

കുളിമ്പുട്ടി

വിവരവിനിയോഗ സാങ്കേതികവിദ്യ

സ്കാൻഡേർഡ് 3



കേരളസർക്കാർ
വിഭാഗാസവകുപ്പ്

സംസ്ഥാന വിഭാഗാസ ശ്രേഷ്ഠ പരിശീലന സംഖി (SCERT)
2017

ദേരീയഗാനം

ജനഗണങ്ങൻ അധിനായക ജയഹോ
ഭാരത ഭാഗ്യവിഭാതാ,
പഞ്ചാബസിന്ധു ഗുജറാത്ത് മഹാ
ദ്രാവിഡ് ഉത്കല ബംഗാ,
വിന്യുഹിമാചല യമുനാഗംഗാ,
ഉച്ചലജലധിതരംഗാ,
തവശുദ്ധനാമേ ജാഗ്രേ,
തവശുദ്ധ ആശീഷ മാഗ്രേ,
ഗാഹോ തവ ജയഗാമാ
ജനഗണങ്ങലദായക ജയഹോ
ഭാരത ഭാഗ്യവിഭാതാ
ജയഹോ, ജയഹോ, ജയഹോ,
ജയ ജയ ജയ ജയഹോ!

പ്രതിഖ്യാ

ഈന്ത്യ ഫ്രെഞ്ച് രാജ്യമാണ്. ഫ്രിൾഡാ ഇന്ത്യക്കാരും ഫ്രെഞ്ച് സഹോദരീസഹോദരമാരാണ്.
ഈന്ത്യ ഫ്രെഞ്ച് രാജ്യത്വത്തെ സ്വീകരിക്കുന്നു; സമ്പൂർണ്ണവും വൈവിധ്യപൂർണ്ണവുമായ അതിരേഖ പാരമ്പര്യത്തിൽ ഈന്ത്യ അദിമാനം കൊള്ളുന്നു.
ഈന്ത്യ ഫ്രെഞ്ച് മാതാപിതാക്കാളെയും ഗുരുക്കരോഗരെയും മുതിർന്നവരെയും ബഹുമാനിക്കും.
ഈന്ത്യ ഫ്രെഞ്ച് രാജ്യത്തിന്റെയും ഫ്രെഞ്ച് നാടുക്കാരുടെയും ക്ഷേമത്തിനും ഏഴുവുത്തിനും 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

പ്രിയപ്പട്ട കുട്ടിക്കളേ,

പണ്ട് ചാർസ് ബാബോജ് ഫ്രെന്റാരാൾ കണക്കു
കുട്ടാനായി ഒരു യന്ത്രചുണ്ടാക്കാൻ തുനിഞ്ഞു.
പിന്നീടു വന്നവർ അത് ഉണ്ടാക്കുകതനെ ചെയ്തു.
അതു യന്ത്രമാണ് കമ്പ്യൂട്ടർ. കടയിലും ഓഫീസിലും ബാകിലും
ആശുപത്രിയിലും വീടുകളിലും നമ്മുടെ സ്കൂളിലുംമൊക്കെ
ഈ യന്ത്രചുണ്ട്.

പതിക്കാനും കളിക്കാനും പാടാനും വരയ്ക്കാനുമെല്ലാം
പറ്റിയ ഒരു ചങ്ങാതിയാണിത്.

ഈ ചങ്ങാതിയെ കുടുതൽ അറിയാനാണ് ഈ പുസ്തകം.

സ്കോളാർഷിപ്പക്കളോടെ,

ഡോ. ജെ. പ്രസാദ്
ധയറക്ടർ
എസ്.സി.എ.ആർ.ടി.



പാഠപുസ്തക രചനാസമിതി

വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിഭാഗം

സ്ഥാൻഡേർഡ് 3

ചെയർമാൻ

കെ. അമൃപരം സാഭത്ര
എക്സാക്യൂട്ടീവ് യയറക്കട
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
തിരുവനന്തപുരം

അംഗങ്ങൾ

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

ജി. ദേവരാജൻ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
എറിണാകുളം

അബ്ദുൾ ഹക്കിം
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

പ്രദീപ്കുമാർ മാട്ടു
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

ഗിരീഷ് മോഹൻ പി. കെ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കുമ്മട്ടി

രക്കരൻ കെ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കാസറഗോഡ്

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

ചിത്രീകരണം
ഈ. സുരേഷ്
കാർട്ടൂൺിസ്റ്റ്, പ്രളികൾ
കോഴിക്കോട്

അക്കാദമിക് കോ-ഓർഡിനേറ്റർ
ഡോ. ചീറ. എസ്
അസിസ്റ്റന്റ് പ്രൊഫസർ
എസ്.സി.ഐ.ആർ.ടി.
തിരുവനന്തപുരം

കെ. ശ്രവീഷ്
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

ടി. പി. വേണുഗോപാലൻ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

കുഷ്ണൻ എം.പി
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

വാസുദേവൻ. കെ.പി
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
രുചുരു

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

സന്തോഷ് വി
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
ആലപ്പുഴ

സുരേഷ് എസ്. ആർ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കോഴിക്കോട്

കോ-ഓർഡിനേറ്റർ
ഹിബ്രെസ്കാർ മക്ട
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഹഫ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

ഒരു നൂൽക്കാല

കമ്പ്യൂട്ടറും മുത്തച്ചിയും.....	07
1. ഇടുകളെ കണ്ണത്താം.....	08
2. സംഖ്യകൾ ക്രമപ്പട്ടം.....	09
3. സുഖ്യാകൃ.....	10
4. മാനത്തു നോക്കുന്നോൾ.....	11
5. ഇലം ജീവാച്ചതം.....	12
6. കേൾക്കാം തിരിച്ചിറയാം.....	13
7. ബാക്കിയെത്ര?.....	14
8. തുകിനോക്കാം.....	15
9. നേരവും കാലവും.....	16
10. രൂപങ്ങൾ ചേരുന്നോൾ.....	17
11. വഴി കണ്ണത്തു.....	19
12. വർണ്ണചീറുകുകൾ വിശിഷ്ടിച്ചി.....	20
13. വാക്ക് ഏത്?.....	21
14. വരികളും നിരകളും.....	22
15. ഗുണിതങ്ങളെ പിടിക്കാം.....	24
16. കേരളക്കരയിലൂടെ.....	25
17. തുല്യചായി വിതികാം.....	27
18. എല്ലാ ഗണിതക്രിയകളും.....	29
19. വാക്കുകൾ നിർണ്ണിക്കു.....	30
20. Who am I?.....	31

ടീച്ചോട്,

വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യ ഒരു പട്ട-ബോധനമായുമോ എന്ന നിലയിൽ വിദ്യാലയങ്ങളിൽ ഒഴിച്ചുകൂടാൻ കഴിയാത്ത വിധം ഇടം നേടികഴിഞ്ഞു. ഇതുപയോഗിച്ചുള്ള പട്ടപ്രവർത്തനങ്ങൾ കൂടുതൽ ഫലപ്രദമാക്കേണ്ടതുണ്ട്. ആയുനിക വിദ്യാഭ്യാസ കാഴ്ചപ്പാടുകളും റീതിശാസ്ത്രങ്ങളും നമ്മുടെ വിദ്യാലയങ്ങളിലും പ്രാവർത്തികമാക്കുന്നതിന് ഇത് അതുംഖ്യമായിത്തീർന്നിരക്കുന്നു. ഇതിന്റെ ഭാഗമായാണ് മുന്നാം കൂസിലേക്കുള്ള ഈ പാഠപ്പുസ്തകം തയാറാക്കിയിരിക്കുന്നത്. കുണ്ടുകളികളിലും പാഠാശങ്ങളും പട്ടപ്രവർത്തനങ്ങളും പരിശീലിപ്പിക്കുന്നതിനു സഹായകമായ വിയത്തിലാണ് ഇതിലെ യുണിറ്റുകൾ ക്രമപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്.

ശണ്ടിതം, പരിസരപഠനം, ഭാഷ, യുക്തിചീറ്റ, ഓർമ്മശക്തി എന്നിവയുടെ പോഷണത്തിനും പരിശീലനത്തിനും യോജിച്ച കളികളാണ് ഇതിലെ പൊതുവായ ഉള്ളടക്കം. ചതുഷ്ക്രിയകളുടെ പരിശീലനത്തിനും പ്രഖ്യാപനത്തിനും സഹായിക്കുന്ന, ജീവിത ഗണിയായ പദ്ധതാളം കളികളാണ് ശണ്ടിത്തതിനായി ഒരുക്കിയിരക്കുന്നത്. പരിസരപഠനത്തിലെ അഞ്ചു പ്രവർത്തനങ്ങളും, ഭാഷയിലെ രണ്ടു കളികളും ഒരു പ്രവർത്തനവും ചേർത്തിട്ടുണ്ട്. യുക്തിചീറ്റ, ഓർമ്മശക്തി എന്നിവ വളർത്തുന്നതിനുതകുന്ന കളികളും ഇവിടെ പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കുന്നു.

ഈ പ്രവർത്തനപുസ്തകത്തിലെ കളികളിലും പ്രവർത്തനങ്ങളിലും അധ്യാപകർക്ക് പാഠാവതരണത്തിലുള്ള പ്രവേശിക (Entry), പ്രചോദനം (Motivation), മൂല്യനിർണ്ണയം (Evaluation) എന്നിവയ്ക്കും നിരവധി സാധ്യതകളുണ്ട്. വൈപ്പമറിക്കാസുകളിലെ വിവിധ ക്ലാസ്റ്റും പ്രവർത്തനങ്ങളായ ചിത്രവായന, കമാച്ചിത്രം, അടിക്കുറിപ്പ് തയാറാക്കൽ, സംഖ്യാവ്യാവ്യാം, സംഭാഷണം, പാറ്റേണ്ട നിർമ്മാണം എന്നിവയ്ക്ക് ഉപയോഗിക്കാവുന്ന നിരവധി പട്ടവിഭവങ്ങളും ഇതിൽനിന്നുതന്നെ നിങ്ങൾക്ക് കണ്ണടത്താവുന്നതാണ്.

കമ്പ്യൂട്ടറും മുത്തളിയും

ധാരം കഴിഞ്ഞുവന്ന് വന്ന് വീടിലേക്ക് കയറിയ മുത്തളി കണ്ണത് സ്വീകരണമുറിയിൽ ഒരു പുതിയ മേരെയും അതിലെരു കമ്പ്യൂട്ടറും. അതെന്നാണെന്നിയാണത് മുത്തളിക്ക് ആധിയായി. അതുകണ്ണ രാജു മുത്തളിയോടു പറഞ്ഞു.



രാജു : കമ്പ്യൂട്ടറാ മുത്തളി... കുട്ടികളാക്കെ ഇപ്പോൾ കമ്പ്യൂട്ടറിലാ പാട്ടു കേൾക്കുന്നതും സിനിച കാണുന്നതും കളിക്കുന്നതുമോക്കെ.

മുത്തളി : എൻ്റെ കുട്ടികളാലതെന്നാക്കെ പാട്ടുപെട്ടി മാത്രമേ ഉണ്ടായിരുന്നുഒള്ളു. ഇപ്പോ... ടി.വി., കമ്പ്യൂട്ടർ, മൊബൈൽ...!

രാജു : ഇതിലെന്നോരും കളികളുണ്ടാറിയാമോ...? വരു... നമുക്ക് നോക്കാം മുത്തളി....

മുത്തളി രാജുവിനു പിന്നാലെ കമ്പ്യൂട്ടറിനടുത്തേക്കു നടന്നു.

അയ്യായം 1

ഇടുകളെ കണ്ടത്താം

“ഈ കാർഡുകളിൽ എത്തെല്ലാം മുഗങ്ങൾ ഒളിഞ്ഞിരിപ്പുണ്ട്? സീബേയെ താൻ ആദ്യമായി കാണുകയാണ്”.

“ഒരെന്നും കൂടി ഇതിലുണ്ട്. കീക്ക് ചെയ്തുനോക്കു”. രാജു ഒമ്മി ടക്സ് ശെയിം പ്രവർത്തിപ്പിച്ചുകൊണ്ട് പറഞ്ഞു.



ഓരോ കാർഡിലായി കീക്ക് ചെയ്യു. ചിത്രം ഓർമ്മിക്കണം. ഒരേ ചിത്രം കണ്ടത്തിയാൽ തുടർച്ചയായി അവയിൽ കീക്ക് ചെയ്യോ...



ഗൈതിമിലേക്ക്

ഓമ്മി ടക്സ്



Memory Card



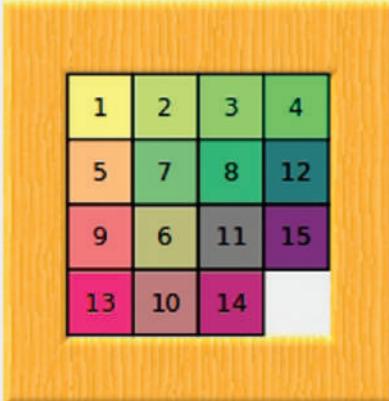
Animals



സ്കീറ്റിൽ കാണുന്ന കാർഡുകളിൽ ഓരോന്നായി കീക്ക് ചെയ്ത് മറുവര ത്തുള്ള ചിത്രങ്ങൾ കണ്ട് ഓർത്തുവയ്ക്കുക. ഒരുപോലെയുള്ള രണ്ട് ചിത്രങ്ങൾ (ഇടുകൾ) കണ്ടത്തികഴിഞ്ഞാൽ തുടർച്ചയായി അവയിൽ ഓരോന്നിലും കീക്ക് ചെയ്യുക. അവ അപേത്യക്ഷമാവുന്നു. ഇങ്ങനെ കുറഞ്ഞ സമയംകൊണ്ട് എല്ലാ ഇടുകളെയും കണ്ടത്തു.

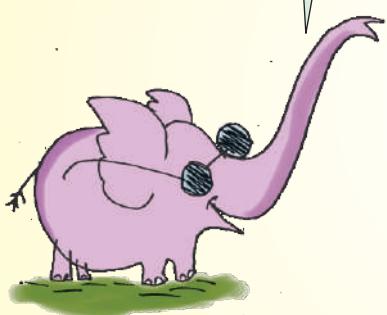
അയ്യായം 2

സംഖ്യകൾ ക്രമപ്പെടുത്തു...



മുത്തുള്ളി പരിഞ്ഞുതുനന്ന്
ചില സൃഷ്ടങ്ങളുപയോഗിച്ചുകൊണ്ട് സംഖ്യകളെ കൂട്ടുമായി
അടുക്കാൻ സാധിച്ചു.

ഒഴിവു കളിത്തിനടുത്തുള്ള
കളങ്ങളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യു...



ഗൈമിലേക്സ്

ജിക്കാസ്റ്റിസ്

കുരുക്കഴിക്കൽ

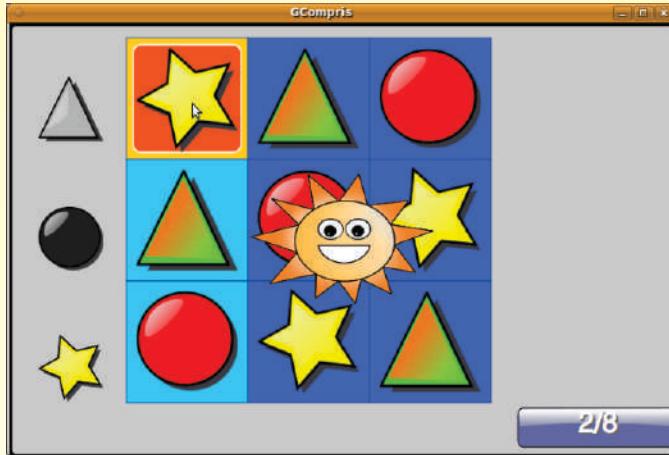
പതിനഞ്ചിഞ്ചു കളി



ഒഴിവു കളിത്തിനടുത്തുള്ള കട്ടകളിൽ മഹസ് അമർത്തിയാൽ അവയെ നീക്കാവുന്നതാണ്.

അയ്യായം 3

സുഖ്യാകു



രൂപങ്ങൾ ഓരോന്നായി ഒഴിഞ്ഞ കളിയാളിൽ വയ്ക്കണം. ഇതിനായി രൂപ തിലും ഒഴിഞ്ഞ കളിയാളിലും ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. വരിയിലോ നിരയിലോ നിശ്ചിത മേഖലയിലോ ആവർത്തിക്കരുത്. സംഖ്യകളാണെങ്കിൽ ടെപ്പ് ചെയ്ത് ചേർക്കണം.

ചിത്രത്തിലെ ഓരോ
 രൂപത്തിനും അതിന്റെതായ
 ഒരു സ്ഥാനമുണ്ട്.
 കുടാതെ രൂപങ്ങൾക്കൊരു
 ക്രമവുമുണ്ട്.
 അതു കണ്ണെത്തണം.



ഗൈത്യിമിലേക്ക്

ജിക്കാസ്റ്റിസ്



കുറുക്കശിക്കൽ



സുഖ്യാകു



ആദ്യാലടത്തിൽ ഇടതുവശത്തുള്ള ഓരോന്നും തിരഞ്ഞെടുത്ത് യോജിച്ച സ്ഥാനങ്ങളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഉയർന്ന ഘട്ടത്തിൽ അക്കങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കേണ്ടിവരുമ്പോൾ ഒഴിഞ്ഞ കളിയാളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് കീബോർഡ് ഉപയോഗിച്ച് അക്കങ്ങൾ ടെപ്പ് ചെയ്യുക. തെറ്റായ വിവരം ടെപ്പ് ചെയ്യാൻ സുഖ്യാകു നിങ്ങളെ അനുവദിക്കുകയില്ല.

അയ്യായം 4

മാനന്തവു നോക്കുന്നോൾ

“തിരുവാതിര തീക്കട്ടപോലെ....
പുണ്ണർത്തം തോണിപോലെ....”

ആകാശത്തേക്കു നോക്കി ആരോടെന്നില്ലാതെ മുത്തയ്ക്കി പറഞ്ഞു.

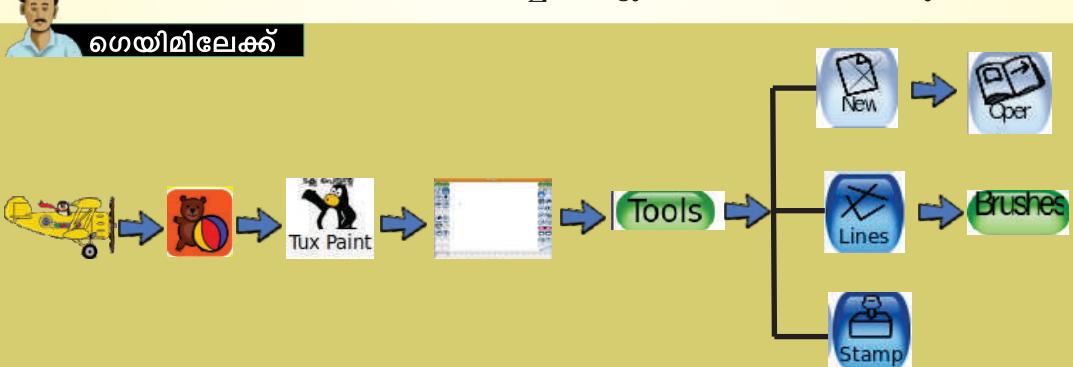
“എന്ന തീക്കട്ടപോലെ...” രാജു ചോദിച്ചു.

വേടക്കാരൻ്റെ ആകൃതിയില്ലെങ്കിൽ ഒരു നക്ഷത്രക്കൂട്ടം ആകാശത്തു എണ്ണ് നിങ്ങൾ കേട്ടിട്ടുണ്ടോ? മുത്തയ്ക്കി പറയുന്നതും രാജു പറയുന്നതും തമ്മിൽ ഏതെങ്കിലും ബന്ധമുണ്ടോ?

നിങ്ങളും വാനനിരീക്ഷണം നടത്തുമല്ലോ...!



രാത്രിയിലെ ആകാശം നിരീക്ഷിച്ച് കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ചിത്രം വരയ്ക്കുക.



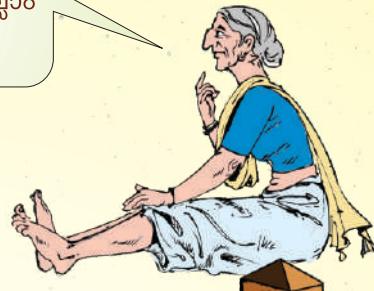
ടക്സ് പെയിൻ്റ് തുറക്കുക. സ്ക്രീനിന്റെ ഇടതുവശത്തായി Tools മെനു കാണാം. ഇതിൽ Paint, Stamp, Quit എന്നിങ്ങനെ നിരവധി ടൂളുകളുണ്ട്. ഓരോനിന്റെയും സബ്ഡു ഇരുക്കുന്ന നൽകിയിട്ടുണ്ട്. ഉദാ: Paint ടൂളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ വിവിധരം ഭവഷ്യകളും Stamp തെ ചിത്രങ്ങളും Text തെ അക്ഷരങ്ങളും ലഭിക്കുന്നു. New (പുതിയ ഷീറ്റ്) ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ ഏത് പശ്വാത്തലെ നിന്നേതാട്ടുകൂടിയ ഷീറ്റ് വേണമെന്ന് തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

അധ്യായം 5

ജലം ജീവാമ്യതം

തിരിമുറിയാത്ത തിരുവാതിര
 ഞാറുവേലയും മകീരുവുമെല്ലാം
 ഇന്നൊരു ഓർമയാ....!

മഴ വന്നപോൾ...



മഴയ്ക്കുശേഷം പ്രകൃതിയിൽ എന്തെല്ലാം മാറ്റങ്ങളാണുണ്ടാകുന്നത്?
 നിരീക്ഷിച്ചിട്ടുണ്ടോ?



ഗൈതിലേക്ക്



യോജിച്ച സ്റ്റാൻഡ് തിരഞ്ഞെടുക്കു

Tux Paint ലെ Stamp ടൂളുകളുപയോഗിച്ച് മഴയ്ക്കു മുന്പും ശേഷവുമുള്ള മാറ്റങ്ങൾ കാണിക്കുന്ന ചിത്രം വരയ്ക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. Paint, Brush, Shapes, Lines, Eraser എന്നിവ ഉപയോഗിച്ച് കൂടുതൽ മിശ്രവാർന്ന ചിത്രങ്ങൾ കൂട്ടിക്കൾ അവരുടെ ഭാവന ത്തെന്നുസരിച്ച് വരയ്ക്കാം. Applications - Education - Tux Paint എന്ന ക്രമത്തിലും കുറഞ്ഞ പെയിൻ്റ് തുറക്കാവുന്നതാണ്.

അയ്യായം 6

കേൾക്കാം തിരിച്ചിറയാം

“മോനേ...കളി നിർത്തി അച്ചൻ പറഞ്ഞ
തൊക്കെ പടിച്ചൊളു...”

“ഞാൻ പറിക്കുകതനെന്നാണ് മുത്തയ്ക്കീ...”



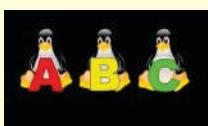
ചിത്രത്തിലെ ചോദ്യചിഹ്നത്തിൽ സ്ഥിക്ക് ചെയ്യുക. പറയുന്ന
അക്ഷരങ്ങൾ ശ്രദ്ധിച്ച് ചുവടെനിന്നു യോജിച്ചുവ
ചോദ്യചിഹ്നത്തിലേക്ക് മൗസ് ഉപയോഗിച്ച് വലിച്ചിട്ടേണ്ണെ...



ശ്രദ്ധിക്കാൻ ശ്രദ്ധിക്കാൻ



Writing



Letters



ശ്രദ്ധിച്ചു താഴെനിന്ന് യോജിച്ച് അക്ഷരത്തെ ചോദ്യചിഹ്നത്തിലേക്ക് വലി
ച്ചിട്ടുക. Level 2, Level 3 എന്നിവ ചെയ്തുനോക്കു.

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

അയ്യായം 7

ബാക്കിയെത്ര?

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



വാങ്ങുന്ന വസ്തുകളുടെ തുക കാണുക. ടക്സ് നൽകുന്ന പണം കാണാവുന്ന താണ്. ബാക്കി നൽകേണ്ട സംഖ്യയിൽ കൂടിക്ക് ചെയ്ത് OK അമർത്തുക.

അധ്യായം 8

തുകിനോക്കാം

മുത്തഴ്ലിയും രാജുവും എപ്പോഴും ഇങ്ങനെയാണ്.
മുത്തഴ്ലി പറയുന്നത് പലതും രാജുവിന് മനസ്സിലാം
വില്ല.



പണത്തുകം, റാത്തൽ, തുലാം..... എന്നിങ്ങനെ.

ഈപ്പോൾ ശ്രാമും കിലോഗ്രാമും കൈക്കൊണ്ട് അളവു കൾ. അതും തുലാസിലും ഇലക്ട്രോണിക് വെയിൽ മെഷീനിലും.



ഇവിടെനിന്നു യോജിച്ച തുകക്കെട്ടികൾ മഹസുപയോഗിച്ച്
തുലാസിലേക്ക് എടുത്തുവയ്ക്കുക.



ശൈമിലേക്ക്

ജിക്കോസ്റ്റിസ്



കണക്ക്



കണക്കുകൂട്ടലും
കളിലേക്ക് പോകാം



തുകിനോക്കാം



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

അയ്യായം 9

നേരവും കാലവും



സമയം ശരിയാക്കാമെന്ന് രാധ മുത്തുള്ളിയോട് പരബ്രഹ്മകിലും അവർക്ക് തെല്ല് പേടിയുണ്ടായിരുന്നു. രാധയ്ക്ക് പേടിയില്ലാതെ ക്ലോക്കിലെ സമയം മാറ്റാൻ എന്താണ് വഴി?

സമയം ക്രമീകരിക്കാനുള്ള ഒരു ഗൈമിം കളിച്ചാലോ?



ഗൈമിലേക്ക്

ജിക്കോഗ്രാഫിസ്



കണ്ണുപിടിക്കാമോ



പലതരം കളികൾ



ക്ലോക്ക് പഠനം

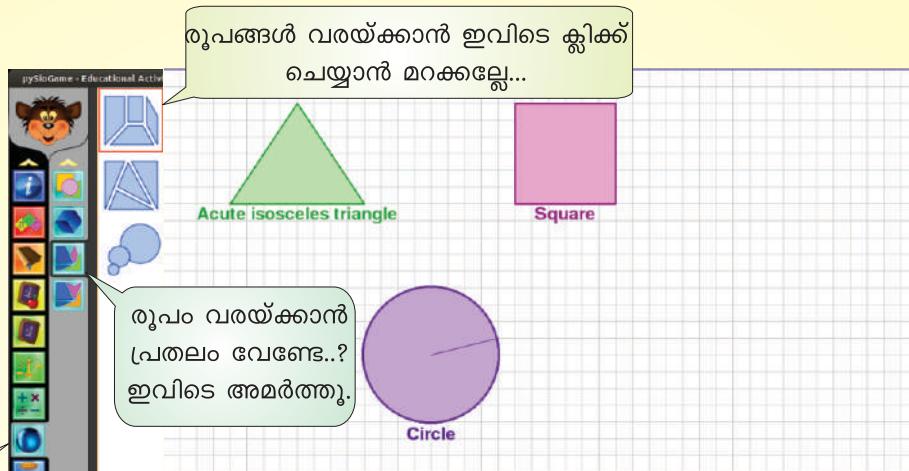


ആദ്യ ലെവൽ ഗൈമിലെ മുന്ന് പ്രവർത്തനങ്ങളും പൂർത്തിയാക്കണം. ശ്രദ്ധം രണ്ടാം ലെവലിലെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നൽകാം. മണിക്കൂർ-മിനിറ്റ്-സെകന്റ് സമയം ക്രമീകരിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളാകട്ട അവസാനം.

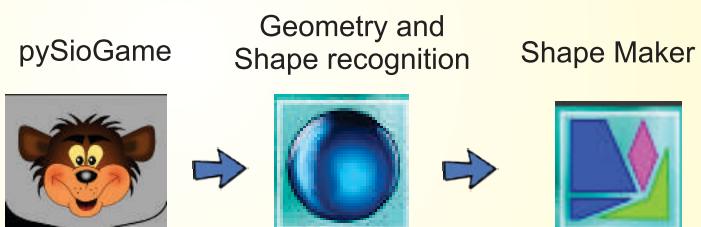
അദ്യായം 10

രൂപങ്ങൾ ചേരുവോൾ

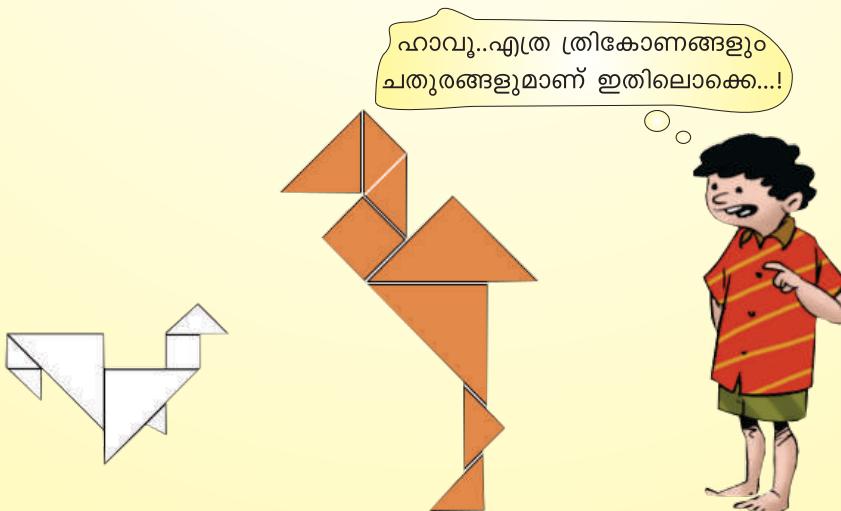
എന്തെല്ലാം രൂപങ്ങളാണ് നമ്മുടെ ചുറ്റുമുള്ളത്, അല്ലോ! ഈ രൂപങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് വരയ്ക്കാമോ? pySioGame ത്രികോണങ്ങൾ വരച്ചുനോക്കു...



pySioGame തുംന്
രൂപങ്ങൾ തയാറാക്കാ
ന്നുള്ള ടൂളിൽ ആദ്യം
ക്ലിക്ക് ചെയ്യോ....



ഇങ്ങനെയും രൂപങ്ങൾ!!



ഇര കളിക്കായി ജിക്കോസ്പിസ് ഉപയോഗിക്കണം...

ജാലകത്തിലെ വലതുഭാഗത്തുള്ള രൂപങ്ങൾ യോജിപ്പിച്ച് ഇടതുഭാഗത്തു കാണുന്നതു പോലുള്ള വലിയ രൂപം തയാറാക്കിനോക്കു.



രൂപങ്ങളെ വലതേടാട്ടും ഇടതേടാട്ടും തിരിക്കാം.



പുതിയ രൂപം കിട്ടാൻ എന്താണാവോ വഴി?



ഇടതുഭാഗത്തെ രൂപത്തിന് താഴെയുള്ള അസ്ഥാപനത്തിൽ കൂടിക്കു ചെയ്തുനോക്കു...



ഗൈമിലേക്സ്

ജിക്കോസ്പിസ്

കുരുക്കഴിക്കൽ

ഗണിതരൂപങ്ങൾ
ഉപയോഗിച്ചുള്ള നിർമ്മിതി



അധ്യായം 11

വഴി കണ്ടത്തു

അമ്മാവൻ്റെ വിട്ടിൽ പോയി തിരിച്ചുവരുകയാണ് ലക്ഷ്യിയും അച്ചനും അമ്മയും. നേരം വളരെ വൈകിയതിനാൽ അമ്മാവൻ്റെനെ കാറിൽ കൊണ്ടു വിടാമെന്ന് പറഞ്ഞു. വരുന്ന വഴിയിൽ അവരുടെ കാർ നഗരത്തിലെ വലിയൊരു ട്രാഫിക് ജാമിൽ കുടുങ്ങി. ചുവന്ന കാറിലാണ് അവർ യാത്രചെയ്യുന്നത്. അവരുടെ കാറിന് മുമ്പിലുള്ള തടസ്സം നീക്കി പുറത്തേക്കുള്ള വഴി കാണിച്ചുകൊടുക്കു.

പുറത്തേക്കുള്ള വഴി കാണിക്കു...



ശ്രദ്ധിക്കാൻ

ജിക്കാസ്റ്റ്

കുരുക്കളിക്കൽ

വഴി കണ്ടത്തൽ



കടകൾ വിലങ്ങേന്നും കുത്തെന്നും മാത്രമേ ചലിക്കു. ഇവയെ ചലിപ്പിക്കുന്ന തിന് അവയിൽ കൂടിക്ക് ചെയ്ത് വലിക്കുക.

അധ്യായം 12

വർണ്ണചീറകുകൾ വീശിവീശി



പുന്നോട്ടത്തിലും പരിസരങ്ങളിലുമായി നിങ്ങൾ കണ്ട ചിത്രങ്ങളെങ്കിൽ എത്തല്ലാമാണ്? നിങ്ങൾക്കും ഒരു ആൽബം നിർമ്മിച്ചുകൂടോ?



Butterfly ആൽബം



ആൽബം ഉണ്ടാക്കാൻ



പുന്നാറ്റകളുടെ അനുഭ്യാജ്ഞായ
സ്റ്റാമ്പുകൾ തിരഞ്ഞെടുക്കു

Tux Paint തുറന്ന് പുതിയ കാൻവാസിൽ പുന്നാറ്റയുടെ ആൽബം നിർമ്മിക്കുക. Stamp ടുള്ളുകൾ തന്നെയാണ് ഇതിനും ഉപയോഗിക്കേണ്ടത്.

അദ്യായം 13

വാക്ക് പുത്ര്?



“ഈ സ്ക്രീനിൽ കാണുന്ന അക്ഷരങ്ങൾക്കൊണ്ട് ഒരു വാക്കുണ്ഡലമാൻ സഹായിക്കാമോ?” രാജു അമ്മയോട് ചോദിച്ചു.

“സ്കൂളിൽനിന്ന് പഠിച്ച വാക്കുകൾ ഓർത്തുനോക്കു. അക്ഷരങ്ങളെ ശരിയായ ക്രമത്തിൽ അടുക്കുകയാണ് വേണ്ടത്” - അമ്മ പറഞ്ഞു.



ഉത്തരം ഇവിടെ കേട്ടപ്പ് ചെയ്യോ...

വിവിധ വിഭാഗങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യോ...



ശൈയിമിലേക്സ്

കെ അന്ധാം തുറക്കുക. അക്ഷരങ്ങൾ ക്രമപ്പെടുത്തിയാൽ കിട്ടുന്ന വാക്ക് താഴെക്കാണുന്ന വെള്ളത്തെ ചതുരത്തിൽ കേട്ടപ്പ് ചെയ്യുക.

ഉത്തരം ശരിയാണോ എന്നറിയാൻ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

കെ അന്ധാം തുറക്കുന്ന വിധം

Applications - Education - Kanagram

അദ്യായം 14

വരികളും നിരകളും



- രാജു : നമ്മുടെ തോട്ടത്തിൽ എത്ര വാഴകളുണ്ട് മുത്തല്ലോ...?
- മുത്തല്ലീ : എല്ലാനൊക്ക് മോനേ.
- രാജു : ഈ വാഴ മുഴുവനും എല്ലാനൊക്കുകയേം!?
- മുത്തല്ലീ : അതിനൊരെള്ളപ്പുവഴിയുണ്ട്. ആദ്യം എത്ര വരികളുണ്ടെന്ന് നോക്കു.
- രാജു : 3 വരികൾ.
- മുത്തല്ലീ : ഈനി എത്ര നിരകളുണ്ടെന്ന് നോക്കു.
- രാജു : 6 നിരകൾ.
- മുത്തല്ലീ : ഈനി എത്ര വാഴകളുണ്ടെന്ന് കണ്ടുപിടിക്കാലോ...

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

pySioGame തുറന്ത് ഗൃഖനക്രിയകൾ ചെയ്തു നോക്കു.



ഗൈമിലേക്സ്

Applications → Games → pySioGame

pySioGame



Mathematics Table



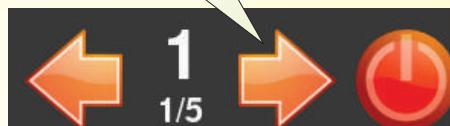
Multiplication Table



പുതിയ ചോദ്യങ്ങൾ
നൽകാൻ എനിക്ക്
കഴിയും.



ഉയർന്ന ലൈവലിലേക്സ്
പോകണോ?
ഞാൻ സഹായിക്കാം.



ചെയ്തത് ശരിയായോ?
എന്ന ക്ലിക്ക് ചെയ്യു.

ഫോഡ് ചെയ്തിരിക്കുന്ന കളങ്ങൾ നിരീക്ഷിച്ച് ഗുണനപഠം കണ്ടെത്താൻ നിർദ്ദേശിക്കുക. മുകളിലും താഴെയും ഇടതുവശത്തുമായി നൽകിയിരിക്കുന്ന സംവ്യൂക്തിൽ നിന്നു ശരിയുതരം ഡാഗ്ചെയ്ത് ചേര്ത്താൽ മതി. ശരിയുതരം പരിശോധിക്കുന്ന തിനും ഉയർന്ന ലൈവലിലുള്ള ചോദ്യങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നതിനും അവസരം നൽകണം. തുടർന്ന് Mathematics 2 തന്നെയുള്ള ടുൾ ഉപയോഗിച്ചും പരിശീലിപ്പിക്കേണ്ടതാണ്.

ഇനി നമുക്ക് മറ്റു ചില ഗൈമുകൾക്കുടി കളിച്ചാലോ....?

30	5×2	12	36
6×6	20	10	4×5
3×6	5×6	3×4	18

2/2

ചോദ്യവും ശരിയുതരവും ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ താഴെ നീങ്ങേശക്ക് സ്കോർ ലഭിക്കുന്നതു കണ്ടോ? ഇനി കൂടുതൽ ജോടികൾ കണ്ടെത്തു.

pySioGame



Mathematics 2 Game



Maths Matching



അധ്യായം 15

ഗുണിതങ്ങളെ പിടിക്കാം

“നിർദ്ദേശിച്ച സംഖ്യയുടെ ഗുണിതങ്ങളെ മാത്രമേ പിടിക്കാവു്.”



“സ്വീപേസ് ബാർ ഉപയോഗിച്ചാണ് പിടിക്കേണ്ടത്. ഇതുപോലെ ഇതിലെ മറ്റു പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കുടി ചെയ്തുനോക്കു്.”



GCompris

2 രോ ഗുണിതങ്ങൾ

	7	2	8	7	11
12	4	3	10	9	10
1	7	3	4	9	9
12	11	4	2	9	5
11	10	9	4	6	12
2	3	4	4	7	3



ഗൈതിലേകൾ

ജിക്കാഗ്രിസ്

കണക്ക്

കണക്കുകുടലു്
കളിലേക്ക് പോകാം

കണക്കു
കുടലുകളിലേക്ക്

ഗുണിതങ്ങളെ
പിടിക്കു



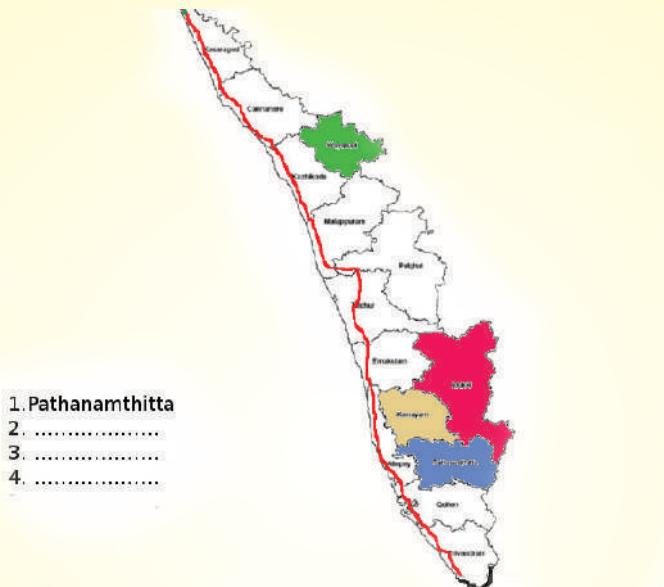
മുകളിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന നിർദ്ദേശമനുസരിച്ച് ‘ആരോ കീ’ ഉപയോഗിച്ച് ലക്ഷ്യത്തിലേക്കു നീങ്ങുക. സംഖ്യയെ വിഴുങ്ങാൻ സ്വീപേസ് ബാർ ഉപയോഗിക്കുക. തെറ്റിപ്പോയാൽ എൻ്റർ കീ അമർത്തുക. രണ്ട് തെറ്റുകൾ ആവർത്തിച്ചാൽ കളിയുടെ തുടക്കത്തിലേക്കുതും.

അബ്യാസം 16

കേരളക്രയിലുടെ

പിന്നാൾ ആദ്ദോഷിക്കാൻ പോയ മനുവും കുടുംബവും തിരുവന്ന തപ്പുരത്തുനിന്നു കാസറഗോഡ് തീവണ്ടിയിലാണ് തിരിച്ചുപോന്നത്. തിരുവന്നതപ്പുരത്തുനിന്ന് ആലപ്പുഴയിലുടെ തഞ്ചേരി വിട്ടിലേക്കുള്ള യാത്ര മനു അടയാളപ്പെടുത്തിയത് ഇങ്ങനെയാണ്.

പ്രവർത്തനം 1



Tux Paint ഉപയോഗിച്ച് മനു യാത്രചെയ്ത റൈറ്റിപ്പാത നിങ്ങളും ഒന്ന് അടയാളപ്പെടുത്തിനോക്കു.

ഈ യാത്രയിൽ മനു സഖരിക്കാത്ത ജില്ലകൾ എത്രത്തോണ്?

1. Pathanamthitta 2. 3. 4.



ഭൂപടം ലഭിക്കാൻ

ടക്സ് പെയിന്റ് ഉപയോഗിച്ചാണ് ഈ പ്രവർത്തനം ചെയ്യുന്നത്.



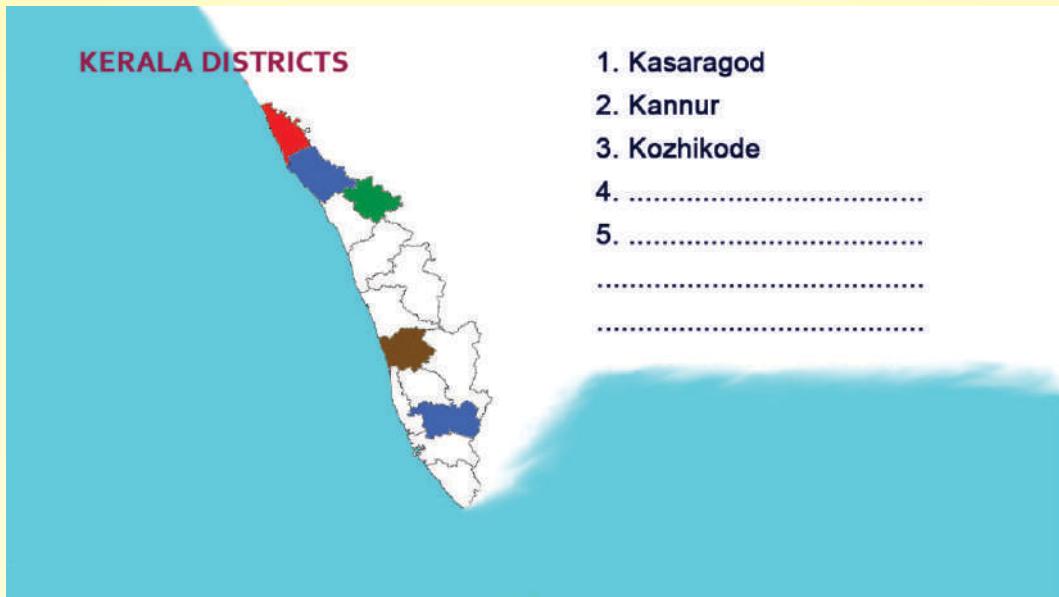
ഉചിതമായ റൂബുകൾ ഉപയോഗിക്കുക.



ഉചിതമായ ബൈജും നിറവും ഉപയോഗിക്കുക.

പ്രവർത്തനം 2

ജില്ലകൾക്ക് നിരു നൽകാം



പ്രവർത്തനം 3

വയനാട് ജില്ലയെക്കുറിച്ച് മനു എഴുതിയ കാര്യങ്ങൾ ഇതായിരുന്നു.

ജില്ല	:	വയനാട്
ജില്ലാ ആസ്ഥാനം	:	കൽപറ്റ
ജില്ല രൂപീകരിച്ച വർഷം	:	1980
അധികാരി ജില്ലകൾ	:	കണ്ണൂർ, കോഴിക്കോട്, മലപ്പറഞ്ഞി

നിങ്ങളുടെ ജില്ലയുടെയും അയൽ ജില്ലകളുടെയും വിവരങ്ങൾ Tux Paint തെ നിന്ന് കണ്ടെത്തി എഴുതു.



കുറഞ്ഞ പെയിൻറിലേക്സ്



യോജിച്ച റൂസ്വുകൾ ഉപയോഗിക്കുക.

റൂസ്വുകളിൽനിന്ന് കേരളത്തിലെ ജില്ലകൾ ഓരോന്നായി കണ്ടെത്തിയാൽ ആവശ്യമായ വിവരങ്ങൾ ലഭിക്കുന്നതാണ്.

അദ്യായം 17

തുല്യമായി വീതിക്കാം



“ആകെ 15 ഉള്ളിയപ്പമുണ്ട്.” രാജു ഉള്ളിയപ്പമെല്ലിത്തീർത്ത സന്തോഷത്തോടെ പറഞ്ഞു. “ഇതെങ്ങനെ നമ്മൾ അഭ്യുപേര് തുല്യമായി പകി ചെടുക്കും?” രാധയ്ക്ക് സംശയമായി.

 	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

1 2 3 4 5 6 7 8 9

15 ÷ 5 =

ശരിയുതരം ഇവിടെ കേടപ്പെട്ടു ചെയ്യേണ...

pySioGame തുറന്ത് ഹരണക്രിയ ചെയ്തുനോക്കു.



ഗൈമിലേക്സ്

pySioGame തുറക്കുക

pySioGame

Mathematics

Division



സുണ്ടക്രിയ ചെയ്ത രീതിതന്നെയാണ് ഇവിടെയും അവലംബിക്കേണ്ടത്.

കുടുതൽ ശയമുകൾ പരിചയപ്പെടാം

2	$81 \div 9$	1	5
$28 \div 4$	4	$20 \div 4$	7
$18 \div 9$	$24 \div 6$	9	$5 \div 5$

ചോദ്യവും
ശരിയുതരവും
കീക്ക് ചെയ്യണ...

2/2

pySioGame



Mathematics 2 Game



Maths Matching



pySioGame



Mathematics 2



Basic Operation



pySioGame



Mathematics 2



Basic Operation 2



സൂചനകൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്തി ഹരണക്രിയകൾ ഉറപ്പിക്കുന്നതിനുള്ള കുടുതൽ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നൽകാവുന്നതാണ്.

അയ്യായം 18

എല്ലാ ഗണിതക്രിയകളും



ഓരോ
കാർഡുകളിലായി
കീട് ചെയ്തു
നോക്കു.



കീട് ചെയ്യുമ്പോൾ കാണുന്ന ഗണിതക്രിയയുടെ
ഉത്തരം മറ്റൊരോ കാർഡിൽ ഒളിഞ്ഞിരിപ്പുണ്ട്.
അത് കണ്ടെത്തു.



ഗൈമിലേക്സ്

ജിക്കാസ്റ്റിസ്



കണക്ക്



കണക്കുകൂട്ടലു
കളിലേക്സ് പോകാം



ഓർമ്മക്കണ്ണി ഉപയോഗിച്ചുള്ള
കണക്കിലെ കളികൾ



എല്ലാ ക്രിയകളും
അടങ്ങിയ കളി



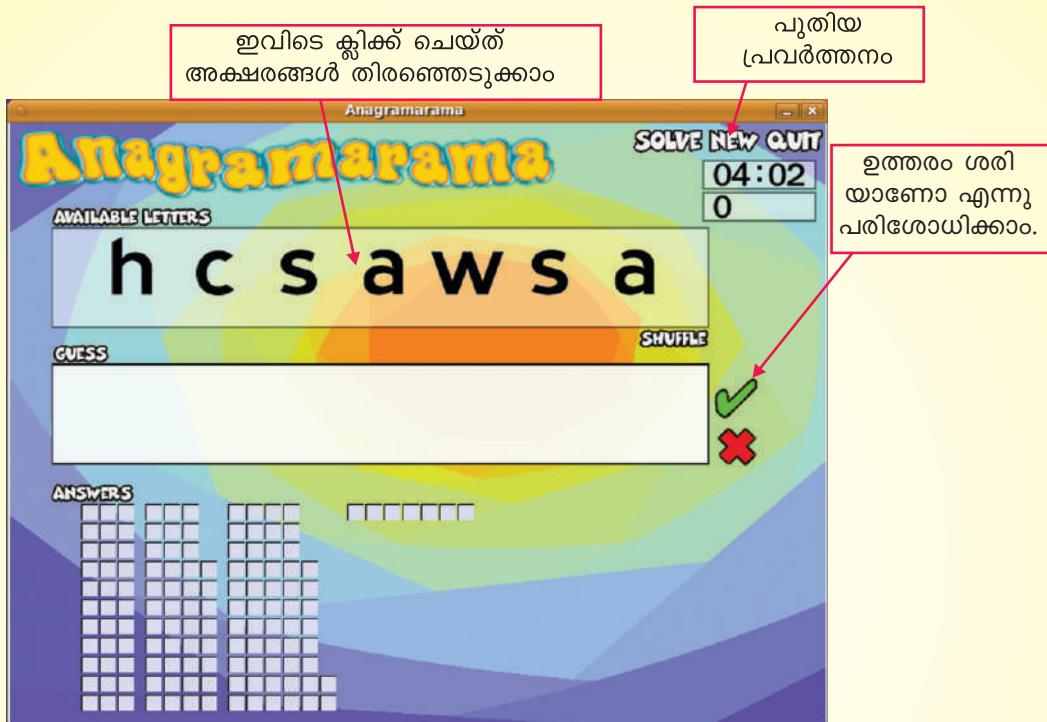
ഗണിതക്രിയകളും ഫലവും തുല്യമായ കാർഡുകൾ കണ്ടെത്തുക.

തനിട്ടുള്ള കാർഡുകളിൽനിന്ന് ഗണിതക്രിയയും ഫലവും തുല്യമായ രണ്ടു
കാർഡുകളിൽ കീട് ചെയ്ത കണ്ടെത്തുമ്പോൾ അവ മറ്റത്തുപോകുന്നു. ഈ രീതി
യിൽ തനിട്ടുള്ള കാർഡുകളെല്ലാം മായ്‌ക്കുക.

അദ്യായം 19

വാക്കുകൾ നിർമ്മിക്കു

പിതറിക്കിടക്കുന്ന അക്ഷരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് എത്ര വാക്കുകൾ നിർമ്മിക്കാമെന്ന് കണ്ടെത്തു...



വേഗമാവതെ!..



ശൈലിമിലേക്ക്

ശൈലിംസ്

അന്ത്രാമരം

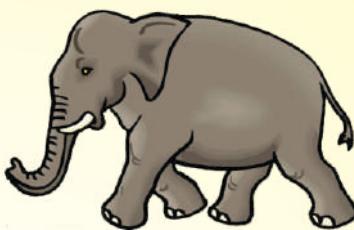


ഇതൊരു പദക്കളിയാണ്. ഏറ്റവും കുറഞ്ഞ സമയത്തിനുള്ളിൽ ഏറ്റവും കൂടുതൽ വാക്കുകൾ ഉണ്ടാക്കണം. വാക്കുകൾ ശരിയായാൽ Answers കളിക്കളിൽ അവകാണ്ണാം.

എഴു അക്ഷരങ്ങൾ മാത്രമാണ് ഈ പ്രവർത്തനത്തിനായി നൽകിയിരിക്കുന്നത്. ഈ അക്ഷരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഏറ്റവും നീളം കുറിയ വാക്ക് നിർമ്മിക്കുകയാണെങ്കിൽ അടുത്ത റഫ്ലീറ്റിലേക്ക് പ്രവേശിക്കുകയും ചെയ്യാം.

Who am I

എതാനും മൃഗങ്ങളുടെ പിത്രങ്ങൾ നൽകിയിരിക്കുന്നു. അവയിൽ വിട്ടുപോയവ എഴുതു.

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

Who am I?



Manoharan KP
3 A
GLPS Manchadikkunnu
Palakkad Dt.
Kerala

|ARDRA . P

3 A

GLPS MANJATIKKUNNU

Manoharan P
Standard 3 A
English Reader PART 1|

ANOOP. | KK 3 A

GLPS

The interface shows two versions of a digital book cover. The left version is for 'ARDRA . P' and the right version is for 'Manoharan P'. Both covers feature a sidebar with icons for file operations (Save, Open, Print, Copy, Paste, Find, Replace, Undo, Redo) and a 'Hyperlink' button. The main title 'GLPS MANJATIKKUNNU' is displayed prominently in blue. Below the titles, the authors' names and class are listed: 'ARDRA . P' is in '3 A' and 'Manoharan P' is in 'Standard 3 A English Reader PART 1'. The bottom of the interface shows the text 'ANOOP. | KK' and '3 A' in pink, along with the 'GLPS' logo.

മുന്ന് എ ക്ലാസിലെ അനുപ്പും കൂടുകാരും അവരുടെ പേരുകൾ ടെന്പ്പ് ചെയ്തിരിക്കുന്നതു നോക്കു. ഇതിൽ തലക്കെട്ട്, ഓനാം തലക്കെട്ട്, രണ്ടാം തലക്കെട്ട്, പദം, ഗവേഷണം, വൈകാരികം, ഓഫോഗികം, പരസ്യം, വസന്തം, വേനൽ, ശിശിരം എന്നിങ്ങനെ ഉപവിഭാഗങ്ങളായി തിരിച്ചിട്ടുണ്ട്. ഈ അക്ഷരങ്ങളുടെ നിറം, വലുപ്പം എന്നിവ ക്രമീകരിക്കുന്നതിനു വേണ്ടിയുള്ളതാണ്.

ഇതുപോലെ നിങ്ങളുടെ പേരും കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ടെന്പ്പ് ചെയ്താലോ...?

ജികോസ്പിസിലെ ഉല്ലാസക്കളികളിലെ ‘എഴുതേതാല്’യാണ് ഈതിനായി ഉപയോഗിക്കേണ്ടത്.



ഗൈയിമിലേക്സ്

ജികോസ്പിസ്

ഉല്ലാസക്കളികൾ

എഴുതേതാല്



ടെന്പ്പ് ചെയ്ത്
സൂക്ഷിച്ചുവയ്ക്കാൻ

എഴുതേതാല് ജാലകം

നേരത്തെ പുർത്തിയാക്കിയ വാക്കുകളും എഴുതേതാലയിൽ
ടെന്പ്പ് ചെയ്യാൻ മറക്കരുതേ...!

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ