விளையாட்டுப் பெட்டி

தகவல் தொடர்பு தொழில்நுட்பம்

வகுப்பு 1

கேரள அரசு
கல்வித்துறை

மாநிலக் கல்வி ஆராய்ச்சி மற்றும் பயிற்சி நிறுவனம் (SCERT)
2017

LT-507-1/ICT-1(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 குழந்தைகளே,

விளையாட்டும் விவேகமும் கொண்ட ஒரு நண் பன் இதோ உங்களுக்காக.

படம் பார்க்கலாம், வரையலாம், வண்ணங்கள் தீட்டலாம்.

ஒரு நண்பனாக, உதவியாளனாக.

புத்தம் புது அறிவுரைகளுடனும், புதிய விளையாட்டுகளுடனும் கணினி வந்துள்ளது.

கணினி பயன்படுத்தி விளையாட, படிக்க இந்நூல் உங்களுக்கு உதவும்

அன்பு வாழ்த்துகளுடன்

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

Text book Creation Committee

Information and Communication Technology

Standard 1

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.R. Anandan
H.S.S.T. Geography
G.H. S. S., Chalakkudii,
Thrissur

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

உள்ளடக்கம்

கணினி 09

1. ஒளிந்திருப்பவர் யார்? 10
2. சொடுக்கிக் கண்டுபிடிக்கவும் 11
3. மீன் பிடிக்கலாம் 12
4. பூச்செடிகளுக்கு நீர் பாய்ச்சலாம் 13
5. ஒளிந்து விளையாட்டு 14
6. எண்ணி வரையலாம் 15
7. வீடு நல்ல வீடு 16
8. யார் முதலில் 18
9. ஒன்று, இரண்டு, மூன்று 19
10. எத்தனை புள்ளிகள் 20
11. எழுத்து மழை 21
12. கிளிக்குஞ்சை வீடுசேர்ப்போமா? 22
13. எண்ணலாம்... படிக்கலாம்... 24
14. எண்ணலாம்... அடுக்கலாம்... 25
15. ஒன்றும் ஒன்றும் இரண்டு, இரண்டு செண்டுமல்லி 26
16. கூட்டிப் பார்க்கலாம் 27
17. மந்திரவாதியின் தொப்பி 29
18. யாருடைய நிழல்? 30

ஆசிரியையிடம்,

2 முதல் 14 வயது வரையள்ள குழந்தைகளுக்கு விளையாட்டு மூலம் கற்பதற்கான ஜிகாம்பிரிஸ், தொடக்கப்பள்ளி மாணவர்களுக்குப் படம் வரையப் பயன்படும் டக்ஸ் பெயின்ட், வாசிப்பும் நால் வகைச் செயல்பாடுகளும் நிறங்கள் குறித்த அறிவு தர்க்க சிந்தனை போன்றவற்றை உறுதிப்படுத்தும் விளையாட்டுகளடங்கிய பைசியோ கெய்ம் போன்றவற்றின் வழியாக எளிய செயல்பாடுகள் இப்பாடநூலில் உட்படுத்தப்பட்டுள்ளன.

மொழியிலும் கணிதத்திலும் ஐ.சி.டி வாய்ப்புகள் பயன்படுத்தவும் எழுத்துத் திறன், எண்ணறிவு போன்றவற்றை உறுதிப்படுத்தவும் உதவும் விளையாட்டுக்கள் ஜிகாம்பிரிஸில் உள்ளன. பாடப்பகுதிகளில் உள்ள பல்வேறு சூழல்களுடன் தொடர்புடைய விளையாட்டுக்களை வழங்குதனூடே அவ்விடயங்களில் கற்றல் அடைவுகளை உறுதிப்படுத்துகிறது. அத்துடன் கணினிப் பயன்பாடு குறித்த அடிப்படைக் கருத்து மாணவர்களை அடையவும் செய்கிறது.

இதில் உள்ள ஒன்று முதல் ஐந்து வரையுள்ள பாடப்பகுதிகள் கணினி அறிமுகத்திற்கும் செயல்பாட்டிற்கும் உள்ள அடிப்படைக் கருத்துகளை உறுதிப்படுத்தும் நோக்குடையவை. எண்ணி வைக்கலாம், யார் முதலில், ஒன்று இரண்டு மூன்று, எத்தனை புள்ளிகள், எண்ணலாம் படிக்கலாம், எண்ணி அடுக்கலாம், ஒன்றும் ஒன்றும் இரண்டு இரண்டு செண்டுமல்லி, கூட்டிப் பார்க்கலாம்.

மந்திரத் தொப்பி என்ற பாடப்பகுதிகள் கணிதக் கருத்துகளை உறுதிப்படுத்தும் நோக்குடையவை. அதைப் போல பெரியது, சிறியது, அகரவரிசை, குழுவாக்கல், கூட்டல், கழித்தல் போன்றவற்றுடன் தொடர்புடைய செயல்பாடுகள் வழியாகவும் பலவித விளையாட்டுகள் வழியாகவும் கடந்து செல்கிறது.

வீடு நல்ல வீடு, குஞ்சுக் கிளியை வீட்டிற்குக் கொண்டு சேர்ப்போமா? போன்ற பாடப்பகுதிகளில் சிறிய பொருட்களின் நிறம், வடிவம், சுற்றுப்புறத்துள்ள உயிரினங்கள் போன்றவற்றுடன் தொடர்புடைய கற்றல் அடைவுகளை உறுதிப்படுத்தவும் சொற்களை பிரித்தறியவும் வாசிக்கவும் குறிப்பிடவும் இயலும் விளையாட்டுக்களே உட்படுத்தப்பட்டுள்ளன. கேரளப் பாடநூலிலுள்ள வீடு நல்ல வீடு என்ற அலகோடு தொடர்பாகச் இச்செயல்பாடுகளை அளிக்கலாம்.

ஒவ்வொரு குழந்தையினுடையவும் கல்விநிலையைக் கருத்தில் கொண்டு பொருத்தமான கற்றல் அனுபவங்களை அளிக்க இச் செயல்பாடுகள் உதவும். வெவ்வேறு திறனுடைய குழந்தைகளைக் கருத்தில் கொண்டு அவர்களுக்குப் பொருத்தமான முறையில் கற்றல் செயல்பாடுகள் அமைக்கவும் இப்பாடநூல் சிறப்பான செயல் பாட்டின் வழியாக முடியும். கண்டும் கேட்டும் தொட்டும் பல்வேறு விளையாட்டுச் செயல்பாடுகளினூடே குழந்தையை அறிவின் உல கிற்கு செலுத்த உதவும் முறையில் இதிலுள்ள செல்பாடுகளைத் திட்ட மிட வேண்டும்.

பாடநூலில் தரப்பட்டுள்ள விளையாட்டுகளும் செயல்பாடுகளும் இறுதி மொழிகள் கிடையாது என்ற கருத்தை மனதில் கொள்க. அப்படி இருக்கவும் கூடாது. எளிய பிற செயல்பாட்டு முறை களையும் வகுப்பறைப் பரிமாற்றத்தில் உட்படுத்துவதிலும் கவனம் செலுத்துக.

கணினி

கணினி

நான் ஒரு கணினி
சொடுக்கியைத் தொட்டுச்

சொல்லுங்கள்.
திரையைப் பார்த்து

இருந்திடுங்கள்.
காட்சிகள் பல காணலாமே,
பாட்டுகள் பலமுறை கேட்கலாமே,
கிறுக்கி வரைந்து விளையாடலாமே,
விளையாட்டுடனே படிக்கலாமே....

விளையாடலாம்
படம் வரையலாம்
பாடல் கேட்கலாம்
திரைப்படம் பார்க்கலாம்
கணக்கிடலாம்
தட்டச்சு செய்யலாம்.

LT-507-2/ICT-1(T)

1 ஒளிந்திருப்பவர் யார்?

கட்டங்களை அழித்து
ஒளிந்திருப்பவர்
யார் என்று கண்டுபிடிக்கலாமா?

கட்டங்களை அழிப்பது எப்படி?

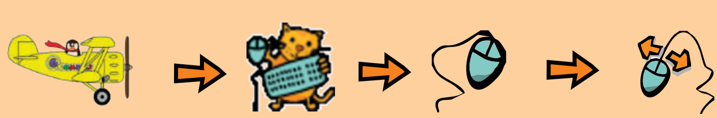
சொடுக்கியை அசைத்துப் பார்.

உங்களுக்குக் கிடைத்த படங்கள் என்னென்ன? சொல்லுங்கள்.

ஆசிரியரிடம் செயல்பாட்டிற்கு

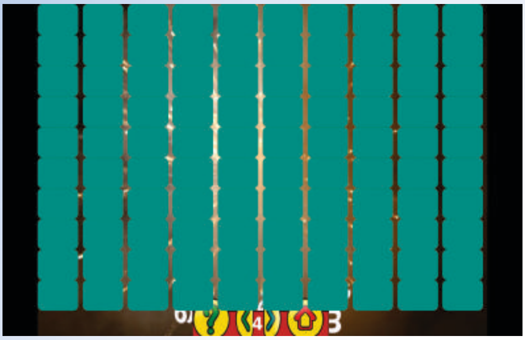
Applications ➡ Education ➡ Educational Suite GCompris

ஜிகாம்பிரிஸ் ➡ கணினியை அறிக ➡ சொடுக்கிப் பயன்பாடு
கற்றல் செயல்பாடுகள் ➡ சொடுக்கியை அசைக்கவும்



மாணவர்களுக்கு கெய்ம்(விளையாட்டு) திறந்து கொடுக்க வேண்டும்.

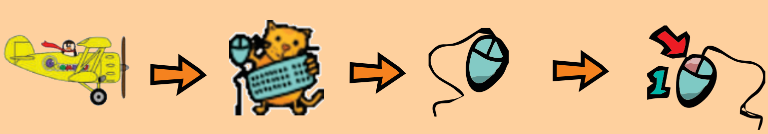
2 சொடுக்கிக் கண்டுபிடிக்கவும்



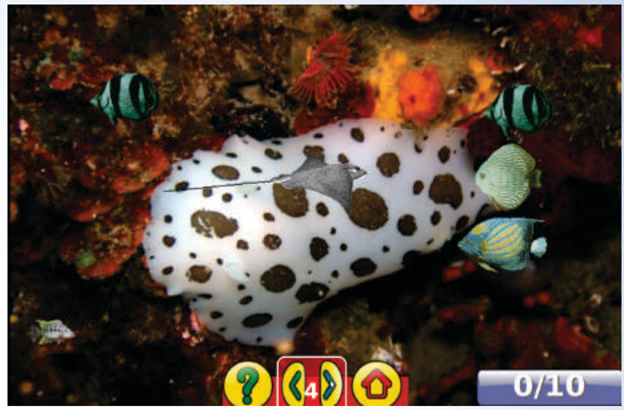
ஒளிந்திருப்பது
யார் யாரெனக்
கண்டுபிடித்தீர்களா?

ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

ஜிகாம்பிரிஸ் ➡ கணினியை அறிக ➡ சொடுக்கிப் பயன்பாடு
கற்றல் செயல்பாடுகள் ➡ சொடுக்கியை அசைக்கவும்



3 மீன் பிடிக்கலாம்



ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

ஜிகாம்பிரிஸ் ➡ கணினியை அறிக ➡ சொடுக்கிப் பயன்பாடு
கற்றல் செயல்பாடுகள் ➡ என்னைச் சொடுக்குக.

மீனின் அசைவை உற்றுநோக்குக. சொடுக்கி மீனைப் பிடிக்கலாம்.

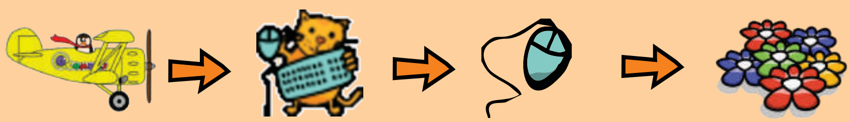
4 பூச்செடிகளுக்கு நீர் பாய்ச்சலாம்

ஆசிரியரிடம்

விளையாட்டைத் திறக்க

ஜிகாம்பிரிஸ் → கணினியை அறிக → சொடுக்கிப் பயன்பாடு

கற்றல் செயல்பாடுகள் → குழாய்க் கட்டுபாடு



சொடுக்கியின் சுட்டிக்குறியை நீர்த் தேக்கத்திருந்து குழாய் வழியாக வெளியே கொணர வேண்டும். நீர் சொடுக்கி சுட்டுக் குறியுடன் பயணப்படுவதைக் காணலாம்.

5 ஒளிந்து விளையாட்டு

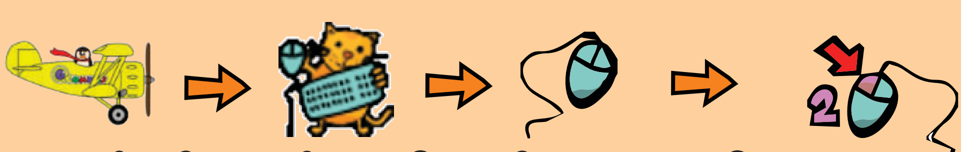
செவ்வகக் கட்டங்களைத் தவிர்த்து ஒளிந்திருப்பது யார் என்று கண்டுபிடி...

ஒவ்வொரு கட்டத்திலும் இருமுறை சொடுக்கிப் பார்.

ஆசிரியரிடம் விளையாட்டைத் திறக்க

ஜிகாம்பிரிஸ் ➡ கணினியை அறிக ➡ சொடுக்கிப் பயன்பாடு

கற்றல் செயல்பாடுகள் ➡ ஒளிந்து விளையாட்டு

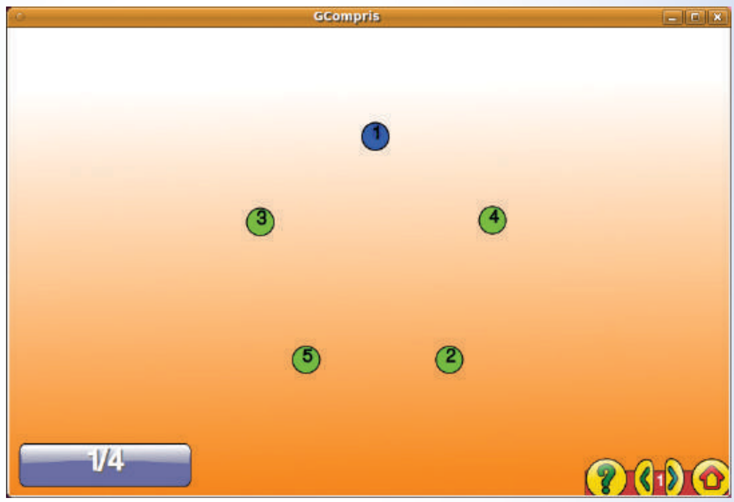


கட்டங்களில் சொடுக்கியால் இடது பொத்தானை இருமுறை தொடர்ந்து சொடுக்கும்போது கட்டம் மறைகிறது.

6 எண்ணி வரையலாம்

புள்ளிகளை இணைத்து ஒளிந்திருப்பது யார் என்று காண்க.

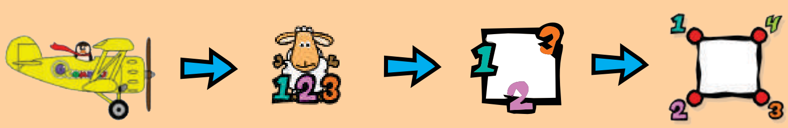
எண்களின் வரிசையில் களங்களில் சொடுக்கிப் பார்க்கவும்.



இந்த விளையாட்டுக்கு எண்ணத் தெரிய வேண்டும்.

ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

ஜிகாம்பிரிஸ் → கணிதம் → எண்ணல் → எண் வரிசை

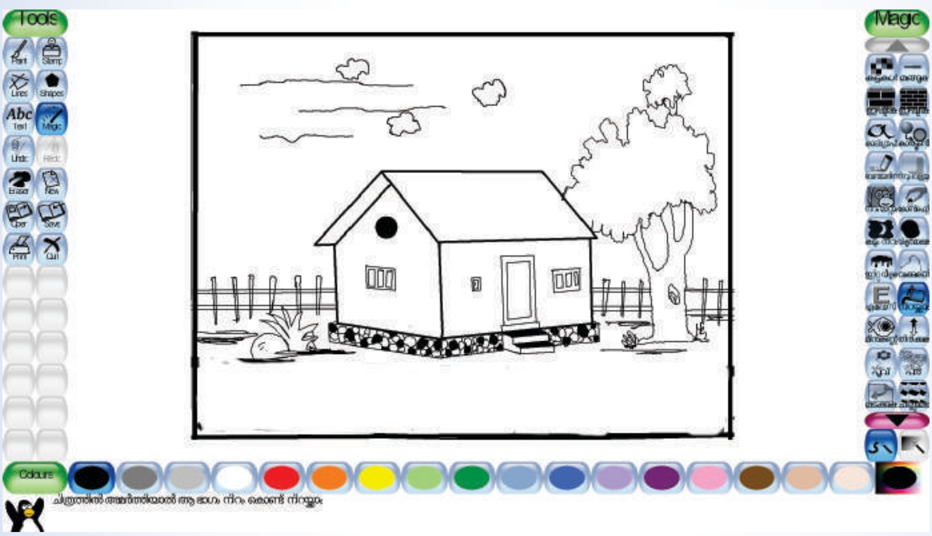


களங்களிலுள்ள எண்களில் வரிசையாகச் சொடுக்கவும்.

7 வீடு நல்ல வீடு

தாரகையின் வீடு பிடித்திருக்கிறதா?

இந்த வீட்டிற்கு வண்ணம் தீட்டலாமா? தாரகையின் நண்பர்களையும் இங்கு சேர்க்கவும்.



வண்ணத்தைத் தெரிவு செய்து படத்தில் சொடுக்கிப் பார்க்கவும்.

ஆசிரியரிடம்

Tux Paint பயன்படுத்தி இச்செயல்பாட்டைச் செய்ய வேண்டும்.

டக்ஸ் பெயின்ட்டைத் திறக்க.

Applications ➡ Education ➡ Tux Paint

படத்தைத் தெரிவு செய்ய

என்ற கருவியில் சொடுக்குக. தொடர்ந்து வீட்டின் படத்தைத் திறக்கவும்.

வண்ணம் தீட்ட

➡ என்ற வரிசையில் சொடுக்குக. களங்களிருந்து வண்ணங்களைத் தெரிவு செய்க.

படத்தில் சொடுக்குக.

பூ வரையலாம் புல் வரையலாம் செங்கல் வரையலாம்.

ஸ்டாம்ப் உட்படுத்த

என்ற கருவியில் சொடுக்கி ஸ்டாம்புகளை உட்படுத்த

அம்புக்குறிகளைப் பயன்படுத்தி படத்தைத் தெரிவு செய்ய

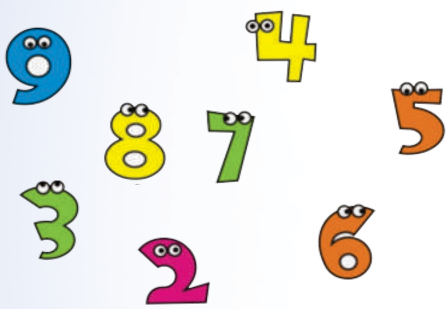
அம்புக்குறியைப் பயன்படுத்தி வெவ்வேறு படக்குழுக்களைத் தெரிவு செய்யலாம்.

அளவு வேறுபடுத்த

என்ற கருவியைப் பயன்படுத்தலாம்.

8 யார் முதலில்

எண்களை வரிசைப்படுத்தும் விளையாட்டானால்?

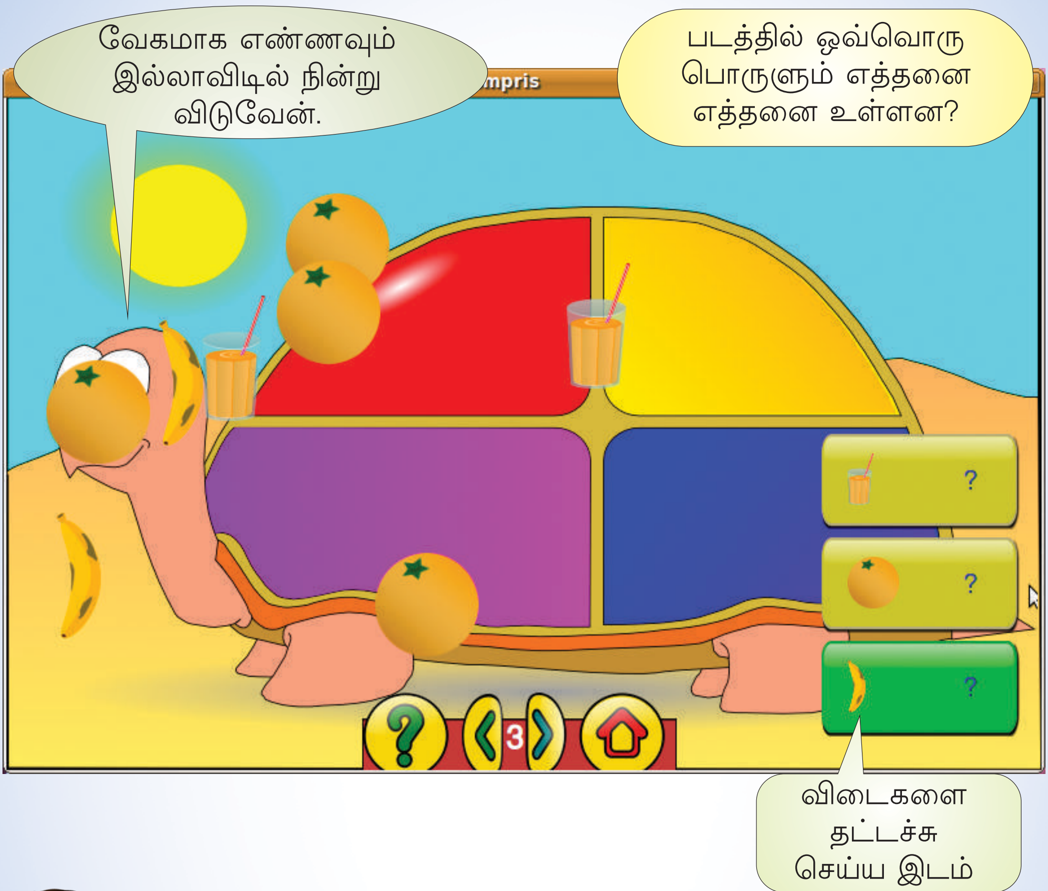


சிறிய எண்கள் முதலில் வர வேண்டும்.
களங்களில் ஒழுங்கு வரிசையாக அடுக்கி வையுங்கள்.

ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

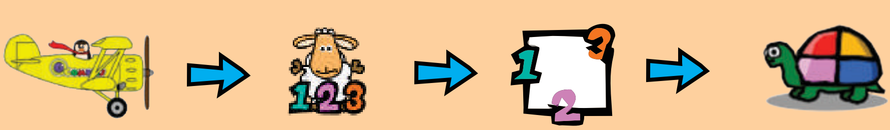
Applications ➡ Games ➡ pySioGame ➡

9 ஒன்று, இரண்டு, மூன்று



ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

ஜிகாம்பிரிஸ் → கணிதம் → எண்ணல் → எத்தனை



படத்திலுள்ள பொருட்களை எண்ணிப் பார்க்கவும்.
கீழே வலதுபுறம் தரப்பட்டுள்ளவற்றின் களங்களில் தட்டச்சு செய்க.

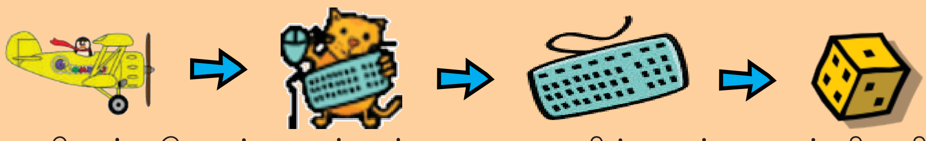
10 எத்தனை புள்ளிகள்

ஒவ்வொரு பகடையிலும் எத்தனை புள்ளிகள் உள்ளன?
விடையைத் தட்டச்சு செய்க.

ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

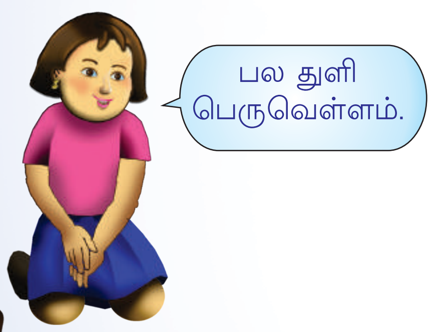
ஜிகாம்பிரிஸ் → கணினியை அறிக → தட்டச்சுப்பலகை பயன்பாடு

கற்கும் விளையாட்டுகள் → பகடை



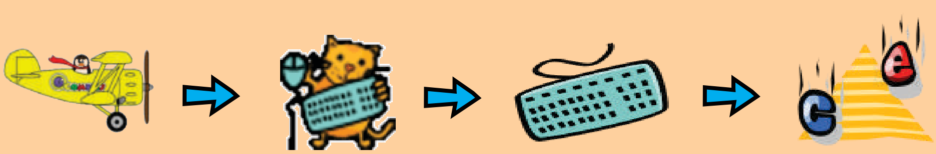
விழுந்துகொண்டிருக்கும் பகடைகளில் உள்ள புள்ளிகளின் எண்ணிக்கையைக் குறித்த நேரத்திற்குள் தட்டச்சு செய்க.

11 எழுத்து மழை



ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

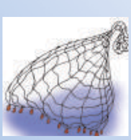
ஜிகாம்பிரிஸ் ➡ கணினியை அறிக ➡ தட்டச்சுப்பலகை பயன்பாடு கற்கும் விளையாட்டுகள் ➡ எழுத்துகள்



12 கிளிக்குஞ்சை வீடுசேர்ப்போமா..?

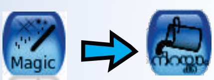
கீழே உள்ள படங்களில் யாரெல்லாம் உள்ளார்கள். எழுதுக.

தாரா



எழுதிய சொற்கள் உட்படும் களங்களில் வண்ணம் தீட்டலாமா?

வண்ணம் தீட்ட



வண்ணத்தை தெரிவு செய்து. படத்தில் சொடுக்கிப் பார்க்கவும்

ஆசிரியரிடம்

Tux Paint பயன்படுத்திய செயல்பாடு

டக்ஸ் பெயின்ட் திறக்க

Applications ➡ Education ➡ Tux Paint

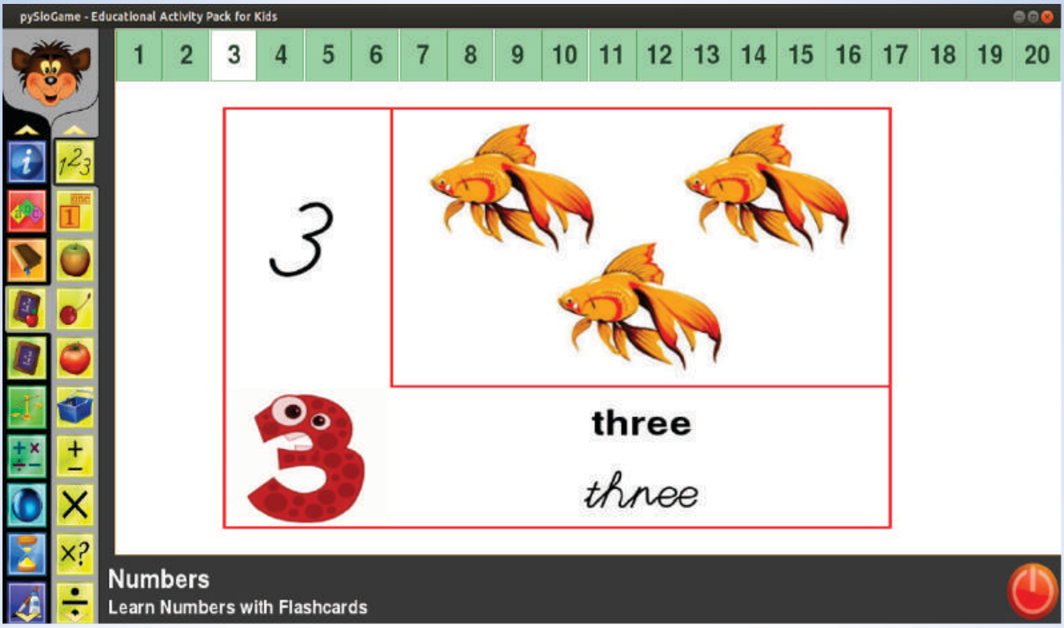
படம் தெரிவு செய்ய

என்ற கருவியில் சொடுக்கி அம்புக்குறி பயன்படுத்தி சொல் மரத்தின் படம் திறக்கட்டும்.

வண்ணம் தீட்ட

மேலும் வண்ணங்கள் கிடைக்க வட்டம் பயன்படுத்தி குறிப்பிட்ட இடத்தில் சொடுக்கினால் போதும்.

13 எண்ணலாம்.... படிக்கலாம்....



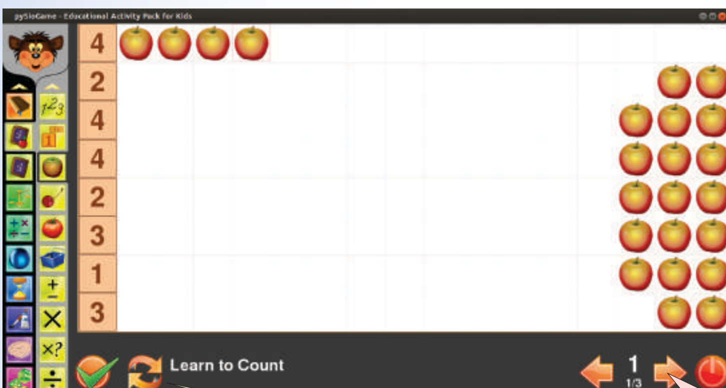
ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

Applications ➡ Games ➡ pySioGame ➡ Mathematics-Numbers & Basic Operations ➡ Numbers-Learn Numbers

➡ ➡

14 எண்ணலாம்... அடுக்கலாம்...

கூடையில் உள்ள
ஆப்பிள்கள்
எத்தனை?



ஆப்பிள்களை
அடுக்கி வைக்கவும்...

செய்தபின் இங்கு சொடுக்கவும்.

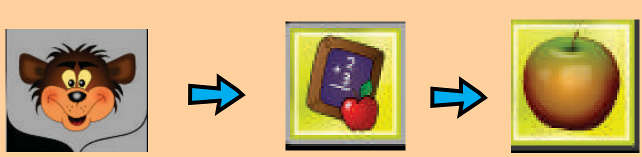
புதிய எண்களுக்கு இங்கு சொடுக்கவும்.

புதிய தளங்களுக்கு இங்கு சொடுக்குக....

ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

Applications ➡ Games ➡ pySioGame ➡ Mathematics-Numbers & Basic Operations

➡ Learn to Count

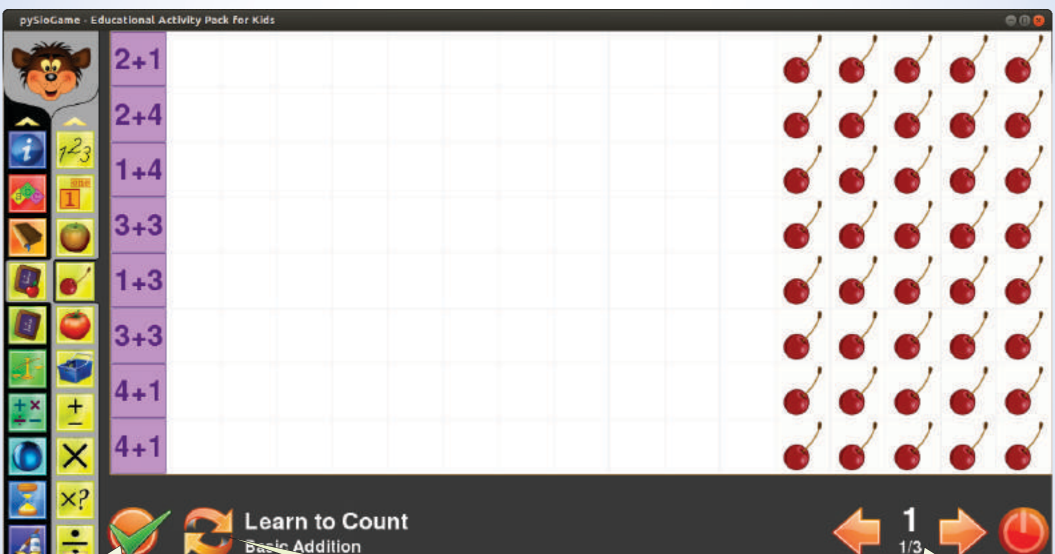


LT-507-4/ICT-1(T)

15 ஒன்றும் ஒன்றும் இரண்டு, இரண்டு செண்டுமல்லி

பூக்கோலமிட எத்தனை செண்டுமல்லிகள் கிடைத்தன. தும்பைப் பூக்களோ?

கூட்டிப்பார்க்கலாமா?



செய்தபின் இங்கு சொடுக்கவும்.

புதிய எண்களுக்கு இங்கு சொடுக்கவும்.

புதிய தளங்களுக்கு இங்கு சொடுக்குக....

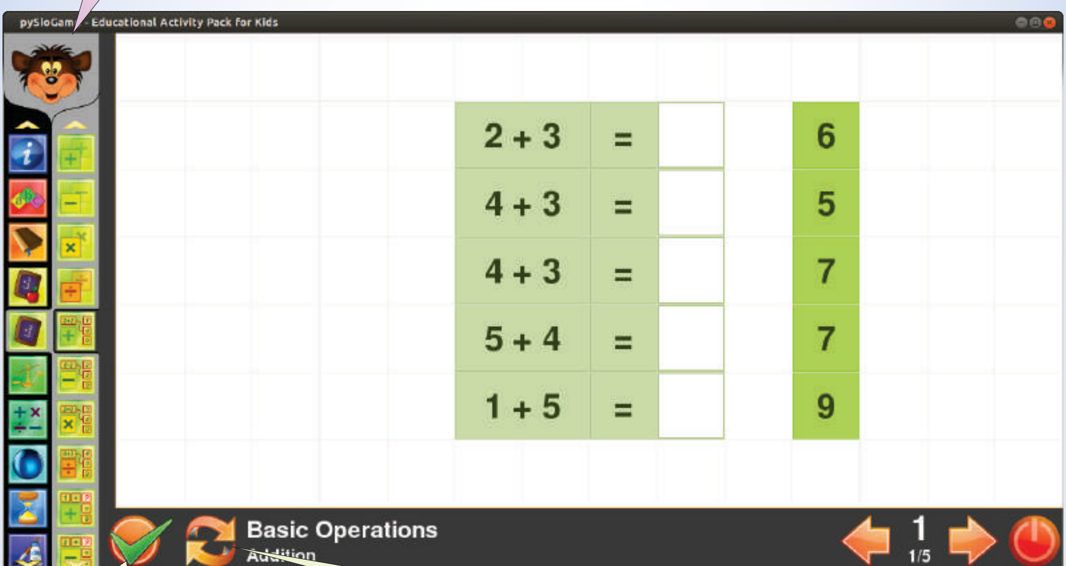
ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

Applications ➔ Games ➔ pySioGame ➔ Mathematics-2 ➔ Basic Operations ➔ Addition

16 கூட்டிப் பார்க்கலாம்

இரண்டும் மூன்றும் எத்தனை?

வலதுபக்கமுள்ள கட்டங்களிருந்து சரியான பதில்களைக் காண்க.



செய்தபின் இங்கு சொடுக்கவும்.

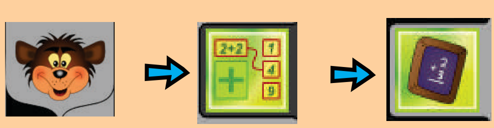
புதிய எண்களுக்கு இங்கு சொடுக்கவும்.

புதிய தளங்களுக்கு இங்கு சொடுக்குக....

ஆசிரியரிடம் விளையாட்டைத் திறக்க

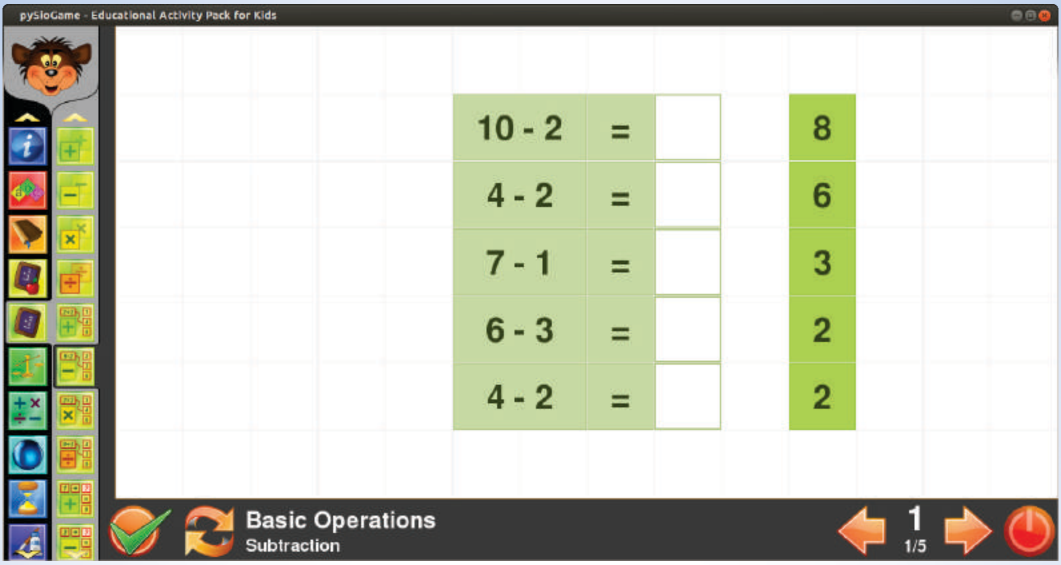
Applications ➡ Games ➡ pySioGame ➡ Mathematics-2

➡ Basic Operations ➡ Addition



சரியான விடைகளை இழுத்து அதனதன் களங்களில் கொண்டு சேர்க்கவும்.

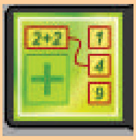
கீழ்க்காணும் செயல்பாட்டையும் இதே முறையில் செய்யலாமே....



ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

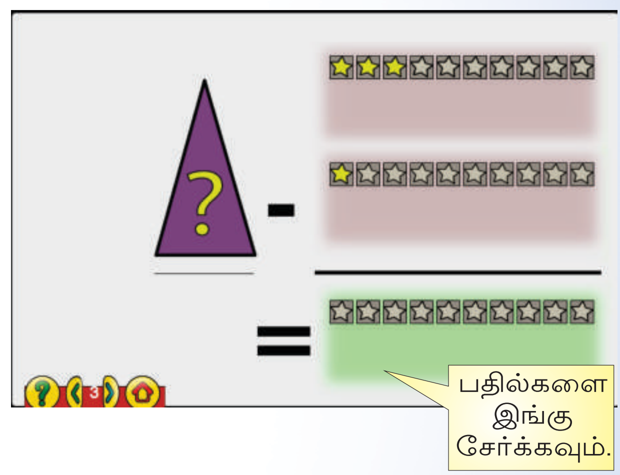
Applications ➡ Games ➡ pySioGame ➡ Mathematics-2

➡ Basic Operations ➡ Substraction

➡  ➡

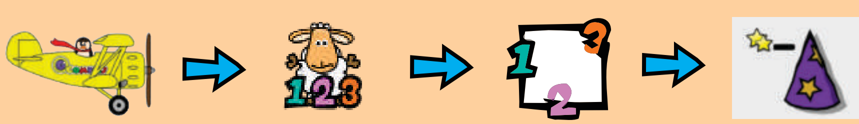
17 மந்திரவாதியின் தொப்பி

தொப்பியில் சொடுக்குக.



ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

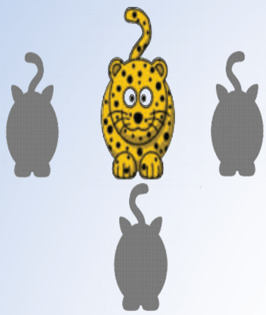
ஜிகாம்பிரிஸ் ➡ கணிதம் ➡ எண்ணல் ➡ மந்திரவாதியின் தொப்பி



தொப்பிக்குள்ளேயும் வெளியேயும் போன நட்சத்திரங்களை எண்ணிப் பார்க்கச் சொல்க. பிறகு தொப்பியில் மீதம் உள்ளவற்றின் எண்ணிக்கையைக் கீழே சொடுக்கிக் குறிப்பிடுக.

கூட்டலையும் கழித்தலையும் வெவ்வேறு செயல்பாடுகளாகச் செய்க.

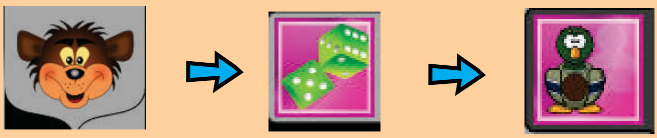
18 யாருடைய நிழல்?



ஆசிரியரிடம் **விளையாட்டைத் திறக்க**

Applications ➡ Games ➡ pySioGame ➡ Games & Mazes

➡ Match Animals 2 Match Animals to their shadows



Notes

Notes