

കിളിപ്പട്ടി

വിവരിനിയ സാങ്കേതികവിഭാഗം

സ്നാൻഡോർഡ് 1



കേരളസർക്കാർ
വിദ്യാഭ്യാസവകുപ്പ്

സംസ്ഥാന വിദ്യാഭ്യാസ ഗവേഷണ പരിശീലന സമിതി (SCERT)

2017



ജനഗണമന അധിനായക ജയഹോ

ഭാരത ഭാഗ്യവിഭാതാ,

പഞ്ചാബസിന്ധു തുജറാത്ര മഹാ

ദ്രാവിഡ് ഉത്കല സംഗാ,

വിന്യഹിമാചല യമുനാഗംഗാ,

ഉച്ചലജലയിതരംഗാ,

തവശുഭനാമേ ജാഗ്രേ,

തവശു ആശീഷ മാഗ്രേ,

ഗാഹോ തവ ജയ ഗാമാ

ജനഗണമംഗലദായക ജയഹോ

ഭാരത ഭാഗ്യവിഭാതാ

ജയഹോ, ജയഹോ, ജയഹോ,

ജയ ജയ ജയ ജയഹോ!



ഈ ഏരപ്പ് രാജ്യമാണ്. എല്ലാ ഈ കാര്യം ഏരപ്പ് സഹോദരീസഹോദരമാരാണ്.

ഞാൻ ഏരപ്പ് രാജ്യത്വത്വ സ്വന്നഹിക്കുന്നു; സമ്പുർണ്ണവും വൈവിധ്യപൂർണ്ണവുമായ അതിന്റെ പാരമ്പര്യത്വത്തിൽ ഞാൻ അഭിമാനം കൊള്ളുന്നു.

ഞാൻ ഏരപ്പ് മാതാപിതാക്കലേയും ഗുരുക്കമൊരേയും മുതിർന്നവരെയും ബഹുമാനിക്കും.

ഞാൻ ഏരപ്പ് രാജ്യത്വിന്റെയും ഏരപ്പ് നാടുകാരുടെയും ക്ഷേമത്വത്തിനും ഹഫ്രൂഖരത്തിനും 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@gmail.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

പ്രിയപേട്ട കുട്ടിക്കളേ,

കളിയും കാലുവുമായി നിങ്ങൾക്കൊരു
കുടുകാരനിതാ.

ചിത്രം കാണാം, വരയ്‌ക്കാം,
നിറങ്ങൾ ചേർക്കാം.

രു കുടുകാരനായി, സഹായിയായി.

പുത്തൻ അറിവുകളുമായി, പുതിയ കളികളുമായി
കമ്പ്യൂട്ടർ വരവായി.

കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് കളിക്കാൻ, പറിക്കാൻ
ഈ പുസ്തകം നിങ്ങളെ സഹായിക്കും.

സ്നേഹാശംസകളോടെ,



ഡോ. ജീ. പ്രസാദ്
ധയാക്കടർ
എസ്.എസ്.ആര്യ.ടി.

പാപുസ്തക ചെന്നാസ്ഥിതി

വിവരവിനിധിയ സാക്ഷതികവിഭ

സ്ഥാനം: 1

ചെയർമാൻ

കെ. അനീവൻ സാദത്
എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടർ
എ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
തിരുവന്നപുരം

അംഗങ്ങൾ

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

ജി. ദേവരാജൻ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
എറണാകുളം

അബ്ദുൾ ഹക്കിം
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

പ്രദീപ്കുമാർ മാട്ടു
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

ശിരീഷ് മോഹൻ പി. കെ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കുമ്മട്ടി

രക്കൻ കെ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കാസറഗോഡ്

ഗണേഷ് കുമാർ എം.
അകാദമിക് ഓഫീസർ
എ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്

ചിത്രീകരണം

ഈ. സുരേഷ്
കാർട്ടൂൺിസ്റ്റ്, പ്രഫീഷണൽ

കോഴിക്കോട്

മുസ ചുന്തജിബി
ചിത്രകലാധാരകൾ
എം. എം. ഇ. എം. എസ്.
മേരുമുറി, മലപ്പുറം

കോ-ഓർഡിനേറ്റർ
ഹരിസന്ദര് ഉക്ക
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ¹
എ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

അകാദമിക് കോ-ഓർഡിനേറ്റർ¹
ഡോ. ചീന. എസ്
അസിസ്റ്റന്റ് പ്രൊഫസർ¹
എസ്.സി.ഇ.ആർ.ടി.
തിരുവന്നപുരം



രാഖ്യ ടക്കി

കമ്പ്യൂട്ടർ 09

1. ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാൾ? 10

2. കീക്സ് ചെയ്ത് കണ്ണത്തു 11

3. മദ്യം പിടിക്കാം 12

4. പുച്ചുടികൾക്ക് വെള്ളമൊഴിക്കാം 13

5. ഒളിച്ചുകളി 14

6. എണ്ണിവരയ്ക്കാം 15

7. വീട് നല്ല വീട് 16

8. ആരാദ്യം 18

9. ഓൺ, രണ്ട്, മൂന്ന് 19

10. കുത്തുകളുത്ര? 20

11. അക്ഷരമഴ 21

12. കുഞ്ഞിക്കിളിയെ വീടിലെത്തിക്കാമോ? 22

13. എണ്ണാം... പറിക്കാം... 24

14. എണ്ണാം... അടുക്കാം... 25

15. ഓൺ ഓൺ രണ്ട്, രണ്ട് ചെണ്ടുമല്ലി 26

16. കുട്ടിനോക്കാം 27

17. മാസ്റ്റിക്കെന്ന് തൊഴി 29

18. നിശ്ചൽ ആരുടെ? 30



സീച്ചോക്,

2 മുതൽ 14 വയസ്സു വരെയുള്ള കൂട്ടികൾക്ക് കളികളിലൂടെ പരിക്കാനുള്ള ജികോറ്റിപിസ്, പെപമറി വിദ്യാർമ്മികൾക്ക് ചിത്രരചനയ്ക്ക് ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ടക്സ്‌പെയിൻ്റ്, വായന, ചതുഷ്കിയകൾ, നിരത്തെക്കുറിച്ചുള്ള ബോധം, യുക്തിചിന്ത എന്നിവ ബലപ്പെടുത്തുന്ന കളികളടങ്ങുന്ന പെസിയോ ഗൈഡ് എന്നിവയിലും ദയവുള്ള ലഭ്യപ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ഈ പാഠ പുസ്തകത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്.

ഭാഷയിലും ഗണിതത്തിലും ഐ.സി.ടി. സാധ്യതകൾ ഉപയോഗപ്പെടുത്താനും അക്ഷരഗൈൾ, സംഖ്യാബോധം എന്നിവ ഉറപ്പിക്കാനും സഹായകമായ കളികൾ ജികോറ്റിപിസിലുണ്ട്. പാഠാഗങ്ങളിലെ വിവിധ സന്ദർഭങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട കളികൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നതിലൂടെ പ്രസ്തുത വിഷയത്തിലെ പഠനനേട്ടങ്ങൾ ഉറപ്പുവരുത്താനും അനേകാടാപ്പും കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗത്തെക്കുറിച്ചുള്ള പ്രാഥമിക ധാരണകൾ കൂട്ടികളിലേക്കുന്നതിനായി കഴിയും.

ഇതിലെ ഒന്നു മുതൽ അഞ്ചു വരെ പാഠാഗങ്ങൾ കമ്പ്യൂട്ടർ പരിചയപ്പെടാനും പ്രവർത്തിപ്പിക്കാനുമുള്ള പ്രാഥമികധാരണകൾ ഉറപ്പിക്കാൻ ഉദ്ദേശിച്ചിട്ടുള്ളതാണ്. എല്ലാം വരയ്ക്കാം, ആരാദ്യം, ഒന്ന് രണ്ട് മുന്ന്, കുത്തുകളെത്ര, എല്ലാം പറിക്കാം, എല്ലാം അടുക്കാം, ഒന്നും ഒന്നും രണ്ട്, രണ്ടു ചെണ്ടുമല്ലി, കൂട്ടിനോക്കാം, മാന്ത്രികൾ തൊപ്പി എന്നീ പാഠാഗങ്ങൾ ഗണിതാശയങ്ങൾ ഉറപ്പിക്കാൻ ഉദ്ദേശിച്ചുള്ളതാണ്. അതേ പോലെ വലുത്, ചെറുത്, ആരോഹണക്രമം, കുടങ്ങളാക്കൽ, സകലനം, വ്യവകലനം തുടങ്ങിയവയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പ്രവർത്തനങ്ങളിലും വിവിധ കളികളിലും ദയവും കടന്നുപോകുന്നു.

വീട് നഘ്പ് വീട്, കുണ്ടിക്കിളിയെ വീടിലെത്തിക്കാമോ എന്നീ പാഠാഗങ്ങളിൽ വിവിധ വസ്തുകളുടെ നിറം, ആകൃതി, പതിസ്ഥിതി കാണുന്ന ജീവികൾ എന്നിവയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പഠനനേട്ടങ്ങൾ ഉറപ്പിക്കാനും വാക്കുകൾ തിരിച്ചറിയിക്കാനും രേഖപ്പെടുത്താനും സാധിക്കുന്ന കളികളാണ് ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്. കേരളപാഠാവലിയിലെ വീട് നഘ്പ് വീട് എന്ന യുണിറ്റിന്റെ അനുബന്ധപഠനമായി ഈ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നൽകാം.

ഓരോ കുട്ടിയുടെയും പഠനവിലും പരിശീലനിച്ച് യോജിച്ച് പഠനാനുഭവങ്ങൾ നൽകാൻ ഈ പ്രവർത്തനങ്ങൾ സഹായകമാണ്. ഭിന്നഗേൾഷിക്കാരായ കുട്ടികളെ പരിശീലനാനും അവർക്ക് യോജിച്ച് രീതിയിൽ പഠനപ്രവർത്തനങ്ങൾ ചിട്ടപ്പെടുത്താനും ഈ പുസ്തകത്തിന്റെ ഫലപ്രദമായ ഉപയോഗത്തിലൂടെ കഴിയും. കണ്ണും കേട്ടും സ്വപർശിച്ചും, വൈവിധ്യമാർന്ന കളികളിലൂടെ, പ്രവർത്തനങ്ങളിലൂടെ കുട്ടിയെ അറിവിന്റെ ലോകത്തേക്കു നയിക്കാനുതകുന്ന രീതിയിൽ ഈതിലെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ആസുത്രണം ചെയ്യണം.

പാഠപുസ്തകത്തിൽ നൽകിയ കളികളും പ്രവർത്തനങ്ങളും അവസാനവാക്കല്ലോ എന്ന കാര്യവും ശ്രദ്ധിക്കുമ്പോൾ. തീർച്ചയായും അത് അ അ എ ന യ ഉ വ ക യ ഉ അ ര ക. ല ല മ വ ക പ്രവർത്തനോമുഖവുമായ മറ്റു രീതികളും കൂണ്ട് വിനിമയത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്താൻ പ്രത്യേകം ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണ്.

കമ്പ്യൂട്ടർ

കമ്പ്യൂട്ടർ

ശാന്തരു സെികൻ കമ്പ്യൂട്ടർ
വേഗമിണങ്ങും ചണ്ടാതി
മഹസിൽ തൊട്ടു പറഞ്ഞതാളു
സ്കീമിൽ നോക്കിയിരുന്നോളു
കാഴ്ചകളുവധി കാണാലോ
പാട്ടുകൾ പലകുറി കേൾക്കാലോ
കുത്തിവരഞ്ഞു കളിക്കാലോ
കളികളിലൂടെ പരിക്കാലോ...



വരു നമ്മക്ക് ...



കളിക്കാം
ചിത്രം വരയ്ക്കാം
പാട്ടുകേൾക്കാം
സിനിമ കാണാം
കണക്കുകൂട്ടാം
ഒടപ്പ് ചെയ്യാം.

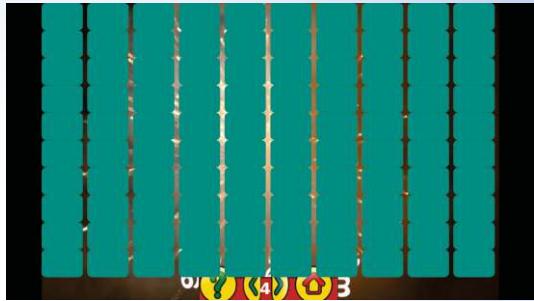


ഈണ്ണളിലൂടെ പേര്
പറയാമോ...?



1 ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാർ?

കടകൾ മായ്‌ച്ച്
ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാരാണെന്ന്
കണ്ടതാമോ?



നിങ്ങൾക്ക് കിട്ടിയ
ചിത്രങ്ങൾ
എന്തല്ലാമെന്ന് പറയു.



കീഴോട്

പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

Applications ➡ Education ➡ Educational Suite GCompris

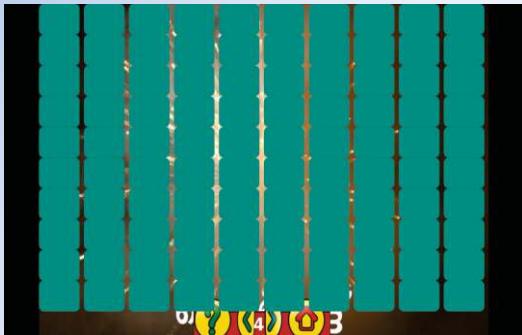
ജിക്കാസ്റ്റിസ് ➡ കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക ➡ ഉംഗ് ഉപയോഗം

പറിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ➡ ഉംഗ് ചലിപ്പിക്കുക



കുട്ടികൾക്ക് ശൈലിം തുറന്നു നൽകേണ്ടതാണ്.

2 കീക്സ് ചെയ്ത് കണ്ടതു



ഇതിനുള്ളിലും
എന്നോ ഉണ്ടലോ!



ഈ കളിയിൽ കടകൾ
ഒഴിവാക്കാനായി കീക്സ്
ചെയ്യുകയാണ് വേണ്ടത്.



മഹസിന്റെ
ഇടതുബട്ടൻ
അമർത്ഥനോ...

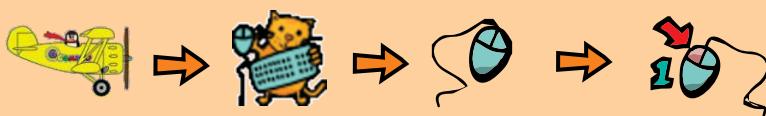
ഒളിച്ചിരിക്കുന്നത്
ആരെല്ലാഭാബന്ന്
കണ്ടത്തിയോ...?



കീംഗ്രോട്

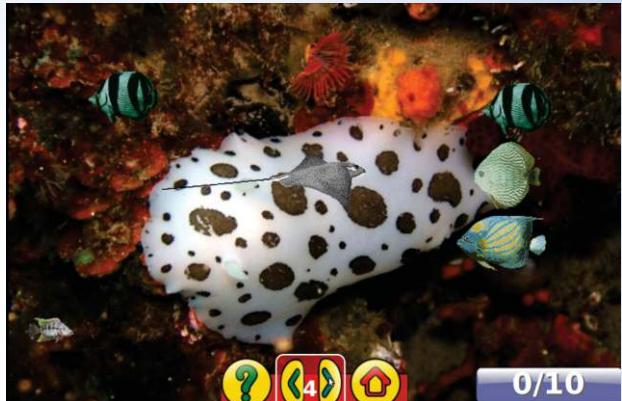
ഗെയിം തുറക്കാൻ

ജിക്കോഗ്പിസ് → കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക → മൗസ് ഉപയോഗം
പഠിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ → മൗസ് കീക്സ് ചെയ്യു



3 ഉത്സം പിടിക്കാം

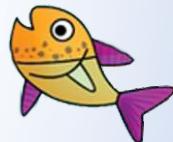
ഹായ്...
എത്രയെത്ര
മീനുകൾ...!



0/10



പത്ത് മീനുകളെ
പിടിച്ചാൽ ഒരു കളി
വിജയിക്കും.
അടുത്ത കളിയിൽ
മീനുകളുടെ
വേഗം കുടും.



കിഞ്ചിത്തോട്

ഗണ്യം തുറക്കാൻ

ജിക്കാസ്റ്റിസ് → കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക → മഴസ് ഉപയോഗം
പിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ → എന്ന ക്ലിക്ക് ചെയ്യു



ഉത്സവത്തിന്റെ ചലനം നിരീക്ഷിക്കുക. മഴസ് പോയിരുൾ്ള ഉത്സവത്തിന് മുകളിൽ എത്തിച്ച് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഉത്സവത്തെ പിടിക്കാം.

4 പുഞ്ചികൾ വെള്ളമാഴിക്കാം

വെള്ളം കുഴലിലും
പുറത്തെക്കാഴുക്കു..



ഡിജിറ്റൽ

ഗൈം ടുറക്കാൻ

ജിക്കാസ്പിസ് → കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക → ഉണ്ട് ഉപയോഗം
പറിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ → → ഹോസ്റ്റ് പേപ്സ് നിയന്ത്രണം



ഉണ്ട് പോയിന്റ് വെള്ലസംഭരണിയിൽനിന്നു കുഴലിലും പുറത്തെക്കു
ചലിപ്പിക്കണം. വെള്ളം ഉണ്ട് പോയിന്റിനൊപ്പം സമ്പരിക്കുന്നതു കാണാം.

5 ഒളിച്ചുകളി



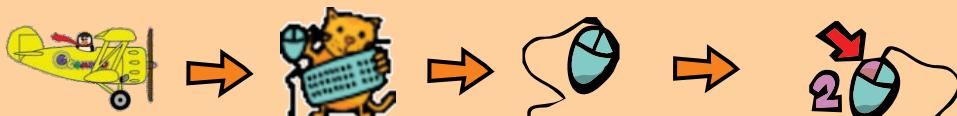
ചതുരകട്ടകൾ
ഒഴിവാക്കി
ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാരെന്
കണ്ണുപിടിക്കു...



ചിച്ചറോട്

ഗൈം തുറക്കാൻ

ജിക്കാസ്പിസ് → കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക → മഹസ് ഉപയോഗം
പഠിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ → ഒളിച്ചുകളി



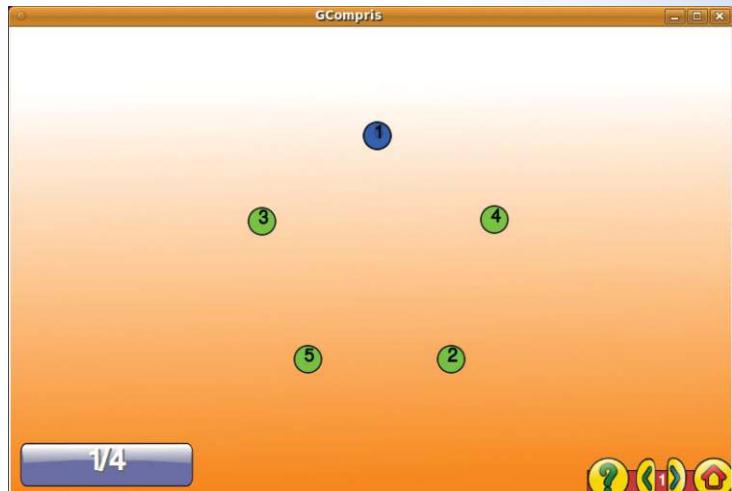
കട്ടകളിൽ മഹസ് ഏത്തിച്ച് ഇടതുബെട്ടൻ രണ്ടുതവണ തുടർച്ചയായി കീക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ കട്ട അപ്രത്യക്ഷമാക്കും.

6 എല്ലാം വരുത്താം

കുത്തുകൾ യോജിപ്പിച്ച് ഒളിഞ്ഞിരിക്കുന്നതാരാണോ കണ്ടത്തു.



സംവ്യക്തിയുടെ ക്രമത്തിൽ
കളിഞ്ഞിൽ കീകൾ
ചെയ്തുനോക്കു



ഇത് കളിക്കണമെങ്കിൽ
എല്ലാൻ അറിയണം.

മീച്ചരോട്

ഗൈരിം തുറക്കാൻ

ജിക്കാസ്റ്റിസ് → കണക്ക് → എല്ലാൽ → സംവ്യക്തിയുടെ ക്രമം



കളിഞ്ഞിലെ സംവ്യക്തിയിൽ ക്രമത്തിൽ കീകൾ ചെയ്യുക.

7 വീട് നില്ക്കുവീട്

താരയുടെ വീട് ഇങ്ങനെപ്പോലെ?

ഈ വീടിന് നിറം കൊടുത്താലോ?
താരയുടെ കുടുകാരെയും മുവിട
ചേർക്കണം...



Tools

Colours

സ്വന്തമായി അളവിച്ചാണ് നേരം നേരം കുറഞ്ഞാണ്.



നിറം തിരഞ്ഞെടുത്ത് ചിത്രത്തിൽ ഓക്ലേൻ ചെയ്യുന്നോക്കു.



ଶ୍ରୀଅବୋଦ୍ଧ

Tux Paint ഉപയോഗിച്ചാണ്. ഈ പ്രവർത്തനം ചെയ്യേണ്ടത്.

ടക്സ് പെയിൻ്റ് ടുറികാൻ

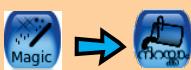
Applications → Education → Tux Paint

ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ



എന്ന ടുളിൽ കീക്ഷ് ചെയ്യുക. തുടർന്ന് വീടിന്റെ ചിത്രം തുറക്കുക.

രിംഗ് റാൽക്കാൻ



എന്ന ക്രമത്തിൽ ഓക്സ് ചെയ്യുക. കള്ളങ്ങളിൽ നിന്ന് നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക.



ചിത്രത്തിൽ കീക്ഷ് ചെയ്യുക.



പുവ് വരയ്ക്കാം



പുല്ല് വരയ്ക്കാം



ଶାଖାକ୍ଷେତ୍ର ପାଠୀଙ୍କର୍ମୀ

സുന്ദരി ഉൾപ്പെടുത്താൻ



എന്ന ടുണിൽ കീക്ഷ് ചെയ്ത് സ്വാസ്ഥ്യകൾ ഉൾപ്പെടുത്താം.



 അരേക്കൽ പുയ്യാഗിച്ച് ശിത്രം തിരേണ്ടട്ടുക്കരാ.

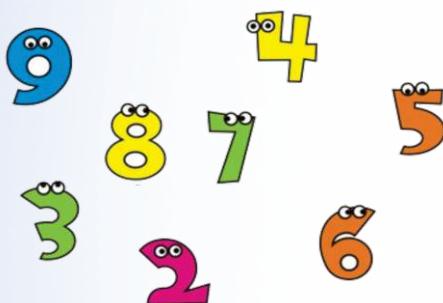


വലുപ്പം വ്യത്യാസപ്പട്ടം



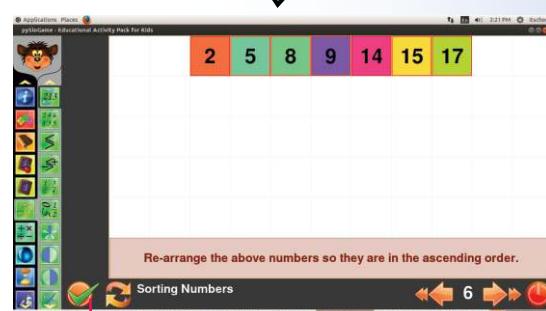
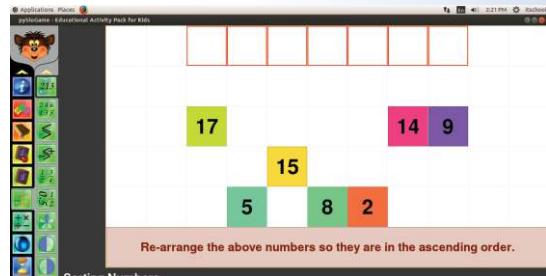
എന്ന ടൂൾ പ്രയോഗിക്കാം.

8 അടാദ്യം



ചെറിയ സംവ്യക്ഷർ ആയും വരെണ്ണം.
കളഞ്ഞളിൽ ക്രമമായി അടുക്കിവയ്ക്കു.

സംവ്യക്ഷർ ക്രമത്തിലാക്കുന്ന കളിയായാലോ?



ശരിയാണോ ഏന്നെന്നിയാൻ
ഇവിടെ കീക്കും ചെയ്താൽ ഉതി.



കീഴുറോട്

ഗൈഡ് തുറക്കാൻ

Applications → Games → pySioGame → Mathematics 3 Sorting and Comparing → Sorting Numbers



9 ഓന്ന്, രണ്ട്, മൂന്ന്



ഡിജിറോട്

ഗൈഡ് തുറക്കാൻ

ജിക്കാസ്റ്റ് → കണക്ക് → എണ്ണൽ → എത്രയെല്ലാം

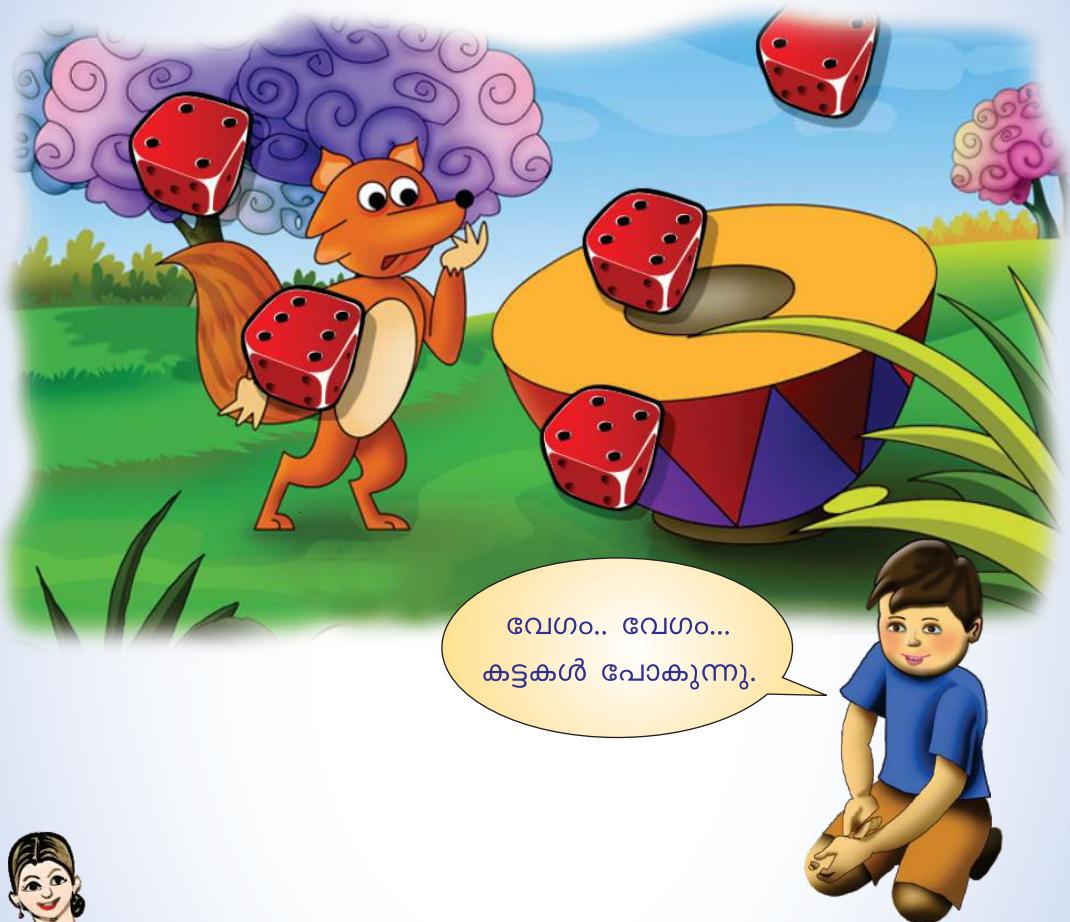


ചിത്രത്തിലെ വസ്തുകൾ എള്ളിനോക്കുക. താഴെ വലതുഭാഗത്ത് നൽകിയിരിക്കുന്ന ഡോജിച്ച കളഞ്ഞിൽ കെപ്പ് ചെയ്യുക.

10 കുത്തുകളും?

ഓരോ കടയിലും എത്ര കുത്തുകളുണ്ട്?

ഉത്തരം ദെപ്പ് ചെയ്യുക.



മിച്ചറോട്

ഗൈം തുറക്കാൻ

ജിക്കാഗ്രാമിസ് → കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക → കീബോർഡ് ഉപയോഗം
പഠിക്കാനുള്ള കളികൾ → സംഖ്യകളുടണ്ണിയ കട്ട



വീണുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന കട്ടകളിലെ കുത്തുകളുടെ എണ്ണം നിശ്ചിത സമയത്തിനകം കീബോർഡിൽ ദെപ്പ് ചെയ്യുക.

11 അക്ഷരങ്ങൾ



മീച്ചറോട്

ഗൈതിം തുറക്കാൻ

ജിക്കാസ്പിസ് → കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക → കീംബാർഡ് ഉപയോഗം
പറിക്കാനുള്ള കളികൾ → അക്ഷരങ്ങൾ



12 കുഞ്ഞിക്കിളിയെ വീട്ടിലെത്തിക്കാമോ..?



ചുവടെയുള്ള ചിത്രങ്ങളിൽ ആരോക്കയാണുള്ളത്. എഴുതു.



താര



എഴുതിയ വാക്കുകൾ ഉൾപ്പെടുന്ന കളങ്ങളിൽ നിരം നൽകിയാലോ...



കളങ്ങളിൽ
എങ്ങനെ നിരുളിക്കും?



നിരൂപണക്കാൻ



നിരുളിക്കുന്നതുമായി ചിത്രത്തിൽ കീക്ഷം ചെയ്തുനോക്കു.



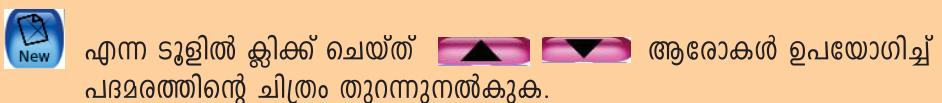
ଶ୍ରୀଅବୋଦ୍

Tux Paint പ്രയോഗിച്ചുള്ള പരിപ്രേക്ഷ

ടക്സ് പെയിൻ്റ് തുറക്കാൻ

Applications → Education → Tux Paint

ചീതം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ



നിരൂപണക്കാൻ



കുടുതൽ നിറങ്ങൾ ലഭിക്കാൻ വൃത്തം ഉപയോഗിച്ച് അനധാരുപട്ടണത്തിലെ ദാഗത്ത് കീക്ഷം ചെയ്താൽ മതി.

13 എന്നും...പറിക്കാം...

pySioGame - Educational Activity Pack for Kids

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

3

three

three

Numbers
Learn Numbers with Flashcards



Applications → Games → pySioGame → Mathematics-Numbers & Basic Operations

→ Numbers-Learn Numbers



14 എണ്ണം...അടുക്കാം...



കുടയിൽ
ആപ്പിളുകളെത്ര?



പ്രധാന ഫലങ്ങൾ:

- ചെയ്തുകഴിത്താൽ ഇവിടെ കൂടിക്ക് ചെയ്യുമ്പോ.
- പുതിയ സംഖ്യകൾക്ക് ഇവിടെ കൂടിക്ക് ചെയ്യുണ്ട്.
- പുതിയ സെറ്റുകൾക്ക് ഇവിടെ കൂടിക്ക് ചെയ്യാമ്പോ...



മീഡിയോസ്

ഗൈഡ് തുറക്കാൻ

Applications → Games → pySioGame → Mathematics-Numbers & Basic Operations

→ Learn to Count



15 ഓന്നും ഓന്നും രണ്ട്, രണ്ട് ചെണ്ടുമല്ലി

പുകളേമാരുക്കാൻ എത്ര ചെണ്ടുമല്ലി കിട്ടി?
തുന്പുവോ?

കുട്ടിനോക്കിയാലോ?



pySioGame - Educational Activity Pack for Kids

2+1
2+4
1+4
3+3
1+3
3+3
4+1
4+1

Learn to Count
Basic Addition

1 / 3

ചെയ്തതിനുശേഷം
ഇവിടെ ക്ലിക്ക്
ചെയ്യണം...

പുതിയ കുട്ടം
സംഖ്യകൾക്ക് ഇവിടെ
ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമല്ലോ...

പുതിയ ലഭിലേക്ക്
ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.



മിച്ചറോട്

ഗൈഡ് തുറക്കാൻ

Applications → Games → pySioGame → Mathematics Numbers & Basic Operations → Learn to Count Basic Addition



16 കുട്ടിനോക്കാം

രണ്ടു
മൂന്നു
എത്ര?

വലതുവഴത്തെ കളജിയിൽ നിന്നു
ശരിയുത്തരം കണ്ടെത്തു.

The screenshot shows a window titled "pySioGame Educational Activity Pack for Kids". On the left is a vertical toolbar with icons for a dog, a magnifying glass, a calculator, a book, a pencil, a globe, a balance scale, and various mathematical symbols like +, -, ×, ÷, and =. Below the toolbar is a navigation bar with a checkmark icon, a circular arrow icon, and the text "Basic Operations Addition". To the right of the toolbar is a grid of addition problems:

| | | | |
|---------|---|--|---|
| $2 + 3$ | = | | 6 |
| $4 + 3$ | = | | 5 |
| $4 + 3$ | = | | 7 |
| $5 + 4$ | = | | 7 |
| $1 + 5$ | = | | 9 |

Below the grid, there are three callout boxes with arrows pointing to different parts of the interface:

- Left box: "പുർത്തിയാക്കിയതി നുശേഷം ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യു.
- Middle box: "പുതിയ കുട്ടം സംഖ്യകൾക്ക് ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.
- Right box: "ഇവിടെ മൂന്നു സെറ്റ് വരെയുള്ളവ ചെയ്തുനോക്കു.

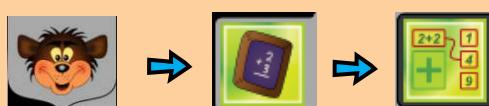


കീച്ചറോട്

ഗൈം തുറക്കാൻ

Applications → Games → pySioGame → Mathematics 2

Basic Operations - Exercises → Basic Operations - Addition



ശരിയുത്തരങ്ങൾ വലിച്ച് അതര് കളങ്ങളിൽ കൊണ്ടുവെക്കുക.

താഴെയുള്ള പ്രവർത്തനവും ഇതേ രീതിയിൽ ചെയ്യാമല്ലോ..

| | | | |
|----------|-----|---------|---|
| $10 - 2$ | $=$ | (blank) | 8 |
| $4 - 2$ | $=$ | (blank) | 6 |
| $7 - 1$ | $=$ | (blank) | 3 |
| $6 - 3$ | $=$ | (blank) | 2 |
| $4 - 2$ | $=$ | (blank) | 2 |

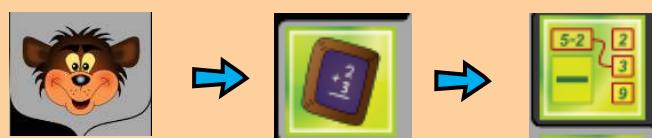


കീഴുന്നോട്

ഗൈം തുറക്കാൻ

Applications \Rightarrow Games \Rightarrow pySioGame \Rightarrow Mathematics 2

Basic Operations - Exercises \Rightarrow Basic Operations - Subtraction

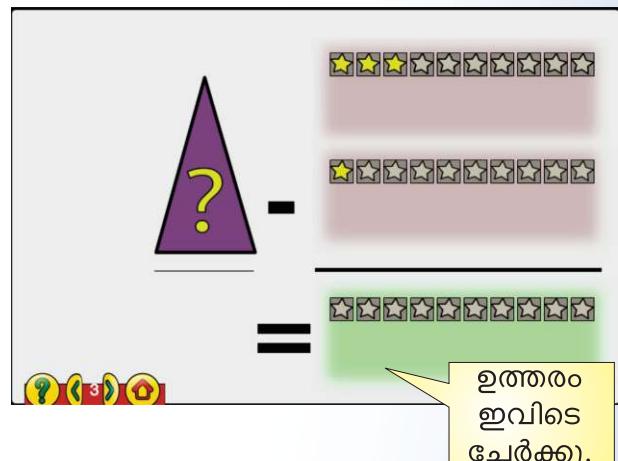


17 മാന്ത്രികസ്റ്റ് തൊഴി



തൊഴിക്കുള്ളിൽ
എത്ര നക്ഷത്രങ്ങൾ?
പറയാമോ...

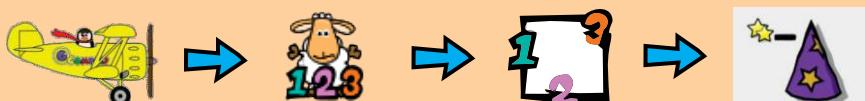
തൊഴിയിൽ കീകൾ ചെയ്യു...



കിളിഡോട്

ശെയിം തുറക്കാൻ

ജിക്കാസ്പിസ് → കണകൾ → എണ്ണൽ → മാന്ത്രികസ്റ്റ് തൊഴി



തൊഴിക്കുള്ളിലേക്കും പുറത്തേക്കും പോയ നക്ഷത്രങ്ങൾ എണ്ണിനോക്കാൻ ആവശ്യമാകുക. ശ്രേഷ്ഠ തൊഴിയിൽ ബാക്കിയുള്ളവയുടെ എണ്ണം താഴെ കീകൾ ചെയ്ത് രേഖപ്പെടുത്തുക.

കുട്ടികൾക്കും വ്യത്യസ്ത പ്രവർത്തനങ്ങളായി ചെയ്യണം.



18 നിശ്ചൽ ആരുടെ?



എങ്ങനെ
കണ്ണുപിടിക്കും?



pySioGame - Educational Activity Pack For Kids

Match Animals 2
Match animals to their shadows

0/0

1/3

ചിത്രത്തിലും
നിശ്ചലിലും
കീക്ക്
ചെയ്തു
നോക്കു.



ഇവിടെ കീക്ക് ചെയ്ത്
അടുത്ത ശൈലിമിലേക്കു
കടക്കാം.



കീഴുറോട്

ഗൈറിം തുറക്കാൻ

Applications → Games → pySioGame → Games & Mazes

→ Match Animals 2 Match Animals to their shadows



കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ