விளையாட்டுப் பெட்டி

தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பம்

வகுப்பு 3

கேரள அரசு
கல்வித்துறை

தயாரிப்பு
மாநிலக் கல்வி ஆராய்ச்சி மற்றும் பயிற்சி நிறுவனம். (SCERT)
2017

LT-511-1/ICT-3(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

அன்புக்குரிய குழந்தைகளே,

சார்லஸ் பாபேஜ் என்பவர் முன்னொரு காலத்தில் கணக்கிடும் இயந்திரம் ஒன்றை உருவாக்க முனைந்தார்.

பிறகு வந்தவர்கள் அதை உருவாக்கினார்கள்.

அந்த எந்திரமே கணினி.

கடைகளிலும், அலுவலகங்களிலும், மருத்துவமனை களிலும் நமது பள்ளிக்கூடத்திலும் இது இருக்கிறது.

படிக்கவும், விளையாடவும், பாடவும், வரையவும் உற்ற தோழனாக இது விளங்குகிறது.

இந்தத் தோழனைப்பற்றி அதிகம் அறிந்துகொள்ள இந்நூல் உங்களுக்கு உதவும்

அன்பு ஆசிகளுடன்,

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

கணினியும் பாட்டியும்......09

1. இரட்டைகளைக் காண்போம்......10
2. எண்களை வரிசைப்படுத்துக......11
3. சுடோகு......12
4. வானத்தைப் பார்த்தேன்......13
5. நீர் உயிர்த்துளி......14
6. கேட்போம் பிரித்தறிவோம்......15
7. மீதி எவ்வளவு?......16
8. எடை பார்க்கலாம்......17
9. நேரமும் காலமும்......18
10. வடிவங்கள் சேரும்போது......19
11. வழி காண்க......21
12. வண்ணச் சிறகடித்து......22
13. சொல் எது?......23
14. நிரையும் நிரலும்......24
15. மடங்குகளைப் பிடிக்கலாம்......26
16. கேரளக் கரையினூடே......27
17. சமமாகப் பங்கிடலாம்......29
18. அனைத்துக் கணிதச் செயல்பாடுகளும்......31
19. சொல்லுருவாக்கம்......32
20. **Who am I?......33**

ஆசிரியையிடம்,

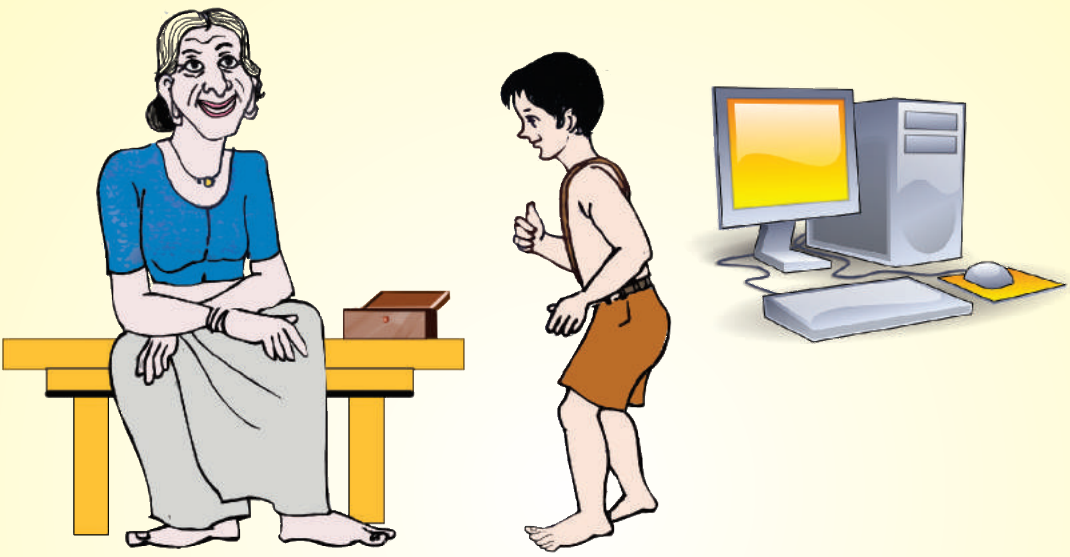
தகவல் தொடர்புத் தொழில்நுட்பம் ஒரு கற்றல்-கற்பித்தல் ஊடகம் என்ற நிலையில் பள்ளிகளில் தவிர்க்க இயலாத இடத்தைப் பெற்றுவிட்டது. இதைப்பயன்படுத்தியுள்ள கல்விச் செயல்பாடுகளை மேலும் பலனுடையதாக்க வேண்டும். இன்றைய கல்விக் கண்ணோட்டங்களையும் அறிவியல் முறைகளையும் நமது பள்ளி யிலும் செயல்படுத்த இது இன்றியமையாதது. இந்த நோக்குடன் மூன்றாம் வகுப்பிற்கான இந்நூல் உருவாக்கப்பட்டுள்ளது. சிறு விளை யாட்டுகள் வழியாக பாடப்பகுதிகளும் கற்றல் செயல்பாடுகளும் பயிற்றுவிக்க உதவும் வகையில் பாடப்பகுதிகள் ஒழுங்குபடுத்தப் பட்டுள்ளன..

கணிதம், சுற்றுப்புறவியல், மொழி, தர்க்க சிந்தனை, நினை வாற்றல் போன்றவற்றைப் பேணவும் பயிலவும் பொருத்தமான விளை யாட்டுக்களே இதன் பொதுவான உள்ளடக்கம். நால்வகைச் செயல் பாடுகளின் பயிற்சிக்கு உதவும், வாழ்வுடன் தொடர்புடைய சுமார் பத்து விளையாட்டுக்கள் கணிதத்திற்காகத் தயார் செய்யப்பட்டுள்ளது. சுற்றுப்புறவியலுக்கு ஐந்து செயல்பாடுகளும் மொழிக்கு இரண்டு விளையாட்டுக்களும், ஒரு செயல்பாடும் சேர்க்கப்பட்டுள்ளன. தர்க்க சிந்தனை நினைவாற்றல் மேம்பாடு இவற்றிற்கான விளையாட்டுக் களும் உள்ளன.

இச் செயல்முறை நூல் உள்ள விளையாட்டுகளிலும் செயல் பாடுகளிலும் ஆசிரியர்களுக்குப் பாடத்திற்குள் நுழைவு (Entry),ஊக் கப்படுத்தல் (Motivation), மதிப்பீடு (Evaluation) போன்றவற்றிற்கும் பல வாய்ப்புக்கள் உள்ளன. தொடக்கப்பள்ளியிலுள்ள வகுப்பறைச் செயல் பாடுகளான படவாசிப்பு, படக்கதை, அடிக்குறிப்பிடல், எண்ணறிவு, உரை யாடல், வடிவங்கள் உருவாக்கல் போன்றவற்றிற்குப் பயன்படும் பலவற்றை யும் இவற்றிருந்து பெறலாம்.

கணினியும் பாட்டியும்

பாட்டி பயணத்தை முடித்து வீடு திரும்பினாள். வீட்டுக்குள் நுழைந்ததும் வரவேற்பறையில் இருந்த புதிய மேசையும் அதன் மீது இருந்த கணினியையும் பார்த்தாள். அது என்னவென்று அறியும் ஆவல் மிகுந்தது. அதைக்கண்ட முகிலன் பாட்டியிடம் கூறினான்.



முகிலன் : பாட்டி... பசங்க எல்லாம் இப்ப கணினியில தான் பாட்டுகேட்கவும், சினிமா பார்க்கவும், விளையாடவும் செய்யராங்க.

பாட்டி : நான் சின்னவளாயிருந்தப்போ பாட்டுகேட்க ஒரு பாட்டுப் பெட்டிதான் இப்போதோ.... டி.வி., கணினி, மொபைல் போன்...!

முகிலன் : இதுல என்னெல்லாம் விளையாட்டுகள் இருக்குன்னு தெரியுமா...?

நான் காட்டித்தருகிறேன். பாட்டி வந்து விளையாடிப் பாருங்க...

பாட்டி முகிலனைப் பின் தொடர்ந்து கணினியை நோக்கி நடந்தாள்.

பாடம் 1

இரட்டைகளைக் காண்போம்

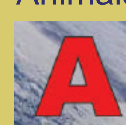
“இந்த அட்டைகளில் என்னென்ன விலங்குகள் ஒளிந்திருக்கின்றன? இந்த வரிக்குதிரையை முதன் முதலாகக் காண்கிறேன் ?”.

“ இன்னும் ஒரு வரிக்குதிரை இங்கு உள்ளது.
சொடுக்கிக்(கிளிக்) கண்டுபிடி ”.

ஒவ்வொரு சீட்டாகச் சொடுக்கவும். படத்தை நினைவில் வைக்கவும். ஒரே படத்தைக் கண்டால். அவற்றைத் தொடர்ந்து அடுத்தடுத்து சொடுக்கவும்.

கெய்மிற்கு

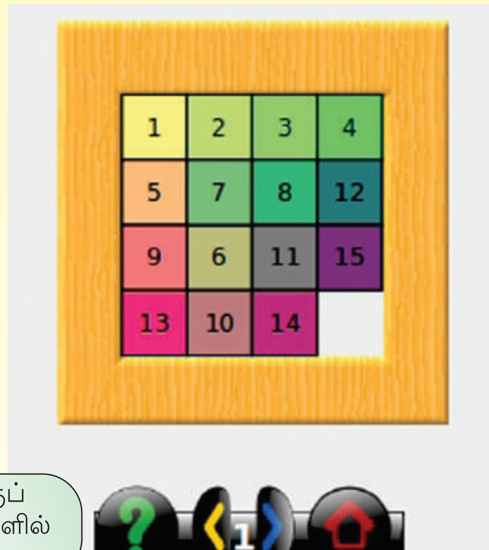
ஆம்னி டக்ஸ் → Memory Card → Animals

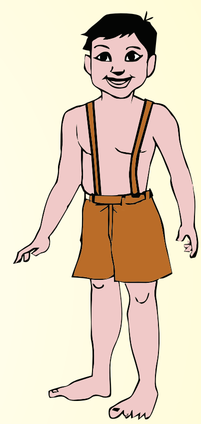


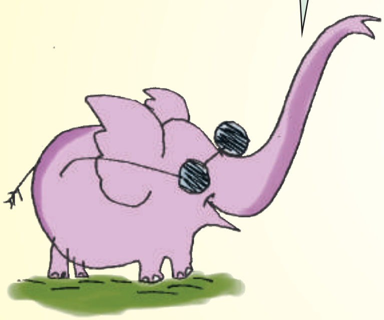
திரையிலுள்ள அட்டைகளை ஒவ்வொன்றாகச் சொடுக்கி அவற்றின் மறு பக்கம் உள்ள படங்களை நினைவில் வைக்கவும். இரு அட்டைகளில் ஒரே படத்தைக் கண்டால் (இரட்டைகள்). அவற்றுள் ஒவ்வொன்றிலும் தொடர்ந்து சொடுக்கவும். அவை மறையும். இவ்வாறு குறைந்த நேரத்தில் எல்லா இரட்டைகளையும் கண்டுபிடிக்கவும்.

பாடம் 2

எண்களை வரிசைப்படுத்துக...

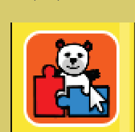


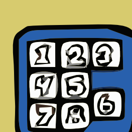




செய்மிற்கு

ஜிகாம்பிரிஸ் → **சிக்கல்தீர்த்தல்** → **பதினைந்தின் விளையாட்டு**



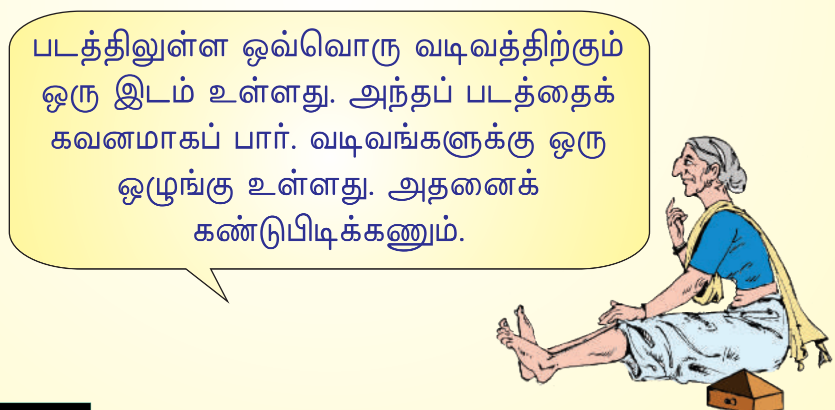


காலிக் களத்திற்கு அருகிலுள்ள கட்டங்களில் சொடுக்கி அவற்றை நீக்கலாம்.

பாடம் 3

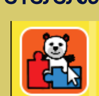
சுடோகு

வடிவங்கள் ஒவ்வொன்றாக காலிக்கட்டத்தில் வைக்கவும். இதற்கு வடிவத்திலும் காலிக் கட்டத்திலும் சொடுக்குக. நிரல், நிரை மற்றும் வரிசையில் திரும்ப வரக்கூடாது. எண்களாயின் தட்டச்சு செய்ய வேண்டும்.



செய்முறை

ஜிகாம்பிரிஸ் → **சிக்கல்தீர்க்க** → **சுடோகு**



முதலில் இடப்பக்கமுள்ள வடிங்கள் ஒவ்வொன்றையும் தெரிவு செய்து (சொடுக்கி) பொருத்தமான காலி இடங்களில் சொடுக்கவும். உயர்நிலைகளில் விசைப்பலகையில் தட்டச்சு செய்க. தவறுதலாகத் தட்டச்சு செய்ய சுடோகு அனுமதிக்காது.

பாடம் 4

வானத்தைப் பார்த்தேன்

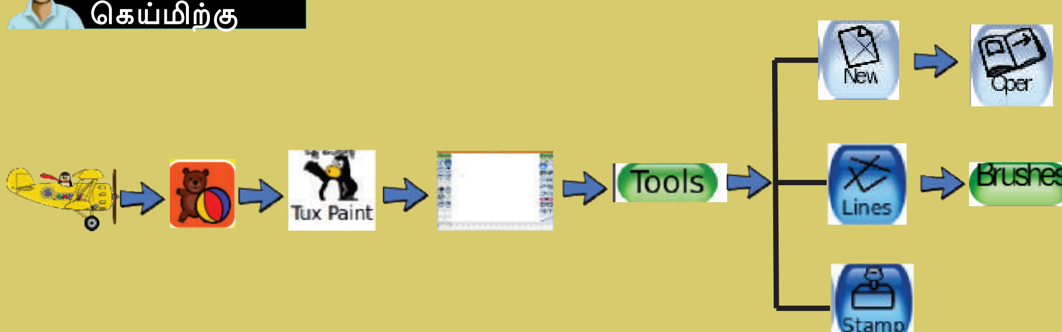
"திருவாதிரை தீக்கொள்ளிபோல.....
புனர் பூசம் ஓடம்போல....."
வானத்தைப் பார்த்து பாட்டி பொதுவாகச் சொன்னார்..
"எது தீக்கொள்ளியைப்போல..." முகிலன் கேட்டான். .

வேட்டைக்காரன் உருவில் உள்ள ஒரு விண்மீன் கூட்டத்தை ஆசிரியை காட்டினார். இன்று இரவு இவற்றைக் காணலாம்.

பாட்டி சொல்வதற்கும் முகிலன் சொல்வதற்கும் ஏதாவது தொடர்பு இருக்கிறதா? நீங்களும் விண்வெளியை ஆராயலாமே....!

இரவில் வானை கூர்ந்து கவனித்து படம் வரைக.

செய்மிற்கு

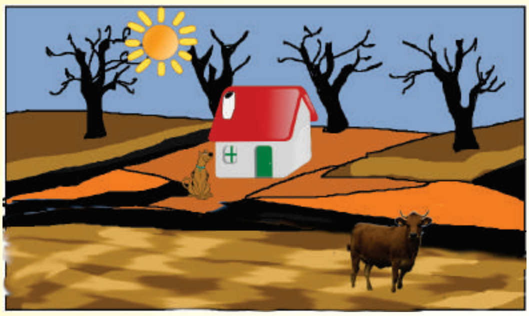


Tuxpaint ஐத் திறக்கவும். திரையில் இடப்புறம் (கருவி) மெனுவைக் காணலாம். இதில் Paint, Stamp, Quit எனப் பல கருவிகள் உள்ளன. ஒவ்வொன்றினுடையவும் துணைக்கருவிகள் உள்ளன. எ.கா. Paint கருவியைச் சொடுக்கினால் பலவித தூரிகை களும் (பிரஷ்கள்): Stamp ல் (முத்திரை) படங்களும்,Text ல் எழுத்துகளும் உள்ளன. New வை (புதிய தாள்) சொடுக்கினால் எந்தப் பின்னணி நிறத்தோடு என்பதைத் தேர்வு செய்யலாம். தொடக்கப் பள்ளி வகுப்புகளுக்குத் தேவையான பல கற்றல் செயல்பாட்டுச் சூழல்களை உருவாக்க Tuxpaint மென்பொருள் பயன்படும்..

பாடம் 5

நீர் உயிர்த்துளி

மழை வந்தபோது



மழைக்குப் பிறகு இயற்கையில் என்னென்ன மாற்றங்கள் ஏற்படுகின்றன?. கவனித்திருக்கிறீர்களா?

செய்மிறகு

பொருத்தமான முத்திரையைத் தெரிவு செய்க

Tux Paint லுள்ள Stamp கருவியைப் பயன்படுத்தி மழைக்கு முன்னரும் பின்னரும் உள்ள மாற்றங்களைக் காட்டும் படத்தை வரையச் சொல்க. Paint, Brush, Shapes, Lines, Eraser போன்றவற்றைப் பயன்படுத்தி கண்கவர் சித்திரங்களை குழந்தைகள் அவரவர் விருப்பப்படி வரையட்டும். Applications - Education - Tux Paint என்ற முறையிலும் டக்ஸ் பெயின்டைத் திறக்கலாம்.

பாடம் 6

கேட்போம் பிரித்தறிவோம்

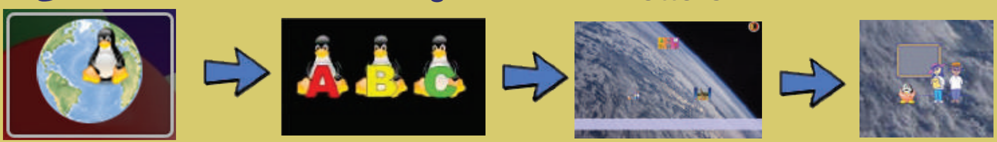
"கண்ணா... விளையாட்டை நிறுத்தி விட்டு அப்பா சொன்னதையெல்லாம் படி..."

"நான் படிச்சுட்டுதான் இருக்கிறேன் பாட்டி..."

படத்திலிருக்கும் கேள்விக் குறியில் சொடுக்கவும். சொல்லப்படும் எழுத்துகளை கவனமாகக் கேட்டு பொருத்தமானவற்றைக் கேள்விக் குறியிடம் சுட்டெலியைப் பயன்படுத்தி இழுத்துவிடவும்.

கெய்மிற்கு

ஆம்னி டக்ஸ் → Writing → Letters



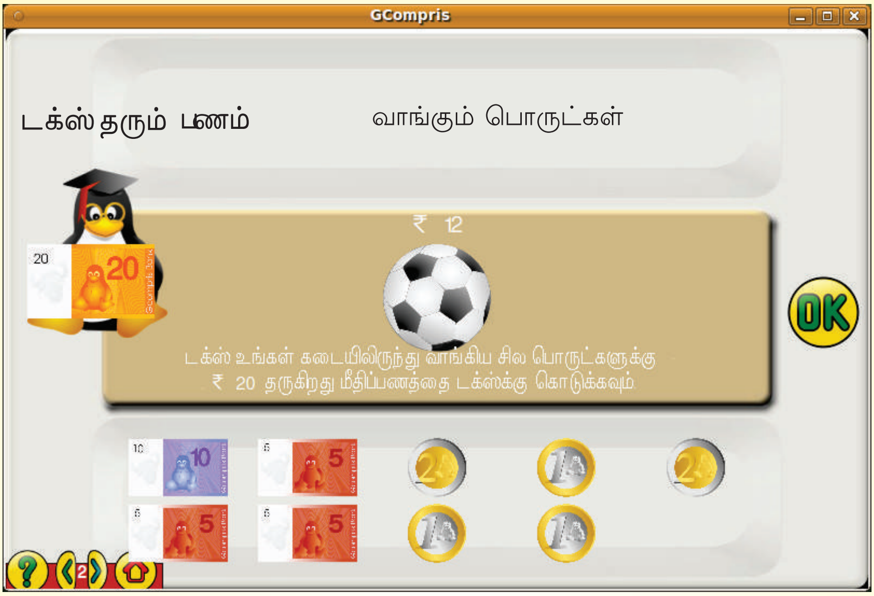
ஒலியை கவனித்து கீழிருந்து பொருத்தமான எழுத்துகளை கேள்விக்குறியிடம் இழுத்துவிடவும். Level 2, Level 3 இவற்றையும் செய்து பார்க்கவும்.

Letters, A to F board, Scrambled letters போன்றவற்றையும் இதே முறையில் செய்துபார்க்கலாம்.

பாடம் 7

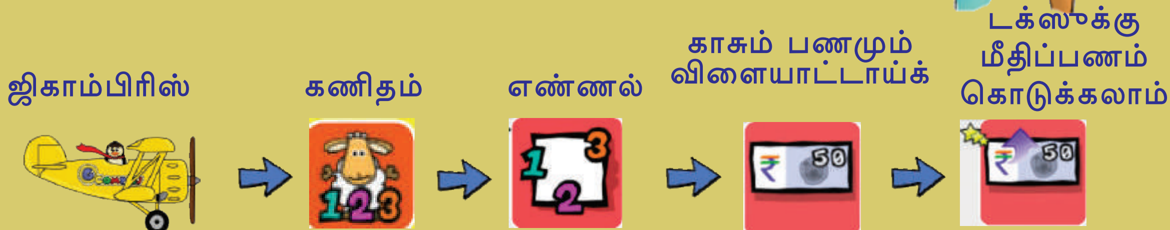
மீதி எவ்வளவு?

டக்ஸ் கடையிலிருந்து சாதனங்களை வாங்குகிறது. வாங்கிய பொருட்களின் விலையைக் கணக்கிட்டு டக்ஸுக்கு மீதியைக் கொடுக்க மறவாதீர்...



மீதியை இங்கிருந்து தெரிவு செய்து கொடுக்கவும்...

கெய்மிற்கு



வாங்கும் பொருட்களின் தொகை காண்க. டக்ஸ் தரும் படம் காட்டப்பட்டுள்ளது. மீதித் தொகையைச் சொடுக்கித் தெரிவு செய்து OK அழுத்துக.

பாடம் 8

எடை பார்க்கலாம்

பாட்டியும் முகிலனும் எப்போதும் இப்படித்தான். பாட்டி சொல்வதில் பல முகிலனுக்குப் புரியாது.

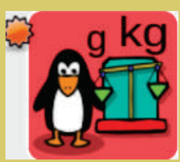
ராத்தல், துலால் .... என்பன.

இப்போது கிராம். கிலோகிராம் போன்றவையே நிறுத்தல் அளவுகள். இவையும் தராசு மற்றும் மின்னணு நிறுத்தல் கருவிகளில்தான் அளக்கப்படுகின்றன.

இங்கிருந்து பொருத்தமான எடைக்கற்களை சொடுக்கியைப் பயன்படுத்தி தராசில் எடுத்து வைக்கவும்

கெய்மிற்கு

ஜிகாம்பிரிஸ் → கணிதம் → கணக்கீட்டு விளையாட்டுகள் → எடைபார்க்கலாம்



நிறையை சமன் செய்க என்ற செயல்பாட்டிற்குப் பொருத்தமான உதவிகளைச் செய்யவும் இரு பக்கமும் சமமானால் மட்டுமே தராசு நேராக நிற்கும் என்ற கருத்து மாணவர்களுக்குக் கிடைக்கிறது.

பாடம் 9

நேரமும் காலமும்

நேரம் சரிசெய்வதாக ஹர்ஷவர்தினி பாட்டியிடம் கூறினாலும் சற்று பயமாகவே இருக்கிறது. அச்சமின்றி கடிகார நேரத்தை மாற்ற என்ன வழி?

நேரம் சரிசெய்வதற்கான ஒரு கெய்ம் ஆடலாமா?

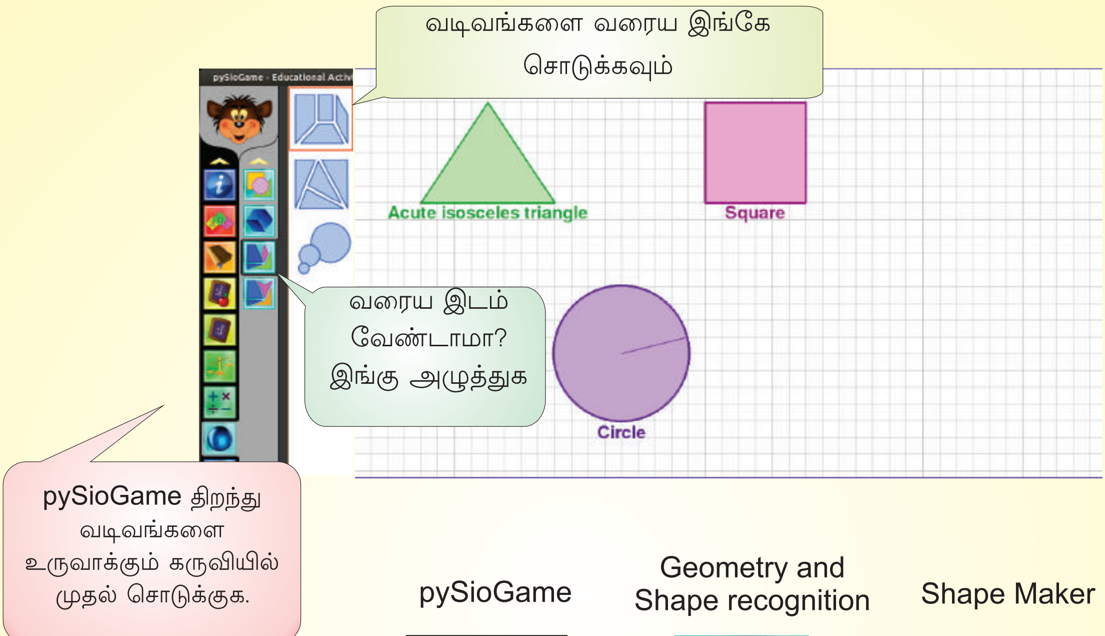
கெய்மிற்கு

முதல் நிலை கெயிமில் மூன்று செயல்பாடுகளையும் செய்ய வேண்டும். பிறகு இரண்டாவது நிலையில் செயல்பாடுகளை கொடுக்கலாம். மணி – நிமிடம் – நொடி நேர ஒழுங்குபடுத்தலுக்கான செயல்பாடுகள் கடைசியில் ஆகட்டும்.

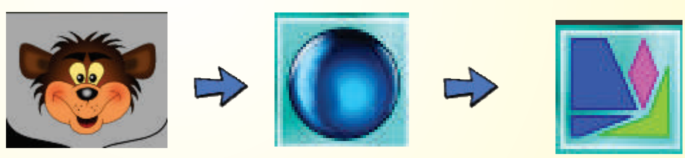
பாடம் 10

வடிவங்கள் சேரும்போது

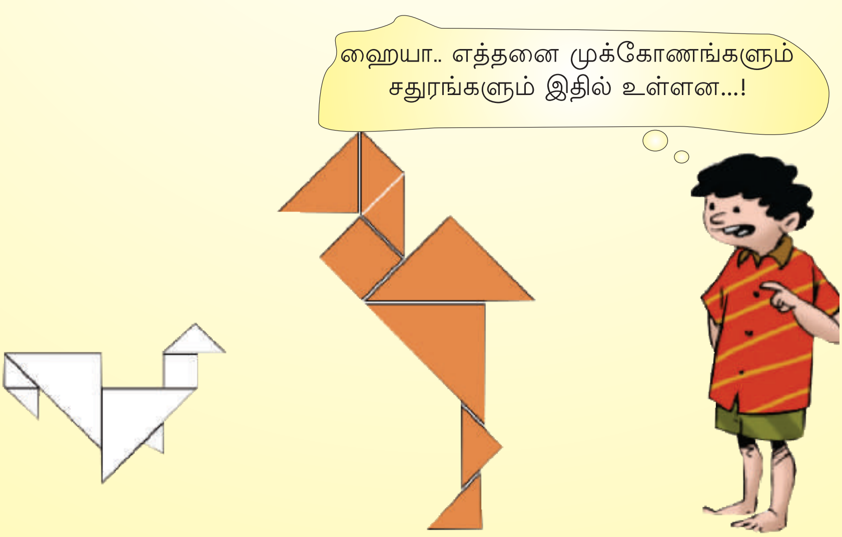
என்னென்ன வடிவங்கள் நம்மைச்சுற்றும் உள்ளன, இவற்றை வரையலாமா? pySioGame ல் வடிங்களை வரைந்து பார்...



pySioGame | Geometry and Shape recognition | Shape Maker

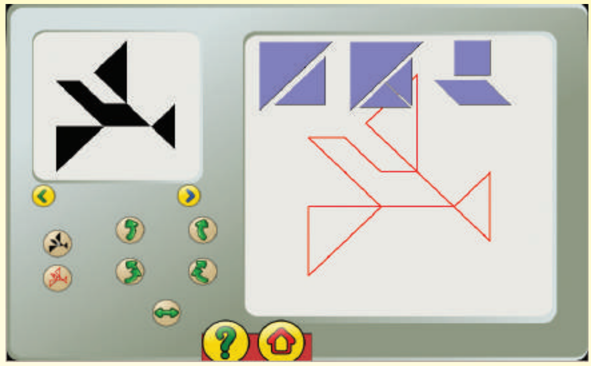


இப்படியும் வடிவங்கள்!!

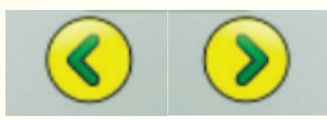


இவ்விளையாட்டிற்கு ஜிகாம்பிரிஸ் பயன்படுத்துக.

சாளரத்தில் வலது பகுதியிலுள்ள வடிவங்களைச் சேர்த்து இடது பக்கத்தில் காண்பது போன்ற பெரிய உருவத்தை செய்யவும்.



வடிவங்களை வலதும் இடதும் திருப்பலாம்.



புதிய வடிவம் கிடைக்க என்ன வழி?

இடது பக்க வடிவத்திற்கு கீழேயுள்ள அம்புக் குறியில் சொடிக்கிப்பார்...

செய்மிற்கு

ஜிகாம்பிரிஸ்

சிக்கல் தீர்த்தல்

கணித வடிவக் கட்டுமானம்

பாடம் 11

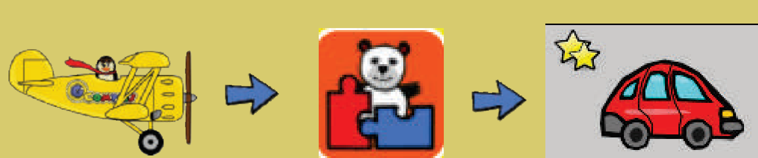
வழி காண்க

லட்சுமி மாமாவின் வீட்டிற்கு போய்விட்டு அப்பா அம்மாவுடன் திரும்புகிறாள். நேரம் தாமதமானதால் மாமா தன் காரில் கொண்டுவந்து விட்டார். வரும் வழியில் கார் பெரிய போக்குவரத்து நெரிசல் சிக்கியது. சிவப்புக் காரில் இவர்கள் பயணம் செய்கின்றனர். காருக்கு முன் உள்ள தடைகளை நீக்கி வெளியே வருவதற்கான வழியைக் காட்டவும்.

வெளியே வர வழிகாட்டுக....

செய்முறை

ஜிகாம்பிரிஸ் → சிக்கல் தீர்த்தல் → வழிகாட்டல்



கட்டங்கள் படுக்கை வாக்கிலும் நெடுக்கு வாக்கிலும் மட்டுமே அசையும். இவற்றை அசைக்க சொடுக்கி இழுக்கவும்.

பாடம் 12

வண்ணச் சிறகடித்து

பூந்தோட்டத்திலும் சுற்றுப் புறத்திலும் நீங்கள் கண்ட வண்ணத்துப் பூச்சிகள் எவை? ஒரு படத்தொகுப்பு தயாரிக்கலாமா?

Butterfly படத்தொகுப்பு

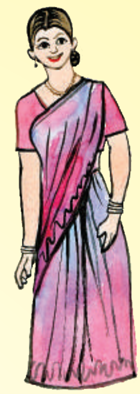
ஆல்பம் உருவாக்க

வண்ணத்துப் பூச்சிகளின் பொருத்தமான முத்திரைகளைத் தெரிவு செய்க.

Tux Paint ஐத் திறந்து புதிய கேன்வாசில் வண்ணத்துப் பூச்சியின் படத்தொகுப்பை உருவாக்குக.. Stamp கருவிகளை இதற்குப் பயன்படுத்துக.

பாடம் 13

சொல் எது?



"இத் திரையில் காணும் எழுத்துகளை வைத்து ஒரு சொல் உருவாக்க உதவுவீர்களா?" முகிலன் அம்மாவிடம் கேட்டான்.

"பள்ளியில் படித்த சொற்களை நினைவு படுத்திப் பார். எழுத்துகளை சரியான ஒழுங்கில் அடுக்க வேண்டும்."- அம்மா சொன்னார்கள்.

செய்முறை

எழுத்துகளை வரிசைப்படுத்தினால் கிடைக்கும் சொல்லை கீழே காணும் வெள்ளைச் சதுரத்தில் தட்டச்சு செய்க.

விடை சரியா என அறிய ஐ சொடுக்கவும்.

கெ அனகிராம் திறக்கும் முறை.

Applications - Education - Kanagram

பாடம் 14

நிரையும் நிரலும்

முகிலன் : நமது தோட்டத்தில் எத்தனை வாழைகள் உள்ளன பாட்டி...?

பாட்டி : எண்ணிப்பாரப்பா...

முகிலன் : அனைத்து வாழைகளையும் எண்ணவா...!

பாட்டி : இதற்கு எளிய வழி ஒன்று உள்ளது. முதல் எத்தனை நிரைகள் உள்ளன என்று பார்.

முகிலன் : 3 நிரைகள்.

பாட்டி : இனி எத்தனை நிரல்கள் உள்ளன என்று பார்..

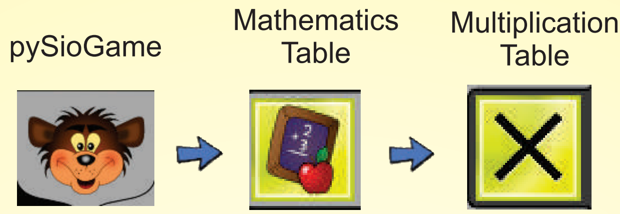
முகிலன் : 6 நிரல்கள்

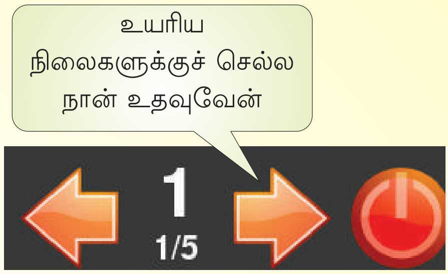
பாட்டி : இனி எத்தனை வாழைகள் உள்ளன என்று காணலாமே...

1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	18	27	36	45	54	63	72	81

pySioGameஐ திறந்து பெருக்கல் செயல்பாடுகளைச் செய்து பார்க்கவும்.

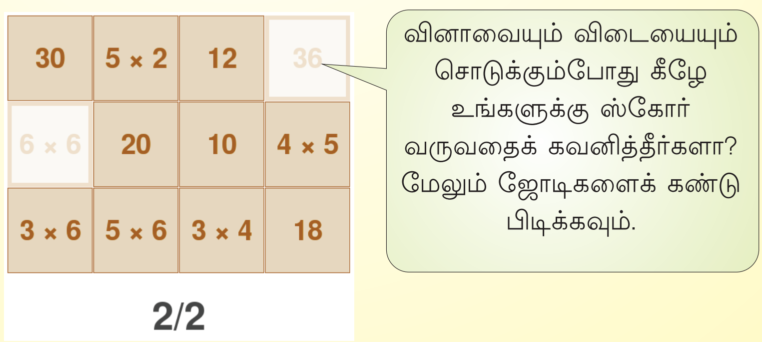
கெய்மிற்கு

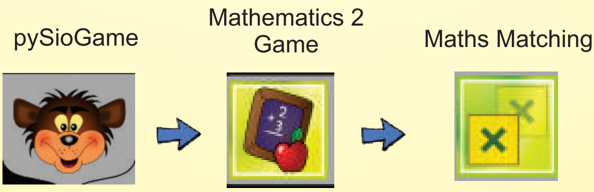




ஷேடு செய்திருக்கும் களங்களை உற்றுநோக்கி பெருக்கற்பலனைக் காணச்சொல்லவும். மேலும் கீழும் இடதும் உள்ள எண்களிருந்து சரியான பதிலை இழுத்து விடவும். விடையைச் சரிபார்க்கவும் உயரிய நிலைக்குச் செல்லவும் வாய்ப்பளிக்கவும். தொடர்ந்து Mathematics 2 லுள்ள ×? கருவியைப் பயன்படுத்தியும் பயிற்சியளிக்கவும்.

மேலும் சில விளையாட்டுக்களை ஆடிப் பார்க்கலாமா....?





பாடம் 15

மடங்குகளைப் பிடிக்கலாம்

" குறிப்பிட்ட எண்களின் மடங்குகளை மட்டும் பிடிக்கணும்".

"பிடிக்க ஸ்பேஸ் பாரைப் பயன்படுத்தணும். இதைப்போல இதிலுள்ள மற்ற செயல்பாடுகளையும் செய்து பார்க்கவும் ".

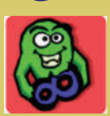
கெய்மிற்கு

ஜிகாம்பிரிஸ்

கணிதம்

கணக்குச் செயல் பாடுகளுக்கு

கணக்கீடு களுக்கு



மடங்குகளைப் பிடிக்கவும்

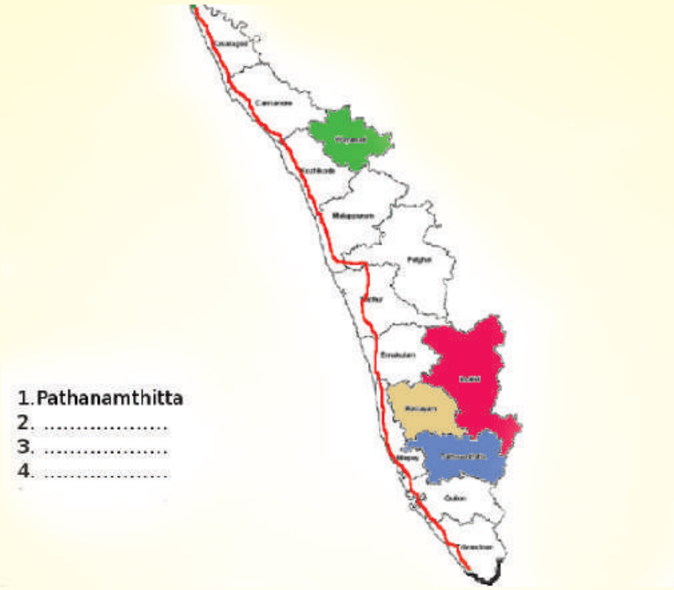
மேல்காணும் குறிப்புகளின்படி அம்புக்குறிப் பொத்தான்களைப் பயன்படுத்தி இலக்குகளுக்கு நகர்த்தவும். எண்களை விழுங்க ஸ்பேஸ் பாரைப் பயன்படுத்தவும். தவறு நேர்ந்தால் உள்ளீட்டுப் பொத்தானைப் (என்டர்) அழுத்தவும். இரு தவறுகள் தொடர்ந்தால் தொடக்க நிலைக்குச் செல்லும்.

பாடம் 16

கேரளக்கரையினூடே

பிறந்தநாள் கொண்டாடச் சென்ற ஹரீஷும் குடும்பமும் திருவனந்தபுரத்திலிருந்து காசர்கோட்டிற்கு தொடர்வண்டியில் திரும்பிச் சென்றனர், ஆலப்புழை வழியாக வீட்டிற்குச் சென்ற ஹரீஷ் தன் பயண வழித்தடத்தை இவ்வாறு குறிப்பிட்டான்.

செயல்பாடு 1



Tux Paint பயன்படுத்தி ஹரீஷ் பயணித்த பாதையை நீங்களும் குறிப்பிட்டுப் பார்க்கவும்.

இப்பயணத்தில் ஹரீஷ் பயணிக்காத மாவட்டங்கள் எவை?

1. Pathanamthitta 2. .... 3. .... 4. ....

நிலப்படம் கிடைக்க

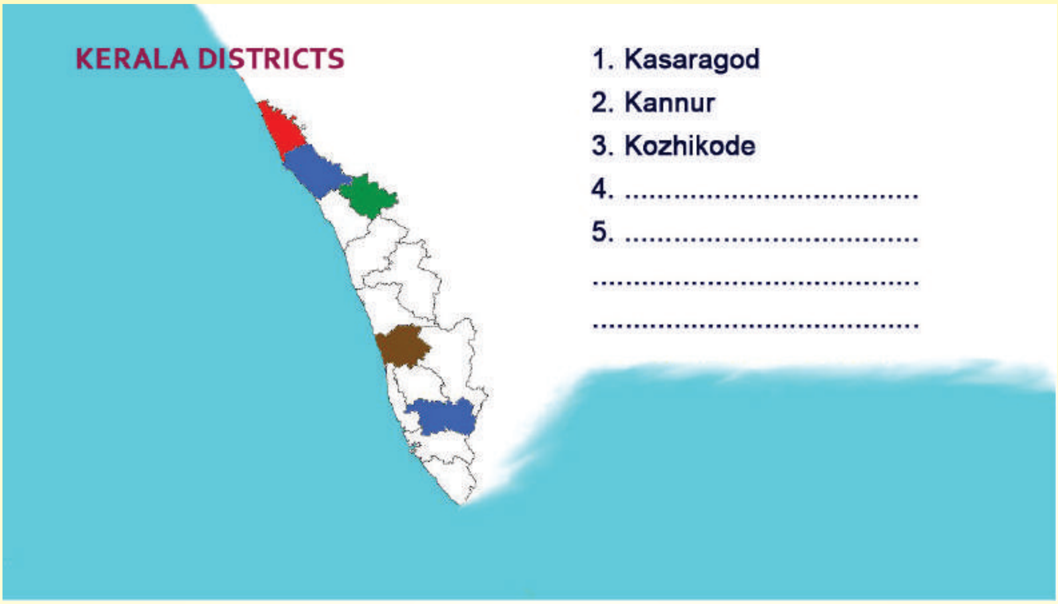
டக்ஸ் பெயின்ட் பயன்படுத்தி இச்செயல்பாட்டைச் செய்யவும்.

பொருத்தமான முத்திரைகளைப் பயன்படுத்தவும்.

பொருத்தமான தூரிகையும் (பிரஷ்) வண்ணங்களையும் பயன்படுத்தவும்.

செயல்பாடு 2

மாவட்டங்களுக்கு வண்ணம் பூசலாம்.



செயல்பாடு 3

வயநாடு மாவட்டம் குறித்து ஹரீஷ் எழுதிய தகவல்கள்

மாவட்டம்	:	வயநாடு
தலைநகரம்	:	கல்பட்டா
மாவட்டம் உருவாக்கப்பட்ட ஆண்டு	:	1980
அண்டை மாவட்டம்	:	கண்ணூர், கோழிக்கோடு

உங்கள் மாவட்டத்தினுடையவும் அண்டை மாவட்டங்களினுடைய தகவல்களை Tux Paint ருந்து கண்டுபிடித்து எழுதுக.

பொருத்தமான முத்திரையைப் பயன்படுத்துக.

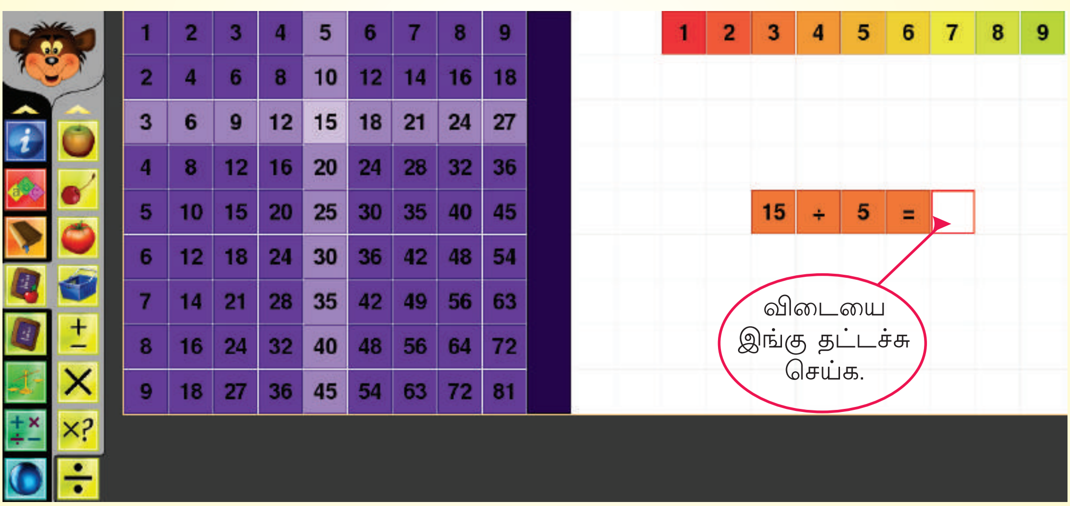
டக்ஸ் பெயின்டிற்கு

முத்திரைகளிருந்து கேரள மாவட்டங்களை ஒவ்வொன்றாகக் கண்டுபிடித்தால் தேவையான தகவல்கள் கிடைக்கும்.

பாடம் 17

சமமாகப் பங்கிடலாம்

"மொத்தமாக 15 பணியாரங்கள் உள்ளன." எண்ணி முடித்த மகிழ்ச்சியில் சொன்னான். இவற்றை நாம் ஐந்துபேர் சமமாகப் பங்கிடுவது எவ்வாறு.

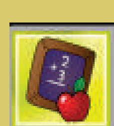


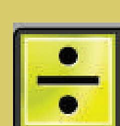
pySioGame கெய்மைத் திறந்து வகுத்தல் செயல்பாட்டைச் செய்க.

கெய்மிற்கு

pySioGame திறக்கவும்

pySioGame → Mathematics → Division





பெருக்கலைச் செய்த அதே முறையில் இச்செயல்பாட்டைச் செயல்படுத்தவும்.

மேலும் செய்ம்களை அறிமுகப்படலாம்.

2	81 ÷ 9	1	5
28 ÷ 4	4	20 ÷ 4	7
18 ÷ 9	24 ÷ 6	9	5 ÷ 5

2/2

வினாவையும் விடையையும் தொடுக்குக.

pySioGame | Mathematics 2 Game | Maths Matching

pySioGame | Mathematics 2 | Basic Operation

pySioGame | Mathematics 2 | Basic Operation 2

குறிப்புகளுக்கு இணங்க வகுத்தலை உறுதிப்படுத்துவதற்கான கூடுதல் செயல்பாடுகளைக் கொடுக்கவும்.

பாடம் 18

அனைத்து கணிதச் செயல்பாடுகளும்

சொடுக்கும்போது வரும் கணிதச் செயல்பாட்டுக்கான விடை பிற சீட்டுக்களில் ஒளிந்திருக்கிறது. அதனைக் கண்டடைக.

கெய்மிற்கு

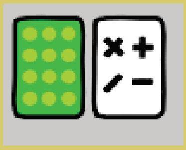
ஜிகாம்பிரில்

கணிதம்

கணிதச் செயல்பாடுகள்

நினைவாற்றல் விளையாட்டுக்கள்

அனைத்து செயல்பாடுகளும் உள்ள விளையாட்டு



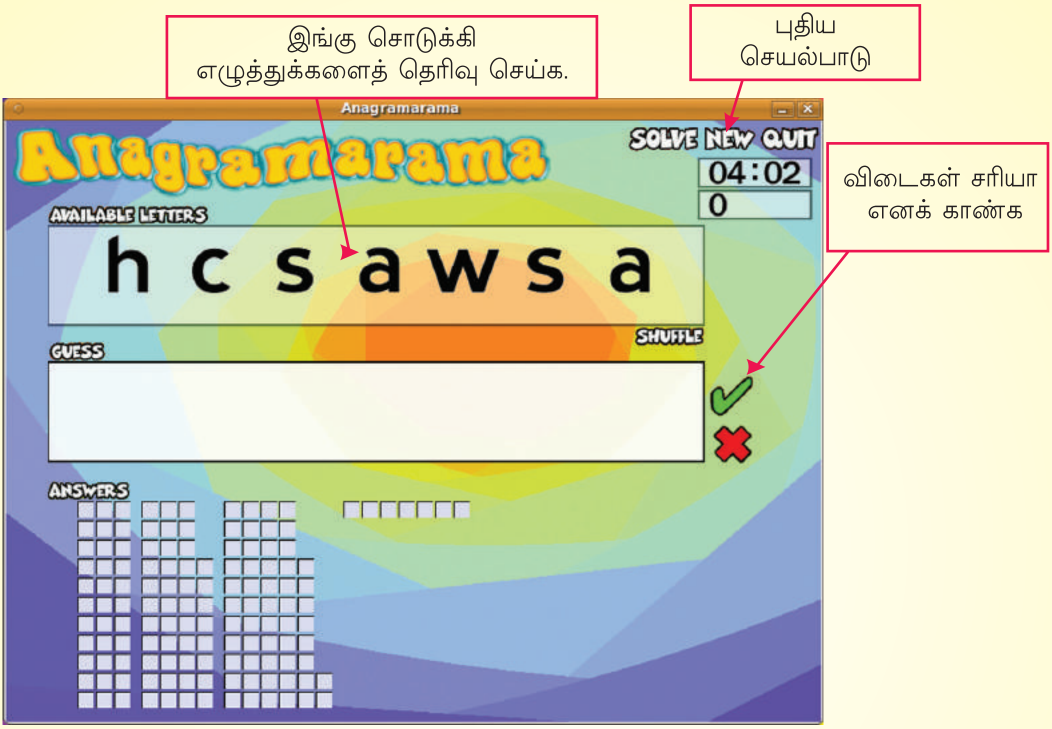
கணிதச் செயல்பாடும் விடையும் சமமான சீட்டுகளைக் காண்க.

தரப்பட்ட சீட்டுக்களில் செயல்பாட்டையும் விடையையும் சொடுக்கும்போது அவை மாய்க்கப்படுகின்றன. இம்முறையில் தரப்பட்டுள்ள சீட்டுக்களை மாய்க்கவும்.

பாடம் 19

சொல்லுருவாக்கம்

சிதறிக் கிடக்கும் எழுத்துகளைப் பயன்படுத்தி எத்தனை சொற்களை உருவாக்கலாம் எனக் காண்க...



கெய்மிற்கு

கெய்ம்ஸ் → **அனகிரமரம**

இது ஒரு சொல்விளையாட்டு. குறைந்த நேரத்தில் கூடுதல் சொற்களை உருவாக்க வேண்டும். சொற்கள் சரியானால் Answers களத்தில் அவற்றைக் காணலாம்.

ஏழு எழுத்துக்கள் மட்டுமே செயல்பாட்டுக்காகத் தரப்படுகிறது. இவற்றைப் பயன் படுத்தி நீண்ட சொற்களை உருவாக்கினால் இவ்விளையாட்டின் உயர்நிலைகளுக்குள் நுழையமுடியும்.

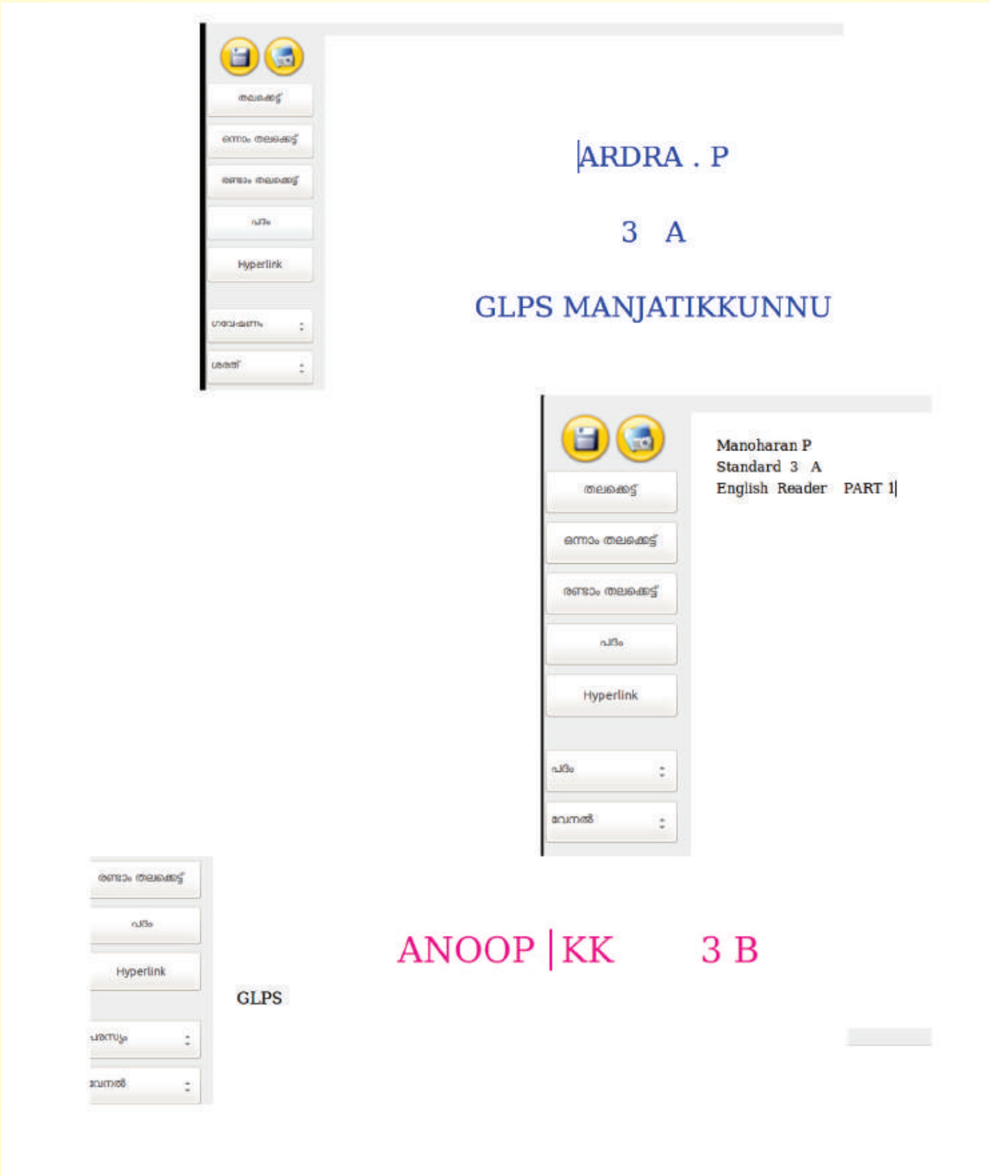
பாடம் 20

Who am I

சில விலங்குகளின் படங்கள் தரப்பட்டுள்ளன. அவற்றுள் விடுபட்டவற்றை எழுதுக.

1	I am big. I have a trunk. I trumpet. I am	
2	.... I mew .... I am	
3	I am the king of the forest. I am big and strong. I live in .... I am	

Manoharan KP
3 A
GLPS Manchadikkunnu
Palakkad Dt.
Kerala

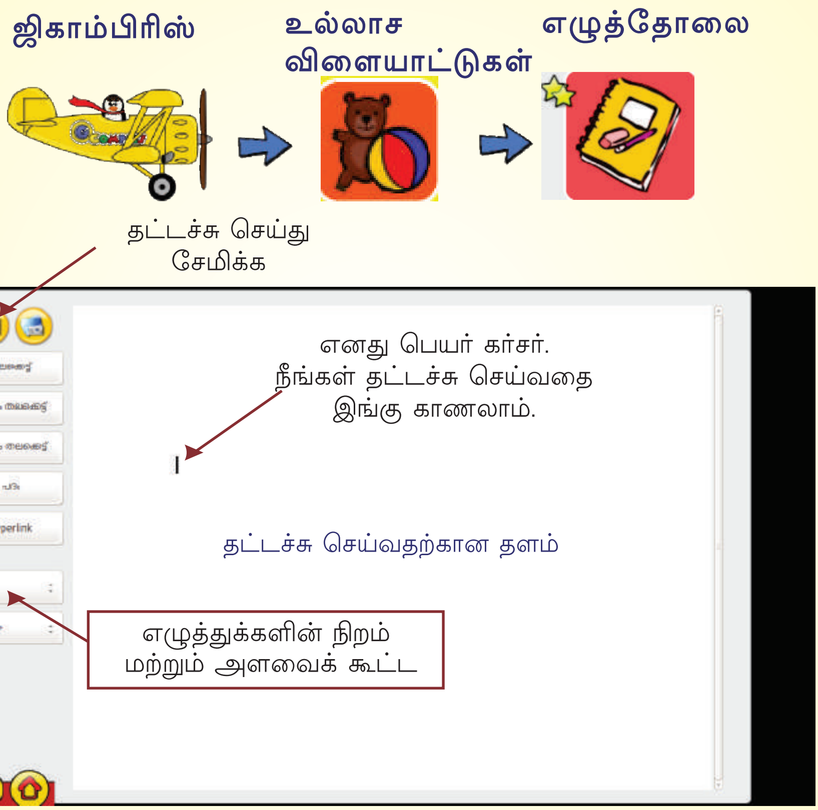


வகுப்பு மூன்று எ பிரிவில் அனூபும் அவனது நண்பர்களும் அவர்களுடைய பெயர்களைத் தட்டச்சு செய்திருப்பதைப் பாருங்கள். இதில் தலைப்பு, ஒன்றாம் தலைப்பு, இரண்டாம் தலைப்பு, சொல், ஆராய்ச்சி, அலுவலகம், விளம்பரம், வேனல் என துணைப் பிரிவுகளாக அமைக்கப்பட்டுள்ளது. இவை எழுத்துக்களின் நிறம், அளவு போன்றவற்றை ஒழுங்குபடுத்துவதற்கானவை.

இதுபோன்று உங்கள் பெயரையும் கணினியில் தட்டச்சு செய்யலாம்.

ஜிகாம்பிரிஸிலுள்ள உல்லாச விளையாட்டுகளில் உள்ள எழுத்தோலையை இதற்காகப் பயன்படுத்தலாம்.

கெய்மிற்கு



எழுத்தோலை சாளரம்

ஏற்கனவே முழுமைப்படுத்திய சொற்களையும் எழுத்தோலையில் தட்டச்சு செய்ய மறவாதீர்.!

Notes

Notes

Notes

Notes

Notes