



TRAINING MODULE FOR STUDENTS OF LP CLASSES

No. of days : 5
 Duration : 2 hours/day
 Student computer ratio : 2:1

Session	Institutional activities	Related ICT Activities	Process
ഒന്നാം ദിവസം 9.30 -10.00			രജിസ്ട്രേഷൻ ഉദ്ഘാടനം പരസ്പരം പരിചയപ്പെടൽ
10.00 -10.45	പരിശീലനത്തിന്റെ ഉദ്ദേശ്യം കമ്പ്യൂട്ടറിന്റെ ഭാഗങ്ങൾ പരിചയപ്പെടുന്നു. Computer switch on, shut down		പരിശീലനത്തിന്റെ ഉദ്ദേശ്യം, പ്രവർത്തന പരിപാടി എന്നിവ RP വിശദീകരിക്കുന്നു. കമ്പ്യൂട്ടറിന്റെ അവശ്യം അറിഞ്ഞിരിക്കേണ്ട ഭാഗങ്ങൾ പഠിതാക്കളെ പരിചയപ്പെടുത്തുന്നു. കമ്പ്യൂട്ടർ ഓൺ ചെയ്യുന്നതും യൂസർ നെയിമും പാസ് വേർഡും കൊടുത്ത് പ്രവർത്തനസജ്ജമാക്കുന്നതെങ്ങനെയെന്ന് RP വിശദീകരിക്കുന്നു. ഓരോ കമ്പ്യൂട്ടറും RP പ്രവർത്തനസജ്ജമാക്കുന്നു. പ്രവർത്തനം: പഠിതാക്കൾ കമ്പ്യൂട്ടർ പ്രവർത്തനസജ്ജമാക്കാൻ പരിശീലിക്കുന്നു.
10.45 - 11.30	കമ്പ്യൂട്ടർ പരിചയപ്പെടുന്നതിനാവശ്യമായ പ്രവർത്തനങ്ങൾ	കീ ബോർഡ് ഗെയിം <ul style="list-style-type: none"> ● Simple letters ● Make the ball go to tux ● Numbers with 	പഠിതാക്കൾ കീ ബോർഡ് ഗെയിമുകൾ പരിശീലിക്കുന്നു. ചെയ്യുന്നതനാവശ്യമായ നിർദ്ദേശവും സഹായവും RP നൽകുന്നു.

Session	Institutional activities	Related ICT Activities	Process
		dice	
രണ്ടാം ദിവസം 9.30 -10.15		<ul style="list-style-type: none"> Falling words 	പഠിതാക്കൾ വ്യത്യസ്ത ഘട്ടങ്ങളുള്ള ഈ ഗെയിം പരിശീലിക്കുന്നു.
10.15 -11.30	കമ്പ്യൂട്ടർ പരിചയപ്പെടുന്നതിനാവശ്യമായ പ്രവർത്തനങ്ങൾ	<p>മൗസ് ഗെയിം</p> <ul style="list-style-type: none"> Click on me Click the mouse Control hose pipe Double click the mouse 	പഠിതാക്കൾ മൗസ് ഗെയിമുകളുടെ വിവിധ ഘട്ടങ്ങൾ പരിശീലിക്കുന്നു. ചെയ്യുന്നതനാവശ്യമായ നിർദ്ദേശവും സഹായവും RP നൽകുന്നു.
മൂന്നാം ദിവസം 10.00 - 10.30	കൂടുതൽ പ്രവർത്തനങ്ങൾ	Familiarising the english letters and words - Go to the reading activities	പഠിതാക്കൾ ഇംഗ്ലീഷ് അക്ഷരങ്ങളും വാക്കുകളും പരിചയപ്പെടുന്നതിന് സഹായകമായ ഗെയിമുകൾ പരിശീലിക്കുന്നു.
10.30 - 11.30	ചിത്ര രചന	Tux paint	പഠിതാക്കൾക്ക് അവരുടെ സർഗാത്മകത പ്രകടിപ്പിക്കുന്നതിനായി ചിത്രം വരയ്ക്കാൻ പരിശീലിപ്പിക്കുന്നു. ആവശ്യമായ നിർദ്ദേശവും സഹായവും Rp നൽകുന്നു.
9.30 -10.30	ചിത്രരചന	Tux paint – കൂടുതൽ പ്രവർത്തനങ്ങൾ	ടക്സ് പെയിന്റിംഗിലെ കൂടുതൽ സങ്കേതങ്ങൾ കുട്ടികളെ പരിചയപ്പെടുത്തുന്നു.

Session	Institutional activities	Related ICT Activities	Process
10.30 -11.30	കൂടുതൽ കളികൾ		പഠിതാക്കൾ ജ കോംപ്രിസ്സിനു പുറത്തുള്ള ഗെയിമുകൾ പരിശീലിക്കുന്നു.
അഞ്ചാം ദിവസം 9.30 - 10.30	കമ്പ്യൂട്ടറിന്റെ വിവിധ ഉപയോഗങ്ങളെപ്പറ്റി	<ul style="list-style-type: none"> ● ശബ്ദം ● ചിത്രം ● ചലച്ചിത്രം ● ടൈപ്പിങ്ങ് ● ഇ മെയിൽ 	കമ്പ്യൂട്ടറിന്റെ വിവിധ ഉപയോഗങ്ങളെപ്പറ്റി പഠിതാക്കൾക്ക് അവബോധം സൃഷ്ടിക്കുന്നതിനായി ചില പാട്ടുകൾ കേൾപ്പിക്കുകയും ചില ചിത്രങ്ങൾ തുറന്ന് കാണിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. ഒരു ചലച്ചിത്ര ഫയലും തുറന്ന് കാണിക്കുന്നു.
10.30 - 11.30	ഇഷ്യപ്പെട്ട ഗെയിമുകൾ		പഠിതാക്കൾ അവർക്ക് ഏറ്റവും ഇഷ്യപ്പെട്ട ഗെയിമുകൾ കളിക്കുന്നു.