യൂണിറ്റ് 2 കളിവീട്

പഠനനേട്ടം:

1. ചിത്രത്തിലെ രൂപങ്ങളുടെ സവിശേഷതകൾ കണ്ടെത്തിച്ച് തരംതിരിക്കുന്നു. സവിശേഷതകൾ വിശദീകരിക്കുന്നു.
2. വട്ടം, ചതുരം, ത്രികോണം ഉൾപ്പെടുന്ന ചിത്രത്തിലെ രൂപങ്ങൾ വരയ്ക്കുന്നു.

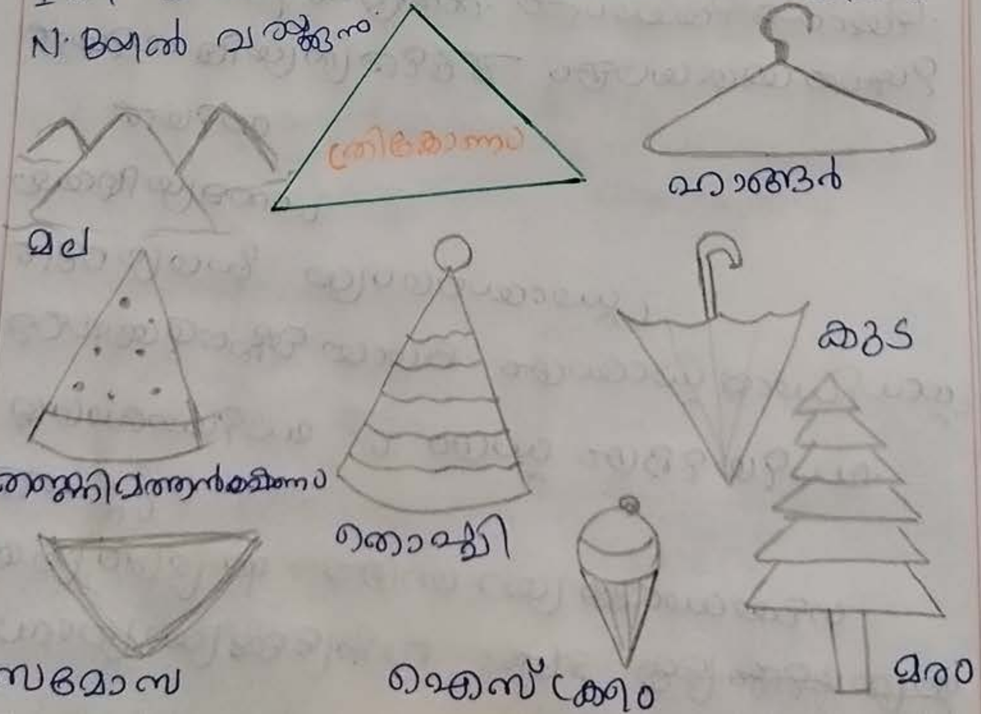
സാമഗ്രികൾ:- കളർ A4, കത്രിക, പശ, സ്കെയിൽ. ചാർട്ട്. ICT

ഉൽപ്പന്നം:- വിവിധ രൂപങ്ങൾ (ചിത്രങ്ങൾ), പതിപ്പ് (വായ [illegible] [illegible] [illegible]

പ്രക്രിയ	വിലയിരുത്തൽ
സാവിത്രിക്കുട്ടിയുടെ കുട്ടിക്കുറുമ്പുകൾ കണ്ടതല്ലേ എന്തൊക്കെ വസ്തുക്കളാണ് വീട്ടിലുള്ളത്? ആരൊക്കെയാണ് അവിടെയുള്ളത്? മലയാളം ഭാഗവുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തി സ്വപ്നത്തിലെ വീട് T.B page 23 ലേക്ക് കുട്ടികളുടെ ശ്രദ്ധ ക്ഷണിക്കുന്നു. ചിത്രവായന. എന്തൊക്കെയാണ് ചിത്രത്തിൽ കാണുന്നത്? സ്വതന്ത്രപ്രതികരണം. 'സ്വപ്നത്തിലെ വീട്' ടീച്ചർ വായിക്കുന്നു. ആശയഗ്രഹണ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുന്നു. പ്രതികരണങ്ങൾ കേൾക്കുന്നു.	

സാവിത്രിക്കുട്ടി സ്വപ്നത്തിൽ കണ്ട വണ്ട്
ഓർമ്മയുണ്ടോ?
ആ വണ്ട് നിർമ്മിക്കാൻ സാവിത്രിക്കുട്ടി
തീരുമാനിച്ചു. അവൾ ഉണ്ടാക്കിയ വണ്ട്
നിങ്ങൾക്ക് കാണേണ്ടേ?
ടീച്ചർ T.B page 24 നിരീക്ഷിക്കാൻ
ആവശ്യപ്പെടുന്നു.
ചിത്രത്തിൽ സാവിത്രിക്കുട്ടി വണ്ടിന്റെ
ഏതു ഭാഗമാണ് പിടിച്ചിരിക്കുന്നത്?
മേൽക്കൂരയുടെ നിറമെന്താണ്?
ആകൃതിയോ?
ത്രികോണം.
ടീച്ചർ കുട്ടികൾക്ക് ത്രികോണാകൃതിയിൽ
വെട്ടിയെടുത്ത വർണ്ണ കടലാസുകൾ
നൽകുന്നു.

വണ്ടിന്റെ മേൽക്കൂര ത്രികോണാകൃതി
യാണ്.
മറ്റേതൊക്കെ വസ്തുക്കൾ ഈ ആകൃതി-
യിൽ ഉണ്ട്. സ്വതന്ത്ര പ്രതികരണം.
കുട്ടികൾ ത്രികോണം N.B യിൽ ഒട്ടിക്കുന്നു.
അതിനു താഴെയായി കണ്ടെത്തിയ വസ്തുക്ക
ളുടെ പേരുകൾ പറയുന്നു. ആവശ്യമെങ്കിൽ
ICT ചിത്രങ്ങൾ കാണിക്കുന്നു. കുട്ടികൾ
N.B യിൽ വരയ്ക്കുന്നു.



സാവിത്രിക്കുട്ടിയുടെ വക്ക [illegible]
കളിവണ്ടിൽ എത്ര ത്രികോണങ്ങൾ
ഉണ്ട്?
കണ്ടെത്തുന്നു 2 എണ്ണം എഴുതുന്നു.
മേൽക്കൂരയുടെ താഴെ എന്താണ് കാണുന്നത്?
ചുവരിന്റെ നിറമെന്താണ്?
ആകൃതിയോ?

ചതുരം.

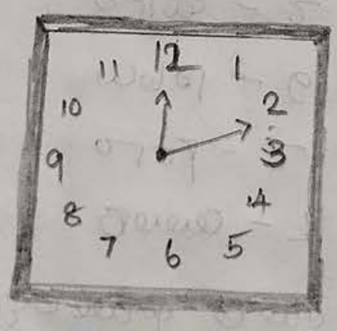
ചതുരാകൃതിയിലുള്ള എന്തൊക്കെ വസ്തുക്കൾ നിങ്ങൾക്കറിയാം. പറഞ്ഞു നോക്കൂ.
സ്വതന്ത്ര പ്രതികരണം.

ടീച്ചർ ചതുര പേപ്പർ കുട്ടികൾക്ക് നൽകുന്നു. ഒട്ടിക്കുന്നു. പേരുകൾ പറയുന്നു. ചിത്രം വരയ്ക്കുന്നു എഴുതുന്നു.

ചതുരം

ബിസ്കറ്റ്

ഡോമിനോ



ക്ലോക്ക്

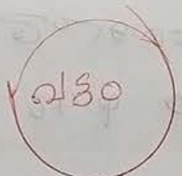
പേഴ്സ്.

സാവിത്രിക്കുട്ടിയുടെ ചിത്രത്തിൽ എത്ര
ചതുരങ്ങൾ ഉണ്ട്.

മഞ്ഞ - 7
പച്ച - 2
നീല - 6
പിങ്ക് - 2
പർപ്പിൾ - 3

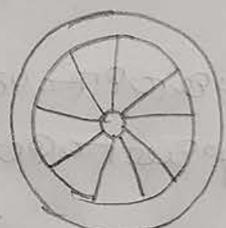
ആകെ എത്ര? 20 എന്ന് കണ്ടെത്തുന്നു.
വണ്ടിന്റെ നടുവിലായി ~~സൂര്യ~~ ചന്ദ്രനുദിച്ചതു
പോലെ ഒരു രൂപം ഉണ്ടല്ലോ.
അതേതാണ്?

വട്ടം. എത്രയെണ്ണം ഉണ്ട് - 1
~~വട്ടത്തിൽ~~ എത്രയെത്ര വസ്തുക്കൾ
ഈ ആകൃതിയിൽ ഉണ്ട്.
വെട്ടിയെടുത്ത കടലാസ് നൽകുന്നു.
ഒട്ടിക്കുന്നു. വൃത്താകൃതിയിലുള്ള വസ്തു
ക്കളുടെ പേരുകൾ കണ്ടെത്തുന്നു. പറയുന്നു
വരയ്ക്കുന്നു എഴുതുന്നു.



സൂര്യൻ

പിസ്സ


ചക്രം

കാറ്റാടി പമ്പരം

സി.ഡി

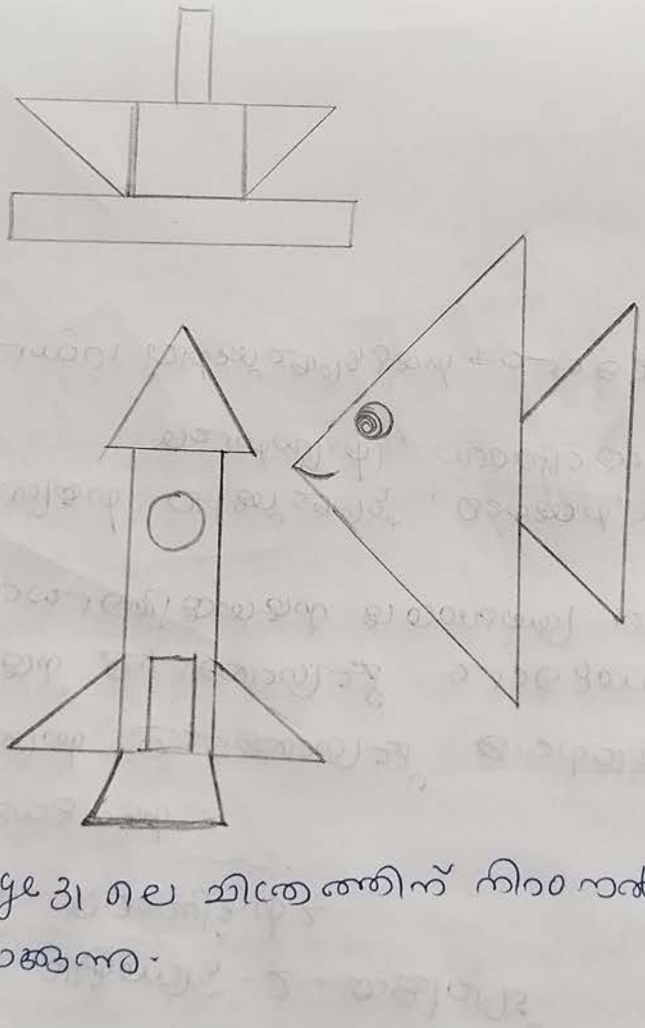
പപ്പടം

കുടുക്ക്.

സാവിത്രിക്കുട്ടി കളിവണ്ടി ഉണ്ടാക്കാൻ
ഏതൊക്കെ രൂപങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ചു?
വട്ടം, ത്രികോണം , ചതുരം.
ഇതുപോലെ നമുക്കും ഉണ്ടാക്കിയാലോ
ചില വാഹനങ്ങൾ ടീച്ചർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു
വെട്ടിവെയ്ക്കാൻ ഓരോന്നും നിർമ്മിക്കാൻ
ഏതൊക്കെ രൂപങ്ങൾ വേണമെന്ന്
കുട്ടികൾ കണ്ടെത്തുന്നു. ആവശ്യമായ സാമ-
ഗ്രികൾ കുട്ടികൾക്ക് നൽകുന്നു.
അവർ വെട്ടിയെടുക്കുന്നു. രൂപങ്ങൾ
ഉണ്ടാക്കുന്നു. പിന്നീട് ഒട്ടിച്ചുവെക്കുന്നു-
ന്നു.

H.W: T.B page NO: 25ൽ വിവിധ ജ്യാമിതീയ
രൂപങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് വണ്ട് വരയ്ക്കുന്നു.
T.B page 26 ലെ കളിവണ്ടിക്ക് നിറം
നൽകുന്നു. പാഠങ്ങൾ പൂർത്തിയാക്കുന്നു.

ജ്യാമിതീയ ചിത്രങ്ങൾ



T.B page 31 ലെ ചിത്രത്തിന് നിറം നൽകുന്നു.
ഭംഗിയാക്കുന്നു.

യൂണിറ്റ് - 2 - കളിവീട്
മൊഡ്യൂൾ 2

പഠനനേട്ടങ്ങൾ :-

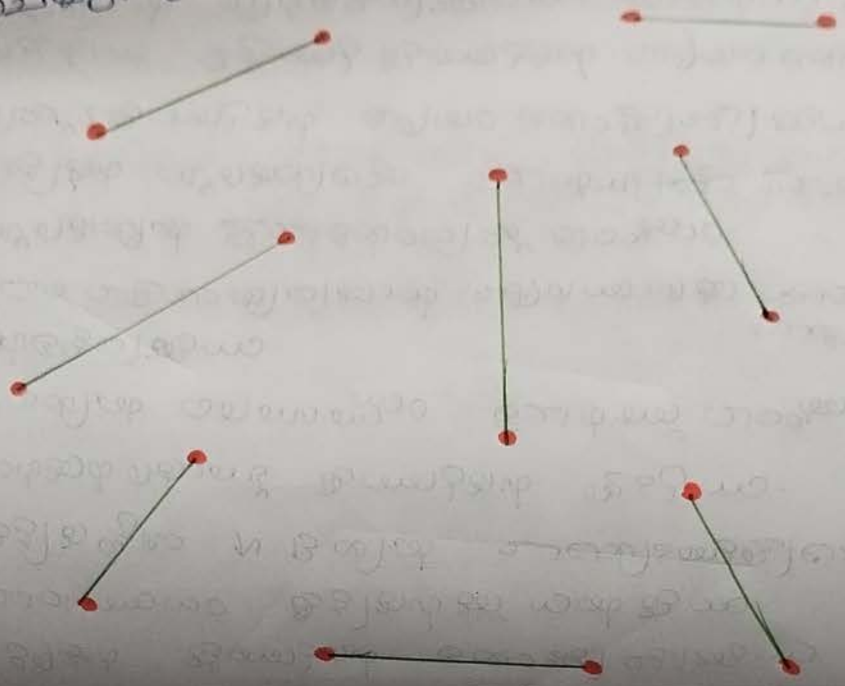
1. സ്കെയിൽ ഉപയോഗിച്ച് നേർവരകൾ വരയ്ക്കുന്നു.
2. സംഖ്യകൾ ഉപയോഗിച്ച് പാറ്റേൺ രൂപീകരിക്കുന്നു. സംഖ്യാപ്രത്യേകതകൾ കണ്ടെത്തി വിശദീകരിക്കുന്നു.

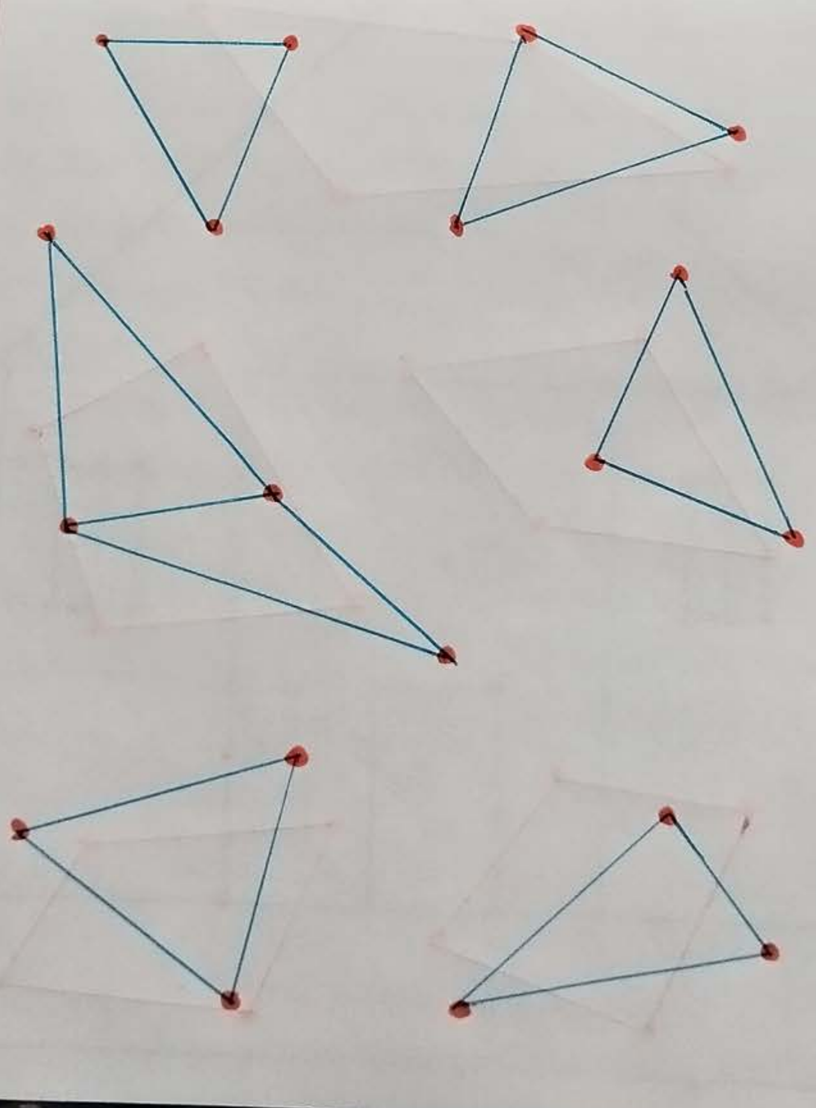
സാമഗ്രികൾ: വർക്ക്ഷീറ്റ്, മാർക്കർ, സ്കെയിൽ, പെൻസിൽ, സംഖ്യാകാർഡുകൾ.

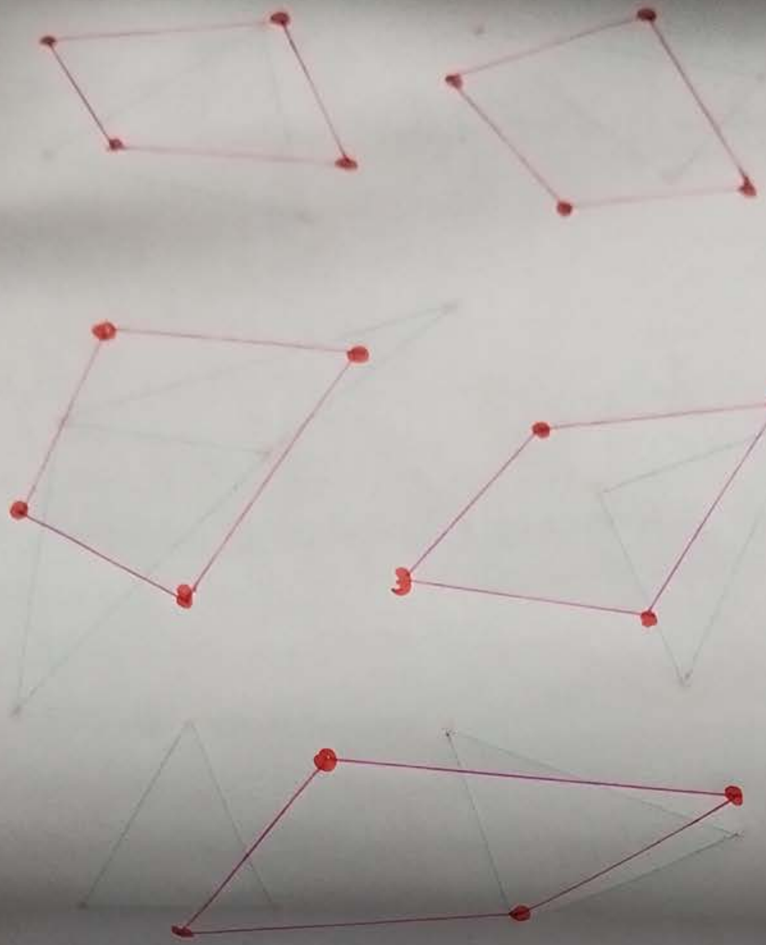
ഉത്പന്നം: വർക്ക്ഷീറ്റുകൾ, പാറ്റേൺ, ചിത്രങ്ങൾ.

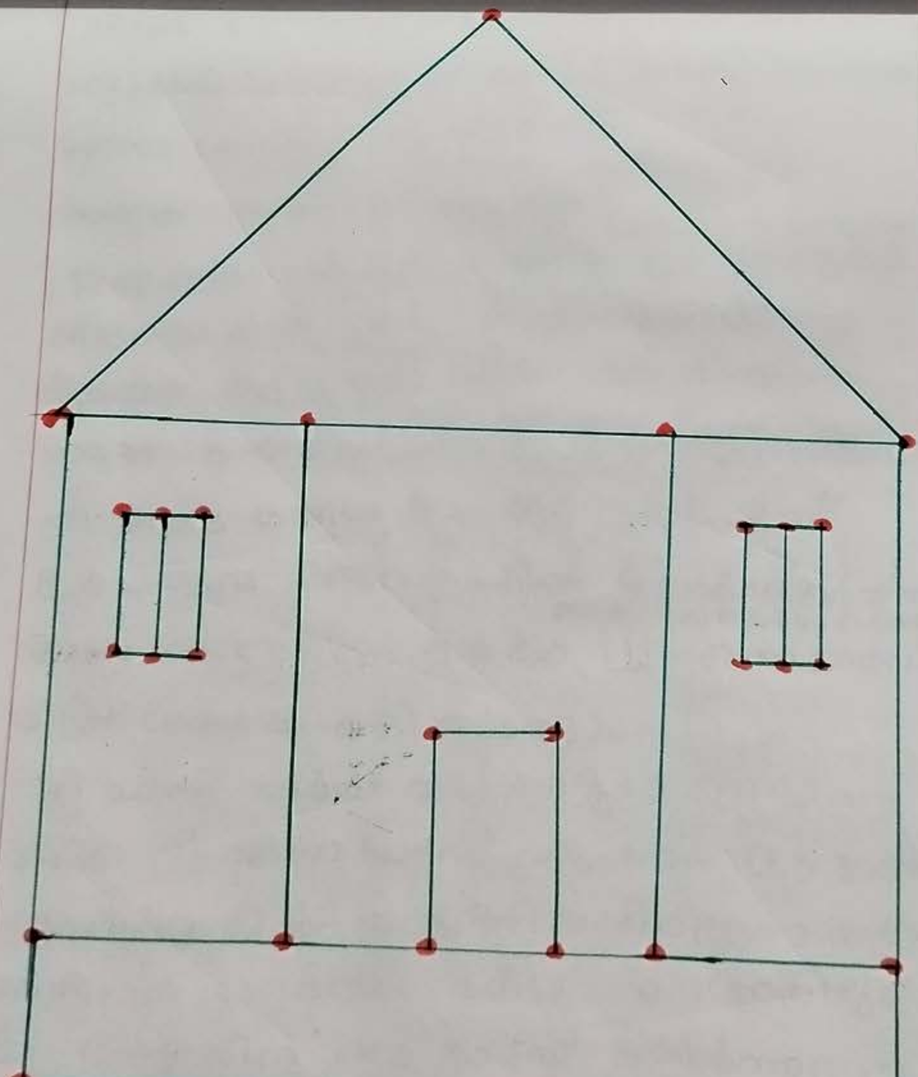
പ്രക്രിയ	വിലയിരുത്തൽ
ഡോട്ട് കുത്തുകൾ യോജിപ്പിക്കുന്ന പ്രവർത്തനം കുട്ടികൾക്ക് നൽകുന്നു. കുട്ടികളെ N.B യിൽ പലയിടങ്ങളിലായി മാർക്കർ കൊണ്ട് കുത്തുകൾ ഇടുന്നു. ഇവയിൽ രണ്ടെണ്ണം ചേർത്ത് വരയ്ക്കാൻ നിർദ്ദേശിക്കുന്നു. വര വളയാതിരിക്കാൻ എന്തൊക്കെ ~~സാധനം~~ ചെയ്യാം? സ്കെയിൽ ഉപയോഗിച്ച് വരയ്ക്കാം. കുട്ടികൾ സ്കെയിലും പെൻസിലും ഉപയോഗിച്ച് കുത്തുകൾ വരെ യോജിപ്പിക്കുന്നു. തുടർന്ന് മൂന്നു കുത്തുകൾ വരെ യോജിപ്പിക്കാൻ നിർദ്ദേശിക്കുന്നു. തുടർന്ന് 4 കുത്തുകൾ യോജിപ്പിച്ച് ചതുരങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കുന്നു. സ്കെയിൽ, പെൻസിൽ എന്നിവ ശരിയായ രീതിയിൽ ~~പി~~ കൈകാര്യം ചെയ്യാൻ സാധിക്കുന്നവിധം ഈ പ്രവർത്തനം നൽകുന്നു.	

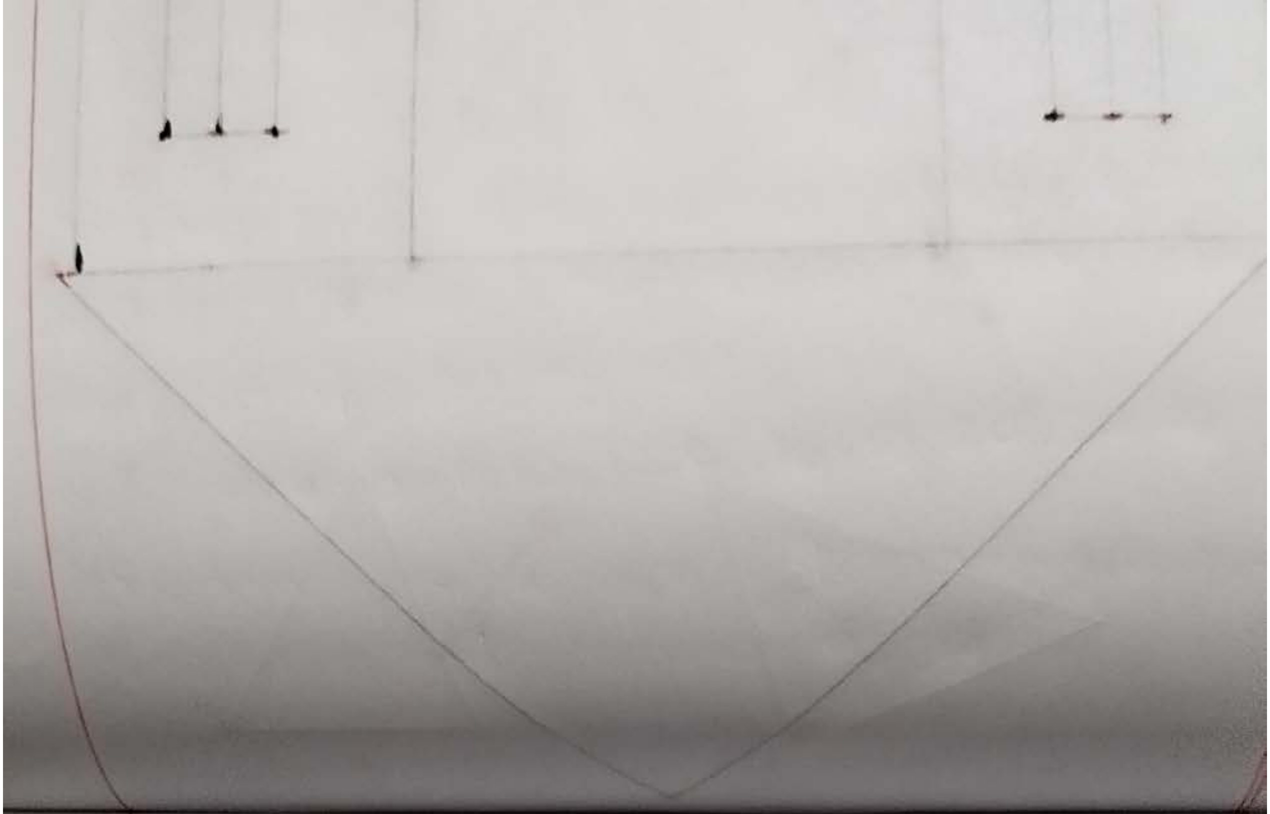
തുടർന്ന് വലിയ കുത്തുകൾ ഉപയോഗിച്ച്
[illegible] വരയ്ക്കുന്ന പ്രവർത്തനം വർക്ക്ഷീറ്റ്
ആയി നൽകുന്നു.
ശേഷം T.B യിലെ page 27 ലെ പ്രവർത്തനം
ചെയ്യുന്നു.











ടീച്ചർ ~+

തുടർന്ന് T.B page 27 ലെ 'മറഞ്ഞിരിക്കുന്നതെന്ത്'
എന്ന പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്.

നമുക്ക് കാർഡുകൾ കൊണ്ട്

ഇതിനായി ടീച്ചർ 1 മുതൽ 52 വരെയുള്ള
സംഖ്യാ കാർഡുകൾ തയ്യാറാക്കുന്നു.
ശേഷം കുട്ടികളുടെ ശ്രദ്ധ ക്ഷണിക്കുന്നു.
നമുക്ക് കാർഡുകൾ കൊണ്ട് ഒരു കളി കളിക്കാം.
ടീച്ചറുടെ കയ്യിൽ 52 കാർഡുകൾ ഉണ്ട്.
8 പേരുടെ ഒരു ഗ്രൂപ്പിൽ 6 കാർഡുകൾ വീതം
ഓരോരുത്തർക്കും നൽകും. (ബാക്കി 4 കാർഡുകൾ കമഴ്ത്തിവയ്ക്കും) [1] എന്ന കാർഡ്
കിട്ടിയ ആൾക്ക് കളി തുടങ്ങാം.

[1] എന്ന കാർഡ് വച്ചുകഴിഞ്ഞാൽ തൊട്ടടുത്ത
ആൾ [2] എന്ന കാർഡ് വയ്ക്കണം. ഈ കാർഡ്
കയ്യിലില്ലെങ്കിൽ കമഴ്ത്തി വച്ചിരിക്കുന്ന കാർഡി
ൽനിന്നും ഒരെണ്ണം എടുക്കാം. അതിലും
[2] ഇല്ലെങ്കിൽ ആ കാർഡ് കയ്യിൽത്തന്നെ
വയ്ക്കണം. അവസരം അടുത്തയാൾക്ക്.

ഈ ഗെയിമിൽ കുട്ടികൾ 1 മുതൽ 52
വരെ സംഖ്യകൾ രേഖപ്പെടുത്തുന്നു.
സംഖ്യകൾ നോട്ടുബുക്കിൽ എഴുതുന്നു.
അടുത്ത ഘട്ടത്തിൽ 1, 3, 5, 7 ...
എന്നിങ്ങനെയുള്ള ഒറ്റ സംഖ്യാകാർഡുകൾ
വാങ്ങി നൽകുന്നു. അവയെ വലിപ്പമനുസ-
രിച്ച് രേഖപ്പെടുത്താൻ നിർദ്ദേശിക്കുന്നു.
കണ്ടെത്തുന്നു, എഴുതുന്നു.

1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21 ......

അടുത്തതായി ഇരട്ട സംഖ്യാകാർഡുകൾ വാങ്ങി-
വാങ്ങി നൽകുന്നു രേഖപ്പെടുത്താൻ നിർദ്ദേശിക്കുന്നു.
കണ്ടെത്തി എഴുതുന്നു.

2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24 ....

തുടർന്ന് 3, 4, 5, എന്നിങ്ങനെ സംഖ്യക-
ളുടെ പാറ്റേൺ കണ്ടെത്തുന്നു.

3, 6, 9, 12, 15, 18 - - - -

4, 8, 12, 16, 20, 24, - - - -

5, 10, 15, 20, 25, 30 - - - -

6, 12, 18, 24, 30, 36, - - - -

7, 14, 21, 28, 35, 42, 49 - - - -

10, 20, 30, 40, 50.

പാറ്റേണുകൾ എല്ലാം പൂർത്തിയാക്കിയതി-
നുശേഷം പാറ്റേണുകളെ കുറിച്ച് ചർച്ച.

+1 +1 +1 +1 +1 +1 +1 +1 +1
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

+2 +2 +2
1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17

+2 +2 +2 +2 +2
2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18

+3 +3 +3 +3 +3
3, 6, 9, 12, 15, 18

ഓരോ പാറ്റേണിലെയും അടുത്ത സംഖ്യ
കിട്ടിയതിൽ കണ്ടെത്താൻ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നു.

അവശ്യമായ ചോദ്യങ്ങളിലൂടെ കുട്ടികളെ പ്രശ്നംപരിഹരിക്കുന്നതിന് പ്രാപ്തരാക്കുന്നു.
തുടർന്ന് T.B page 27 ലെ പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്.

ഇവിടെ നൽകിയിരിക്കുന്ന 12 മുതൽ 52 വരെയുള്ള സംഖ്യകളെ 2 വീതം കൂട്ടി ചാടുമ്പോൾ ആവർത്തിക്കുന്നു. ഈ സംഖ്യകളെ കണ്ടെത്തുന്നു. അക്കങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു.
വീടിന്റെ ചിത്രം തെളിഞ്ഞുവരുന്നു.
ചിന്തുന്ന ആവശ്യമായവർക്ക് ലഭ്യമാകുന്നു.