VTA 2026-27 தமிழ் கண்காட்சி வழிகாட்டுதல்கள்

தேதி: ஜனவரி 16, 2027
இடம்: ராக்கி ரன் நடுநிலைப் பள்ளி (Rocky Run Middle School), சாண்டிலி (Chantilly)

கண்காட்சி நேரங்கள்:

காலை **10:00** மணி - ஏற்பாடுகளைத் தொடங்கும் நேரம்
காலை **10:30** மணி - ஏற்பாடுகளை முடிக்கும் நேரம்
காலை **10:30** மணி - கண்காட்சி தொடக்கம்
மதியம் **12:30** மணி - கண்காட்சி நிறைவு

தமிழ் கலாச்சாரக் கண்காட்சி (Tamil Cultural Fair) என்பது, மாணவர்கள் குழுவாக இணைந்து நமது வளமான பாரம்பரியம் மற்றும் கலாச்சாரத்தைப் பற்றி அறிந்துகொள்ளவும் புரிந்துகொள்ளவும் ஒரு சிறந்த வாய்ப்பாகும். மாணவர்கள் தாங்கள் மேற்கொண்ட ஆய்வின் முடிவுகளை, பல்வேறு ஆக்கபூர்வமான வடிவங்களில் VTA கண்காட்சியில் மற்ற மாணவர்கள், ஆசிரியர்கள் மற்றும் குடும்பத்தினருக்கு முன்னால் சமர்ப்பிப்பார்கள்.

1. ஒவ்வொரு 'நிலை'க்கும் (Nilai) ஒரு குறிப்பிட்ட தலைப்பும், அந்தத் தலைப்பை எவ்வாறு சமர்ப்பிக்க வேண்டும் என்பதற்கான கருப்பொருளும் (theme) வழங்கப்படும்.

2. ஒவ்வொரு 'நிலை'யிலும் உள்ள பிரிவுகள், கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள அட்டவணையின் அடிப்படையில் பொருத்தமான உட்பிரிவுத் தலைப்புகளைத் தேர்ந்தெடுத்து, ஒரு ஒருங்கிணைந்த படைப்பாகவோ அல்லது பல தனித்தனி படைப்புகள்/மாதிரிகளாகவோ சமர்ப்பிக்க வேண்டும். படைப்பைச் சமர்ப்பிக்கும் முறை குறித்த வழிகாட்டுதல்களும் அந்த அட்டவணையில் குறிப்பிடப்பட்டுள்ளன; மாணவர்கள் அந்த குறிப்பிட்ட வடிவத்திலேயே தங்கள் படைப்புகளைச் சமர்ப்பிக்க வேண்டும்.

3. வகுப்புப் பொறுப்பாளர்கள் (Room parents) மற்றும் ஆசிரியர்கள், மாணவர்களுடனும் அவர்களின் பெற்றோர்களுடனும் இணைந்து, கொடுக்கப்பட்ட கருப்பொருளின் கீழ் ஆய்வுகளை மேற்கொண்டு, முழுத் திட்டத்தையும் ஆக்கபூர்வமான முறையில் உருவாக்க வழிகாட்டுவார்கள்.

4. வகுப்புப் பொறுப்பாளர்கள், தாங்கள் தேர்ந்தெடுத்த தலைப்பு, பங்கேற்கும் மாணவர்களின் எண்ணிக்கை மற்றும் சமர்ப்பிக்கப்படவுள்ள படைப்புகள்/மாதிரிகளின் எண்ணிக்கை ஆகிய விவரங்களை, 2027-ஆம் ஆண்டு ஜனவரி 2-ஆம் தேதிக்கு மிகாமல் (அதற்குள்ளாகவே) தெரிவிக்க வேண்டும்.

5. மாணவர் குழுக்கள், தங்களுக்கு ஒதுக்கப்பட்ட கருப்பொருளின் அடிப்படையில் உருவாக்கிய படைப்புகளை, 2027-ஆம் ஆண்டு ஜனவரி 16-ஆம்

தேதி நடைபெறவுள்ள 'தமிழ் கலாச்சாரக் கண்காட்சி'யில் VTA குடும்பத்தினருக்கு முன்னால் சமர்ப்பிப்பார்கள்.

6. உங்கள் திட்டப் படைப்பில், ஒருங்கிணைப்பாளர்களின் பெயர்களையும், பங்கேற்கும் மாணவர்களின் பெயர்களையும் கண்டிப்பாகக் குறிப்பிடவும்.

மூன்று மடிப்பு மாதிரி:



மாடல் மாதிரி:





உணவு மாதிரி:




தமிழ் கண்காட்சித் திட்டத்தைச் **(Tamil fair project)** செயல்படுத்துவதில் பின்வரும் நான்கு நிலைகள் உள்ளன**:**

❖ வகுப்பிற்குள் குழுக்களை உருவாக்கி, அந்தந்தக் குழு உறுப்பினர்களிடையே ஒருங்கிணைப்பை ஏற்படுத்திக்கொள்ளுங்கள்.
❖தேர்ந்தெடுத்த தலைப்பைப் பற்றி ஆய்வு செய்யுங்கள். கொடுக்கப்பட்ட கருப்பொருளுக்குள் (theme) உங்கள் திட்டத்தை எவ்வாறு முன்வைக்கலாம் என்பது குறித்து குழுவாகச் சிந்தியுங்கள்.
❖உங்கள் திட்டத்தின் பொருளை வெளிப்படுத்துவதில் உங்கள் படைப்பாற்றலை வெளிக்கொணருங்கள்.
❖நிகழ்ச்சி நாளன்று உங்கள் இடத்திற்கு வரும் நண்பர்கள் மற்றும் பெற்றோர்களுடன் உரையாடும் வகையில், உங்கள் தமிழ் கண்காட்சித் திட்டம் குறித்த கேள்விகளுக்குப் பதிலளிக்கவும், அதைப் பற்றிப் பேசவும் பயிற்சி செய்துகொள்ளுங்கள்.

<u>வழிகாட்டுதல்கள்:</u>

பின்வருவனவற்றைச் சேர்க்கவும்:
❖ குழுவின் பெயரைச் சேர்க்கவும்.
❖ தலைப்பின் பெயரைச் சேர்க்கவும்.
❖ பங்கேற்பாளர்கள் அனைவரின் பெயர்களையும் சேர்க்கவும்.
❖ நிலை மற்றும் பிரிவைக் குறிப்பிடவும் (உதாரணம்: நிலை 5-அல்லி).
❖ நீங்கள் சேர்க்கும் ஒவ்வொரு படத்திற்கும் அதன் விளக்கக்குறிப்பில் (caption) உரிய குறிப்பைச் சேர்க்கவும்.
❖ தகவல்கள் பெறப்பட்ட மூலங்களைக் குறிப்பிடவும்.

<u>மாறுவேடம் (Fancy Dress) - இளமழலை, மழலை</u>

❖ இளமழலை மற்றும் மழலை பிரிவுகளில் உள்ள ஒவ்வொரு வகுப்பும் தங்களுக்குரிய உட்பொருட்களைத் (sub-topics) தேர்ந்தெடுத்துக்கொள்ள வேண்டும்.
❖ குழந்தைகள் தாங்கள் தேர்ந்தெடுத்த கதாபாத்திரம் அல்லது பொருளைப் போன்ற வேடமணிந்து வந்து, அது குறித்த சுவாரஸ்யமான தகவல்களைப் பகிர்ந்து கொள்ள வேண்டும்.

காட்சிப் பலகை (Display Board) - நிலை 1, 2, 3 மற்றும் 4

❖ ஒவ்வொரு நிலை (Nilai) பிரிவிலும் உள்ள மாணவர்கள் குழுக்களாகப் பிரிந்து, கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள அட்டவணையின் அடிப்படையில் உட்பொருட்களைத் தேர்ந்தெடுத்து, அதிகபட்சம் 2 காட்சிப் பலகைகளைப் பயன்படுத்தி ஒரு ஒருங்கிணைந்த படைப்பை வழங்க வேண்டும்.
❖ தகவல்கள் எளிதில் வாசிக்கும் வகையில் இருக்க வேண்டும்.
❖ தகவல்களைத் திறம்படவும் ஆக்கப்பூர்வமாகவும் வரிசைப்படுத்த வேண்டும்.
❖ வண்ணமயமான படங்கள் அல்லது ஓவியங்களைச் சேர்க்க வேண்டும்.
❖ காட்சிப் பலகையில் உள்ளதை அப்படியே வாசிக்கக் கூடாது.
❖ நீதி போதனை கொண்ட கதைகளைச் சொல்லலாம் அல்லது திருக்குறள் போன்றவற்றுக்கான பொருளை விளக்கலாம்.
❖ உங்கள் காட்சி இடத்திற்கு வரும் மாணவர்களை ஈர்க்க சில உதாரணங்கள்:
    o நிலை 4 - கதையை முழுமையாகச் சொல்லி முடிக்காமல், அதன் முடிவை ஊகிக்கச் சொல்லி, பிறகு கதையின் நீதியைக் கூறலாம்.
    o பலவுள் தெரிவு வினாக்களை (multiple-choice questions) உருவாக்கி, மாணவர்கள் விடையளிக்கும் வகையில் அமைக்கலாம் (எடுத்துக்காட்டாக: ஃபிளாஷ் கார்டுகள், Kahoot, Quizlet போன்றவற்றைப் பயன்படுத்தலாம்).

கைவினைப் பொருட்கள் (Artifacts) - எந்தப் பொருளைக் கொண்டும் தயாரிக்கப்படலாம் - நிலை 5 (Nilai 5)

❖ நிலை 5-ன் ஒவ்வொரு பிரிவும், கைவினைத் தொழிலைப் பிரதிபலிக்கும் கைவினைப் பொருட்களைக் காட்சிப்படுத்தத் தங்களுக்குள் குழுக்களை உருவாக்க ஊக்குவிக்கப்படுகிறார்கள். கொடுக்கப்பட்ட அறிவுறுத்தல்களின் அடிப்படையில், வெவ்வேறு உட்பொருட்களைத் (sub-topics) தேர்ந்தெடுத்து அவற்றைச் சமர்ப்பிக்கவும்.
❖ படைப்புகள் அதிக எடையின்றி, எடுத்துச் செல்ல எளிதானதாகவும், அதிக இடவசதியை எடுத்துக்கொள்ளாத வகையிலும் இருப்பதை உறுதி செய்யவும்.
❖ உண்மையான பொருள் மிகப்பரியதாகவோ அல்லது காட்சிப்படுத்தக் கடினமாகவோ இருந்தால், அதைப் பிரதிபலிக்கும் வகையில் ஒரு மாதிரியை (model) உருவாக்க முயற்சி செய்யவும்.
❖ அந்த குறிப்பிட்ட கைவினைத் தொழிலின் வரலாற்று முக்கியத்துவம், அதை உருவாக்கும் முறைகள் மற்றும் அதன் சந்தைப்படுத்தல் அம்சங்கள் குறித்து விளக்கவும்.

❖ சுவாரஸ்யமான தகவல்கள், ஊக விளையாட்டுகள் (guess-work) ஆகியவற்றைப் பயன்படுத்தி பார்வையாளர்களை ஈர்க்கவும்; மேலும், அந்த கைவினைப் பொருளை வேறு என்னென்ன ஆக்கபூர்வமான வழிகளில் பயன்படுத்தலாம் என்பது குறித்து அவர்களிடம் கேள்விகளைக் கேட்டு உரையாடலைத் தூண்டவும்.

3D மாதிரிகள் (லெகோ, களிமண், அட்டை, தெர்மோகோல் அல்லது பிற பொருட்கள்) - நிலைகள் 5, 6, 7, 8, 9

❖ நிலைகள் 5, 6, 7, 8, 9-ன் ஒவ்வொரு பிரிவும், மாதிரிகளைச் சமர்ப்பிக்கத் தங்களுக்குள் குழுக்களை உருவாக்க ஊக்குவிக்கப்படுகிறார்கள் (தனிப்பட்ட முறையிலும் மாதிரிகளைச் சமர்ப்பிக்கலாம்). கொடுக்கப்பட்ட அறிவுறுத்தல்களின் அடிப்படையில், வெவ்வேறு உட்பொருட்களைத் தேர்ந்தெடுத்து அவற்றைச் சமர்ப்பிக்கவும்.
❖ மாதிரி அதிக எடையின்றி, எடுத்துச் செல்ல எளிதானதாகவும், அதிக இடவசதியை எடுத்துக்கொள்ளாத வகையிலும் இருப்பதை உறுதி செய்யவும்.
❖ மாதிரி, உண்மையான பொருளைத் துல்லியமாகப் பிரதிபலிக்கும் வகையில் இருக்க முயற்சி செய்யவும்.
❖ தேவைப்படும் இடங்களில் வண்ணங்களைப் பயன்படுத்தி, மாதிரியை ஈர்க்கக்கூடியதாக மாற்றவும்.
❖ அந்த இடத்தின் கட்டடக்கலை முக்கியத்துவத்தைத் தமிழில் விளக்கவும்.
❖ சுவாரஸ்யமான தகவல்கள், ஊக விளையாட்டுகள், சிறு வினா-விடைகள் (trivia) ஆகியவற்றைப் பயன்படுத்தி பார்வையாளர்களை ஈர்க்கவும்; மேலும், அவர்கள் வசிக்கும் பகுதிகளில் உள்ள கட்டடக்கலை முக்கியத்துவம் வாய்ந்த இடங்கள் குறித்தும் அவர்களிடம் கேள்விகளைக் கேட்டு உரையாடலை ஊக்குவிக்கவும்.

விளையாட்டுகளின் காட்சிப்படுத்தல் (Games Showcase) – நிலை 3 (Nilai 3)

❖ நிலை 3-இல் பயிலும் குழந்தைகள் குழுக்களாகப் பிரிந்து, அட்டவணையில் குறிப்பிடப்பட்டுள்ள பாரம்பரியத் தமிழ் விளையாட்டுகளுக்கான மாதிரிகளை (models) உருவாக்கி, அவற்றை ஆக்கப்பூர்வமான முறையில் காட்சிப்படுத்தலாம்.
❖ விளையாட்டுகளைப் படைப்பாற்றலுடன் வெளிப்படுத்த வேண்டும்.
❖ அந்த விளையாட்டுகளுக்கான விதிகள் மற்றும் அவற்றின் முக்கியத்துவத்தை விளக்க வேண்டும்.
❖ மேலும், பார்வையாளர்களை ஈர்க்கும் வகையில், தாங்களாகவே புதிய மற்றும் புதுமையான தமிழ் விளையாட்டுகளை உருவாக்கலாம்; அல்லது வினாடி-வினா (Trivia), 'கஹூட்' (Kahoot) போன்ற விளையாட்டுகளைப் பயன்படுத்தலாம்.

பாரம்பரிய உணவுகள்: சமையல் மற்றும் காட்சிப்படுத்தல் (Traditional Foods Cook and Show) – நிலை 3 (Nilai 3)

❖ நிலை 3-இல் பயிலும் ஒவ்வொரு குழந்தையும் தாங்கள் சமைத்த உணவை ஒரு சிறிய கிண்ணம் அல்லது தட்டில் கொண்டு வர வேண்டும் (காட்சிப்படுத்துவதற்கு ஏதுவாக, அனைவரும் ஒரே அளவிலான சிறிய கிண்ணம் அல்லது தட்டைப் பயன்படுத்துவது சிறந்தது).

❖ குழந்தைகள் அந்த உணவைத் தயாரிக்கும் முறை (recipe) மற்றும் சமையல் செயல்முறை குறித்து அறிந்திருக்க வேண்டும்.
❖ அந்த உணவு எந்த ஊர் அல்லது பகுதியைச் சேர்ந்தது, அதன் வரலாறு அல்லது பரிணாம வளர்ச்சி என்ன, மேலும் அதில் ஏதேனும் மருத்துவக் குணங்கள் உள்ளனவா என்பது குறித்துத் தெரிந்திருக்க வேண்டும்.
❖ உணவுக்கு அருகில், அது எந்த ஊர் அல்லது பகுதியைச் சேர்ந்தது என்பதையும், அது குறித்த கூடுதல் தகவல்களையும் உள்ளடக்கிய ஒரு சிறிய குறிப்பை (write-up) வைத்து காட்சிப்படுத்தலாம்.
❖ அந்த உணவு தொடர்பான தகவல்களை, சுவாரஸ்யமான மற்றும் ஈர்க்கக்கூடிய வகையில் மற்றவர்களுக்கு எடுத்துரைக்க வேண்டும்.

No	**Nilai (நிலை)**	**Presentation Type (விளக்கக்காட்சி வகை)**	**Topics and Examples (தலைப்புகள் மற்றும் உதாரணங்கள்)**
1	இளமழலை	மாறுவேடம் (Fancy Dress)	தமிழ் மன்னர்கள், தமிழ் எழுத்தாளர்கள், தமிழ் கவிஞர்கள், சுதந்திரப் போராட்ட வீரர்கள்,தமிழ் விஞ்ஞானிகள், தமிழ் இலக்கியக் கதாபாத்திரங்கள்
2	மழலை	மாறுவேடம் (Fancy Dress)	தமிழ் மன்னர்கள், தமிழ் எழுத்தாளர்கள், தமிழ் கவிஞர்கள், சுதந்திரப் போராட்ட வீரர்கள்,தமிழ் விஞ்ஞானிகள், தமிழ் இலக்கியக் கதாபாத்திரங்கள்
3	நிலை ஒன்று	Display Board (காட்சிப் பலகை)	1) தமிழர் திருவிழாக்கள் 2) பழங்களும் காய்கறிகளும் நல்ல பழக்கங்கள் தமிழர் பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் விலங்குகள் / பறவைகள் / மலர்கள் 6) குறில் மற்றும் நெடில்
4	நிலை இரண்டு	Display Board (காட்சிப் பலகை)	1. தமிழகத்தின் புகழ்பெற்ற மன்னர்கள் -சேரர், சோழர், பாண்டியர் மற்றும் 2. என் பண்டிகை கொண்டாட்டம் - பொங்கல், தீபாவளி, நவராத்திரி 3. தமிழ்நாட்டின் ஆறுகள் 4. திருக்குறள்/நீதிக் கதைகள் 5. நாட்டுப்புறக் கலைகள்

5	நிலை மூன்று	Display Board , Traditional Foods (காட்சிப் பலகை , பாரம்பரிய உணவுகள்)	1) பழமொழிகள் மற்றும் விடுகதைகள் 2) ஐவகை நிலங்கள் 3) பாரம்பரிய விளையாட்டுகள் 4) பாரம்பரிய உணவுகள் – **Millet Recipes** - Kuthiraivaali pongal, Ragi Porridge, Varagarisi payasam, Solappaniyaram, Saamai Puttu etc, Multi Grain/ Multi Lentil Recipes - Sundal, Adai, etc சிறுதானிய உணவுகள் **–** குதிரைவாலி, பொங்கல், கேழ்வரகு கஞ்சி, வரகரிசி பாயசம், சோளப்பணியாரம், சாமை புட்டு, போன்றவை, நவதானிய உணவுகள் - அடை, சுண்டல் போன்றவை
6	நிலை நான்கு	Display Board (காட்சிப் பலகை)	1) ஐம்பெருங்காப்பியங்கள் 2) உணவே மருந்து 3) தமிழ்ப் புலவர்கள் 4) பாரம்பரிய இசைக் கருவிகள்
7	நிலை ஐந்து	Artifacts , 3D Displays Lego, Clay, Cardboard, Thermocol or any other material (கைவினைப் பொருட்கள் , 3D லெகோ, களிமண்)	1) கைவினைப் பொருட்கள்(**Artifacts**) - Basket, Kottan Kuchi, Olapai(Vellore, Ambur), Kanchi Pattu Neithal, Pot making (Kuyavar),Terracotta Jewellery, etc. கைவினைப் பொருட்கள் **-** கூடை, கொட்டான் குச்சி, ஓலப்பை (வேலூர், ஆம்பூர்), காஞ்சி பட்டு நெய்தல், பானை தயாரித்தல் (குயவர்), டெரகோட்டா நகைகள் போன்றவை. 2) தமிழக கோவில்கள் 3) தமிழர் கட்டிடக்கலை 4) கடையேழு வள்ளல்கள் 5) தமிழ் எழுத்தாளர்கள்
8	நிலை ஆறு	3D Displays Lego, Clay, Cardboard, Thermocol or any other material (கைவினைப்பொருட்கள் , 3D லெகோ, களிமண்)	1) நான்காம் தமிழ் சங்கம் எனும் மதுரை தமிழ்ச்சங்கம் 2) கல்வியால் உயர்ந்த மனிதர்கள் 3) இளம் வயது சாதனையாளர்கள் 4) சிறப்புத்தேவை உடையவர்களின்(Physically challenged people) தன்னம்பிக்கையும், சாதனைகளும்

			5) அறிவியலின் மிகச் சிறந்த கண்டுப்பிடிப்புகள்
9	நிலை ஏழு	3D Displays Lego, Clay, Cardboard, Thermocol or any other material (கைவினைப்பொருட்கள் , 3D லெகோ, களிமண்)	1) முத்துக்குளித்தல் 2) தேவையற்ற பொருட்களை 3) மீண்டும் பயன்படுத்துதல் 4) நீர்நிலைகள் தூய்மைப்படுத்தும் திட்டம் 5) இயற்கை விவசாயம் 6) மரம் வளர்ப்போம் 7) இயற்கை வளங்களின் பயன்பாடும் பாதுகாப்பும் 8) தமிழரும் இயற்கையும்
10	நிலை எட்டு	3D Displays Lego, Clay, Cardboard, Thermocol or any other material (கைவினைப்பொருட்கள் , 3D லெகோ, களிமண்)	1) மூலிகைத் தோட்டம் 2) கைத்தொழில் 3) கனவு கிராமம் 4) மறுசுழற்சி 5) நெகிழி இல்லா வாழ்க்கை 6) நீர்நிலைகள் தூய்மைப்படுத்தும் திட்டம்
11	நிலை ஒன்பது	3D Displays Lego, Clay, Cardboard, Thermocol or any other material (கைவினைப்பொருட்கள் , 3D லெகோ, களிமண்)	1) குமரிக்கண்டம் தமிழ் பற்றின் வெளிப்பாடா ? 2) சமகாலத் தமிழ் எழுத்தாளர்கள் 3) செயற்கை நுண்ணறிவின் சவால்கள் மற்றும் பாதிப்புகள் 4) தமிழ்ச் சமூகத்தின் வாழ்வில்/இலக்கியத்தில் அறம் 5) குறள் கூறும் வாழ்வியல்