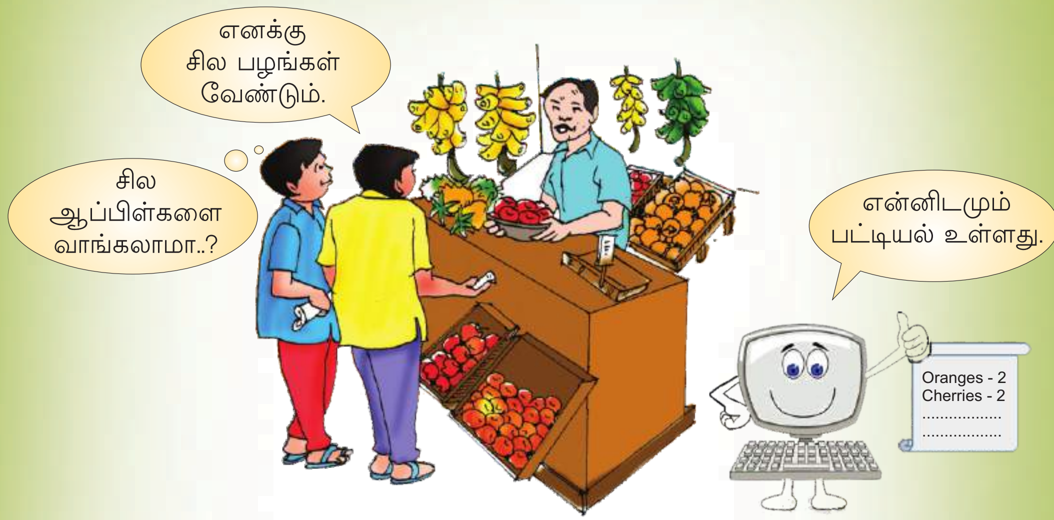
கெய்ம் விளையாட → ஜிகாம்பிரிஸைத் திறக்கவும்

கணிதம் → கணிதச் செயல்பாடுகள் → கணித விளையாட்டு → கூட்டல் பயிற்சி



எண்களின் கூட்டலைத் தொடர்ந்து எண்களின் கழித்தலுக்கான விளையாட்டையும் குழந்தைகளுக்கு அறிமுகப்படுத்தலாம்.

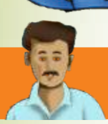
3 பழக் கடையில்



கணினி பட்டியலில் கேட்கும் பழங்களைத் தேர்வுசெய்து வாங்க உதவலாமா?

செய்ம் விளையாட **pySioGameஐத் திறக்கவும்**

4 பகடை ஆடலாம்



கெய்ம் விளையாட → ஜிகாம்பிரிஸைத் திறக்கவும்

கணிதம் → எண்ணல் → பகடை

ஒன்றாக வரும் இரு பகடைகளின் எண்களையும் கூட்டி தட்டச்சு செய்க.

5 எனது ஊர்

பாடநூலிலுள்ள இந்தப் படத்திற்கு வண்ணம் தீட்டினீர்களா? என்னென்ன வண்ணங்களைப் பயன்படுத்தினீர்? மேலும் வண்ணங்களை மாற்றி படத்தை கவர்ச்சிகரமாக்கலாமா...?

டக்ஸ் பெயின்டைத் திறந்து படத்திற்கு வண்ணம் தீட்டுக.

டக்ஸ் பெயின்டைத் திறக்க

Applications ➡ Education ➡ Tux Paint

பொத்தானை அழுத்தி புதிய கேன்வாசுகளிலிருந்து படங்களக் கண்டடைக.

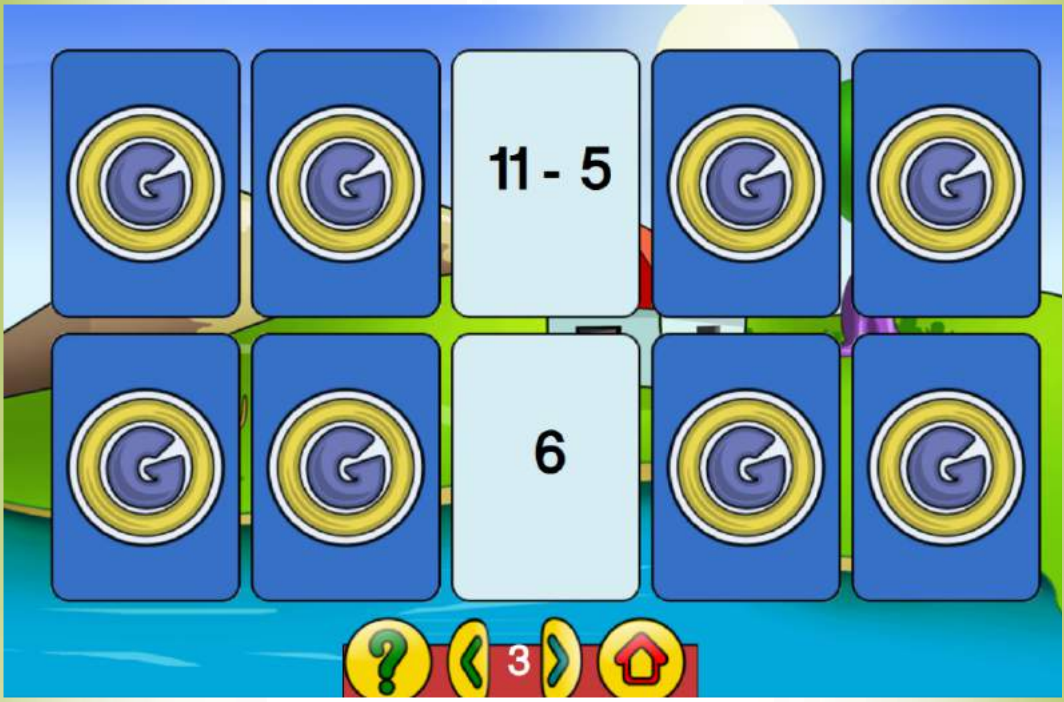
மேஜிக் கருவியைப் பயன்படுத்துக.

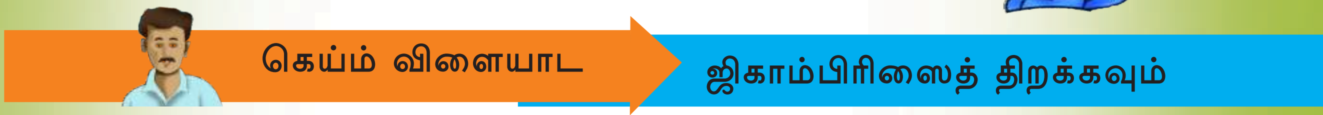
களங்களிலிருந்து வண்ணங்களைத் தெரிவு செய்க.

படத்தின் மீது சொடுக்குக.

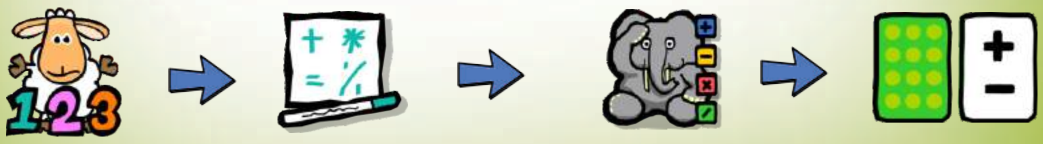
6 நினைவாற்றல் விளையாட்டுகள்

தரப்பட்டுள்ள சீட்டுகளைப் பார்த்தீர்களா, இவற்றில் சில எண்களைக் கூட்டவும் கழிக்கவுமான கட்டளைகள் ஒளிந்திருக்கின்றன. அவற்றிற்கான விடைகளைக் கண்டடைக.



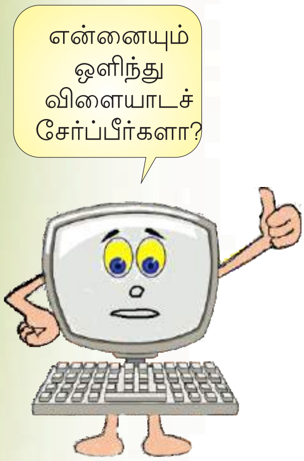


கணிதம் → கணிதச் செயல்பாடுகள் → நினைவாற்றல் விளையாட்டுகள் → கூட்டலும் கழித்தலும்

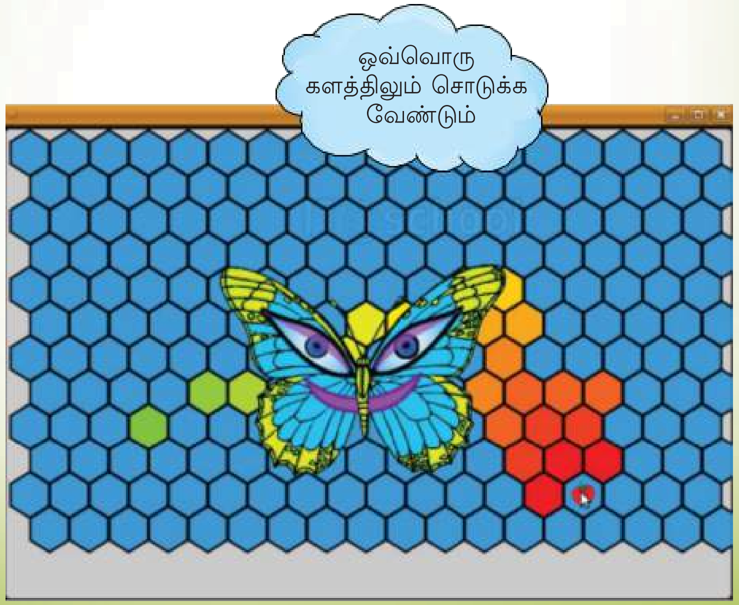


7 கொவ்வைச் செம்பழம்

"ஓடுகிற தோடுகிறது
கொவ்வைச் செம்பழம்
அந்தக்கையில் இந்தக் கையில்
கொவ்வைச் செம்பழம்..."

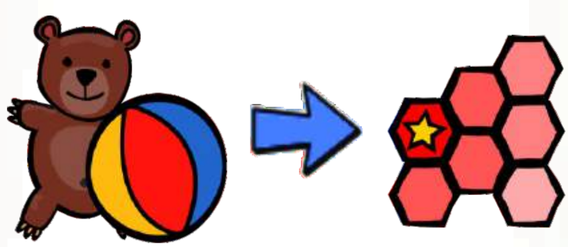


ஜிகாம்பிரிஸைத் திறந்து அறுகோணம் என்ற விளையாட்டைத் திறந்து ஒவ்வொரு களத்திலும் ஒளிந்திருக்கும் ஸ்டிராபெரி பழத்தைக் கண்டடைக..



கெய்ம் விளையாட → ஜிகாம்பிரிஸைத் திறக்கவும்

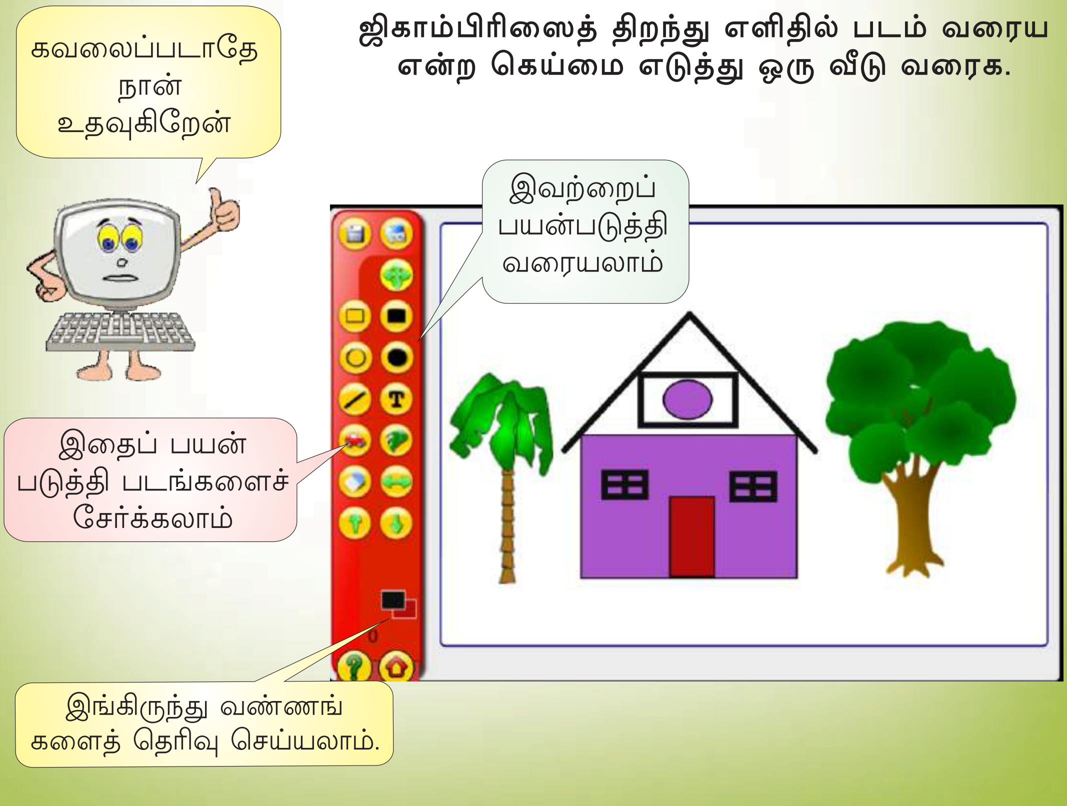
உல்லாச விளையாட்டுக்கள் → ***அறுகோணம்***



8 யாழினியின் வீடு

யாழினியின் வீட்டைப் பார்த்தீர்களா? இதுபோன்ற ஒரு வீட்டை நாம் வரையலாமா?

ஜிகாம்பிரிஸைத் திறந்து எளிதில் படம் வரைய என்ற செய்மை எடுத்து ஒரு வீடு வரைக.



கெய்ம் விளையாட ஜிகாம்பிரிஸைத் திறக்கவும்

கணிதம்

வடிவியல்

எளிதில் படம் வரைய

9 ராமுவின் பணப்பெட்டி

ஜிகாம்பிரிஸைத் திறந்து ரூபாயும் நாணயங்களும் என்ற கெய்மை ஆடிப்பார்க்கவும்.

செய்ம் விளையாட → ஜிகாம்பிரிஸ் திறக்கவும்

கணிதம்

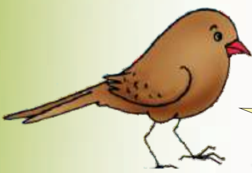
எண்ணல்

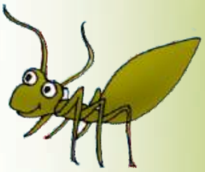
ரூபாயும்
நாணயங்களும்
விளையாடிக் கற்க

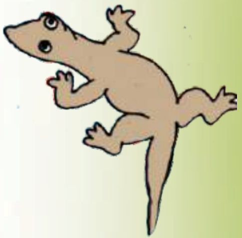
பணம்

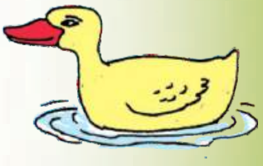
10 வகைப்படுத்தலாம்

நம்மைச்சுற்றும் எத்தனை உயிர்கள்?









நான் பறப்பேன்.

நான் நீந்துவேன்.

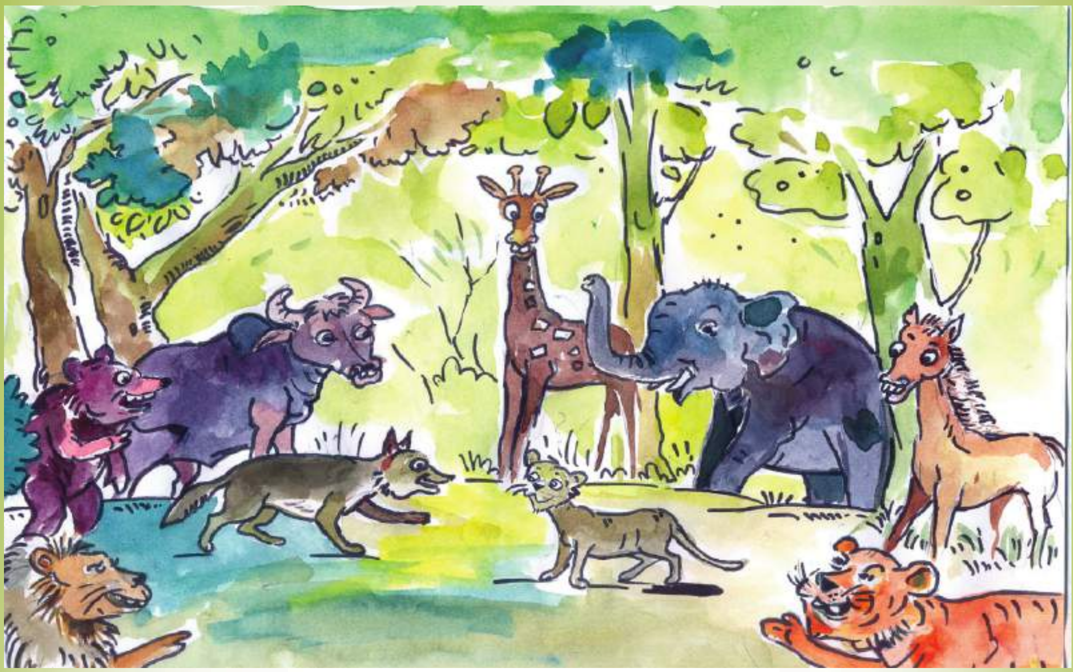
நான் ஊர்ந்து செல்வேன்.

டக்ஸ் பெயின்டிலும் ஏராளமான உயிரினங்கள் உள்ளன. இவற்றைத் தரம்பிரித்து அட்டவணைப் படுத்தலாமா...?

படம் காண → **டக்ஸ் பெயின்ட் திறக்கவும்**

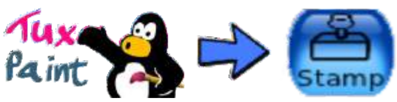
திறந்து உயிரினங்களின் படங்களையும் பெயர்களையும் கண்டடைந்து கேன்வாசில் உட்படுத்துக.

11 காடு எங்கள் வீடு



காட்டில் நரிக்கும் பூனைக்கும் இடையே ஒரு போட்டி நடக்கிறது.
கணினியில் இதன் படத்தை வரைக.

படம் வரைய → **டக்ஸ் பெயின்ட் திறக்கவும்**



இப் பொத்தான்களைச் சொடுக்கி விலங்குகள் உட்படும் முத்திரை களைக் காணலாம்.

இப் பொத்தானைச் சொடுக்கி விலங்குகளைப் பிரிக்கலாம்

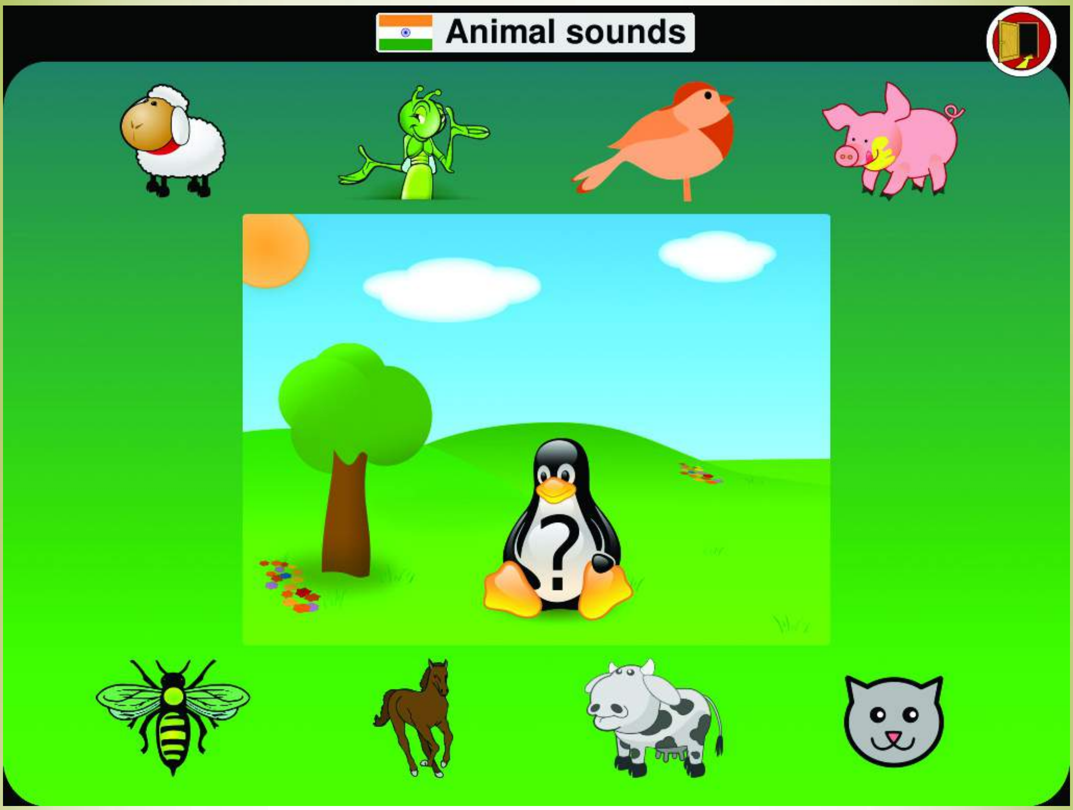
இப் பொத்தான்களைச் சொடுக்கி விலங்குகளைத் தலைகீழாக்கலாம்.

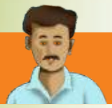
இங்கு சொடுக்கி அளவைக் கூட்டலாம்

12 என்னைத் தெரியுமா?

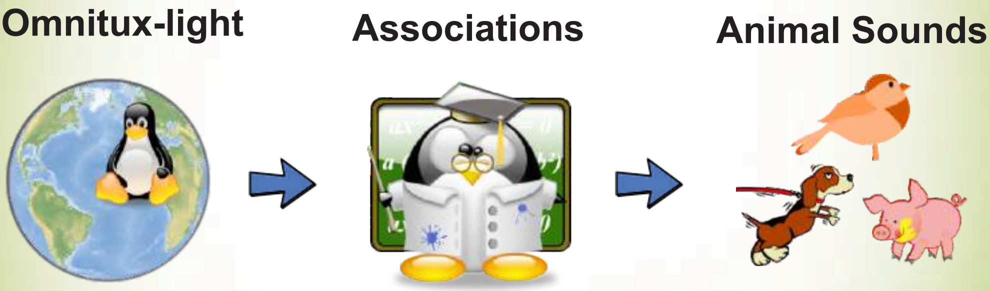
கா....கா...
மியாவ்...மியாவ்...
குவாக்.... குவாக்
நாங்கள் அனைவரும் கணிணியில் உள்ளோம்..
ஒலியைக்கொண்டு எங்களைப் பிரித்துணர முடியுமா..?

ஓம்னி டக்ஸ் லைட்டைத் திறந்து அனிமல் சவுண்ட்ஸ் என்ற கெய்மை விளையாடிப்பார்க்கவும்.





கெய்ம் விளையாட **Omnitux-light** திறக்கவும்



இரு தரப்பட்ட விளையாட்டுகள் இதில் உள்ளன. டக்ஸிலுள்ள வினாக் குறியீட்டில் சொடுக்கும்போது வரும் ஒலி எந்த உயிரினத்தினுடையது என்பதை கவனிக்கவும். அவ்வுயிரினத்தைத் திரையிலிருந்து கண்டடைந்து டக்ஸின் வினாக் குறியீட்டின்மீது இழுத்து விடவும்.

Notes

Notes

Notes

Notes