

விளையாடி மகிழ்வோம்; தமிழ் கற்போம்.

1

நோக்கம்

ஆர்வமூட்டும் கற்றல்

மெய்ந்நிகர் வாயிலாகவும்
நேரடி அனுபவங்கள்
வாயிலாகவும் தமிழைத்
துடிப்புடன் கற்றல்.

2

திறன் மேம்பாடு

கேட்டல், பேசுதல்,
படித்தல்
திறன்களை
மேம்படுத்துதல்.

3

சிறப்பம்சங்கள்

நேரடி நடவடிக்கைகள்

வயதுக்கேற்ற
சவால்கள்மூலம்
கற்றலை
எளிதாக்குதல்.

4

இருவழித் தொடர்பு

மின்னிலக்கக் கற்றல்
கருவிகளையும் கற்றல்
செயற்பாடுகளையும்
இணைத்தல்.

5

பயன்கள்

புரிதலும் ஆர்வமும்

கற்றலில் மாணவர்களின்
ஈடுபாட்டை அதிகரித்தல்.

6

திறன் மேம்பாடு

தமிழைத்
தன்னம்பிக்கையுடன்
பயன்படுத்தும் ஆற்றல்
பெறுதல்.



தேடல் வேட்டை; எழுத்து வேட்டைக்குத் தயாரா?

படித்த சொற்களை மீள்நோக்குதல்



படங்களைச் சரியான
எழுத்துகளுடன் பொருத்துதல்



எழுத்துகளை வரிசைப்படுத்திச்
சொல் உருவாக்குதல்



வாசிப்பு நடவடிக்கையைப் பேட்லட்
(Padlet) கருவியில் பதிவுசெய்தல்



- ஆர்வத்துடன் கூடிக் கற்றல்
- குழுவுணர்வு மேம்படுத்தல்

வாருங்கள்! சந்தைக்குச் செல்வோம்.

ஐம்புலன்வழிக் கற்றல்



அனுபவவழிக்
கற்றல்



பொருளைத் தொட்டுப்
பார்த்தல்,
மோந்து பார்த்தல்



பாத்திரமேற்று
நடித்தல்



காய்கறிகளுக்குரிய பெயரைத்
தேர்ந்தெடுத்து இணைத்தல்

பொழுதுபோக்குகளை அறிவோம்! விளையாடி மகிழ்வோம்!

1

மாணவர்கள் வோர்ட்வால்
(Wordwall) செயலிழலம்
வெவ்வேறு
பொழுதுபோக்குகளைப்பற்றி
அறிந்துகொண்டனர்.



2

திங்க்லிங் (ThingLink)
செயலியிலுள்ள முப்பரிமாண
மாதிரிகள், காணொளிகள், 360°
படங்கள் வாயிலாக மாணவர்கள்
பொழுதுபோக்குத் தொடர்பான
சொற்களைக் கற்றனர்.



3

மாணவர்கள்
பொழுதுபோக்குகள் தொடர்பாகத்
திரட்டிய தகவல்களைக்கொண்டு
அவர்களுக்குப் பிடித்த
பொழுதுபோக்கைப்பற்றிப் பேசி
ஒலிப்பதிவு செய்தனர்.



4

மாணவர்கள் மெய்ந்நிகர்
விளையாட்டு அறையில்
பொழுதுபோக்குத் தொடர்பான
விளையாட்டுகளை
விளையாடி மகிழ்ந்தனர்.



தடயங்களைக் கண்டறிவோம்;
ஒலி வேறுபாட்டுச் சொற்களை அறிவோம்.



கற்றல் விளைவு

ஒலி வேறுபாட்டுச் சொற்களைச்
சரியாகக் கண்டறிதல்

1. Thinglink 360°

Escape room -
வழியாக
விளையாடுதல்



3. நுண்ணாய்வுச் சிந்தனை

சிக்கல்களுக்குத் தீர்வுகண்டு
அடுத்த நிலைக்குச் செல்லுதல்



2. இருவழித்தொடர்பு விளையாட்டுகள்

Google Form, Wayground, Blooket
போன்ற மின்னிலக்கச்
செயலிகளில் கேட்கப்படும்
வினாக்களுக்கு
விடையளித்தல்



4. மாணவர்கள் அடைந்த பயன்கள்



ஈடுபாடு



சுயகற்றல்



நினைவாற்றல்

மாணவர்களின் எண்ணப் பிரதிபலிப்புகள்

விளையாடி மகிழ்வோம்; தமிழ் கற்போம்.

கவன் (P1)

விளையாட்டுமூலம்
பாடம் கற்றது
எனக்கு மிகவும்
பிடித்திருந்தது.



மகிழினி (P2)

அனுபவவழிக்
கற்றலின்போது,
எனக்குச்
சந்தையில்
இருப்பதுபோல்
தோன்றியது.

ஜெஸ்ஸி (P3)

பொழுதுபோக்கு
விளையாட்டுகள்
சிலவற்றை
விளையாடிப் பார்க்க
எனக்கு வாய்ப்புக்
கிடைத்தது.



ரோஹன் (P5)

அடுத்தடுத்த
படிநிலைகளில்
என்ன நடக்கும்
என்று
அறிந்துகொள்ள
நான் ஆர்வத்துடன்
செயல்பட்டேன்.



மிருத்விகா (P6)

வகுப்பில்
பயிற்சித்தார்களில்
எழுதுவதைவிட,
விளையாட்டுவழிக்
கற்றது, எனக்குச்
சுலபமாக நினைவில்
நின்றது.

