കളിപ്പെട്ടി

വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യ

സ്റ്റാൻഡേർഡ് 3

കേരളസർക്കാർ
വിദ്യാഭ്യാസവകുപ്പ്

സംസ്ഥാന വിദ്യാഭ്യാസ ഗവേഷണ പരിശീലന സമിതി (SCERT)
2017

ദേശീയഗാനം

ജനഗണമന അധിനായക ജയഹേ
ഭാരത ഭാഗ്യവിധാതാ,
പഞ്ചാബസിന്ധു ഗുജറാത്ത മറാഠാ
ദ്രാവിഡ ഉത്ക്കല 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 ഇന്ത്യക്കാരും എന്റെ സഹോദരീസഹോദരന്മാരാണ്.

ഞാൻ എന്റെ രാജ്യത്തെ സ്നേഹിക്കുന്നു; സമ്പൂർണവും വൈവിധ്യപൂർണവുമായ അതിന്റെ പാരമ്പര്യത്തിൽ ഞാൻ അഭിമാനം കൊള്ളുന്നു.

ഞാൻ എന്റെ മാതാപിതാക്കളെയും ഗുരുക്കന്മാരെയും മുതിർന്നവരെയും ബഹുമാനിക്കും.

ഞാൻ എന്റെ രാജ്യത്തിന്റെയും എന്റെ നാട്ടുകാരുടെയും ക്ഷേമത്തിനും ഐശ്വര്യത്തിനും വേണ്ടി 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 : 2017
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-30
© Department of Education, Government of Kerala

പ്രിയപ്പെട്ട കുട്ടികളേ,

പണ്ട് ചാൾസ് ബാബേജ് എന്നൊരാൾ കണക്കു കൂട്ടാനായി ഒരു യന്ത്രമുണ്ടാക്കാൻ തുനിഞ്ഞു.

പിന്നീടു വന്നവർ അത് ഉണ്ടാക്കുകതന്നെ ചെയ്തു.

ആ യന്ത്രമാണ് കമ്പ്യൂട്ടർ. കടയിലും ഓഫീസിലും ബാങ്കിലും ആശുപത്രിയിലും വീടുകളിലും നമ്മുടെ സ്കൂളിലുമൊക്കെ ഈ യന്ത്രമുണ്ട്.

പഠിക്കാനും കളിക്കാനും പാടാനും വരയ്ക്കാനുമെല്ലാം പറ്റിയ ഒരു ചങ്ങാതിയാണിത്.

ഈ ചങ്ങാതിയെ കൂടുതൽ അറിയാനാണ് ഈ പുസ്തകം.

സ്നേഹാശംസകളോടെ,

ഡോ. ജെ. പ്രസാദ്
ഡയറക്ടർ
എസ്.സി.ഇ.ആർ.ടി.

പാഠപുസ്തക രചനാസമിതി

വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യ

സ്റ്റാൻഡേർഡ് 3

ചെയർമാൻ

കെ. അൻവർ സാദത്ത്
എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടർ
ഐ.ടി.@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
തിരുവനന്തപുരം

അംഗങ്ങൾ

രാജേഷ് എം. പി
ജില്ലാ കോ-ഓർഡിനേറ്റർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കാസറഗോഡ്

കെ. ശബരീഷ്
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

ജി. ദേവരാജൻ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
എറണാകുളം

ടി. പി. വേണുഗോപാലൻ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

അബ്ദുൾ ഹക്കീം
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

കൃഷ്ണൻ എം. പി
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

പ്രദീപ്കുമാർ മാട്ടര
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

വാസുദേവൻ. കെ. പി
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
തൃശ്ശൂർ

ഗിരീഷ് മോഹൻ പി. കെ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കണ്ണൂർ

പി. യഹിയ
ജി.ജി.എം.ജി.എച്ച്.എസ്.എസ്.
ചാലപ്പുറം, കോഴിക്കോട്

ശങ്കരൻ കെ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കാസറഗോഡ്

സന്തോഷ് വി
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
ആലപ്പുഴ

ഗണേഷ് കുമാർ എം.
അക്കാദമിക് ഓഫീസർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്

സുരേഷ് എസ്. ആർ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കോഴിക്കോട്

ചിത്രീകരണം

ഇ. സുരേഷ്
കാർട്ടൂണിസ്റ്റ്, പള്ളിക്കര
കോഴിക്കോട്

അക്കാദമിക് കോ-ഓർഡിനേറ്റർ

ഡോ. മീന. എസ്
അസിസ്റ്റന്റ് പ്രൊഫസർ
എസ്.സി.ഇ.ആർ.ടി.
തിരുവനന്തപുരം

കോ-ഓർഡിനേറ്റർ

ഹസൈനാർ മങ്കട
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

ഉള്ളടക്കം

കമ്പ്യൂട്ടറും മുത്തശ്ശിയും.. 07

1. ഇരട്ടകളെ കണ്ടെത്താം.. 08

2. സംഖ്യകൾ ക്രമപ്പെടുത്തൂ.. 09

3. സുഡോകു.. 10

4. മാനത്തു നോക്കുമ്പോൾ.. 11

5. ജലം ജീവാമൃതം.. 12

6. കേൾക്കാം തിരിച്ചറിയാം.. 13

7. ബാക്കിയെത്ര?.. 14

8. തൂക്കിനോക്കാം.. 15

9. നേരവും കാലവും.. 16

10. രൂപങ്ങൾ ചേരുമ്പോൾ.. 17

11. വഴി കണ്ടെത്തൂ.. 19

12. വർണച്ചിറകുകൾ വീശിവീശി.. 20

13. വാക്ക് ഏത്?.. 21

14. വരികളും നിരകളും.. 22

15. ഗുണിതങ്ങളെ പിടിക്കാം.. 24

16. കേരളക്കരയിലൂടെ.. 25

17. തുല്യമായി വീതിക്കാം.. 27

18. എല്ലാ ഗണിതക്രിയകളും.. 29

19. വാക്കുകൾ നിർമിക്കൂ.. 30

20. Who am I?.. 31

ടീച്ചറോട്,

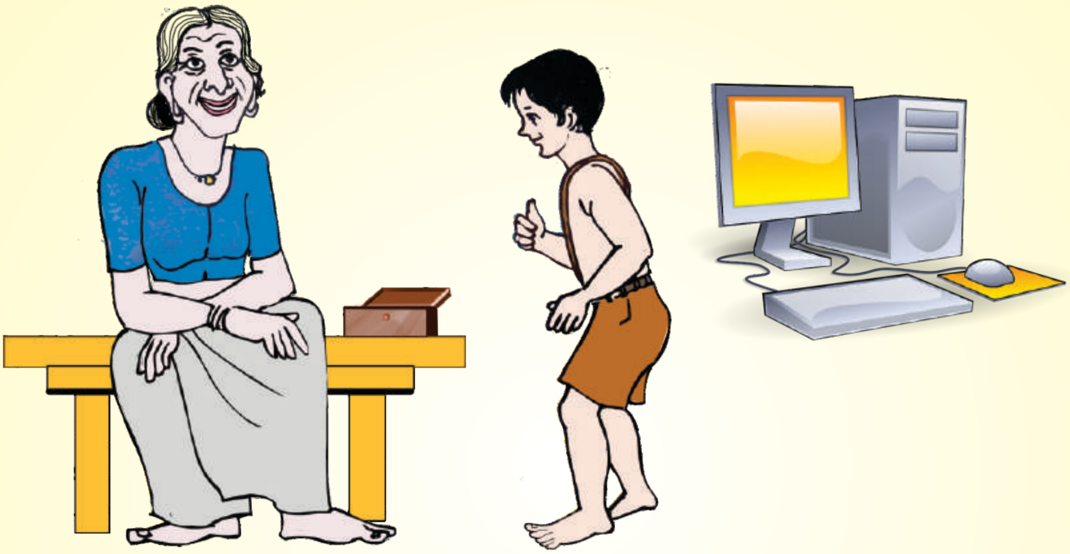
വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യ ഒരു പഠന-ബോധനമാധ്യമം എന്ന നിലയിൽ വിദ്യാലയങ്ങളിൽ ഒഴിച്ചുകൂടാൻ കഴിയാത്ത വിധം ഇടം നേടിക്കഴിഞ്ഞു. ഇതുപയോഗിച്ചുള്ള പഠനപ്രവർത്തനങ്ങൾ കൂടുതൽ ഫലപ്രദമാക്കേണ്ടതുണ്ട്. ആധുനിക വിദ്യാഭ്യാസ കാഴ്ചപ്പാടുകളും രീതിശാസ്ത്രങ്ങളും നമ്മുടെ വിദ്യാലയങ്ങളിലും പ്രാവർത്തികമാക്കുന്നതിന് ഇത് അത്യാവശ്യമായിത്തീർന്നിരിക്കുന്നു. ഇതിന്റെ ഭാഗമായാണ് മൂന്നാം ക്ലാസിലേക്കുള്ള ഈ പാഠപുസ്തകം തയാറാക്കിയിരിക്കുന്നത്. കുഞ്ഞുകളികളിലൂടെ പാഠഭാഗങ്ങളും പഠനപ്രവർത്തനങ്ങളും പരിശീലിപ്പിക്കുന്നതിനു സഹായകമായ വിധത്തിലാണ് ഇതിലെ യൂണിറ്റുകൾ ക്രമപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്.

ഗണിതം, പരിസരപഠനം, ഭാഷ, യുക്തിചിന്ത, ഓർമ്മശക്തി എന്നിവയുടെ പോഷണത്തിനും പരിശീലനത്തിനും യോജിച്ച കളികളാണ് ഇതിലെ പൊതുവായ ഉള്ളടക്കം. ചതുഷ്ക്രിയകളുടെ പരിശീലനത്തിനും പ്രബലനത്തിനും സഹായിക്കുന്ന, ജീവിതഗന്ധിയായ പത്തോളം കളികളാണ് ഗണിതത്തിനായി ഒരുക്കിയിരിക്കുന്നത്. പരിസരപഠനത്തിലെ അഞ്ചു പ്രവർത്തനങ്ങളും, ഭാഷയിലെ രണ്ടു കളികളും ഒരു പ്രവർത്തനവും ചേർത്തിട്ടുണ്ട്. യുക്തിചിന്ത, ഓർമ്മശക്തി എന്നിവ വളർത്തുന്നതിനുതകുന്ന കളികളും ഇവിടെ പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു.

ഈ പ്രവർത്തനപുസ്തകത്തിലെ കളികളിലും പ്രവർത്തനങ്ങളിലും അധ്യാപകർക്ക് പാഠാവതരണത്തിലുള്ള പ്രവേശിക (Entry), പ്രചോദനം (Motivation), മൂല്യനിർണയം (Evaluation) എന്നിവയ്ക്കും നിരവധി സാധ്യതകളുണ്ട്. പ്രൈമറി ക്ലാസുകളിലെ വിവിധ ക്ലാസ്റൂം പ്രവർത്തനങ്ങളായ ചിത്രവായന, കഥാചിത്രം, അടിക്കുറിപ്പ് തയാറാക്കൽ, സംഖ്യാവ്യാഖ്യാനം, സംഭാഷണം, പാറ്റേൺ നിർമാണം എന്നിവയ്ക്ക് ഉപയോഗിക്കാവുന്ന നിരവധി പഠനവിഭവങ്ങളും ഇതിൽനിന്നുതന്നെ നിങ്ങൾക്ക് കണ്ടെത്താവുന്നതാണ്.

കമ്പ്യൂട്ടറും മുത്തശ്ശിയും

യാത്ര കഴിഞ്ഞു വന്ന് വീട്ടിലേക്ക് കയറിയ മുത്തശ്ശി കണ്ടത് സ്വീകരണമുറിയിൽ ഒരു പുതിയ മേശയും അതിലൊരു കമ്പ്യൂട്ടറും. അതെന്താണെന്നറിയാഞ്ഞ് മുത്തശ്ശിക്ക് ആധിയായി. അതുകണ്ട രാജു മുത്തശ്ശിയോടു പറഞ്ഞു.



രാജു : കമ്പ്യൂട്ടറാ മുത്തശ്ശീ... കുട്ടികളൊക്കെ ഇപ്പോൾ കമ്പ്യൂട്ടറിലാ പാട്ടു കേൾക്കുന്നതും സിനിമ കാണുന്നതും കളിക്കുന്നതുമൊക്കെ.

മുത്തശ്ശി : എന്റെ കുട്ടിക്കാലത്തൊക്കെ പാട്ടുപെട്ടി മാത്രമേ ഉണ്ടായിരുന്നുള്ളൂ. ഇപ്പഴോ... ടി.വി., കമ്പ്യൂട്ടർ, മൊബൈൽ ഫോൺ....!

രാജു : ഇതിലെന്തോരം കളികളുണ്ടെന്നറിയാമോ...? വരൂ... നമുക്ക് നോക്കാം മുത്തശ്ശീ....

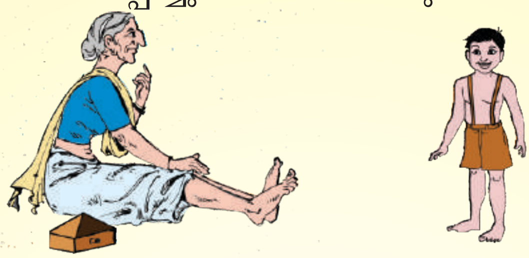
മുത്തശ്ശി രാജുവിനു പിന്നാലെ കമ്പ്യൂട്ടറിനടുത്തേക്കു നടന്നു.

അധ്യായം 1

ഇരട്ടകളെ കണ്ടെത്താം

“ഈ കാർഡുകളിൽ ഏതെല്ലാം മൃഗങ്ങൾ ഒളിഞ്ഞിരിപ്പുണ്ട്? സീബ്രയെ ഞാൻ ആദ്യമായി കാണുകയാണ്”.

“ഒരെണ്ണം കൂടി ഇതിലുണ്ട്. ക്ലിക്ക് ചെയ്തുനോക്കൂ”. രാജു ഒമ്നി ടക്സ് ഗെയിം പ്രവർത്തിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് പറഞ്ഞു.



ഓരോ കാർഡിലായി ക്ലിക്ക് ചെയ്യൂ. ചിത്രം ഓർമിക്കണം.
ഒരേ ചിത്രം കണ്ടെത്തിയാൽ തുടർച്ചയായി അവയിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യണേ...

ഗെയിമിലേക്ക്

ഓമ്നി ടക്സ്

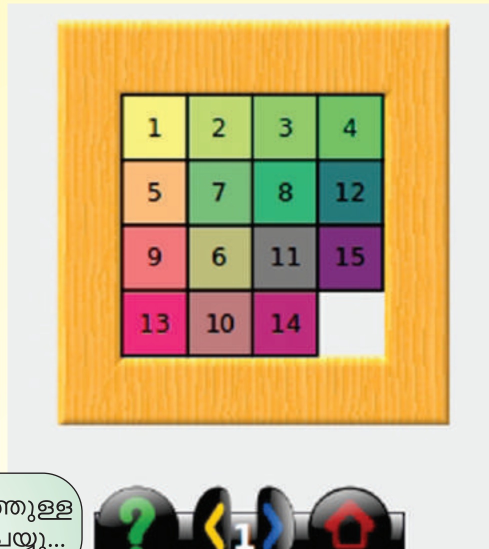
Memory Card

Animals

സ്ക്രീനിൽ കാണുന്ന കാർഡുകളിൽ ഓരോന്നായി ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് മറുവശത്തുള്ള ചിത്രങ്ങൾ കണ്ട് ഓർത്തുവയ്ക്കുക. ഒരുപോലെയുള്ള രണ്ടു ചിത്രങ്ങൾ (ഇരട്ടകൾ) കണ്ടെത്തിക്കഴിഞ്ഞാൽ തുടർച്ചയായി അവയിൽ ഓരോന്നിലും ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. അവ അപ്രത്യക്ഷമാവുന്നു. ഇങ്ങനെ കുറഞ്ഞ സമയംകൊണ്ട് എല്ലാ ഇരട്ടകളെയും കണ്ടെത്തൂ.

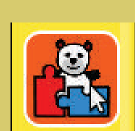
അധ്യായം 2

സംഖ്യകൾ ക്രമപ്പെടുത്തൂ...



ഗെയിമിലേക്ക്

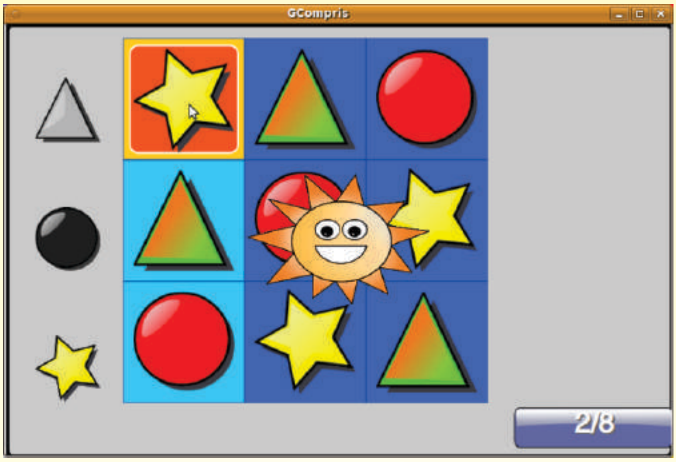
ജികോമ്പ്രിസ് → **കുരുക്കഴിക്കൽ** → **പതിനഞ്ചിന്റെ കളി**



ഒഴിഞ്ഞ കളത്തിനടുത്തുള്ള കട്ടകളിൽ മൗസ് അമർത്തിയാൽ അവയെ നീക്കാവുന്നതാണ്.

അധ്യായം 3

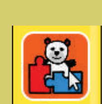
സുഡോകു

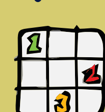


രൂപങ്ങൾ ഓരോന്നായി ഒഴിഞ്ഞ കളങ്ങളിൽ വയ്ക്കണം. ഇതിനായി രൂപത്തിലും ഒഴിഞ്ഞ കളത്തിലും ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. വരിയിലോ നിരയിലോ നിശ്ചിത മേഖലയിലോ ആവർത്തിക്കരുത്. സംഖ്യകളാണെങ്കിൽ ടൈപ്പ് ചെയ്ത് ചേർക്കണം.

ഗെയിമിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ് → കുരുക്കഴിക്കൽ → സുഡോകു





ആദ്യഘട്ടത്തിൽ ഇടതുവശത്തുള്ള ഓരോന്നും തിരഞ്ഞെടുത്ത് യോജിച്ച സ്ഥാനങ്ങളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഉയർന്ന ഘട്ടത്തിൽ അക്കങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കേണ്ടിവരുമ്പോൾ ഒഴിഞ്ഞ കളങ്ങളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് കീബോർഡ് ഉപയോഗിച്ച് അക്കങ്ങൾ ടൈപ്പ് ചെയ്യുക. തെറ്റായ വിവരം ടൈപ്പ് ചെയ്യാൻ സുഡോകു നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുകയില്ല.

അധ്യായം 4

മാനത്തു നോക്കുമ്പോൾ

"തിരുവാതിര തീക്കട്ടപോലെ....
പുണർതം തോണിപോലെ...."

ആകാശത്തേക്കു നോക്കി ആരോടെന്നില്ലാതെ മുത്തശ്ശി പറഞ്ഞു.

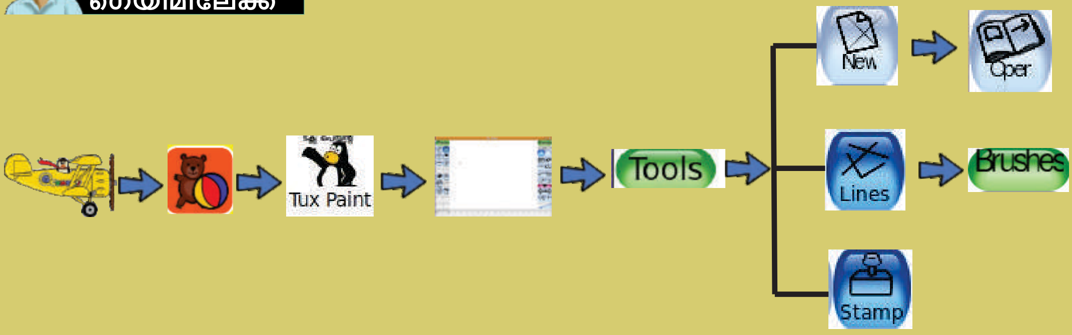
"എന്താ തീക്കട്ടപോലെ..." രാജു ചോദിച്ചു.

വേട്ടക്കാരന്റെ ആകൃതിയിലുള്ള ഒരു നക്ഷത്രക്കൂട്ടം ആകാശത്തുണ്ടെന്ന് നിങ്ങൾ കേട്ടിട്ടുണ്ടോ? മുത്തശ്ശി പറയുന്നതും രാജു പറയുന്നതും തമ്മിൽ എന്തെങ്കിലും ബന്ധമുണ്ടോ?

നിങ്ങളും വാനനിരീക്ഷണം നടത്തുമല്ലോ...!

രാത്രിയിലെ ആകാശം നിരീക്ഷിച്ച് കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ചിത്രം വരയ്ക്കുക.

ഗെയിമിലേക്ക്

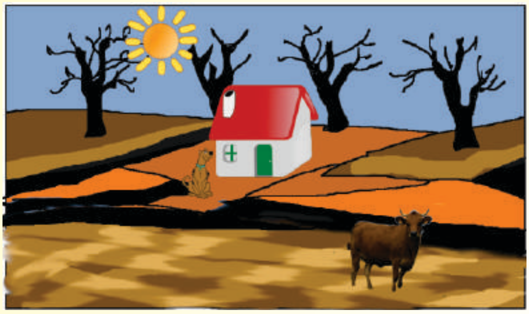


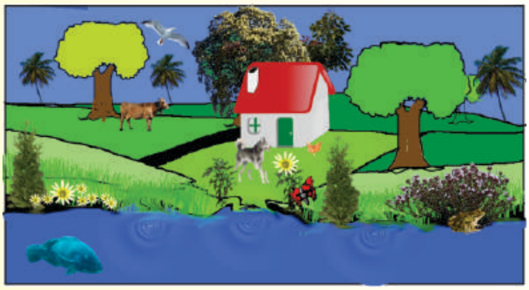
ടക്സ് പെയിന്റ് തുറക്കുക. സ്ക്രീനിന്റെ ഇടതുവശത്തായി Tools മെനു കാണാം. ഇതിൽ Paint, Stamp, Quit എന്നിങ്ങനെ നിരവധി ടൂളുകളുണ്ട്. ഓരോന്നിന്റെയും സബ്ടൂളുകളും നൽകിയിട്ടുണ്ട്. ഉദാ: Paint ടൂളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ വിവിധതരം ബ്രഷുകളും Stamp ൽ ചിത്രങ്ങളും Text ൽ അക്ഷരങ്ങളും ലഭിക്കുന്നു. New (പുതിയ ഷീറ്റ്) ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ ഏത് പശ്ചാത്തല നിറത്തോടുകൂടിയ ഷീറ്റ് വേണമെന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

അധ്യായം 5

ജലം ജീവാമൃതം

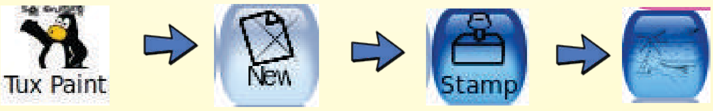
മഴ വന്നപ്പോൾ...





മഴയ്ക്കുശേഷം പ്രകൃതിയിൽ എന്തെല്ലാം മാറ്റങ്ങളാണുണ്ടാകുന്നത്? നിരീക്ഷിച്ചിട്ടുണ്ടോ?

ഗെയിമിലേക്ക്



യോജിച്ച സ്റ്റാമ്പ് തിരഞ്ഞെടുക്കൂ

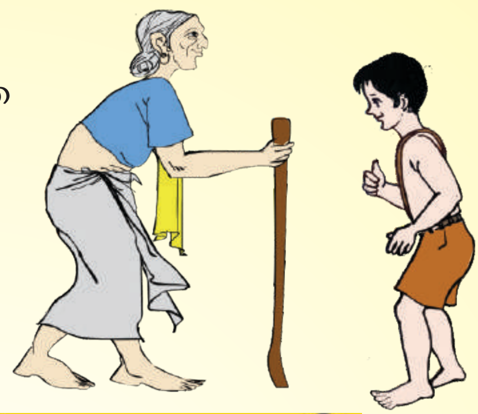
Tux Paint ലെ Stamp ടൂളുകളുപയോഗിച്ച് മഴയ്ക്കു മുമ്പും ശേഷവുമുള്ള മാറ്റങ്ങൾ കാണിക്കുന്ന ചിത്രം വരയ്ക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. Paint, Brush, Shapes, Lines, Eraser എന്നിവ ഉപയോഗിച്ച് കൂടുതൽ മിഴിവാർന്ന ചിത്രങ്ങൾ കുട്ടികൾ അവരുടെ ഭാവനയ്ക്കനുസരിച്ച് വരയ്ക്കട്ടെ. Applications - Education - Tux Paint എന്ന ക്രമത്തിലും ടക്സ് പെയിന്റ് തുറക്കാവുന്നതാണ്.

അധ്യായം 6

കേൾക്കാം തിരിച്ചറിയാം

“മോനേ...കളി നിർത്തി അച്ഛൻ പറഞ്ഞ തൊക്കെ പഠിച്ചോളൂ...”

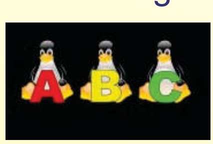
“ഞാൻ പഠിക്കുകതന്നെയാണ് മുത്തശ്ശീ...”

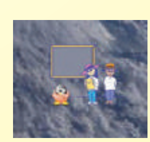


ചിത്രത്തിലെ ചോദ്യചിഹ്നത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. പറയുന്ന അക്ഷരങ്ങൾ ശ്രദ്ധിച്ച് ചുവടെനിന്നു യോജിച്ചവ ചോദ്യചിഹ്നത്തിലേക്ക് മൗസ് ഉപയോഗിച്ച് വലിച്ചിടണേ...

ഗെയിമിലേക്ക്

ഓമ്നി ടക്സ് → Writing → Letters →





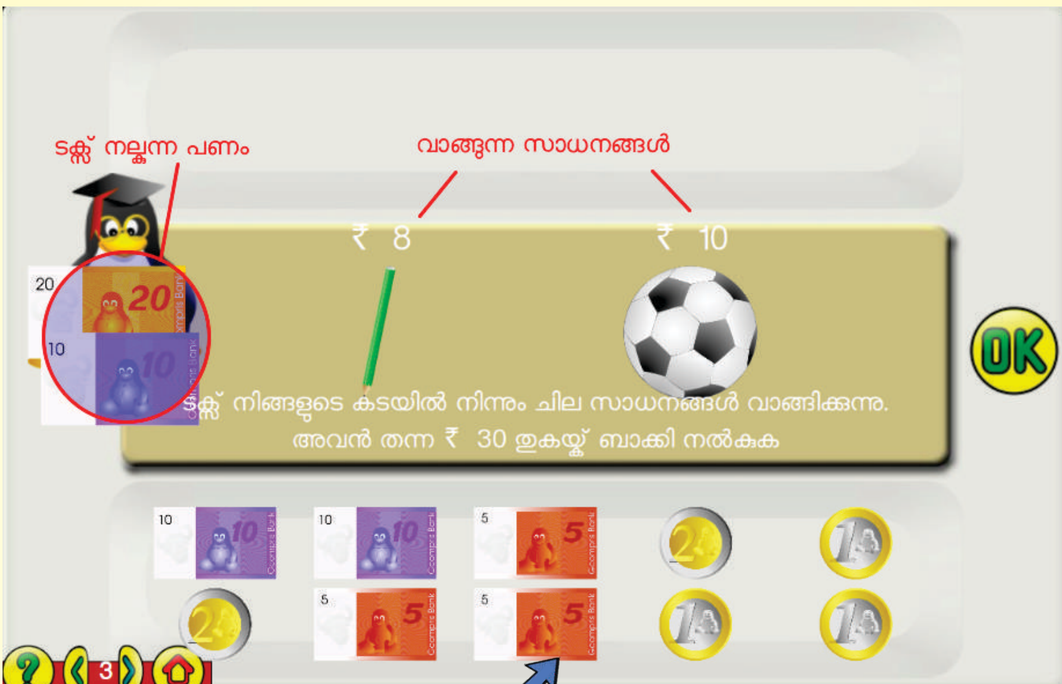
ശബ്ദം ശ്രദ്ധിച്ച് താഴെനിന്ന് യോജിച്ച അക്ഷരത്തെ ചോദ്യചിഹ്നത്തിലേക്ക് വലിച്ചിടുക. Level 2, Level 3 എന്നിവ ചെയ്തുനോക്കൂ.

Letters, A to F board, Scrambled letters എന്നിവയും ഇതേ രീതിയിൽ പ്രവർത്തിപ്പിക്കാവുന്നതാണ്.

അധ്യായം 7

ബാക്കിയെത്ര?

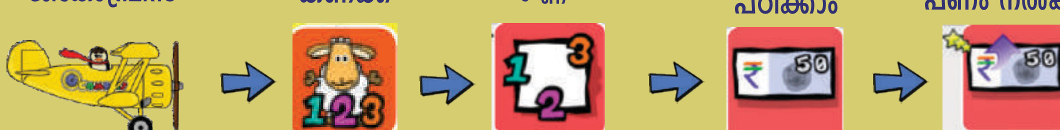
ടക്സ് കടയിൽനിന്നു സാധനങ്ങൾ വാങ്ങുകയാണ്. വാങ്ങിയ ഉപകരണങ്ങളുടെ വില കണക്കുകൂട്ടി ടക്സിന് ബാക്കി കൊടുക്കാൻ മറക്കരുതേ.....



ടക്സിന് നൽകേണ്ട തുക ഈ ഭാഗത്തു നിന്നു തിരഞ്ഞെടുക്കുമല്ലോ....

ഗെയിമിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ് → **കണക്ക്** → **എണ്ണൽ** → **രൂപയും നാണയങ്ങളും കളികളിലൂടെ പഠിക്കാം** → **ടക്സിന് ബാക്കി പണം നൽകാം**



വാങ്ങുന്ന വസ്തുക്കളുടെ തുക കാണുക. ടക്സ് നൽകുന്ന പണം കാണാവുന്നതാണ്. ബാക്കി നൽകേണ്ട സംഖ്യയിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് OK അമർത്തുക.

അധ്യായം 8

തൂക്കിനോക്കാം

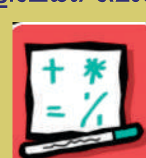
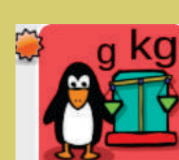
മുത്തശ്ശിയും രാജുവും എപ്പോഴും ഇങ്ങനെയാണ്. മുത്തശ്ശി പറയുന്നത് പലതും രാജുവിന് മനസ്സിലാവില്ല.

പണത്തൂക്കം, റാത്തൽ, തുലാം.......... എന്നിങ്ങനെ.

ഇപ്പോൾ ഗ്രാമും കിലോഗ്രാമും ഒക്കെയാണ് അളവുകൾ. അതും തുലാസിലും ഇലക്ട്രോണിക് വെയിങ് മെഷീനിലും.

ഇവിടെനിന്നു യോജിച്ച തൂക്കക്കട്ടികൾ മൗസുപയോഗിച്ച് തുലാസിലേക്ക് എടുത്തുവയ്ക്കുക.

ഗെയിമിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ്		കണക്ക്		കണക്കുകൂട്ടലുകളിലേക്ക് പോകാം		തൂക്കിനോക്കാം
	→		→		→	

ഭാരം തുല്യമാക്കുക എന്ന പ്രവർത്തനത്തിന് ആവശ്യമായ സഹായം നൽകുക. ഇരുവശവും തുല്യമായാൽ മാത്രമേ തുലാസ് നേരെ നിൽക്കുകയുള്ളൂ എന്ന ആശയം കുട്ടികൾക്ക് ലഭിക്കുന്നു.

അധ്യായം 9
നേരവും കാലവും

സമയം ശരിയാക്കാമെന്ന് രാധ മുത്തശ്ശിയോട് പറഞ്ഞെങ്കിലും അവൾക്ക് തെല്ല് പേടിയുണ്ടായിരുന്നു. രാധയ്ക്ക് പേടിയില്ലാതെ ക്ലോക്കിലെ സമയം മാറ്റാൻ എന്താണ് വഴി?

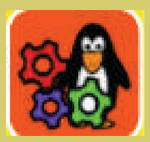
സമയം ക്രമീകരിക്കാനുള്ള ഒരു ഗെയിം കളിച്ചാലോ?

ഗെയിമിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ്

→

കണ്ടുപിടിക്കാമോ



→

പലതരം കളികൾ

→

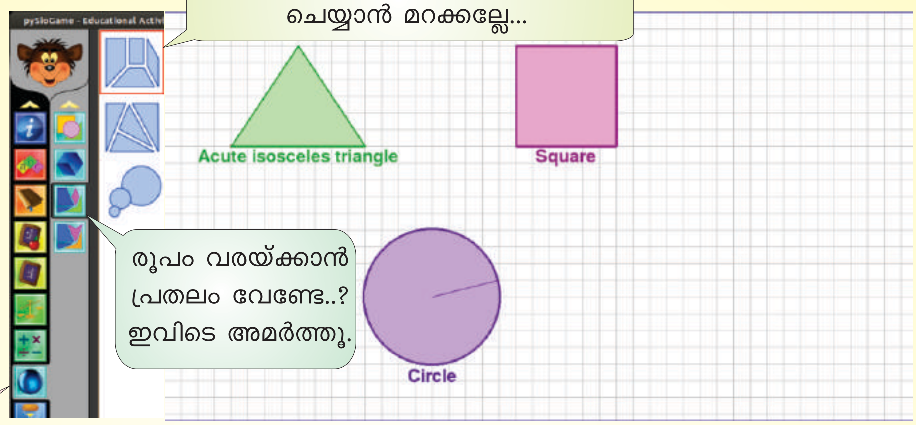
ക്ലോക്ക് പഠനം

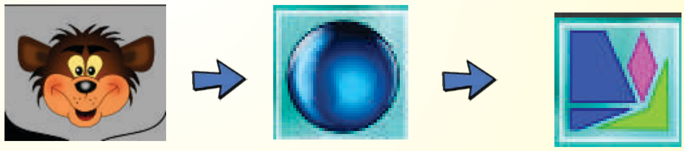
ആദ്യ ലെവൽ ഗെയിമിലെ മൂന്ന് പ്രവർത്തനങ്ങളും പൂർത്തിയാക്കണം. ശേഷം രണ്ടാം ലെവലിലെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നൽകാം. മണിക്കൂർ-മിനിറ്റ്-സെക്കന്റ് സമയം ക്രമീകരിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളാകട്ടെ അവസാനം.

അധ്യായം 10

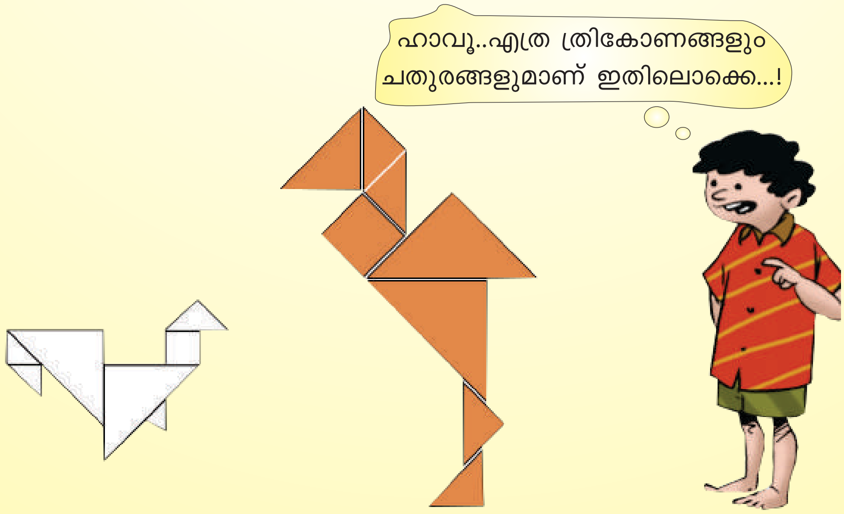
രൂപങ്ങൾ ചേരുമ്പോൾ

എന്തെല്ലാം രൂപങ്ങളാണ് നമ്മുടെ ചുറ്റുമുള്ളത്, അല്ലേ! ഈ രൂപങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് വരയ്ക്കാമോ? pySioGame ൽ രൂപങ്ങൾ വരച്ചുനോക്കൂ...



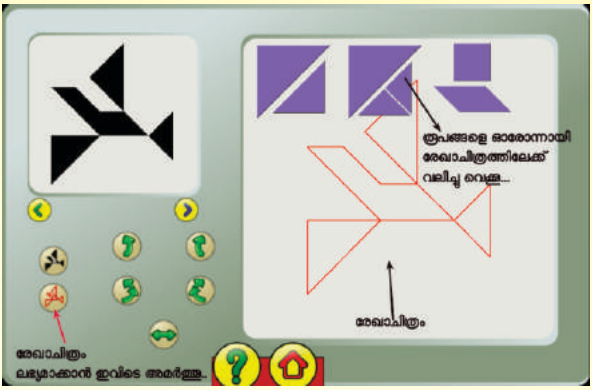


ഇങ്ങനെയും രൂപങ്ങൾ!!

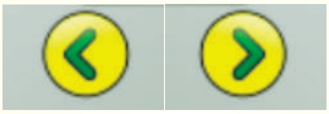


ഈ കളിക്കായി ജികോമ്പ്രിസ് ഉപയോഗിക്കണേ...

ജാലകത്തിലെ വലതുഭാഗത്തുള്ള രൂപങ്ങൾ യോജിപ്പിച്ച് ഇടതുഭാഗത്തു കാണുന്നതു പോലുള്ള വലിയ രൂപം തയാറാക്കിനോക്കൂ.

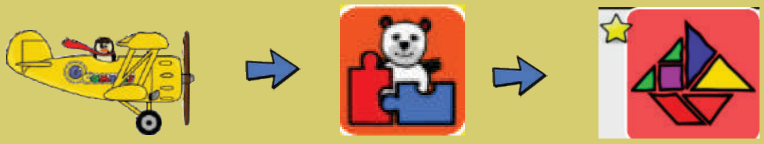


രൂപങ്ങളെ വലത്തോട്ടും ഇടത്തോട്ടും തിരിക്കാം.



ഗെയിമിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ്	കുരുക്കഴിക്കൽ	ഗണിതരൂപങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ചുള്ള നിർമിതി



അധ്യായം 11

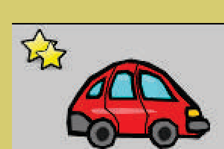
വഴി കണ്ടെത്തൂ

അമ്മാവന്റെ വീട്ടിൽ പോയി തിരിച്ചുവരുകയാണ് ലക്ഷ്മിയും അച്ഛനും അമ്മയും. നേരം വളരെ വൈകിയതിനാൽ അമ്മാവൻതന്നെ കാറിൽ കൊണ്ടു വിടാമെന്ന് പറഞ്ഞു. വരുന്ന വഴിയിൽ അവരുടെ കാർ നഗരത്തിലെ വലിയൊരു ട്രാഫിക് ജാമിൽ കുടുങ്ങി. ചുവന്ന കാറിലാണ് അവർ യാത്രചെയ്യുന്നത്. അവരുടെ കാറിന് മുമ്പിലുള്ള തടസ്സം നീക്കി പുറത്തേക്കുള്ള വഴി കാണിച്ചുകൊടുക്കൂ.

പുറത്തേക്കുള്ള വഴി കാണിക്കൂ...

ഗെയിമിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ് → കുരുക്കഴിക്കൽ → വഴി കണ്ടെത്തൽ



കട്ടകൾ വിലങ്ങനെയും കുത്തനെയും മാത്രമേ ചലിക്കൂ. ഇവയെ ചലിപ്പിക്കുന്നതിന് അവയിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് വലിക്കുക.

അധ്യായം 12

വർണച്ചിറകുകൾ വീശിവീശി

പൂന്തോട്ടത്തിലും പരിസരങ്ങളിലുമായി നിങ്ങൾ കണ്ട ചിത്രശലഭങ്ങൾ ഏതെല്ലാമാണ്? നിങ്ങൾക്കും ഒരു ആൽബം നിർമിച്ചുകൂടേ?

Butterfly ആൽബം

ആൽബം ഉണ്ടാക്കാൻ

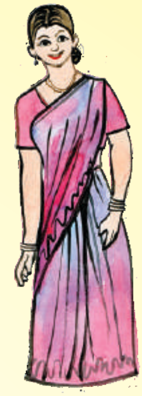
→

→ **പൂമ്പാറ്റകളുടെ അനുയോജ്യമായ സ്റ്റാമ്പുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കൂ**

Tux Paint തുറന്ന് പുതിയ കാൻവാസിൽ പൂമ്പാറ്റയുടെ ആൽബം നിർമിക്കുക. Stamp ടൂളുകൾ തന്നെയാണ് ഇതിനും ഉപയോഗിക്കേണ്ടത്.

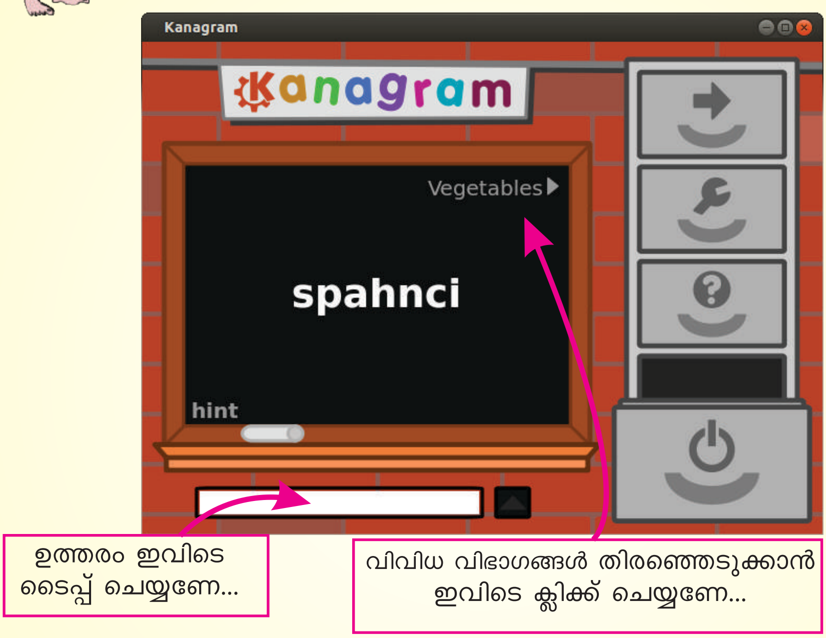
അധ്യായം 13

വാക്ക് ഏത്?



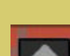
“ഈ സ്ക്രീനിൽ കാണുന്ന അക്ഷരങ്ങൾകൊണ്ട് ഒരു വാക്കുണ്ടാക്കാൻ സഹായിക്കാമോ?” രാജു അമ്മയോട് ചോദിച്ചു.

“സ്കൂളിൽനിന്ന് പഠിച്ച വാക്കുകൾ ഓർത്തുനോക്കൂ. അക്ഷരങ്ങളെ ശരിയായ ക്രമത്തിൽ അടുക്കുകയാണ് വേണ്ടത്”– അമ്മ പറഞ്ഞു.



ഗെയിമിലേക്ക്

കെ അനഗ്രാം തുറക്കുക. അക്ഷരങ്ങൾ ക്രമപ്പെടുത്തിയാൽ കിട്ടുന്ന വാക്ക് താഴെക്കാണുന്ന വെളുത്ത ചതുരത്തിൽ ടൈപ്പ് ചെയ്യുക.

ഉത്തരം ശരിയാണോ എന്നറിയാൻ  ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

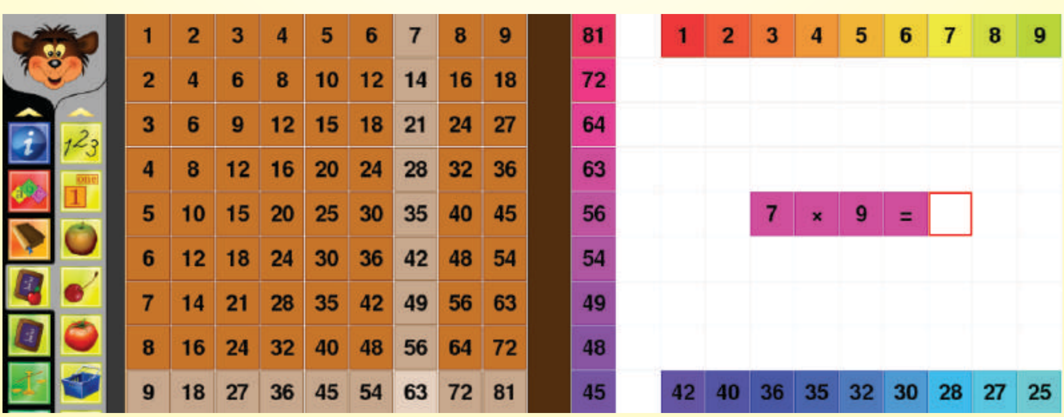
കെ അനഗ്രാം തുറക്കുന്ന വിധം

Applications - Education - Kanagram

അധ്യായം 14

വരികളും നിരകളും

രാജു	: നമ്മുടെ തോട്ടത്തിൽ എത്ര വാഴകളുണ്ട് മുത്തശ്ശീ...?
മുത്തശ്ശി	: എണ്ണിനോക്ക് മോനേ.
രാജു	: ഈ വാഴ മുഴുവനും എണ്ണിനോക്കുകയോ...!
മുത്തശ്ശി	: അതിനൊരെളുപ്പവഴിയുണ്ട്. ആദ്യം എത്ര വരികളുണ്ടെന്ന് നോക്കൂ.
രാജു	: 3 വരികൾ.
മുത്തശ്ശി	: ഇനി എത്ര നിരകളുണ്ടെന്ന് നോക്കൂ.
രാജു	: 6 നിരകൾ.
മുത്തശ്ശി	: ഇനി എത്ര വാഴകളുണ്ടെന്ന് കണ്ടുപിടിക്കാലോ...



1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	18	27	36	45	54	63	72	81

pySioGame തുറന്ന് ഗുണനക്രിയകൾ ചെയ്തു നോക്കൂ.

ഗെയിമിലേക്ക്

pySioGame → Mathematics Table → Multiplication Table

പുതിയ ചോദ്യങ്ങൾ നൽകാൻ എനിക്ക് കഴിയും.

ഉയർന്ന ലെവലിലേക്ക് പോകണോ? ഞാൻ സഹായിക്കാം.

ചെയ്തത് ശരിയായോ? എന്നെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യൂ.

ഷേഡ് ചെയ്തിരിക്കുന്ന കളങ്ങൾ നിരീക്ഷിച്ച് ഗുണനഫലം കണ്ടെത്താൻ നിർദേശിക്കുക. മുകളിലും താഴെയും ഇടതുവശത്തുമായി നൽകിയിരിക്കുന്ന സംഖ്യകളിൽ നിന്നു ശരിയുത്തരം ഡ്രാഗ്ചെയ്ത് ചേർത്താൽ മതി. ശരിയുത്തരം പരിശോധിക്കുന്നതിനും ഉയർന്ന ലെവലിലുള്ള ചോദ്യങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനും അവസരം നൽകണം. തുടർന്ന് Mathematics 2 തന്നെയുള്ള ×? ടൂൾ ഉപയോഗിച്ചും പരിശീലിപ്പിക്കേണ്ടതാണ്.

ഇനി നമുക്ക് മറ്റു ചില ഗെയിമുകൾകൂടി കളിച്ചാലോ....?

ചോദ്യവും ശരിയുത്തരവും ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ താഴെ നിങ്ങൾക്ക് സ്കോർ ലഭിക്കുന്നത് കണ്ടോ? ഇനി കൂടുതൽ ജോടികൾ കണ്ടെത്തൂ.

pySioGame → Mathematics 2 Game → Maths Matching

അധ്യായം 15

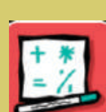
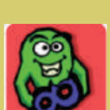
ഗുണിതങ്ങളെ പിടിക്കാം

“നിർദേശിച്ച സംഖ്യയുടെ ഗുണിതങ്ങളെ മാത്രമേ പിടിക്കാവൂ.”

“സ്പേസ് ബാർ ഉപയോഗിച്ചാണ് പിടിക്കേണ്ടത്. ഇതുപോലെ ഇതിലെ മറ്റു പ്രവർത്തനങ്ങൾകൂടി ചെയ്തുനോക്കൂ.”

ഗെയിമിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ് → കണക്ക് → കണക്കുകൂട്ടലു കളിലേക്ക് പോകാം → കണക്കു കൂട്ടലുകളിലേക്ക് → ഗുണിതങ്ങളെ പിടിക്കൂ

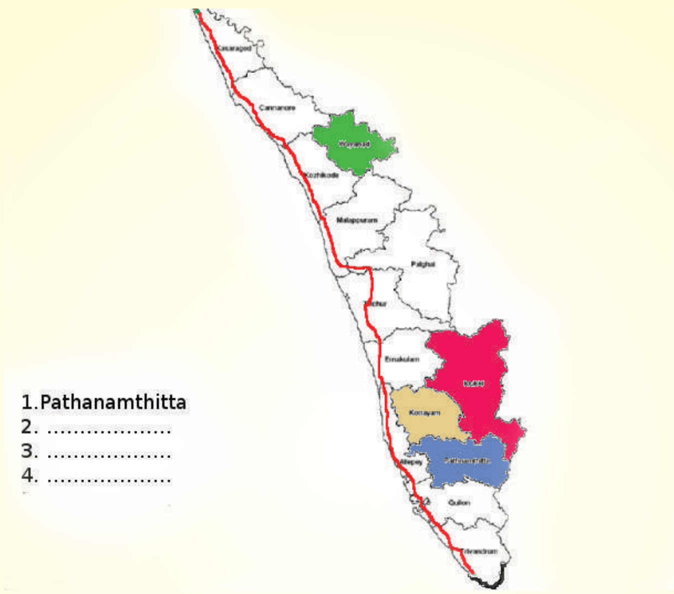
മുകളിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന നിർദേശമനുസരിച്ച് ‘ആരോ കീ’ ഉപയോഗിച്ച് ലക്ഷ്യത്തിലേക്കു നീങ്ങുക. സംഖ്യയെ വിഴുങ്ങാൻ സ്പേസ് ബാർ ഉപയോഗിക്കുക. തെറ്റിപ്പോയാൽ എന്റർ കീ അമർത്തുക. രണ്ട് തെറ്റുകൾ ആവർത്തിച്ചാൽ കളിയുടെ തുടക്കത്തിലേക്കെത്തും.

അധ്യായം 16

കേരളക്കരയിലൂടെ

പിറന്നാൾ ആഘോഷിക്കാൻ പോയ മനുവും കുടുംബവും തിരുവനന്തപുരത്തുനിന്നു കാസറഗോഡേക്ക് തീവണ്ടിയിലാണ് തിരിച്ചുപോന്നത്. തിരുവനന്തപുരത്തുനിന്ന് ആലപ്പുഴയിലൂടെ തന്റെ വീട്ടിലേക്കുള്ള യാത്ര മനു അടയാളപ്പെടുത്തിയത് ഇങ്ങനെയാണ്.

പ്രവർത്തനം 1



Tux Paint ഉപയോഗിച്ച് മനു യാത്രചെയ്ത റെയിൽപ്പാത നിങ്ങളും ഒന്ന് അടയാളപ്പെടുത്തിനോക്കൂ.

ഈ യാത്രയിൽ മനു സഞ്ചരിക്കാത്ത ജില്ലകൾ ഏതെല്ലാമാണ്?

1. Pathanamthitta 2. .... 3. .... 4. ....

ഭൂപടം ലഭിക്കാൻ

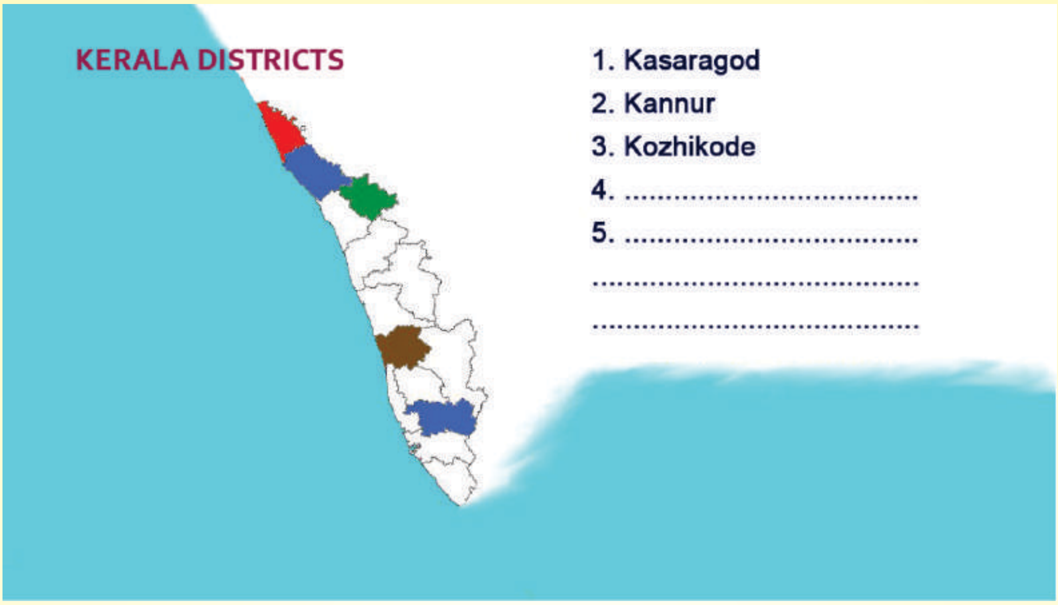
ടക്സ് പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ചാണ് ഈ പ്രവർത്തനം ചെയ്യേണ്ടത്.

➡ ഉചിതമായ സ്റ്റാമ്പുകൾ ഉപയോഗിക്കുക.

➡ ഉചിതമായ ബ്രഷും നിറവും ഉപയോഗിക്കുക.

പ്രവർത്തനം 2

ജില്ലകൾക്ക് നിറം നൽകാം



പ്രവർത്തനം 3

വയനാട് ജില്ലയെക്കുറിച്ച് മനു എഴുതിയ കാര്യങ്ങൾ ഇതായിരുന്നു.

ജില്ല	:	വയനാട്
ജില്ലാ ആസ്ഥാനം	:	കൽപ്പറ്റ
ജില്ല രൂപീകരിച്ച വർഷം	:	1980
അയൽ ജില്ലകൾ	:	കണ്ണൂർ, കോഴിക്കോട്, മലപ്പുറം

നിങ്ങളുടെ ജില്ലയുടെയും അയൽ ജില്ലകളുടെയും വിവരങ്ങൾ Tux Paint ൽ നിന്ന് കണ്ടെത്തി എഴുതൂ.

ടക്സ് പെയിന്റിലേക്ക്

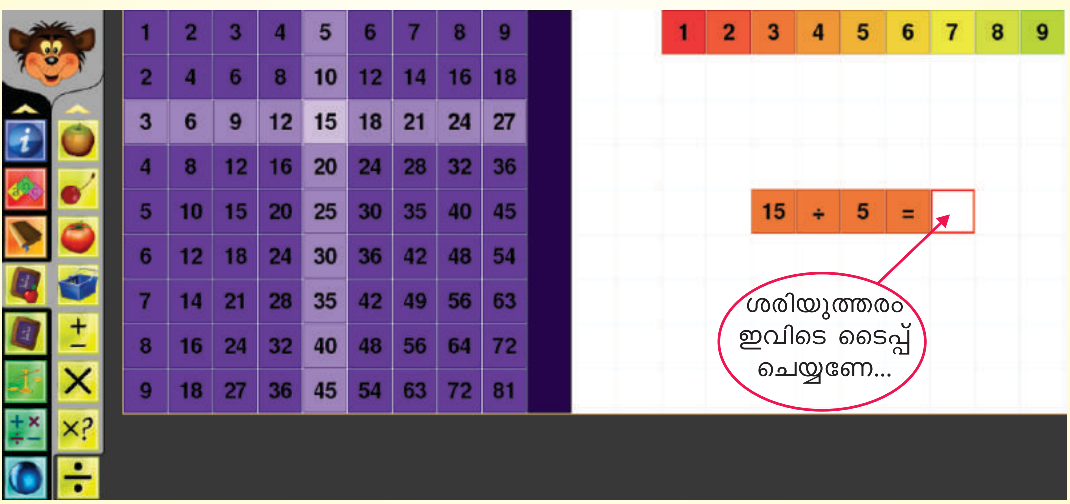
യോജിച്ച സ്റ്റാമ്പുകൾ ഉപയോഗിക്കുക.

സ്റ്റാമ്പുകളിൽനിന്ന് കേരളത്തിലെ ജില്ലകൾ ഓരോന്നായി കണ്ടെത്തിയാൽ ആവശ്യമായ വിവരങ്ങൾ ലഭിക്കുന്നതാണ്.

അധ്യായം 17

തുല്യമായി വീതിക്കാം

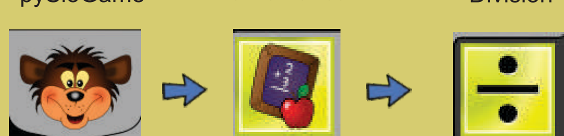
"ആകെ 15 ഉണ്ണിയപ്പമുണ്ട്." രാജു ഉണ്ണിയപ്പമെണ്ണിത്തീർത്ത സന്തോഷത്തോടെ പറഞ്ഞു. "ഇതെങ്ങനെ നമ്മൾ അഞ്ചുപേർ തുല്യമായി പങ്കിട്ടെടുക്കും?" രാധയ്ക്ക് സംശയമായി.



pySioGame തുറന്ന് ഹരണക്രിയ ചെയ്തുനോക്കൂ.

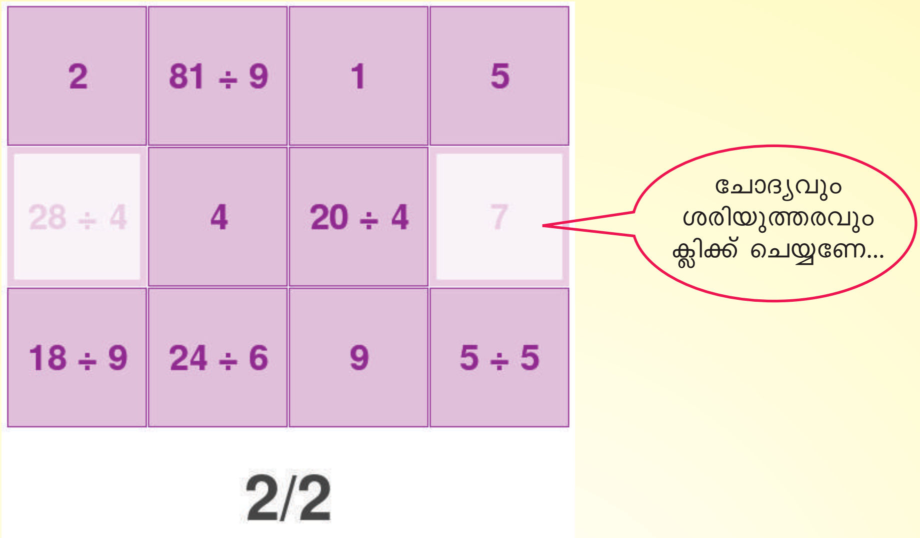
ഗെയിമിലേക്ക്

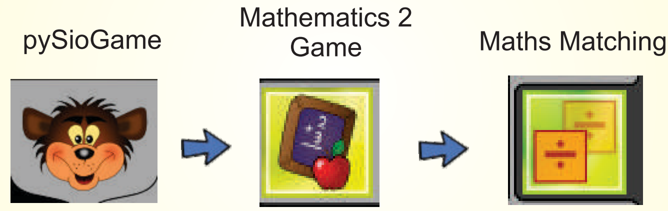
pySioGame തുറക്കുക

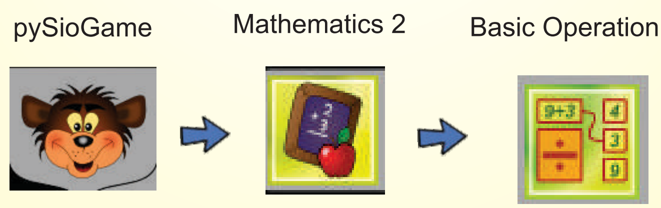


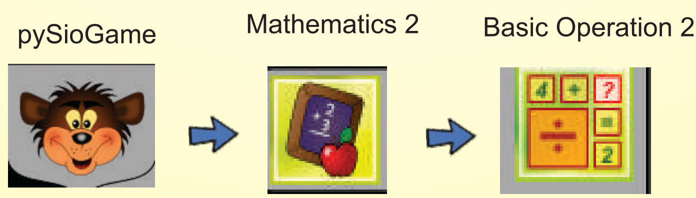
ഗുണനക്രിയ ചെയ്ത രീതിതന്നെയാണ് ഇവിടെയും അവലംബിക്കേണ്ടത്.

കൂടുതൽ ഗെയിമുകൾ പരിചയപ്പെടാം









സൂചനകൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്തി ഹരണക്രിയകൾ ഉറപ്പിക്കുന്നതിനുള്ള കൂടുതൽ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നൽകാവുന്നതാണ്.

അധ്യായം 18

എല്ലാ ഗണിതക്രിയകളും

ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ കാണുന്ന ഗണിതക്രിയയുടെ ഉത്തരം മറ്റേതോ കാർഡിൽ ഒളിഞ്ഞിരിപ്പുണ്ട്. അത് കണ്ടെത്തൂ.

ഗെയിമിലേക്ക്

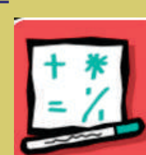
ജികോമ്പ്രിസ്

→

കണക്ക്

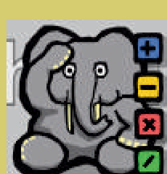
→

കണക്കുകൂട്ടലു കളിലേക്ക് പോകാം



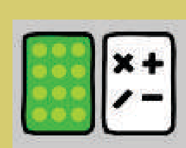
→

ഓർമശക്തി ഉപയോഗിച്ചുള്ള കണക്കിലെ കളികൾ



→

എല്ലാ ക്രിയകളും അടങ്ങിയ കളി



ഗണിതക്രിയകളും ഫലവും തുല്യമായ കാർഡുകൾ കണ്ടെത്തുക.

തന്നിട്ടുള്ള കാർഡുകളിൽനിന്ന് ഗണിതക്രിയയും ഫലവും തുല്യമായ രണ്ടു കാർഡുകളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് കണ്ടെത്തുമ്പോൾ അവ മറഞ്ഞുപോകുന്നു. ഈ രീതി യിൽ തന്നിട്ടുള്ള കാർഡുകളെല്ലാം മായ്ക്കുക.

അധ്യായം 19

വാക്കുകൾ നിർമിക്കൂ

ചിതറിക്കിടക്കുന്ന അക്ഷരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് എത്ര വാക്കുകൾ നിർമിക്കാമെന്ന് കണ്ടെത്തൂ...

ഗെയിമിലേക്ക്

ഗെയിംസ് → **അനഗ്രാമരമ**

ഇതൊരു പദകേളിയാണ്. ഏറ്റവും കുറഞ്ഞ സമയത്തിനുള്ളിൽ ഏറ്റവും കൂടുതൽ വാക്കുകൾ ഉണ്ടാക്കണം. വാക്കുകൾ ശരിയായാൽ Answers കള്ളികളിൽ അവ കാണാം.

ഏഴ് അക്ഷരങ്ങൾ മാത്രമാണ് ഈ പ്രവർത്തനത്തിനായി നൽകിയിരിക്കുന്നത്. ഈ അക്ഷരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഏറ്റവും നീളം കൂടിയ വാക്ക് നിർമിക്കുകയാണെങ്കിൽ അടുത്ത ഘട്ടത്തിലേക്ക് പ്രവേശിക്കുകയും ചെയ്യാം.

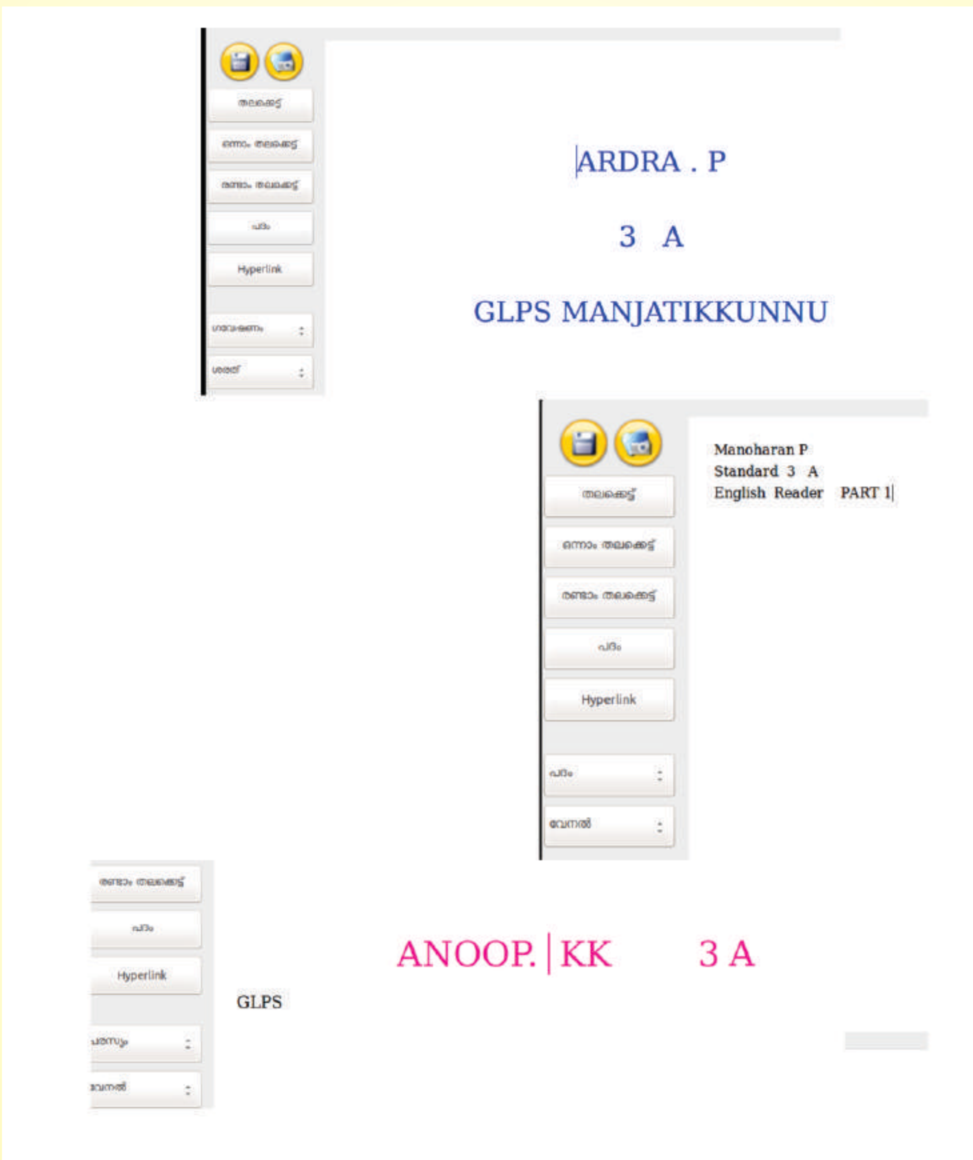
അധ്യായം 20

Who am I

ഏതാനും മൃഗങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ നൽകിയിരിക്കുന്നു. അവയിൽ വിട്ടുപോയവ എഴുതൂ.

1	I am big. I have a trunk. I trumpet. I am	
2	.... I mew .... I am	
3	I am the king of the forest. I am big and strong. I live in .... I am	

Manoharan KP
3 A
GLPS Manchadikkunnu
Palakkad Dt.
Kerala

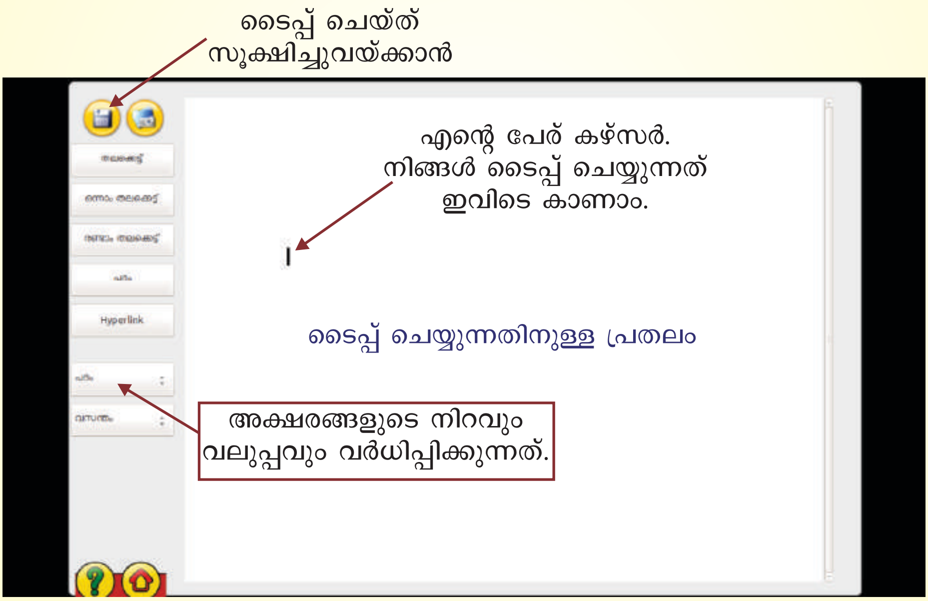


മൂന്ന് എ ക്ലാസിലെ അനൂപും കൂട്ടുകാരും അവരുടെ പേരുകൾ ടൈപ്പ് ചെയ്തിരിക്കുന്നതു നോക്കൂ. ഇതിൽ തലക്കെട്ട്, ഒന്നാം തലക്കെട്ട്, രണ്ടാം തലക്കെട്ട്, പദം, ഗവേഷണം, വൈകാരികം, ഔദ്യോഗികം, പരസ്യം, വസന്തം, വേനൽ, ശിശിരം എന്നിങ്ങനെ ഉപവിഭാഗങ്ങളായി തിരിച്ചിട്ടുണ്ട്. ഇവ അക്ഷരങ്ങളുടെ നിറം, വലുപ്പം എന്നിവ ക്രമീകരിക്കുന്നതിനു വേണ്ടിയുള്ളതാണ്.

ഇതുപോലെ നിങ്ങളുടെ പേരും കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ടൈപ്പ് ചെയ്താലോ...?

ജികോമ്പ്രിസിലെ ഉല്ലാസക്കളികളിലെ 'എഴുത്തോല'യാണ് ഇതിനായി ഉപയോഗിക്കേണ്ടത്.

ഗെയിമിലേക്ക്



എഴുത്തോല ജാലകം

നേരത്തേ പൂർത്തിയാക്കിയ വാക്കുകളും എഴുത്തോലയിൽ ടൈപ്പ് ചെയ്യാൻ മറക്കരുതേ...!

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ