

വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യ

സ്റ്റാൻഡേർഡ്

II



കേരള സർക്കാർ
വിദ്യാഭ്യാസവകുപ്പ്

തയ്യാറാക്കിയത്
സംസ്ഥാന വിദ്യാഭ്യാസ ഗവേഷണ പരിശീലന സമിതി (SCERT) കൂവേണ്ടി
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്, കേരളം
2012

ദേശീയഗാനം

ജനഗണമന അധിനായക ജയഹേ
ഭാരത ഭാഗ്യവിധാതാ,
പഞ്ചാബസിന്ധു ഗുജറാത്ത മറാഠാ
ദ്രാവിഡ ഉത്കല ബംഗാ,
വിന്ധ്യഹിമാചല യമുനാഗംഗാ,
ഉച്ഛലജലധിതരംഗാ,
തവശുഭനാമേ ജാഗേ,
തവശുഭ ആശിഷ മാഗേ,
ഗാഹേ തവ ജയഗാഥാ
ജനഗണമംഗലദായക, ജയഹേ
ഭാരത ഭാഗ്യവിധാതാ
ജയഹേ, ജയഹേ, ജയഹേ,
ജയ ജയ ജയ ജയഹേ!

പ്രതിജ്ഞ

ഇന്ത്യ എന്റെ രാജ്യമാണ്. എല്ലാ ഇന്ത്യാക്കാരും എന്റെ സഹോദരി സഹോദരന്മാരാണ്.

ഞാൻ എന്റെ രാജ്യത്തെ സ്നേഹിക്കുന്നു; സമ്പൂർണ്ണവും വൈവിധ്യപൂർണ്ണവുമായ അതിന്റെ പാരമ്പര്യത്തിൽ ഞാൻ അഭിമാനം കൊള്ളുന്നു.

ഞാൻ എന്റെ മാതാപിതാക്കളെയും ഗുരുക്കന്മാരെയും മുതിർന്നവരെയും ബഹുമാനിക്കും.

ഞാൻ എന്റെ രാജ്യത്തിന്റെയും എന്റെ നാട്ടുകാരുടെയും ക്ഷേമത്തിനും ഐശ്വര്യത്തിനുംവേണ്ടി പ്രയത്നിക്കും.

Prepared by :

IT@School Project

Poojappura, Thiruvananthapuram-12, Kerala
for **State Council of Educational Research and Training (SCERT)**
Poojappura, Thiruvananthapuram - 12, Kerala

First Edition : 2012

Website : www.itschool.gov.in, www.scertkerala.gov.in

email : contact@itschool.gov.in, scertkerala@asianetindia.com

Phone : 0471-2529800, 0471-2341883, Fax: 0471-2529810, 0471-2341869

Type setting : IT@School Project

Layout : IT@School Project

Printed at : KBPS, Kakkanad, Kochi

© Department of Education, Government of Kerala

പ്രിയപ്പെട്ട കുട്ടികളേ,

രസിച്ചുകളിക്കാനും
കളിയിലൂടെ പഠിക്കാനും
വരയ്ക്കാനും നിറം കൊടുക്കാനും
പാടാനും പറയാനും നിങ്ങളോടൊപ്പം
കമ്പ്യൂട്ടറെന്നൊരു ചങ്ങാതി.

ഈ ചങ്ങാതിയെ പരിചയപ്പെടാൻ,
ഒപ്പം കളിക്കാൻ, കൂട്ടുകൂടാൻ
ഈ പുസ്തകം
നിങ്ങളെ സഹായിക്കട്ടെ.

സ്നേഹാശംസകളോടെ,

പ്രൊഫ. കെ. എ. ഹാഷിം
ഡയറക്ടർ
എസ്.സി.ഇ.ആർ.ടി.

പാഠപുസ്തക രചനാസമിതി

വിവരവിനിയമ സാങ്കേതികവിദ്യ

സ്റ്റാൻഡേർഡ് 2

ചെയർമാൻ

കെ. അൻവർ സാദത്ത്
എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടർ
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്
തിരുവനന്തപുരം

അംഗങ്ങൾ

കെ. വി. ശങ്കർദാസ്
ഹെഡ്മാസ്റ്റർ,
ഗവ. ഹയർ സെക്കണ്ടറി സ്കൂൾ,
പോർട്ടൽ, മലപ്പുറം

കെ. ശബരീഷ്
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ (കോ-ഓർഡിനേഷൻ),
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്,
മലപ്പുറം

ടി. കെ. അബ്ദുൾ റഷീദ്
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ,
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്,
മലപ്പുറം

ടി. പി. വേണുഗോപാലൻ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ,
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്,
മലപ്പുറം

അബ്ദുൾ ഹക്കീം
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ,
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്,
മലപ്പുറം

കെ. ഷാനവാസ്
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ,
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്,
പാലക്കാട്

പ്രദീപ്കുമാർ മാട്ടുര
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ,
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്,
മലപ്പുറം

ഹസൈനാർ മക്കട
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ,
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്,
മലപ്പുറം

ചിത്രീകരണം
ഇ. സുരേഷ്
കാർട്ടൂണിസ്റ്റ്, പള്ളിക്കര,
കോഴിക്കോട്

കോ-ഓർഡിനേറ്റർ
ടി. എ. രവിശങ്കർ
അക്കാദമിക് ഓഫീസർ (ഐ.സി.ടി)
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്, തിരുവനന്തപുരം

ഉള്ളടക്കം

കളിക്കാനും പഠിക്കാനും കമ്പ്യൂട്ടർ	7
1. തീവണ്ടി പോയേ	8
2. നിറമേത്	9
3. എത്രയെത്ര നിറങ്ങൾ	10
4. ചിത്രങ്ങൾ കുട്ടിച്ചേർക്കൂ	11
5. മാണിക്യച്ചെമ്പഴുക്ക	12
6. ഒന്ന്, രണ്ട്, മൂന്ന്	13
7. കുത്തുകളെണ്ണം	14
8. ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാര്	15
9. ഞാൻ വായിക്കാം	16
10. കണക്കുകൊണ്ടുള്ള കളികൾ	17
11. സംഖ്യാവിഴുങ്ങി	19
12. കാട്ടിലെ ഉത്സവം	22
13. പൊട്ടറ്റോ ഗയ്	26

ഭാരതത്തിന്റെ ഭരണഘടന

ഭാഗം IV- ക

മൗലിക കർത്തവ്യങ്ങൾ

51-ക. മൗലിക കർത്തവ്യങ്ങൾ - താഴെപ്പറയുന്നവ ഭാരതത്തിലെ ഓരോ പൗരന്റെയും കർത്തവ്യം ആയിരിക്കുന്നതാണ് :

- (ക) ഭരണഘടനയെ അനുസരിക്കുകയും അതിന്റെ ആദർശങ്ങളെയും സ്ഥാപനങ്ങളെയും ദേശീയപതാകയെയും ദേശീയഗാനത്തെയും ആദരിക്കുകയും ചെയ്യുക;
- (ഖ) സ്വാതന്ത്ര്യത്തിനുവേണ്ടിയുള്ള നമ്മുടെ ദേശീയസമരത്തിന് പ്രചോദനം നൽകിയ മഹനീയാദർശങ്ങളെ പരിപോഷിപ്പിക്കുകയും പിൻതുടരുകയും ചെയ്യുക;
- (ഗ) ഭാരതത്തിന്റെ പരമാധികാരവും ഐക്യവും അഖണ്ഡതയും നിലനിർത്തുകയും സംരക്ഷിക്കുകയും ചെയ്യുക;
- (ഘ) രാജ്യത്തെ കാത്തുസൂക്ഷിക്കുകയും ദേശീയ സേവനം അനുഷ്ഠിക്കുവാൻ ആവശ്യപ്പെടുമ്പോൾ അനുഷ്ഠിക്കുകയും ചെയ്യുക;
- (ങ) മതപരവും ഭാഷാപരവും പ്രാദേശികവും വിഭാഗീയവുമായ വൈവിധ്യങ്ങൾക്കതീതമായി ഭാരതത്തിലെ എല്ലാ ജനങ്ങൾക്കുമിടയിൽ, സൗഹാർദ്ദവും പൊതുവായ സാഹോദര്യമനോഭാവവും പുലർത്തുക. സ്ത്രീകളുടെ അന്തസ്സിന് കുറവു വരുത്തുന്ന ആചാരങ്ങൾ പരിത്യജിക്കുക;
- (ച) നമ്മുടെ സമ്മിശ്രസംസ്കാരത്തിന്റെ സമ്പന്നമായ പാരമ്പര്യത്തെ വിലമതിക്കുകയും നിലനിറുത്തുകയും ചെയ്യുക;
- (ഛ) വനങ്ങളും തടാകങ്ങളും നദികളും വന്യജീവികളും ഉൾപ്പെടുന്ന പ്രകൃത്യാ ഉള്ള പരിസ്ഥിതി സംരക്ഷിക്കുകയും അഭിവൃദ്ധിപ്പെടുത്തുകയും ജീവികളോട് കാരുണ്യം കാണിക്കുകയും ചെയ്യുക;
- (ജ) ശാസ്ത്രീയമായ കാഴ്ചപ്പാടും മാനവികതയും, അന്വേഷണത്തിനും പരിഷ്കരണത്തിനും ഉള്ള മനോഭാവവും വികസിപ്പിക്കുക;
- (ട) പൊതുസ്വത്ത് പരിരക്ഷിക്കുകയും ശപഥം ചെയ്ത് അക്രമം ഉപേക്ഷിക്കുകയും ചെയ്യുക;
- (ഠ) രാഷ്ട്രം യത്നത്തിന്റെയും ലക്ഷ്യപ്രാപ്തിയുടെയും ഉന്നതതലങ്ങളിലേക്ക് നിരന്തരം ഉയരത്തക്കവണ്ണം വ്യക്തിപരവും കൂട്ടായതുമായ പ്രവർത്തനത്തിന്റെ എല്ലാ മണ്ഡലങ്ങളിലും ഉൽകൃഷ്ടതയ്ക്കുവേണ്ടി അധ്വാനിക്കുക.
- (ഡ) ആറിനും പതിനാലിനും ഇടയ്ക്ക് പ്രായമുള്ള തന്റെ കുട്ടിക്കോ രക്ഷ്യബാലകനോ, അതതു സംഗതിപോലെ, മാതാപിതാക്കളോ രക്ഷാകർത്താവോ വിദ്യാഭ്യാസത്തിനുള്ള അവസരങ്ങൾ ഏർപ്പെടുത്തുക.

കളിക്കാനും പഠിക്കാനും കമ്പ്യൂട്ടർ





കുട്ടുകാർ കമ്പ്യൂട്ടറിനെക്കുറിച്ച് കേട്ടിട്ടില്ലേ? കളിക്കാനും പഠിക്കാനും പാട്ടുകേൾക്കാനും സിനിമ കാണാനും ചിത്രം വരയ്ക്കാനും മെല്ലാം കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിക്കാം. ഇതിലേതു കാര്യമാണ് നിങ്ങൾക്ക് ഏറ്റവും ഇഷ്ടം?

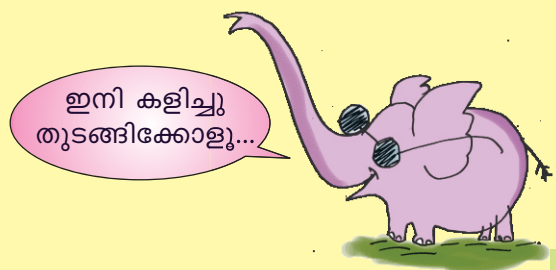


എന്താ സംശയം. കളിക്കാൻ തന്നെ, അല്ലേ? എന്നാൽ കമ്പ്യൂട്ടർ കളികൾ വിനോദത്തിനു മാത്രമല്ല, പഠനത്തിനും ഉപയോഗിക്കാം. നിങ്ങളുടെ സ്കൂളിലെ കമ്പ്യൂട്ടറിലും ഇത്തരത്തിലുള്ള ധാരാളം കളികളുണ്ട്. ഇവയിലൊന്നാണ് ജികോമ്പ്രിസ്. ജികോമ്പ്രിസിൽ ധാരാളം കളികളുണ്ട്. ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ ജികോമ്പ്രിസ് കളിച്ചു നോക്കൂ.



ജികോമ്പ്രിസിലെ ബട്ടണുകൾ

-  സഹായം ലഭിക്കാൻ
-  ഗെയിമിന്റെ ലെവൽ മാറ്റാൻ
-  കളിയിൽനിന്നും മടങ്ങാൻ
-  കളി ആവർത്തിക്കാൻ





തീവണ്ടി പോയേ...!

അദൂലിനും കുട്ടുകാർക്കും ടീച്ചർ കമ്പ്യൂട്ടറിനെക്കുറിച്ച് പറഞ്ഞു കൊടുക്കുകയായിരുന്നു. അപ്പോഴാണ് സ്കൂളിനടുത്തുള്ള പാളത്തിലൂടെ ഒരു തീവണ്ടി കടന്നുപോയത്. അപ്പോൾ അദൂലിന് ഒരു സംശയം. “കമ്പ്യൂട്ടറിൽ തീവണ്ടിയുടെ ചിത്രമുണ്ടോ?”

കമ്പ്യൂട്ടറിൽ തീവണ്ടി നിർമ്മിക്കുന്നതിനുള്ള ഒരു ഗെയിമുണ്ടെന്ന് ടീച്ചർ മറുപടി നൽകി. അദൂലിനും കുട്ടുകാർക്കും സന്തോഷമായി. ടീച്ചർ അവർക്ക് കളി പഠിച്ചയപ്പെടുത്തിക്കൊടുത്തു.

നിങ്ങളും ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ കളിച്ചുനോക്കൂ...

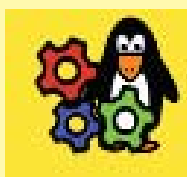


പാളത്തിലൂടെ പോകുന്ന തീവണ്ടി ശ്രദ്ധിക്കൂ.

തന്നിരിക്കുന്ന ബോധികളും എൻജിനുകളും ഉപയോഗിച്ച് പോയ തീവണ്ടി വീണ്ടും നിർമ്മിച്ചുനോക്കൂ.

പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന് ജിക്വോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക

കണ്ടുപിടിക്കാലോ



ഔർമശക്തി പരിശോധിക്കാം



തീവണ്ടി



സ്ക്രീനിലെ തീവണ്ടി മറഞ്ഞശേഷം പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്ന എൻജിനുകളും ബോധികളും ഉപയോഗിച്ച് തീവണ്ടി വീണ്ടും നിർമ്മിക്കുക. എൻജിനും ബോധിയും തെരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിന് അതിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. തെരഞ്ഞെടുത്തതിനെ ഒഴിവാക്കാൻ അതിനെ വീണ്ടും ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

2

നിറമേത്...?

കറുപ്പ്, ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല... മറ്റേതെല്ലാം നിറങ്ങൾ കൂട്ടുകാർക്കറിയാം?

കൂടുതൽ നിറങ്ങൾ അറിയുന്നതിന് കമ്പ്യൂട്ടറിലെ നിറങ്ങൾ എന്ന കളി ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ കളിച്ചുനോക്കൂ.

കളി കഴിഞ്ഞാൽ നിങ്ങൾ കണ്ടെത്തിയ നിറങ്ങൾ താഴെയെഴുതാൻ മറക്കരുതേ...

ഇവിടെ എഴുതിയിരിക്കുന്നത് ശ്രദ്ധിക്കൂ

.....

.....

.....

.....

.....



മുകളിൽ പറഞ്ഞ നിറത്തിലുള്ള കിളിയുടെ മുകളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യൂ.

പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന് **ജിക്വോട്രിസ് തുറക്കുക**



മുകളിൽ നൽകിയിരിക്കുന്ന നിർദ്ദേശം വായിക്കുക. ശരിയായ നിറത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക



എത്രയെത്ര നിറങ്ങൾ !

നിറങ്ങൾകൊണ്ടുള്ള മറ്റൊരു കളിയിതാ. താഴെ നൽകിയിരിക്കുന്ന ചിത്രം നോക്കി കളി എങ്ങനെയാണെന്ന് കണ്ടെത്തൂ. അതിനുശേഷം കമ്പ്യൂട്ടറിൽ കളിച്ചു നോക്കൂ.

തന്നിരിക്കുന്ന നിറങ്ങൾ കണ്ടില്ലേ?

ഇവിടെ ഇടതുവശത്തെ ചിത്രത്തിലേതുപോലെ ക്രമീകരിക്കൂ.

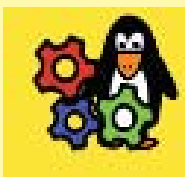
തന്നിരിക്കുന്ന ചിത്രീകരണം വലതു ഭാഗത്ത് പുനർനിർമ്മിക്കുക

നിറങ്ങൾ ഇവിടെനിന്നും തെരഞ്ഞെടുക്കാം.

പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന്

ജിക്വോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക

കണ്ടുപിടിക്കാമോ



നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് കളിക്കാം



ചിത്രീകരണം പുനർനിർമ്മിക്കുക



ഇടതുവശത്തെ കളങ്ങളിലെ നിറങ്ങൾ കാണുക. വലതുവശത്തെ കളങ്ങളിൽ ഇതേ രീതിയിൽ നിറം നൽകുക. നിറങ്ങൾ താഴെ കളങ്ങളിൽ നൽകിയിരിക്കുന്നു. ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് തെരഞ്ഞെടുക്കാം.

4

ചിത്രങ്ങൾ കുട്ടിച്ചേർക്കൂ

ചിത്രങ്ങളുടെ ഭാഗങ്ങൾ കുട്ടിച്ചേർത്ത് ചിത്രം വീണ്ടും ഉണ്ടാക്കുന്നതിനുള്ള കളിയാണിത്. കുട്ടിച്ചേർക്കാൻ കഴിയുന്നുണ്ടോ? കളിച്ചുനോക്കൂ.

ചിത്രഭാഗങ്ങൾ ഇടതുവശത്ത് നൽകിയിരിക്കുന്നു

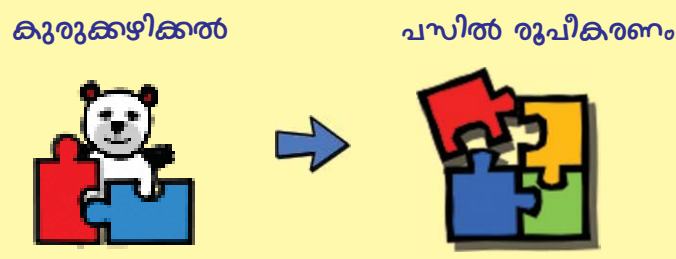
IT@school

എഡ്ജർ ഡെഗാസ്, നൂത ക്ലാസ് - 1873-75

ചിത്രഭാഗങ്ങൾ ശരിയായ സ്ഥാനത്തുവെച്ച് ചിത്രം ശരിയായ രൂപത്തിലാക്കൂ.

ദൊഷു കീറിക്കളഞ്ഞ ചിത്രങ്ങളാ... ശരിയാക്കിത്തരു കുട്ടുകാരാ...

പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന്
ജികോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക



ഇടതുവശത്ത് ചിത്രഭാഗങ്ങൾ ക്രമം തെറ്റിച്ച് നൽകിയിരിക്കുന്നു. ചിത്രഭാഗങ്ങളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ശരിയായ ഭാഗത്തുവെക്കണം.

മാണിക്യച്ചമ്പഴുക

ഒരു കളത്തിൽ സ്ട്രോബറി ഒളിഞ്ഞിരിപ്പുണ്ട്. കണ്ടെത്തി നോക്കൂ.



ഞാനൊരു സൂത്രം പറയട്ടെ... പഴത്തിന്റെ അടുത്തിരിക്കുന്ന കളങ്ങൾ നന്നായി ചുവന്നിരിക്കും.



അതുമാത്രമല്ല, അകന്നുപോകുമ്പോൾ ചുവപ്പ് കുറയുന്നുമുണ്ട്.



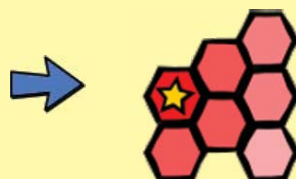
പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന്

ജികോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക

ഉല്ലാസക്കളികൾ



ചിപ്ഭുജം



കളങ്ങളിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒളിഞ്ഞിരിക്കുന്ന സ്ട്രോബറി കണ്ടെത്തുക. സ്ട്രോബറിക്കടുത്തെത്തുമ്പോൾ കളങ്ങളിലെ ചുവപ്പുനിറം കൂടുന്നതു കാണാം.

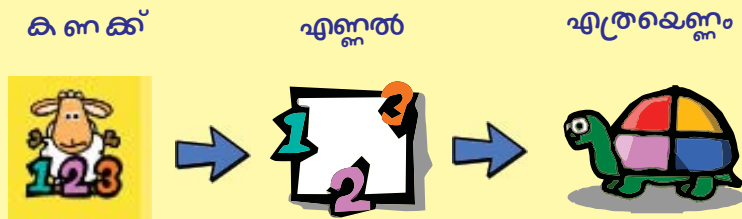
വേഗം എണ്ണിക്കോ. അല്ലെങ്കിൽ ഞാനിപ്പോ തിന്നും

ചിത്രത്തിലെ ഓരോ വസ്തുക്കളും എത്രയെണ്ണം വീതമുണ്ട്? എണ്ണിനോക്കൂ.

ഉത്തരങ്ങൾ ടൈപ്പുചെയ്യേണ്ട സ്ഥലങ്ങൾ

പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന്

ജിക്വോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക



ചിത്രത്തിലെ വസ്തുക്കൾ എണ്ണി നോക്കുക. താഴെ വലതുഭാഗത്ത് നൽകിയിരിക്കുന്ന അനുയോജ്യമായ കളങ്ങളിൽ ടൈപ്പുചെയ്യുക.

7

കുത്തുകളെണ്ണം

കട്ടകളിൽ എത്ര കുത്തുകൾ? എണ്ണിനോക്കൂ.

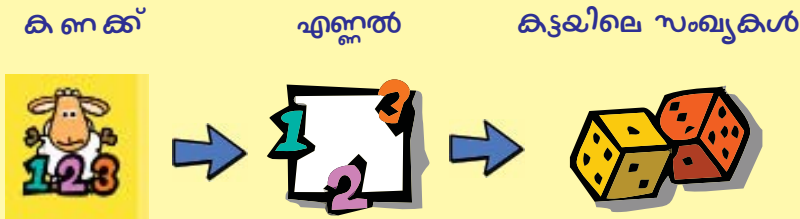


രണ്ടു കട്ടകളിലെയും കുത്തുകൾ കൂട്ടേണ...

കട്ടകൾ പോകുന്നതിനുമുമ്പ് എണ്ണിക്കോ കൂട്ടുകാരാ



പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന് ➔ ജിക്വേഡ്രിസ് തുറക്കുക



ഒരുമിച്ച് വരുന്ന രണ്ടു കട്ടകളിലെയും കുത്തുകൾ എണ്ണി ടൈപ്പുചെയ്യുക.



ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാര് ?

എല്ലാ കുട്ടുകാർക്കും കഥാപുസ്തകങ്ങൾ ഇഷ്ടമായിരിക്കും. കഥാ പുസ്തകങ്ങളിൽ കഥകൾക്കൊപ്പം നിറം കൊടുക്കാനും കുത്തുകൾ യോജിപ്പിച്ച് ചിത്രം വരയ്ക്കാനുമൊക്കെയുള്ള കളികളുമുണ്ടാകും.

കുത്തുകൾ യോജിപ്പിച്ച് ചിത്രം വരയ്ക്കുന്നതിനുള്ള ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ കളിയിതാ. എല്ലാ കുട്ടുകാരും കളിച്ചുനോക്കൂ.

സംഖ്യകളുടെ ക്രമത്തിൽ കളങ്ങളിൽ ക്ലിക്കുചെയ്ത് ഒളിഞ്ഞിരിക്കുന്ന ചിത്രം കണ്ടെത്തൂ.

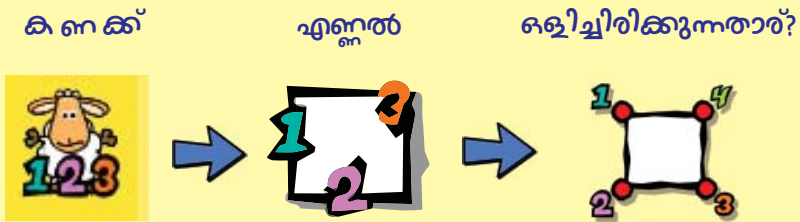


ഇത് കളിക്കണമെങ്കിൽ എണ്ണാൻ അറിയേണ്ട...

ഹമ്പടാ... എന്നാൽ കണ്ടെത്തിയിട്ടുതന്നെ കാറ്റം



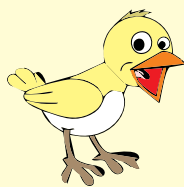
പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന് ➔ ജികോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക



കളങ്ങളിലെ സംഖ്യകൾ നോക്കി ക്രമത്തിൽ ക്ലിക്കുചെയ്യുക.



ഞാൻ വായിക്കാം



ആപ്പിൾ

അടുത്തത് ഞാനാദ്യം പറയും.



പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന്

ജിക്വോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക

വാചന



വാചനാ പരിശീലനം



സ്ക്രീനിൽ തെളിഞ്ഞുവരുന്ന ചിത്രം കാണുക. ഇടതുവശത്ത് കാണിച്ചിട്ടുള്ളതിൽ ചിത്രത്തിന്റെ പേരിനു നേരെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

10

കണക്കുകൊണ്ടുള്ള കളികൾ

ഇനി കണക്കുകൊണ്ടുള്ള ഒരു കളിയാവാം. ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ ജികോമ്പ്രിസിലെ കണക്കിലെ കളികൾ കളിച്ചുനോക്കൂ.



പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന്

ജികോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക



ഞാൻ തയാറാണ് ബട്ടൺ അമർത്തുക.

കമ്പ്യൂട്ടറിൽ തെളിയുന്ന രണ്ടു സംഖ്യകളും കൂട്ടിയാൽ കിട്ടുന്ന സംഖ്യ ടൈപ്പ് ചെയ്യുക. ഉത്തരം ശരിയാണെങ്കിൽ അടുത്ത സംഖ്യകൾ ലഭിക്കും. ഉത്തരം തെറ്റിയാൽ ടെക്സ്റ്റ് വെള്ളത്തിൽ വീഴുന്നതിനുമുമ്പ് ശരിയുത്തരം നൽകി പ്രവർത്തനം തുടരാം.



കഴിഞ്ഞ പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ സംഖ്യകളുടെ തുക കൃത്യമായി നൽകിയ വർക്ക് വിജയിക്കാൻ കഴിഞ്ഞു. അല്ലേ? ഇതാ മറ്റൊരു പ്രവർത്തനം. ഇവിടെ സംഖ്യകൾ തമ്മിലുള്ള വ്യത്യാസമാണ് നൽകേണ്ടത്. കളിച്ചുനോക്കൂ.



എന്താ കുറുക്കച്ചാരുടെ ഒരു ഗമ

എടാ കുറുക്കാ.. ടക്സ് ഇപ്പോൾ വെള്ളത്തിൽ വീഴും. വേഗം അതിനെ രക്ഷിക്കൂ..

പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന്

ജികോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക



ഞാൻ തമാറാണ് ബട്ടൺ അമർത്തുക.

കമ്പ്യൂട്ടറിൽ തെളിയുന്ന രണ്ടു സംഖ്യകളുടെ വ്യത്യാസം ടൈപ്പുചെയ്യുക. ഉത്തരം ശരിയാണെങ്കിൽ അടുത്ത സംഖ്യകൾ ലഭിക്കും. ഉത്തരം തെറ്റിയാൽ നിശ്ചിത സമയത്തിനുള്ളിൽ ശരിയുത്തരം നൽകി പ്രവർത്തനം തുടരാം.

11

സംഖ്യാ വിഴുങ്ങി

കൂട്ടുകാർ ഉറുമ്പുതീനിയെക്കുറിച്ച് കേട്ടിട്ടില്ലേ? വിശപ്പടക്കാൻ ഉറുമ്പിനെ തിന്നുന്നവൻ. എന്നാൽ, സംഖ്യാവിഴുങ്ങിയെക്കുറിച്ച് കേൾക്കാനിടയില്ല. കാരണം, ഇതൊരു ജീവിയൊന്നുമല്ല. ഇത് കണക്ക് കൂട്ടലുകളിലേക്ക് എന്ന കമ്പ്യൂട്ടർ ഗെയിമിലെ ഒരു കഥാപാത്രമാണ്. ആളെ നമുക്കൊന്ന് പരിചയപ്പെട്ടാലോ?

ഞാനാണ് മിസ്റ്റർ സംഖ്യാ വിഴുങ്ങി

സംഖ്യാവിഴുങ്ങിയെ ചലിപ്പിച്ച് നേ് സമാനമായ സംഖ്യകളുള്ള കളങ്ങളിലെ അക്കങ്ങളെ മാത്രം വിഴുങ്ങൂ.

6 ന് ഇലും					
	7 + 1	0 + 6	1 + 5	7 + 2	1 + 4
	2 + 4	8 + 2	2 + 4	1 + 5	7 + 3
	8 + 2	6 + 0	3 + 3	7 + 3	1 + 5
	4 + 2	0 + 10	3 + 6	0 + 7	0 + 6
	8 + 0	6 + 0	2 + 6	6 + 0	5 + 3
	1 + 5	0 + 9	3 + 3	4 + 2	6 + 1

കളി പൂർത്തിയാക്കിയതിനുശേഷം ഏതൊക്കെ സംഖ്യകൾ കൂട്ടിയപ്പോഴാണ് 6 ലഭിച്ചതെന്ന് താഴെ എഴുതിനോക്കൂ.

5 + 1

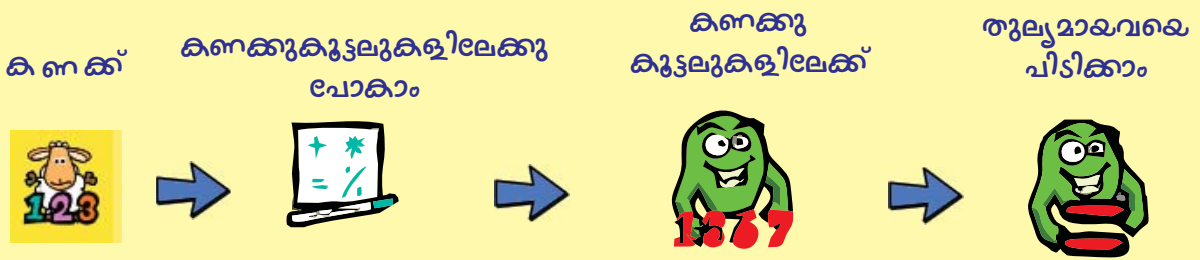
1 + 5

.....
.....

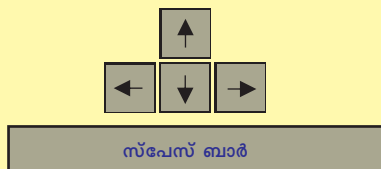
.....
.....

പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന്

ജികോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക



'ആരോ' കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് ജീവിയെ ചലിപ്പിക്കാം. സംഖ്യകളെ വിഴുങ്ങാൻ സ്പേസ് ബാർ ഉപയോഗിക്കാം.



ഈ ഗെയിമിലെ മറ്റൊരു പ്രവർത്തനം താഴെ നൽകിയിരിക്കുന്നു. സൂചനകൾ വായിച്ച് കളിച്ചുനോക്കൂ.

6 ന് തുല്യമല്ല

	$1 + 5$	$3 + 3$	$2 + 4$	$5 + 5$	$5 + 3$
$9 + 1$	$3 + 3$	$5 + 0$	$1 + 5$	$6 + 0$	$3 + 3$
$4 + 1$	$7 + 2$	$2 + 4$	$7 + 2$	$5 + 1$	$0 + 6$
$1 + 5$	$1 + 7$	$8 + 3$	$2 + 9$	$0 + 6$	$3 + 3$
$5 + 6$	$1 + 5$	$3 + 3$	$1 + 5$	$4 + 2$	$2 + 8$
$5 + 1$	$6 + 0$	$1 + 10$	$0 + 6$	$1 + 5$	$5 + 1$

സംഖ്യാവിഴുങ്ങിയെ ഉപയോഗിച്ച് 6 ന് സമമല്ലാത്ത സംഖ്യകൾ വിഴുങ്ങൂ.

പട്ടികയിലെ ആറിനു തുല്യമല്ലാത്ത സംഖ്യകൾ താഴെ എഴുതുക.

$5 + 5$

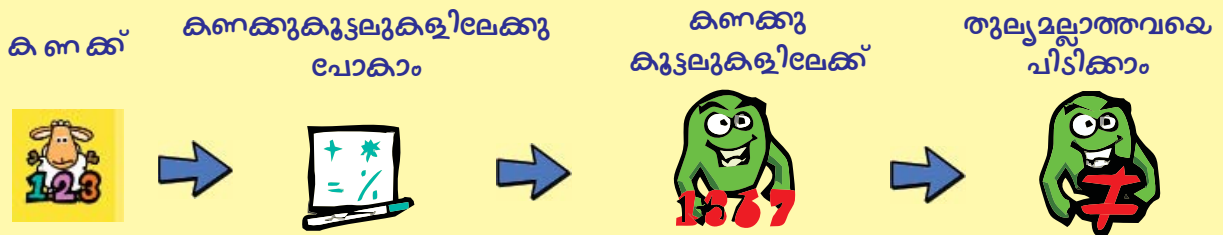
.....

$9 + 1$

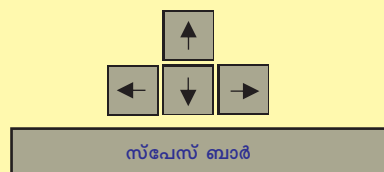
.....

പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന്

ജികോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക



'ആരോ' കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് ജീവിയെ ചലിപ്പിക്കാം. സംഖ്യകളെ വിഴുങ്ങാൻ സ്പേസ് ബാർ ഉപയോഗിക്കാം.



കണക്കുകൂട്ടലുകളിലേക്ക് എന്ന ഗെയിമിലെ ഒരു പ്രവർത്തനം കൂടി താഴെ നൽകിയിരിക്കുന്നു. കളിച്ചുനോക്കൂ.

GCompris

2 ന്റെ ഗുണിതങ്ങൾ

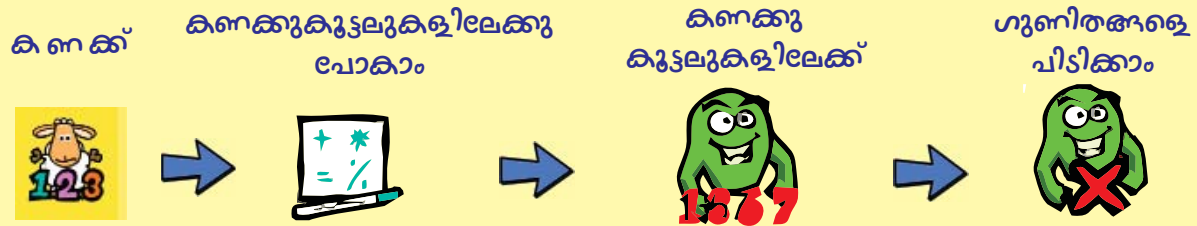
	8	5	10	9	
8	10	11	10	7	6
6	9	11	10	12	8
11	3	3	3	5	6
10	6	3	3	6	9
4	11	5	1	5	7

സംഖ്യാവിഴുങ്ങിയെ ചലിപ്പിച്ച് 2 ന്റെ ഗുണിതങ്ങളായ സംഖ്യകൾ വിഴുങ്ങൂ.

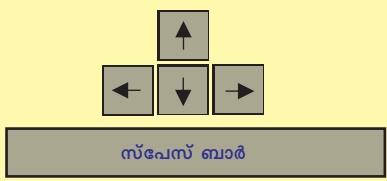
പട്ടികയിലെ രണ്ടിന്റെ ഗുണിതങ്ങളായി വരുന്ന സംഖ്യകൾ താഴെ എഴുതുക.

2, 4,,,,,,,

പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന് ജികോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക



'ആരോ' കീകൾ ഉപയോഗിച്ച് ജീവിയെ ചലിപ്പിക്കാം. സംഖ്യകളെ വിഴുങ്ങാൻ സ്പേസ് ബാർ ഉപയോഗിക്കാം.



വളരെ സന്തോഷത്തോടെയാണ് അനു സ്കൂളിൽനിന്നും വീട്ടിലേക്ക് മടങ്ങിയത്. അതിരാണിക്കാട്ടിലെ ഉത്സവത്തെക്കുറിച്ചുള്ള കഥയായിരുന്നു ടീച്ചർ അന്ന് അവൻ പറഞ്ഞുകൊടുത്തത്. സിംഹരാജനും മിട്ടുമുയലും മീനും മാനും കിട്ടനാനയും ബാലുക്കരടിയുമെല്ലാം ചേർന്നുള്ള ഉത്സവം. ഹായ് ! എന്തു രസമായിരിക്കും...?

അനുവിന്റെ സന്തോഷത്തിന് മറ്റൊരു കാരണം കൂടിയുണ്ടായിരുന്നു. സ്കൂളിലെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ചിത്രം വരയ്ക്കുന്നതിനും ടീച്ചർ അന്ന് പറഞ്ഞുകൊടുത്തിരുന്നു. ടീച്ചർ വരച്ച ചിത്രത്തിൽ ആനയും കുരങ്ങനും കരടിയുമെല്ലാം ഉണ്ടായിരുന്നു.

ഉറങ്ങാൻ കിടന്നപ്പോഴും അനുവിന്റെ ചിന്ത ഇതുതന്നെയായിരുന്നു. നാളെ എന്തായാലും കാട്ടിലെ ഉത്സവം കമ്പ്യൂട്ടറിൽ വരയ്ക്കണം. ഇങ്ങനെ ആലോചിച്ചുകിടന്ന് അനു അറിയാതെ ഉറങ്ങിപ്പോയി. ഉറക്കത്തിനിടെ അവൻ മനോഹരമായ ഒരു സ്വപ്നം കണ്ടു.

അനു അതിരാണിക്കാട്ടിനരികിലൂടെ നടക്കുകയായിരുന്നു. അപ്പോഴതാ കിട്ടനാന വരുന്നു. അനുവിനെക്കണ്ടയുടൻ കിട്ടനാന ഒരു ചോദ്യം. “അനു.. അനു..., നീ നാളെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ കാട്ടിലെ ഉത്സവം വരയ്ക്കാൻ പോവുകയാണല്ലോ? നീ വരയ്ക്കുന്ന ചിത്രത്തിൽ എന്തെക്കൂടി ഉൾപ്പെടുത്താമോ?”

അനു : “അതിനെന്താ ... ഞാൻ വരയ്ക്കാം. നിനക്ക് ആറാട്ട് നടത്താൻ ഒരു പുഴയും വരയ്ക്കാം”

കിട്ടനാനയ്ക്ക് സന്തോഷമായി. അവൻ സന്തോഷത്തോടെ കാട്ടിലേക്ക് മടങ്ങി. ഇതെല്ലാം കേട്ടുകൊണ്ട് ദൊപ്പു കുരങ്ങൻ അടുത്തുള്ള മരത്തിൽ ഇരിപ്പുണ്ടായിരുന്നു.

ദൊപ്പുകുരങ്ങൻ : “ചിത്രത്തിൽ എന്തെക്കൂടി ചേർക്കുമോ?”

അനു : “നിന്നെയും ചേർക്കാം. ചിത്രത്തിലെ ഒരു മരത്തിൽ നിന്നെയും വരയ്ക്കാം”.

അപ്പോഴതാ സിംഹരാജനും മിട്ടുമുയലും ബാലുക്കരടിയും മീനുമാനുമെല്ലാം അങ്ങോട്ട് വരുന്നു. എല്ലാവരെയും ഒരുമിച്ചു കണ്ടപ്പോൾ അനുവിന് സന്തോഷമായി.

സിംഹരാജൻ : “അനു... നീ കിട്ടാനായുടെ ചിത്രം വരയ്ക്കുന്നുണ്ടെന്നറിഞ്ഞു വന്നതാണ് ഞങ്ങൾ. അങ്ങനെയെങ്കിൽ ഞങ്ങളെക്കൂടി ചിത്രത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്തുമോ..?”

അനു : “എന്റെ ചിത്രത്തിൽ നിങ്ങളെല്ലാവരുമുണ്ടാകും”.

അപ്പോഴാണ് അവനൊരു വിളി കേട്ടത്. “അനു... അനു...”

അനു ഉറക്കത്തിൽനിന്നും ഞെട്ടിയുണർന്നു. നേരം പുലർന്നിരിക്കുന്നു. അമ്മ വിളിക്കുകയാണ്.

അനു വേഗം ഉണർന്നു . കുളിയും ഭക്ഷണം കഴിക്കലുമെല്ലാം വേഗത്തിലാക്കി. അവൻ സ്കൂളിലെത്താൻ തിടുക്കമായി. ഉടുപ്പിട്ട് അവൻ സ്കൂളിലേക്കോടി. സിംഹരാജനെയും മിട്ടുമുയലിനെയും ബാലുക്കരടിയെയുമെല്ലാം ഉൾപ്പെടുത്തി കാട്ടിലെ ഉത്സവം കമ്പ്യൂട്ടറിൽ വരയ്ക്കാൻ.

മനോഹരമായ ചിത്രങ്ങൾ വരയ്ക്കുവാനും കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിക്കാം. നിങ്ങളുടെ സ്കൂളിലെ കമ്പ്യൂട്ടറിലും ചിത്രങ്ങൾ വരയ്ക്കുന്നതിനുള്ള കുറേ മാർഗങ്ങൾ ഉണ്ട്. അതിലൊന്നാണ് ടക്സ് പെയിന്റ്. ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ ടക്സ് പെയിന്റ് തുറന്ന് ചിത്രം വരയ്ക്കൂ.



ഉത്സവത്തിന് ഞാനും പോകും.
അത്തിമരത്തിലിരുന്ന് ഉത്സവം
കാണാം.
അത്തിപ്പഴവും തിന്നാം.



ഞങ്ങളെല്ലാവരും
സ്നാനിച്ചിട്ടുണ്ട്.



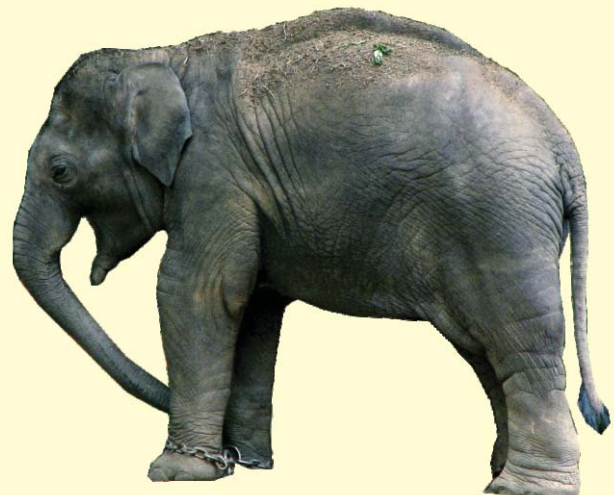
എനിക്കിഷ്ടപ്പെട്ട
കറുകപ്പുല്ല്
മാജിക്കിലുണ്ട്.



എന്നെയും കുട്ടുകാരെയും
ചിത്രത്തിൽ ചേർക്കാൻ
ഞാൻ അനുവിനോട് പറഞ്ഞിട്ടുണ്ട്.



ഞാനില്ലാതെ
എന്തുത്സവം ...



പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന്



ടക്സ് പെയിന്റ് തുറക്കുക.

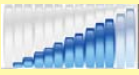


സ്റ്റാമ്പ് ബട്ടൺ അമർത്തുക.

വലതുവശത്ത് പലതരം സ്റ്റാമ്പുകൾ കാണാം.



ഉപയോഗിച്ച് അനുയോജ്യമായ ചിത്രം തെരഞ്ഞ് മൃഗങ്ങളെയും മരങ്ങളെയും ഉൾപ്പെടുത്തുക.



ഉപയോഗിച്ച് തെരഞ്ഞെടുക്കുന്ന ചിത്രത്തിന്റെ വലിപ്പം മാറ്റാം.



മാജിക് ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രം ഭംഗിയാക്കാം.



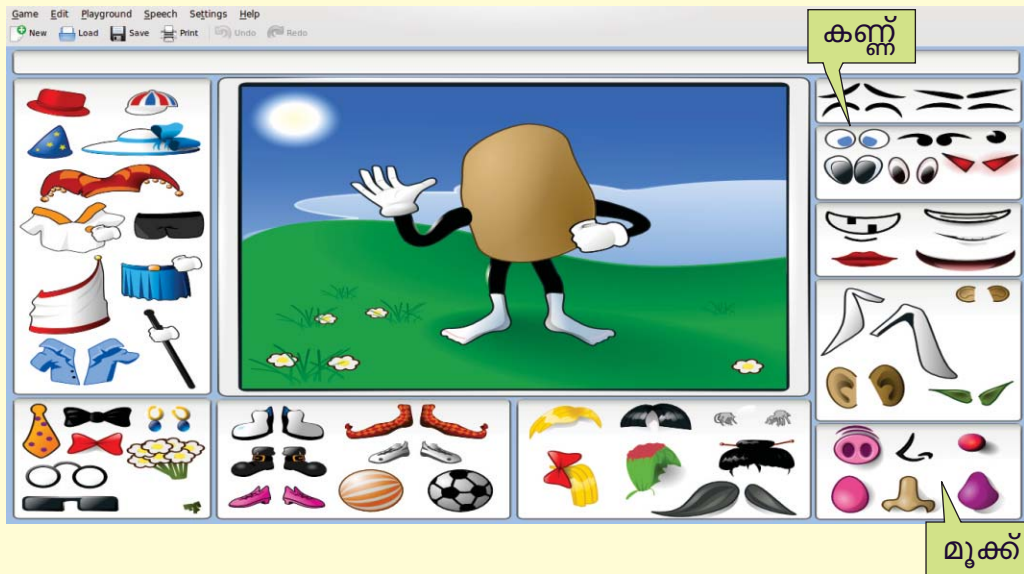
നിറയ്ക്കാം ബട്ടൺ ഉപയോഗിച്ചാൽ നിറങ്ങൾ ലഭിക്കും.



ചിരട്ടകൊണ്ടും പാഴ്വസ്തുക്കൾ ഉപയോഗിച്ചും പച്ചക്കറികൾകൊണ്ടും ചില മിടുക്കൻമാർ മനോഹരമായ മനുഷ്യരൂപങ്ങൾ നിർമ്മിക്കുന്നത് കണ്ടിട്ടുണ്ടല്ലോ. ഇതുപോലെയുള്ള ഒരു കളി നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലുമുണ്ട്.

‘പൊട്ടറ്റോ ഗയ്’ എന്നാണ് ഈ കളിയുടെ പേര്. ഉരുളക്കിഴങ്ങിന് കണ്ണും മൂക്കും വച്ച് മനുഷ്യരൂപമാക്കുന്ന കളിയോട് സാമ്യമുള്ള ഒരു കളി ഇതിലുൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്. അതുകൊണ്ടാണ് ഈ കളിയ്ക്ക് ‘പൊട്ടറ്റോ ഗയ്’ എന്ന് പേരുവന്നത്. ‘പൊട്ടറ്റോ ഗയ്’ എന്നാൽ ‘ഉരുളക്കിഴങ്ങ് മനുഷ്യൻ’ എന്നാണർഥം.

പൊട്ടറ്റോ ഗയ് എന്ന കളി തുറന്ന് ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ ഉരുളക്കിഴങ്ങ് മനുഷ്യനെ നിർമ്മിച്ചുനോക്കൂ.



കണ്ണും മൂക്കുമെല്ലാം തന്നിരിക്കുന്നത് കണ്ടല്ലോ. അതുപോലെതന്നെ ഷൂവും തൊപ്പിയുമെല്ലാമുണ്ട്. ഇനി നിങ്ങളുടെ ഉരുളക്കിഴങ്ങ് മനുഷ്യനെ വേഗം ഉണ്ടാക്കിക്കൊളു.

ദീപു വരച്ച
ഉരുളക്കിഴങ്ങ് മനുഷ്യനെ
കണ്ടോ...!!



പൊട്ടറോ ഗെയ് ഉപയോഗിച്ച് ഉരുളക്കിഴങ്ങ് മനുഷ്യനെ നിർമ്മിച്ചല്ലോ? ഇനി ഒരു സ്കൂൾ ഉണ്ടാക്കിനോക്കൂ.



പ്രവർത്തനം ലഭിക്കുന്നതിന്

പൊട്ടറോ ഗെയ് തുറക്കുക

Game Edit Playground Speech Settings Help

- Lock Aspect Ratio
- Christmas
- The Moon
- Potato Guy 2
- Robin Tux
- Pizzeria
- Ancient Egypt
- Potato Guy
- Train Valley

Playground മെനുവിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ചിത്രത്തിലേതുപോലെ മെനു തുറന്നുവരും. (മുകളിലെ പ്രവർത്തനത്തിൽ Train Valley എന്ന പശ്ചാത്തലത്തിലേക്ക് ഉപയോഗിച്ചിരിക്കുന്നത്).

ആവശ്യമുള്ള പശ്ചാത്തലം (Playground) മെനുവിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കാം. ഓരോ പശ്ചാത്തലത്തിലും വ്യത്യസ്തമായ ചിത്രങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാം.

കാടും വാഹനാപകടവും തീപിടുത്തവുമെല്ലാം ഇതുപോലെ നിർമ്മിക്കാം. ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ ഇതെല്ലാം നിർമ്മിക്കുമല്ലോ.



കേരള സർക്കാർ
വിദ്യാഭ്യാസ വകുപ്പ്

കളിച്ചു രസിച്ചു പഠിക്കാൻ

വിദ്യാഭ്യാസവകുപ്പിന്റെ ചാനൽ

വിക്ടേഴ്സ്

കേരളത്തിന്റെ സമ്പൂർണ്ണ വിദ്യാഭ്യാസ ചാനൽ

സംസ്ഥാന സ്കൂൾ പാഠ്യ പദ്ധതിയനുസരിച്ച് 8 മുതൽ 12 വരെ ക്ലാസുകളിലെ കുട്ടികൾക്കായി പ്രത്യേക പരിപാടികൾ

പാഠ്യപുസ്തകത്തിന് പുറത്തേക്ക് വളരുവാൻ സഹായിക്കുന്ന പഠന പ്രവർത്തനങ്ങൾ

ബി.ബി.സി., ഡോയ്ഷെവെല്ലെ തുടങ്ങിയ അന്തർദേശീയ വിദ്യാഭ്യാസ പരിപാടികൾ നമ്മുടെ കുട്ടികൾക്കായി.

സ്കൂൾ വിദ്യാർത്ഥികൾ തയ്യാറാക്കിയ വിവിധ ചിത്രങ്ങൾ

ശാസ്ത്ര പരമ്പരകൾ

അതെ, എല്ലാ ദിവസവും രാവിലെ 6 മണിമുതൽ രാത്രി 11 മണിവരെ അറിവിന്റെ ഉത്സവമായി വിക്ടേഴ്സ് കുട്ടികൾക്കൊപ്പം വിക്ടേഴ്സ് ഇപ്പോൾ എല്ലാ കേബിൾ നെറ്റ് വർക്കുകളിലും ഡിജിറ്റൽ സെറ്റ് ടോപ്പ് ബോക്സുകളിലും ലഭിക്കും



വിക്ടേഴ്സ് ടി.വി. ലൈവ് കാണാൻ : www.victers.itschool.gov.in

വിദ്യാർത്ഥികൾക്കും അധ്യാപകർക്കും രക്ഷിതാക്കൾക്കുമായി ഒരു ചാനൽ