மாநிலக் கல்வியியல் ஆராய்ச்சி மற்றும் பயிற்சி நிறுவன இயக்குநரின்

செயல்முறைகள், சென்னை-06

ந.க.எண்.000523/எஃப்4/2023 நாள்: 14.08.2024.

பொருள்: சென்னை- 6 - மாநிலக் கல்வியியல் ஆராய்ச்சி மற்றும் பயிற்சி நிறுவனம் - செயல்திறன்மிகு வகுப்பறை மற்றும் கணினி தொழில்நுட்பவியல் சார்ந்த பணித்திறன் மேம்பாட்டுப் பயிற்சி - மாநில மற்றும் மாவட்ட அளவிலான பயிற்சியைத் தொடர்ந்து வட்டார அளவிலான பயிற்சியினை 17.08.2024 முதல் நடத்துதல் - பயிற்சி செலவினம் மேற்கொள்ளுதல் - அறிவுரை வழங்குதல் - தொடர்பாக.

பார்வை: இந்நிறுவன இயக்குநரின் செயல்முறைகள், ந.க.எண். 000523/எஃப் 4/2023, நாள்.19.07.2024 மற்றும் 26.07.2024.

-----

மாநிலக் கல்வியியல் ஆராய்ச்சி மற்றும் பயிற்சி நிறுவனம் மற்றும் ஒருங்கிணைந்த பள்ளிக் கல்வி இணைந்து ஆசிரியர்களுக்கு மாநில அளவில் செயல்திறன்மிகு வகுப்பறை மற்றும் கணினி தொழில்நுட்பவியல் சார்ந்த பணித்திறன் மேம்பாட்டுப் பயிற்சியானது **மாநில அளவில்** திருச்சி மாவட்டம், SRM பொறியியல் கல்லூரியில் அளிக்கப்பட்டு முடிக்கப்பட்டுள்ளது.

இதன் தொடர்ச்சியாக மாவட்ட அளவில் கருத்தாளர்களுக்கான பயிற்சியானது 05.08.2024 முதல் 09.08.2024 முடிய இரண்டு சுற்றுகளாக ஒரு ஒன்றியத்திற்கு (6) ஆறு ஆசிரியர்கள் வீதம் நடத்தப்பட்டு வருகிறது. மேலும், மாநிலக் கல்வியியல் ஆராய்ச்சி மற்றும் பயிற்சி நிறுவனத்தின் மூலம் தயாரிக்கப்பட்ட தகவல் தொடர்பு மற்றும் தொழில்நுட்ப பயிற்சி (ICT) கட்டகத்திற்கான காணொலிகளை 08.08.2024 முதல் அனைத்து (தமிழ், ஆங்கிலம், கணிதம், அறிவியல் மற்றும் சமூக அறிவியல்) பாட பட்டதாரி ஆசிரியர்கள் அறிந்துகொள்ளும் வகையில், TNTP Portal-ல் பதிவேற்றம் செய்யப்பட்டுள்ளது.

மேலும், வட்டார அளவிலான பயிற்சியில் பங்கேற்கும் முன்னர் இவ்வனைத்து காணொலிகளையும் ஆசிரியர்கள் கண்டு, புரிந்துகொண்டு பயிற்சியில் கலந்து கொள்ளுமாறும், ஏதேனும் சந்தேகங்கள் ஏற்படின் அதனை தங்களுக்கு உரிய சனிக்கிழமை நாள்களில் நடைபெறும் பயிற்சி பணிமனையில் நிவர்த்தி செய்துகொள்ளுமாறு அனைத்து வகைப் பட்டதாரி ஆசிரியர்களுக்கும் அறிவுறுத்திடுமாறு அனைத்து மாவட்ட முதன்மைக்கல்வி அலுவலர்களுக்கும் தெரிவிக்கப்படுகிறது.

ஒவ்வொரு வட்டார அளவிலும், உயர் தொழில்நுட்ப ஆய்வகங்களில் உள்ள கணினிகளின் எண்ணிக்கைக்கேற்பவும், பட்டதாரி ஆசிரியர்களின் எண்ணிக்கைக்கேற்பவும், பயிற்சி நாள்களை உறுதி செய்தும், பயிற்சியில் பங்கேற்கும் பங்கேற்பாளர்களை அனைத்து மாவட்ட முதன்மைக்கல்வி அலுவலர்கள் மற்றும் மாவட்ட ஆசிரியர் கல்வி மற்றும் பயிற்சி நிறுவன முதல்வர்கள் ஒருங்கிணைந்து, ஆசிரியர்களது பணி பாதிக்காத வண்ணம் தெரிவு செய்து, 17.08.2024 முதல் 09.11.2024 முடிய, வேலை நாள்களாக கருதப்படும் சனிக்கிழமைகளில் நடைபெறும் குறுவளமைய பயிற்சியில் ஏதேனும் ஒரு நாளில் (கணினியின் எண்ணிக்கைக்கேற்ப) தேதி வாரியாக பணிவிடுவிப்பு செய்து அனுப்பி வைக்குமாறு அறிவுறுத்தப்படுகிறது. காணொலியில் ஏற்படும் சந்தேகங்களை நிவர்த்தி செய்வதற்கு ஏதுவாக நேரடி அனுபவ வாயிலான கற்றல் அணுகுமுறையின் மூலம் இக்குறுவள மையப் பயிற்சி அளிக்கப்படவுள்ளது.

மாவட்ட அளவிலான பயிற்சியில் கலந்துகொண்ட கருத்தாளர்கள், குறுவளமைய பயிற்சிக்கு ஒரு மையத்திற்கு இருவர் வீதம் மாவட்ட ஆசிரியர் கல்வி மற்றும் பயிற்சி நிறுவன முதல்வர்கள் தெரிவு செய்து, அவர்களை கருத்தாளர்களாக செயல்பட அறிவுறுத்தப்படுகிறது. மேலும், பள்ளியின் உயர் தொழில்நுட்ப ஆய்வகத்தில் செயல்பட்டுக்கொண்டிருக்கும் ஆய்வக ஒருங்கிணைப்பாளரை இக்குறுவள மைய ஆய்வக பயிற்சியின் ஒருங்கிணைப்பாளராக செயல்படுமாறு தெரிவிக்கப்படுகிறது.

மேற்படி பயிற்சிக்கு தேவையான செலவினத் தொகையினை (ஏற்கனவே அனுமதிக்கப்பட்டதைப் போன்று) அரசு விதிகளின்படி, குறுவளமையப் பயிற்சிக்கு அந்தந்த மாவட்ட திட்டம் மற்றும் செயல்பாடுகள் (Programme & Activities) நிதியிலிருந்து மேற்கொள்ள அறிவுறுத்தப்படுகிறது.

இணைப்பு : பங்கேற்பாளர்களுக்கான விரிவான வழிகாட்டி.

19/8/24

இயக்குநர்

20/8/24

பெறுநர்

1. அனைத்து மாவட்ட முதன்மைக்கல்வி அலுவலர்கள்.
2. அனைத்து மாவட்ட ஆசிரியர் கல்வி மற்றும் பயிற்சி நிறுவன முதல்வர்கள்.

நகல்

1. சென்னை-06, ஒருங்கிணைந்த பள்ளிக்கல்வி, மாநிலத்திட்ட இயக்குநருக்கு தகவலுக்காக பணிந்து அனுப்பப்படுகிறது.
2. சென்னை-06, பள்ளிக்கல்வி இயக்ககம், இயக்குநருக்கு தகவலுக்காக கனிவுடன் அனுப்பப்படுகிறது.

மாநிலக் கல்வியியல் ஆராய்ச்சி மற்றும் பயிற்சி நிறுவனம்,

ஒருங்கிணைந்த பள்ளிக்கல்வித் துறை

# திறன்மிகு வகுப்பறை

6 - 10 வகுப்பு ஆசிரியர் பங்கேற்பாளர்களுக்கான (Participants) விரிவான வழிகாட்டி

**Date : 17.08.2024 to 19.11.2024** நேரம் : 09.30 மு.ப to 04.00 பி.ப

| கால அட்டவணை | | |
|---|---|---|
| **கால அளவு** | **நிகழ்ச்சி நிரல்** | **லிங்க்** |
| 09.30 மு.ப - 09.45 மு.ப | **சூழல் அமைப்பு** | |
| 09.45 மு.ப - 10:00 மு.ப | **High tech ab** | Link for the video<br>QR for the video |
| 10:00 மு.ப - 10:40 மு.ப | **Tux Typing** | Link for the video<br>QR for the video |
| 10:40 மு.ப - 11:00 மு.ப | **Tamil typing** | Link for the video<br>QR for the video |
| 11.00 - 11.15 - இடைவேளை | | |

| | | |
|---|---|---|
| 11:15 மு.ப - 12:00 பி.ப | **Poster creation** | Link for the video<br>QR for the video |
| 12:00 பி.ப - 12:30 பி.ப | **Artificial Intelligence** | Link for the video<br>QR for the video |
| 12.30 - 01.30- உணவு இடைவேளை | | |
| 01:30 பி.ப - 02:00 பி.ப | **Google Drive** | Link for the video<br>QR for the video |
| 02:00 பி.ப - 03:00 பி.ப | **Libre Impress** | Link for the video<br>QR for the video |
| 03:00 பி.ப - 03:15 பி.ப | **Manarkeni** | Link for the video<br>QR for the video |

| | | |
|---|---|---|
| | | |
| **03.15 - 03.30 - இடைவேளை** | | |
| 03:30 பி.ப - 03:45 பி.ப | **Summary & Reflection** | |
| 03:45 பி.ப - 04.00 பி.ப | **Assessment & Feedback** | |

<u>அமர்வுகளின் விரிவான அமைப்பு</u>

<u>குறிப்பு :</u> வழிகாட்டு கேள்விகள் என்பது, ஒவ்வொரு அமர்வு நடந்துகொண்டிருக்கும் போதும், பங்கேற்பாளர்களை ஆர்வமாக அந்த அமர்வில் பங்கேற்க வைக்க கேட்கப்பட வேண்டிய கேள்விகள் ஆகும்.

| சூழல் அமைப்பு | **09.30 மு.ப - 09.45 மு.ப (15 நிமிடங்கள்)** |
|---|---|
| அமர்வின் நோக்கம் | • அனைத்து அமர்வுகளிலும் பங்கேற்பாளர்கள் ஈடுபாட்டுடனும் இருப்பதையும் அதேசமயம் அவர்களுக்கு ஏதுவான சூழல் இருப்பதையும் உறுதி செய்தல்<br>• தொழில்நுட்ப சாதங்கள் மற்றும் அதன் பயன்பாடுகள் குறித்த அறிமுகத்தை வழங்குதல். |
| தேவையானவை | ஒரு சாதனம் (Mouse / pendrive) |
| ஏதுவாளர்களுக்கானகு றிப்புரை | • வட்டமாக நிற்கவும்: அனைத்து பங்கேற்பாளர்களும் வட்டமாக நிற்க வேண்டும்<br>• விளையாட்டினை துவங்குதல்:<br>    ○ ஏதுவாளர் விளையாட்டினை துவங்குவதற்கு ஏதேனும் ஒரு போட்டியாளரிடம் சாதனம் (gadget) ஒன்றை வழங்குவார்<br>    ○ சாதனத்தை (gadget ) அடுத்தவருக்கு கொடுத்து விளையாட்டினை துவங்குவதற்கு, ஏதுவாளர் கைகளை தட்டி சமிக்ஞை செய்வார்<br>    ○ ஏதுவாளர் மீண்டும் கைகளை தட்டும் வரை, பங்கேற்பாளர்கள் சாதனைத்தை தொடர்ந்து அடுத்தடுத்து உள்ளவர்களிடம் கொடுத்துக்கொண்டே இருக்க வேண்டும்.<br>    ○ ஏதுவாளர் கைகளை தட்டியவுடன், சாதனத்தை அடுத்தவருக்கு கொடுப்பதை உடனே நிறுத்த வேண்டும்.<br>• மென் பொருள் / வன்பொருள் பெயரிடுதல்:<br>    ○ ஏதுவாளர் கைதட்டும் போது, யாரிடம் சாதனம் இருக்கிறதோ, அவர் ஏதேனும் ஒரு வன்பொருள் (Hardware) அல்லது மென்பொருளின் (Software) |

| | |
|---|---|
| | பெயரைச் சொல்ல வேண்டும். (Ex: Printer, Mouse, Keyboard, Powerpoint, Kahoot etc.,)<br>○ தற்போது வன்பொருள் அல்லது மென்பொருளின் பெயரைச் சொன்னவருக்கு அருகில் உள்ளவர், அந்த பொருளின் பயன்பாட்டை கூற வேண்டும். (Ex: Printer - To print, Mouse - To point, Keyboard - To Type, Powerpoint - Tool to present an idea, Kahoot - Tool to conduct Quiz, etc.,)<br>○ ஒருவேளை அவர்களால் சரியான பதிலை கூற முடியவில்லை எனில், அடுத்துள்ள நபர் சரியான பதிலை கூற வேண்டும். இப்படி ஏதுவாளர் சரியான பதிலை பெறும் வரை அடுத்தடுத்து உள்ள நபரிடம் இந்த முறை தொடரவேண்டும்.<br>• விளையாட்டை தொடர்தல்:<br>○ சரியான விடையை பங்கேற்பாளர்கள் கூறியவுடன், போட்டி மீண்டும் துவங்க வேண்டும்.<br>○ பங்கேற்பாளர்கள் வேறுவேறு வன்பொருள் மற்றும் மென்பொருள்களின் பயன்பாட்டை நன்கு தெரிந்துகொள்ளும் வகையில், இந்த விளையாட்டு 4 நிமிடங்கள் வரை நடைபெற வேண்டும். |
| குறிப்புகள் | • ஏதுவாளர் விளையாட்டிற்கான வழிமுறைகளை 1 நிமிடத்திற்குள் விளக்கவேண்டும்.<br>• 4 நிமிடத்திற்குள் விளையாட்டை நடத்தி முடிக்க வேண்டும். |
| வழிகாட்டும் கேள்விகள் | • நீங்கள் இன்று எப்படி உணர்கிறீர்கள்?<br>• இந்த அமர்வில் நாம் என்ன விவாதிப்போம் என்று நீங்கள் நினைக்கிறீர்கள்? |

| **High tech lab** | **09.45 மு.ப - 10:00 மு.ப (15 நிமிடங்கள்)** |
|---|---|
| அமர்வின் நோக்கங்கள் | • உயர்தொழில்நுட்ப கணினி ஆய்வகம் குறித்து அறிந்து கொள்ளுதல்<br>• உயர்தொழில்நுட்ப கணினி ஆய்வகத்தில் உள்ள வன்பொருள் [Hardware ] மற்றும் மென்பொருள் [ Software ]பற்றி அறிந்து கொள்ளுதல் |
| ஏதுவாளர்களுக்கான குறிப்புரை | உயர்தொழில்நுட்ப கணினி ஆய்வகம் குறித்த காணொளியை பார்க்கசெய்து, ஆய்வகத்தை பற்றிய அடிப்படையான புரிதலை ஏற்படுத்துவது .<br><br>உயர்தொழில்நுட்ப கணினி ஆய்வகம் தொடர்பான கேள்விகளை கேட்டு, பதில்களை பெறுதல்.<br><br>பங்கேற்பாளர்களை காணொளியில் உள்ளவாறு கணினிகளை இயக்கி அனுபவ அறிவை பெறச் செய்தல் |

| | |
|---|---|
| குறிப்புகள் | • பங்கேற்பாளர்களை உயர்தொழில்நுட்ப கணினி ஆய்வகத்தில் உள்ள வன்பொருள் [Hardware ] மற்றும் மென்பொருள் [ Software ] குறித்து, இயக்கி பார்த்து ,புரிந்து கொண்டதை உறுதி செய்ய வேண்டும் . |
| வழிகாட்டும் கேள்விகள் | • உயர்நிலை / மேல்நிலை பள்ளிகளில் உயர்தொழில்நுட்ப கணினி ஆய்வகத்தில் எத்தனை கணினிகள் உள்ளது ?<br>• உயர்தொழில்நுட்ப கணினி ஆய்வகத்தில் உள்ள கணினிகள் எந்த இயங்கு தளத்தில் இயங்குகிறது ?<br>• Web camera Access செய்வதற்கு உள்ள மென்பொருள் பெயர் என்ன ?<br>• CD & DVD Write செய்வதற்கு உள்ள மென்பொருள் பெயர் என்ன ?<br>• Document Scan செய்வதற்கு உள்ள மென்பொருள் பெயர் என்ன ?<br>• ஆங்கில பாடத்திற்கு உள்ள மென்பொருள்கள் பெயர் என்ன ?<br>• கணித பாடத்திற்கு உள்ள மென்பொருள்கள் பெயர் என்ன ?<br>• அறிவியல் பாடத்திற்கு உள்ள மென்பொருள்கள் பெயர் என்ன ?<br>• மொழி மாற்றம் செய்வதற்கு என்ன படிநிலைகள் பின்பற்ற வேண்டும் ? |

| **Tux Typing** | **10:00** மு.ப - **10:40** மு.ப (**40** நிமிடங்கள்) |
|---|---|
| அமர்வின் நோக்கம் | • விளையாட்டுக்களின் வாயிலாக, கற்போரின் தட்டச்சு செய்யும் திறன்களை மேம்படுத்துதல்<br>• விசைப்பலகை (Keyboard) நுணுக்கத்தை அறிமுகப்படுத்தும்போது, எழுத்துக்கள் அமைந்துள்ள இடம், எண்கள் மற்றும் குறியீடுகள் அமைப்பை அறிதல்.<br>• தட்டச்சு செய்யும் வேகத்தை மேம்படுத்துதல் |
| ஏதுவாளர்களுக்கான குறிப்புரை | • கணினி திரையில் விசைப்பலகையின் (Keyboard) படத்தை 30 நொடிகள் (seconds) காட்டவும்.<br>• பின்பு திரையில் உள்ள படத்தை நீக்கிவிட்டு விசைப்பலகில் உள்ள ஏதாவது ஒரு எழுத்தின் வரிசையை கேட்க வேண்டும். எடுத்துக்காட்டாக ஆங்கில எழுத்து " A" என்ற எழுத்து எத்தனையாவது |

| | |
|---|---|
| | வரிசையில் உள்ளது என்று ஆசிரியர்களுடன் கேள்வி கேட்கவும்.<br>• இது போலவே வேறு சில எழுத்துக்களின் வரிசையை கேட்டு அவர்களை ஆயுத்தப்படுத்தலாம்.<br>• பின்பு கொடுக்கப்பட்டுள்ள ஏதாவது இரண்டு விளையாட்டுகளை ஆசிரியர்களை விளையாட வைத்து எவ்வாறு விசைப்பலகை எவ்வாறு பயன்படுத்துவது என்பதையும் கற்பிக்க வேண்டும். எடுத்துக்காட்டாக<br>• **Fish Cascade (Fish Frenzy):**<br>  ○ முதல் விளையாட்டில், தளத்தின் மேலிருந்து எழுத்துக்கள் அல்லது வார்த்தைகளுடன் கொண்ட மீன்கள் கீழே விழுகின்றன.<br>  ○ பங்கேற்பாளர் மீன்களில் எழுதி இருக்கும் எழுத்து அல்லது வார்த்தையை தட்டச்சில் சரியாக தட்டச்சு செய்ய வேண்டும். எழுத்து அல்லது வார்த்தையை சரியாக தட்டச்சு செய்தால் மீன்கள் கீழே வருவதற்கு முன் Tux (Penguin) மீனை பிடித்துவிடும்.<br>  ○ எழுத்துக்கள் அல்லது வார்த்தைகள் கீழே வருவதற்கு முன் அதனை பங்கேற்பாளர்களை தட்டச்சு செய்ய வைப்பதன் மூலம், இந்த விளையாட்டு தட்டச்சு செய்வதன் வேகத்தையும், துல்லியத்தன்மையையும் அதிகரிக்க உதவுகிறது:<br>• **Comet Zap:**<br>  ○ இந்த விளையாட்டில், எழுத்துக்கள் அல்லது சொற்களைக் கொண்ட வால்மீன்கள் (comets) திரை முழுவதும் நகரும். வால்மீன்களைத் (comets)தாக்குவதற்கும், அந்த வால்மீன்கள்(comets) Tux-ஐ தாக்காமல் தடுப்பதற்கும் பங்கேற்பாளர் தொடர்புடைய எழுத்துக்கள் அல்லது சொற்களைத் தட்டச்சு செய்ய வேண்டும்.<br>  ○ இந்த விளையாட்டு உள்வரும் வால்மீன்களை(comets) அழிக்க விரைவான மற்றும் துல்லியமான தட்டச்சு செய்ய வேண்டியதின் மூலம் தட்டச்சு திறனை மேம்படுத்த உதவுகிறது. |
| குறிப்புகள் | • காணொளி ஒளிபரப்பு - 5 நிமிடங்கள்<br>• திறன்பலகையில் Tux Typing game -ஐ செய்துகாட்டுதல் - 5 நிமிடங்கள்<br>• அலைபேசியில் பங்கேற்பாளர்களின் செய்முறைப் பயிற்சி - 5 நிமிடங்கள் |
| வழிகாட்டும் கேள்விகள் | • தட்டச்சு கற்றுக்கொள்வதற்கென்று தனி வகுப்புகளுக்குச் சென்றிருக்கிறீர்களா?<br>• தட்டச்சு செய்யும் திறனை நாம் எவ்வாறு வளர்த்துக்கொள்ளலாம்?<br>• விளையாட்டுகளை விளையாடுவதால் தட்டச்சு செய்யும் திறனை நாம் மேம்படுத்த இயலுமா? |

| | |
|---|---|
| | • எந்த செயலி அல்லது மென்பொருள் நம் தட்டச்சுத் திறனை மேம்படுத்த உதவுகிறது? |

| **Tamil Typing** | **10:40 மு.ப - 11:00 மு.ப (20 நிமிடங்கள்)** |
|---|---|
| அமர்வின் நோக்கம் | • ஆசிரியர்கள் ஆன்லைனில் தமிழில் தட்டச்சு செய்ய கற்றுக் கொள்ளுதல் |
| ஏதுவாளர்களுக்கான குறிப்புரை | • தமிழில் தட்டச்சு செய்வதற்கு போட்டு காண்பிக்கவும்.<br>• செய்து அதில் எவ்வாறு தமிழில் தட்டச்சு செய்வது என்பதை ஆசிரியர்கள் முன்னே நிகழ்த்திக் காண்பிக்கவும்.<br>• ஒவ்வொரு ஆசிரியரும் தங்கள் மொபைலில் கூகுள் டாக்ஸ் ஓபன் செய்து இதை செய்து பார்க்கலாம். |
| குறிப்புகள் | • வீடியோ ப்ளே செய்ய 5 நிமிடம்<br>• தமிழில் தட்டச்சு செய்ய - 5 நிமிடம்<br>• ஆசிரியர்கள் பழக - 5 நிமிடம் |
| வழிகாட்டும் கேள்விகள் | • உங்களில் எத்தனை பேர் வாய்ஸ் டைபிங் பயன்படுத்தி தட்டச்சு செய்கிறீர்கள் ?<br>• கூகுள் டாக்ஸில் தமிழில் தட்டச்சு செய்ய முடியுமா ? |

| **Poster creation** | **11:15 மு.ப - 12:00பி.ப (45 நிமிடங்கள்)** |
|---|---|
| அமர்வின் நோக்கங்கள் | • பள்ளி செயல்பாடுகளில் போஸ்டர் எந்தெந்த இடங்களில் தயாரிக்கலாம் என்பதை அறிந்து கொள்ளுதல்.<br>• கேன்வா (Canva) என்ற இணைய கருவியைப் பயன்படுத்தி எளிய முறையில் போஸ்டர் எவ்வாறு தயாரிப்பது என்பதை தெரிந்து கொள்ளுதல். |
| ஏதுவாளர்களுக்கான குறிப்புரை | Poster creation சார்ந்த காணொளியை பங்கேற்பாளர்களை பார்க்க செய்து, கேன்வா இணைய கருவியின் பயன்களை அறிய செய்தல்.<br>காணொளியை பார்த்து முடித்தவுடன், காணொளியில் பார்த்தவற்றைப்பற்றி பங்கேற்பாளர்களிடம் கேட்டறிதல்.<br>கேன்வா (Canva) - வில் போஸ்டர் தயாரிக்க, முதலில் ஒரு இலவச கணக்கு தொடங்குவது எப்படி என்பதை செய்து காட்டல்.<br>கேன்வா (Canva) - வில் போஸ்டர் தயாரிக்க பயன்படும் பல அமைப்புகளைப்பற்றியும், அதன் பயன்களையும் விவரித்துக்கூறுதல்.<br>பள்ளி செயல்பாடுகள் தொடர்புடைய நிகழ்வு ஒன்றிற்கு எளிமையான முறையில் போஸ்டர் ஒன்றினை தயாரித்து காண்பித்தல். |
| குறிப்புகள் | • காணொளி ஒளிபரப்பு : 10 நிமிடங்கள் |

| | |
|---|---|
| | • ஏதுவாளரைன் வழிகாட்டு வினாக்களுடன் கேன்வா (Canva) பயன்படுத்தி போஸ்டர் தயாரித்து காட்டுதல் : 15 நிமிடங்கள். |
| வழிகாட்டும் கேள்விகள் | • நம் அன்றாட வாழ்வில் போஸ்டரை எங்கெல்லாம் பார்க்கின்றீர்கள்?<br>• ஒரு போஸ்டரில் என்னென்ன தகவல்கள் இடம் பெற்று இருக்க வேண்டும்?<br>• கேன்வா இணையம் இல்லாமல் பயன்படுத்த முடியுமா?<br>• கேன்வா-வை தவிர வேறு எந்த நுட்பத்தை பயன்படுத்தி போஸ்டர் தயாரிக்கலாம்? |

| **Artificial Intelligence** | **12:00 பி.ப - 12:30 பி.ப( 30 நிமிடங்கள்)** |
|---|---|
| அமர்வின் நோக்கங்கள் | • செயற்கை நுண்ணறிவின் தனி மனிதத்தேவை மற்றும் கல்விசார் தேவையை அறிமுகப்படுத்துதல்<br>• COPILOT என்னும் செயற்கை நுண்ணறிவு தளத்தை பயன்படுத்தி மிக விரைவில் பிழையின்றி கடிதம் எழுதும் முறையை அறிந்து கொள்ளுதல்<br>• COPILOT மூலம் தங்கள் தேவை சார்ந்த படங்களை உருவாக்கும் முறையை தெரிந்து கொள்ளுதல் |
| ஏதுவாளர்களுக்கான குறிப்புரை | • COPILOT செயற்கை நுண்ணறிவு சார்ந்த அறிமுக காணொளியை பங்கேற்பாளர்களுக்கு திரையிடல்<br>• காணொளி பார்க்கும் போது ஏற்படும் சந்தேகங்களுக்கு விளக்கமளித்தல்<br>• COPILOT செயற்கை நுண்ணறிவு தளத்திற்கு எவ்வாறு செல்ல வேண்டும் என்பதை படிப்படியாக செய்து காட்டல்<br>• COPILOT மூலம் எவ்வாறு கடிதத்தை எழுதுவது, படம் வரைதல் ஆகியவற்றை தெளிவுபட விளக்குதல் |
| குறிப்புகள் | அனைத்துவிதமான செயற்கை நுண்ணறிவு தளத்தை கண்டடைய ஏதாவதொரு தேடுபொறியைத் தெரிவு செய்யவும். அத்தேடுபொறியில் செயற்கை நுண்ணறிவின் தளத்தையோ அல்லது செயற்கை நுண்ணறிவு கொண்டு நீங்கள் செய்ய வேண்டிய செயல்பாட்டையோ தட்டச்சு செய்து தேடிப் பார்க்கவும். |
| வழிகாட்டும் கேள்விகள் | செயற்கை நுண்ணறிவு மூலம் இரண்டு நாள் விடுப்பிற்கு விடுப்பு கடிதத்தை எழுதுக. |

| Google drive | 01:30 பி.ப - 02:00 பி.ப ( 30 நிமிடங்கள்) |
|---|---|
| அமர்வின் நோக்கங்கள் | • GOOGLE DRIVE கோப்புகள் அல்லது கோப்புறைகளை எவ்வாறு பதிவேற்றுவது என்பது பற்றி அறிதல்.<br>• GOOGLE DRIVE கோப்புகளை எவ்வாறு பகிர்வது என்பது பற்றி அறிதல். |
| ஏதுவாளர்களுக்கான குறிப்புரை | TR 1: சார்.என்ன எதையோ தேடிக்கொண்டு இருக்குறீங்க?<br><br>TR 2: ஆமாம் சார்.நான் மாணவர்களுக்கு தேர்வு வைப்பதற்காக வினாத்தாள் தயார் செய்து pen drive ல கொண்டு வந்தேன்.ஆனால் வரும் வழியில் தவறவிட்டுவிட்டேன்.இப்போ என்ன பண்றது தெரியல.<br><br>TR 1: சரி பரவாயில்லை வேறு எதிலும் சேமித்து வைக்கவில்லையா?<br><br>TR 2: இல்லையே<br><br>TR 1: இதற்கு தான் கோப்புகளை எங்கு இருந்தாலும் பயன்படுத்திகொள்ளுமாறு சேமித்து வைத்துக்கொள்ள வேண்டும்.<br><br>TR 2: அது எப்படி சார் சாத்தியம்.<br><br>TR 1: அப்படி கேளுங்க இதற்காகத்தான் google நிறுவனம் drive என்கின்ற SOFTWARE வழங்கி இருக்காங்க.அதுவும் இலவசமாக!<br><br>TR 2: என்னது இலவசமா?<br><br>TR 1: ஆமாம்<br><br>TR 2: சரி சார்.அதை பற்றி கொஞ்சம் விரவாக சொல்லுங்க.<br>------------------------------------------------<br>“ Google drive “சார்ந்த காணொளியை பங்கேற்பாளர்களை பார்க்க செய்து, “ Google drive“ பயன்களை அறிய செய்தல். காணொளியை பார்த்து முடித்தவுடன், காணொளியில் பார்த்தவற்றைப்பற்றி பங்கேற்பாளர்களிடம் கேட்டறிதல்.<br><br>“ SIGN IN” செய்வது பற்றி விளக்கி கூறவும்.<br><br>“file upload” செய்வது பற்றி விளக்கி கூறவும்.<br><br>“பள்ளி செயல்பாடுகள் தொடர்புடைய நிகழ்வினை கூகுள் டிரைவில் அப்லோடு செய்து அதற்கான லிங்கை share செய்து காண்பித்தல்.” |
| குறிப்புகள் | • வீடியோ காண்பிக்க - 10 நிமிடம்<br>• ஒரு புதிய file ஐ ஒவ்வொரு ஆசிரியரும் கூகுள் டிரைவில் அப்லோட் செய்து அதற்கான லிங்கை எப்படி Share செய்வது பற்றி போதிய |

| | |
|---|---|
| | உதாரணங்களுடன் பயிற்சி வழங்குதல் வேண்டும்-5 நிமிடம்<br>• ஆசிரியர்கள் பழக - 10 நிமிடம் |
| வழிகாட்டும் கேள்விகள் | • கூகுள் டிரைவை இணையம் இல்லாமல் பயன்படுத்த முடியுமா?<br>• கூகுள் டிரைவில் எத்தனை ஜிபி வரை இலவசமாக சேமித்து வைத்துக் கொள்ள முடியும் ? |

| **Libre Impress** | **02:00 பி.ப - 03:00 பி.ப ( 1 நிமிடங்கள்)** |
|---|---|
| அமர்வின் நோக்கங்கள் | • Libre Impress பயன்படுத்தி வகுப்பறைக்கு தேவையான பிரசன்டேஷன்சை உருவாக்குவது எப்படி என்பதை அறிதல்<br>• படங்களை இன்சர்ட் செய்து ஒரு பிரசன்டேஷனை உருவாக்குவது எவ்வாறு என்று அறிதல் |
| ஏதுவாளர்களுக்கான குறிப்புரை | " Libreoffice Impress "சார்ந்த காணொளியை பங்கேற்பாளர்களை பார்க்க செய்து, " Libreoffice Impress " பயன்களை அறிய செய்தல்.<br><br>காணொளியை பார்த்து முடித்தவுடன், காணொளியில் பார்த்தவற்றைப்பற்றி பங்கேற்பாளர்களிடம் கேட்டறிதல்.<br><br>" Libreoffice Impress " என்னும் மென்பொருளை Install செய்து Open செய்து அதில் Toolbar உள்ள டூல்ஸ் பயன்படுத்தி ஒரு Slide Template டிசைன் கொண்டு எவ்வாறு சிலைடு உருவாக்குதல் என்பதை விளக்கி கூறுதல்.<br><br>ஆசிரியர்கள் தாங்கள் நடத்தும் பாடத்திற்கு ஏற்ப வருவியைக் கொண்டு மின் வளங்களை தயாரித்தல் எப்படி என்பதை ஒரு உதாரணங்கள் தலைப்பை கொண்டு விளக்கி கூறுதல்.<br><br>ஒவ்வொரு பாடத்திற்கும் ஏற்ப ஆங்கிலத்திலும் தமிழிலும் தட்டச்சு செய்தல், ப்ராப்பர்ட்டிஸ் கொண்டு பாண்ட் (font )அலைன்மென்ட் செய்தல் . லேஅவுட் மாற்றுதல் சிலைட் டிசைன் மாற்றுதல் போன்றவற்றை அறிதல். |
| குறிப்புகள் | • வீடியோ காண்பிக்க - 5 நிமிடம்<br>• ஒரு புதிய ஸ்லைடு உருவாக்கி தங்கள் பாடத்திற்கு ஏற்ற மின்வளங்களை ஒவ்வொரு ஆசிரியரும் தயாரிக்க போதுமான உதாரணங்களுடன் பயிற்சி வழங்குதல். -15நிமிடம்<br>• ஆசிரியர்கள் பழக - 10 நிமிடம் |
| வழிகாட்டும் கேள்விகள் | • நீங்கள் ஒரு பிரசன்டேஷனை உருவாக்க எந்த மென்பொருளை பயன்படுத்தி உள்ளீர்கள்?<br>• இம்ப்ரஸ் என்னும் பிரசன்டேஷன் டு லை இதுவரை |

| Manarkeni | 03:00 பி.ப - 03:15 பி.ப (15 நிமிடங்கள்) |
|---|---|
| அமர்வின் நோக்கம் | • மணற்கேணி செயலியில் உள்ள காணொளிகளை மாணவர்களுக்கு காண்பிக்கச் செய்தல்<br>• மணற்கேணி செயலில் உள்ள ஒவ்வொரு காணொளிக்கு கீழேயும் உள்ள வினாடி வினாவை மாணவர்கள் விடை அளிக்க, ஆசிரியர்களுக்கு பயிற்சி அளித்தல். |
| ஏதுவாளர்களுக்கான குறிப்புரை | • தமிழக பள்ளிக்கல்வித்துறையால் மாணவர்களின் கற்றல் கற்பித்தலுக்காக இதுவரை வெளியிட்டு வகுப்பறையில் பயன்படுத்தி வரும் செயலிகளின் பெயர்களை கூறச் செய்தல்.<br>• மணக்கேணி செயலியில் உள்ள வகுப்பு வாரியாக கொடுக்கப்பட்டக் காணொளிகளை காண்பித்தல்.<br>• 11 மற்றும் 12ஆம் வகுப்பு பயிலும் மாணவர்களுக்கான உயர்கல்வி வழிகாட்டி காணொளிகளை காட்டி அதனை விளக்குதல்<br>• ஒவ்வொரு காணொளியை பார்த்த பின்பு அந்த காணொளிக்கு கீழே உள்ள வினாடி வினா பொத்தானை கிளிக் செய்து அதற்கான தேர்வினை மாணவர்கள் செய்ய வலியுறுத்த வேண்டும். அதற்காக ஆசிரியர்களுக்கும் அவர்களே ஏதாவது ஒரு காணொளியை பார்த்துவிட்டு அதற்கான வினாடி வினாவிற்கான பதிலை அளிக்க செய்தல் வேண்டும். |
| குறிப்புகள் | • ஏதுவாளர்கள் இந்த நிகழ்வினை ஐந்து நிமிடத்திற்குள் முடிக்க வேண்டும்.<br>• கணினி திரையிலும், மொபைல் செயலியிலும் இதனை ஆசிரியர்களுக்கு எடுத்துக் கூறல் வேண்டும். |
| வழிகாட்டும் கேள்விகள் | • உங்களில் எத்தனை பேர் மணற்கேணி செயலியை உங்கள் வகுப்பறையில் பயன்படுத்தியிருக்கிறீர்கள்?<br>• மணற்கேணி செயலியை உங்கள் வகுப்பறையில் மாணவர்கள் எவரேனும் பயன்படுத்தியது உண்டா? |

| Summary & Reflection | 03:30 பி.ப - 03:45 பி.ப (15 நிமிடங்கள்) |
|---|---|
| Reflection questions | 1. உங்கள் கணினியில் கோப்புகளைச் சேமிப்பதில் இருந்து Google Drive எவ்வாறு வேறுபடுகிறது?<br><br>2. LibreOffice Impress ஆனது எந்தெந்த துறைகளில் முக்கியத்துவம் வாய்ந்ததாக உள்ளது? |