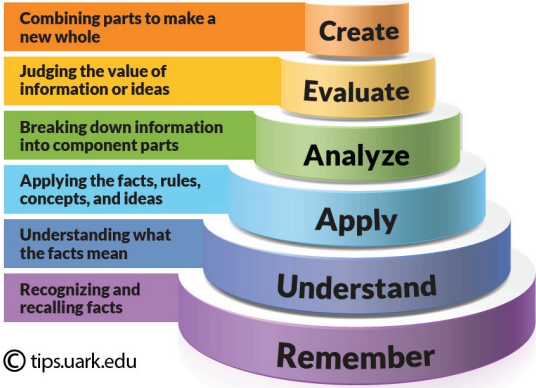
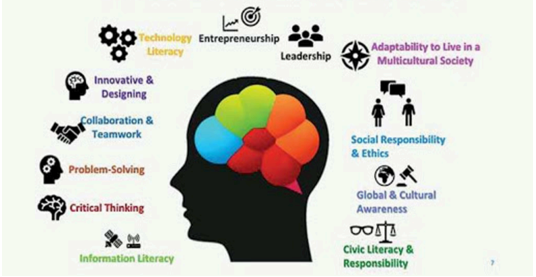
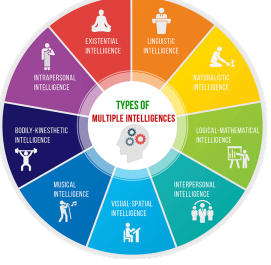




STEAM-Based Curriculum Development for Early Childhood Care and Development
 International Project for Capacity Development of Early Childhood Development Teachers
 The South Asian International Association for Early Childhood Care and Development (SAIA4ECCD) and
 The International Association for Quality Education (IAFQE)

Day Plan for Early Childhood CaraniDevelopment - 2025

Name of School	Sparkling International Preschool
Class	Upper Kindergarten (UKG) (Age 4 to 5 Years)
Number of Students in the Class	20
Name of Teacher	Mrs.M.J.F.Shiroza
Month	January
Week	4th Week
Day	Monday
Duration (Minutes)	180
Theme of the Week:	Animal
Sub Theme (Aim)	Introduction to Animals விலங்குகளுக்கு அறிமுகம்
Learning Outcomes	உருவாக்கு: குழந்தைகள் கைவினைப் பொருட்களைப் பயன்படுத்தி விலங்கு முகமூடிகளை உருவாக்குகிறார்கள். பகுப்பாய்வு: குழந்தைகள் பொம்மை விலங்குகளை அளவு அடிப்படையில் வரிசைப்படுத்தி வேறுபாடுகளைப் பற்றி விவாதிக்கிறார்கள். விண்ணப்பிக்கவும்: கதைகளில் விலங்குகளின் நடத்தைகளை செயல்படுத்த குழந்தைகள் விரல் பொம்மலாட்டங்களைப் பயன்படுத்துகிறார்கள். நினைவில் கொள்ளுங்கள்: இயக்கங்கள் மற்றும் ஒலிகளின் மூலம், குழந்தைகள் விலங்குகளைப் பற்றிய அவர்களின் அறிவை வலுப்படுத்துகிறார்கள். 
Values to be inculcated	முகமூடி தயாரித்தல் மற்றும் ரோல் பிளே மூலம் சுய வெளிப்பாட்டை ஊக்குவித்தல். பப்பட் ஷோ மற்றும் விலங்கு இயக்கம் விளையாட்டுகள் போன்ற குழு நடவடிக்கைகளில் சகாக்களுடன் ஒத்துழைத்தல். விலங்குகளின் மதிப்பைப் புரிந்துகொள்வது.
21st Century Skills Set	படைப்பாற்றல்: விலங்கு முகமூடி தயாரித்தல் மற்றும் ரோல் பிளே மூலம் புதுமையை ஊக்குவிக்கிறது. ஒத்துழைப்பு: குழும்பணியை மேம்படுத்த குழு விளையாட்டுகள் மற்றும் பொம்மை நிகழ்ச்சிகளில் ஒன்றிணைந்து செயல்படுவது. பொறுப்பு: விலங்கு புரிந்துகொள்வது விலங்கு புரிந்துகொள்வது ரோல் பிளே மற்றும் விவாதங்கள் மூலம் கவனிப்பு. 
Specific Aspects of the National Standards	முகமூடி உருவாக்குதல், அணிய மற்றும் செயல் (இயக்கம், ஒலி) விலங்கு இயக்கம் மற்றும் ஒலி அக்கறையுள்ள விலங்குகளுக்கு கற்றல் (பொம்மை விலங்கைப் பயன்படுத்துதல்) விலங்குகளின் அளவைக் கவனித்தல் மற்றும் விவாதித்தல் விலங்கு பேச்சு- ஒரு விலங்காக ரோல் பிளே விரல் பொம்மலாட்டங்களைப் பயன்படுத்துதல் ரோல் பிளே
Multiple Intelligences	மொழியியல்: குழந்தைகள் விரல் பொம்மலாட்டங்களைப் பயன்படுத்தி கதைகள் அல்லது ரோல் பிளே விலங்கு உரையாடல்களைச் சொல்கிறார்கள். தருக்க-கணித:

	விலங்குகளை அளவு மூலம் வரிசைப்படுத்துதல் மற்றும் அவற்றின் பண்புகளை பகுப்பாய்வு செய்தல். இடஞ்சார்ந்த: விலங்கு முகமூடிகளை ஆக்கப்பூர்வமாக வடிவமைத்தல் மற்றும் அலங்கரித்தல்.
SDG Goals 	எஸ்.டி.ஜி. இலக்கு 4: படைப்பாற்றல், குழப்பணி மற்றும் விலங்கு அறிவு மூலம் கற்றலை ஊக்குவிக்கிறது. இலக்கு 13: ரோல் பிளே மற்றும் விவாதங்கள் மூலம் விலங்குகளின் பாதுகாப்பு மற்றும் சுற்றுச்சூழல் பராமரிப்பு குறித்த விழிப்புணர்வை ஏற்படுத்துகிறது.
STEAM Education 	அறிவியல்: விலங்குகளின் நடத்தை மற்றும் வாழ்விடங்களைப் பற்றி கற்றல். தொழில்நுட்பம்: விலங்குகளை ஆராய கல்வி பயன்பாடுகள் அல்லது வீடியோக்களைப் பயன்படுத்துதல். கலை: விலங்கு முகமூடிகளை உருவாக்குதல் மற்றும் ரோல் பிளேயிங். கணிதம்: அளவு அல்லது எண்ணும் விலங்குகளை வரிசைப்படுத்துதல்.
Greening Education 	கைவினைப்பொருட்களுக்கு மறுசுழற்சி செய்யப்பட்ட பொருட்களைப் பயன்படுத்தவும் சுற்றுச்சூழல் நட்பு நடைமுறைகளை வலியுறுத்துங்கள்.
Previous Knowledge	குழந்தைகள் ஏற்கனவே பல்வேறு வகையான விலங்குகளைப் பற்றி அறிந்திருக்கலாம் குழந்தைகள் பொதுவான விலங்கு ஒலிகளை அடையாளம் காணலாம்
Teaching/Learning Points	Animal Sounds & Movements: Learn to imitate and identify animal sounds and movements. Size & Classification: Sort animals by size, type, or other characteristics (e.g., wild vs. domestic)விலங்கு ஒலிகள் மற்றும் இயக்கங்கள்: விலங்குகளின் ஒலிகளையும் இயக்கங்களையும் பின்பற்றவும் அடையாளம் காணவும் கற்றுக்கொள்ளுங்கள். அளவு மற்றும் வகைப்பாடு: விலங்குகளை அளவு, வகை அல்லது பிற பண்புகள் (எ.கா., காட்டு எதிராக உள்நாட்டு) வரிசைப்படுத்தவும்..

Flow of Actions							
Timing	Duration (Minutes)	Lesson Activity	Teaching Method	Teacher's Role (Teaching Strategies)	Student's Role	Teaching Aids/Resources	Assesment
7.30 - 8.00		Welcome free activities in play areaவிளையாட்டு பகுதியில் இலவச நடவடிக்கைகளை வரவேற்கிறோம்					
8.00 - 8.30		மத செயல்பாடு					
8.30 - 9.00	30	வட்ட நேரம்	கூட்டு கற்றல் (cl)	Start with a fun animal song to get everyone excited. Ask, "If you were an animal, which one would you be?". Let everyone take turns	ஒரு விலங்கு பாடலைப் பாடுங்கள் அவர்கள் எந்த விலங்காக	பட அட்டைகள், விளக்கப்படம் காகிதம்	பங்கேற்பு மற்றும் பங்களிப்புகளைக் கவனியுங்கள்

				sharing their answers . End with a group song about animals, like "Old MacDonald Had a Farm" அனைவரையும் உற்சாகப்படுத்த ஒரு வேடிக்கையான விலங்கு பாடலுடன் தொடங்கவும். கேளுங்கள், "நீங்கள் ஒரு விலங்காக இருந்தால், நீங்கள் என்னவாக இருப்பீர்கள்?". எல்லோரும் தங்கள் பதில்களைப் பகிர்ந்து கொள்ளும் திருப்பங்களை எடுக்கட்டும். "ஓல்ட் மெக்டொனால்ட் ஒரு பண்ணை வைத்திருந்தார்" போன்ற விலங்குகளைப் பற்றிய குழு பாடலுடன் முடிக்கவும்	இருப்பார்கள் என்பதைப் பகிரவும் மற்றவர்கள் சொல்வதைக் கேளுங்கள் விலங்கு குழு பாடலில் சேரவும்		
9.00 - 9.30	30	விலங்கு இயக்கம் & ஒலி நிலையம்	Experiential Learning (EL) அனுபவக் கற்றல் (EL)	-Create different areas for animal movements and sounds -Show how to make animal sounds and movements -Guide students to explore and imitate animals with confidence -Ensure everyone has a chance to try each station விலங்குகளின் இயக்கங்கள் மற்றும் ஒலிகளுக்கு வெவ்வேறு பகுதிகளை உருவாக்கவும் விலங்குகளின் ஒலிகளையும் இயக்கங்களையும் எவ்வாறு உருவாக்குவது என்பதை மாற்றவும் விலங்குகளை நம்பிக்கையுடன் ஆராய்ந்து பின்பற்ற மாணவர்களை வழிநடத்துங்கள் ஒவ்வொரு நிலையத்தையும் முயற்சிக்க அனைவருக்கும் வாய்ப்பு உள்ளது	-வெவ்வேறு விலங்குகளின் ஒலிகளை நகர்த்தவும் ஆசிரியரின் ஆர்ப்பாட்டங்களுக்கு கவனம் செலுத்துங்கள் நிலையங்களில் ஒருவருக்கொருவர் நேரத்தை மதிக்கவும்	Animal sound clips, open space விலங்கு ஒலி கிளிப்புகள், திறந்தவெளி	நிச்சயதார்த்தம், மிமிக்ரி துல்லியம் ஆகியவற்றைக் கவனியுங்கள்

9.30 - 10.0 0	30	அளவு மற்றும் வகைப்பாடு செயல்பாடு	விசார ணை அடிப்படை யிலான கற்றல் (ஐபிஎல்)	Explain the concept of size and classification using examples (big, small, medium) - Give students objects or pictures to classify by size - Assist students in grouping items by size and category (e.g., animals, toys) - Ask questions like "Why do you think this is big?" to promote thinking எடுத்துக்காட்டுகளைப் பயன்படுத்தி அளவு மற்றும் வகைப்பாடு பற்றிய கருத்தை விளக்குங்கள் (பெரிய, சிறிய, நடுத்தர) - மாணவர்களின் பொருள்களை அல்லது படங்களை அளவைக் கொண்டு வகைப்படுத்தவும் அளவு மற்றும் வகை (எ.கா., விலங்குகள், பொம்மைகள்) மூலம் உருப்படிகளை தொகுக்க மாணவர்களில் ஈடுபடுங்கள் - "இது ஏன் பெரியது என்று நினைக்கிறீர்கள்?" சிந்தனையை ஊக்குவிக்க	- குழு பொருள்கள் அல்லது படங்கள் அளவு (பெரிய, சிறிய, நடுத்தர) - சில வகைகளுக்கு (எ.கா., பறவைகள், விலங்குகள்) எந்தெந்த பொருட்கள் பொருந்துகின்றன என்பதைத் தீர்மானியுங்கள் - அவர்கள் ஏன் பொருட்களை ஒன்றாக தொகுத்தார்கள் என்று கடைபிடிக்கவும் வகுப்பு தோழர்களுடன் வேலை செய்து ஒருவருக்கொருவர் பொருளை வகைப்படுத்த உதவுங்கள்	பொம்மை விலங்குகள், வரிசைப்படுத்தும் தட்டுகள் அல்லது பாய்கள்	வரிசையாக்க தர்க்கம், பங்கேற்பை மதிப்பிடுங்கள்
10.0 0 - 10.3 0	30	Creative Mask Craftingகிரியேட்டி வ் மாஸ்க் கைவினை	Project-Based Learning (PjL)திட்ட அடிப்படை யிலான கற்றல் (பி.ஜே.எல்)	பொருட்களைப் பயன்படுத்தி முகமூடிகளை உருவாக்குவது எப்படி. வெட்டுதல், வண்ணமயமாக்கல் மற்றும் அலங்கரித்தல் போன்ற படிகளைக் கொண்ட மாணவர்களுக்கு உதவி செய்யுங்கள். -சக்கிய யோசனைகள் ஆனால் மாணவர்கள் தங்கள் சொந்த வடிவமைப்புகளை உருவாக்க அனுமதிக்கவும்	- வண்ணம், மற்றும் அவர்களின் முகமூடியை அலங்கரிக்கவும் - தனித்துவமான வடிவமைப்புகள் மற்றும் வண்ணங்களுடன் முகமூடியைத் தனிப்பயனாக்குங்கள். ஆசிரியருக்குச் சென்று கருவிகளை கவனமாகப் பயன்படுத்துங்கள் பொருட்களை ஒதுக்கி வைத்து நேர்த்தியாக இருப்பதன் மூலம் அந்த பகுதியை சுத்தம் செய்யுங்கள்	Craft materials (paper, markers, scissors)கைவினைப் பொருட்கள் (காகிதம், குறிப்பான்கள், கத்தரிக்கோல்)	குழுப்பணி, படைப்பாற்றல், நிறைவு ஆகியவற்றை மதிப்பீடு செய்யுங்கள்

				மாணவர்கள் கத்தரிக்கோல் மற்றும் பசை பாதுகாப்பாக கையாளுகிறார்கள் செயல்பாட்டுக்குப் பிறகு மாணவர்கள் தங்கள் பகுதியை சுத்தம் செய்ய வழிகாட்டுகிறார்கள்			
10.30-11	30	சிறுநுண்டி நேரம்	Blended Learning (BL) கலப்பு கற்றல் (பி.எல்)	Supervise and encourage informal conversation (முறைசாரா உரையாடலை மேற்பார்வையிடவும் ஊக்குவிக்கவும்)	சிறுநுண்டியை அனுபவிக்கவும், விலங்குகளைப் பற்றி பேசவும்	Snacks, drinks தின்பண்டங்கள், பானங்கள்	Observe behavior and participation in conversations நடத்தை மற்றும் உரையாடல்களில் பங்கேற்பைக் கவனியுங்கள்
11.-11.30	30	பப்பட் ஷோ ரோல் பிளே	சிக்கல் அடிப்படையிலான கற்றல் (பிபிஎல்)	- பொம்மை நிகழ்ச்சிக்கு ஒரு எளிய கதை அல்லது ஸ்கிரிப்டை உருவாக்க மாணவர்களுக்கு உதவுங்கள் கதையைப் பேசவும் செயல்படவும் பொம்மலாட்டங்களை எவ்வாறு பயன்படுத்துவது என்பதை தீர்மானிக்கவும் .	-ஒரு கைப்பாவையைத் தேர்ந்தெடுத்து, அது நடிக்கும் பாத்திரத்தை முடிவு செய்யுங்கள் படைப்பாற்றலுடன் கதையை பேசவும் செயல்படவும் கைப்பாவையைப் பயன்படுத்தவும் - கைப்பாவை நிகழ்ச்சியில் தங்கள் பங்கை வகிக்கவும், கதாபாத்திரத்தில் இருப்பதை உறுதிசெய்க - வகுப்பு தோழர்கள் தங்கள் கைப்பாவை நிகழ்ச்சிகளுக்கு சியர்ஸுடன் பதிலளிப்பதன் மூலம் ஆதரிக்கவும்	Finger puppets, small stage or mat விரல் பொம்மலாட்டங்கள், சிறிய நிலை அல்லது பாய்	Observe problem-solving skills and creativity சிக்கல் தீர்க்கும் திறன்கள் மற்றும் படைப்பாற்றல் ஆகியவற்றைக் கவனியுங்கள்
11.30-12		வட்ட நேரம் மடக்கு	புரட்டப்பட்ட வகுப்பறை (எஃப்சி)	அன்றைய முக்கிய புள்ளிகளை மதிப்பாய்வு செய்து, கற்றலை மறுபரிசீலனை செய்யுங்கள்	அவர்கள் கற்றுக்கொண்டதைப் பற்றி சிந்தித்து நுண்ணறிவுகளைப் பகிர்ந்து கொள்ளுங்கள்	Picture cards, circle time seating பட அட்டைகள், வட்ட நேர இருக்கை	பிரதிபலிப்பு மூலம் தக்கவைப்பை மதிப்பிடுங்கள்
Research Project/ (Assignment)							

குறிப்பு: குறைந்தது ஒன்றுக்கு முயற்சிக்கவும்: உட்புற செயல்பாடு வெளிப்புற செயல்பாடு, கதை, ரைம், செயல்பாடு, டிஸ்கேஷன் (உரையாடல்கள்)

