

കിളിപ്പട്ടി

വിവരിനിയ സാങ്കേതികവിഭാഗം

സ്നാൻഡോർഡ് 1



കേരളസർക്കാർ
വിദ്യാഭ്യാസവകുപ്പ്

സംസ്ഥാന വിദ്യാഭ്യാസ ഗവേഷണ പരിശീലന സമിതി (SCERT)

2017

ഭദ്രശ്രീവിജയാനം

ജനഗണമന അധിനായക ജയഹോ

ഭാരത ഭാഗ്യവിഭാതാ,

പരമാഖാസിന്ധു ദുഷ്ടാത്ത മഹാ

ദ്രാവിഡ് ഉത്കല സംഗാ,

വിന്യഹിമാചല യമുനാഗംഗാ,

ഉച്ചലജലധിതരംഗാ,

തവശുഭനാമേ ജാഗ്രേ,

തവശും ആശീഷ മാഗ്രേ,

ഗാഹോ തവ ജയ ഗാമാ

ജനഗണമംഗലദായക ജയഹോ

ഭാരത ഭാഗ്യവിഭാതാ

ജയഹോ, ജയഹോ, ജയഹോ,

ജയ ജയ ജയ ജയഹോ!

പ്രതിജ്ഞ

ഈ പ്രതിജ്ഞ രാജ്യമാണ്. എല്ലാ ഈ പ്രതിജ്ഞ സഹോദരീസഹോദരമാരാണ്.

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

ഞാൻ എന്നു മാതാപിതാക്കലെള്ളും ഗുരുക്കമൊരേയും മുതിർന്നവരെയും ബഹുമാനിക്കും.

ഞാൻ എന്നു രാജ്യത്വിന്റെയും എന്നു നാട്കുകാരുടെയും ക്ഷേമത്വത്തിനും ഹഫ്രൂഖത്തിനും 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.

ഒരു കുടുകാരനായി, സഹായിയായി.

പുത്തൻ അറിവുകളുമായി, പുതിയ കളികളുമായി
കമ്പ്യൂട്ടർ വരവായി.

കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് കളിക്കാൻ, പരിക്കാൻ
ഈ പുസ്തകം നിങ്ങളെ സഹായിക്കും.

സ്നേഹാശംസകളോട്,



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

പാപുസ്തക ചെന്നാസ്ഥിതി

വിവരവിനിധിയ സാക്ഷതികവിഭ

സ്കാൻഡേർഡ് 1

ചെയർമാൻ

കെ. അനീവൻ സാദത്ത്
എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടർ
എ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
തിരുവനന്തപുരം

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
കൊച്ചി

രക്കൻ കെ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കാസറഗോഡ്

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

ചിത്രീകരണം

ഈ. സുരേഷ്
കാർട്ടൂൺിസ്റ്റ്, പ്രഫീഷണൽ

കോഴിക്കോട്

മൃഗ ചുന്തജിഡി
ചിത്രകലാധാരകൾ
എം. എം. ഇ. എഴു. എസ്.
മേരുമുറി, മലപ്പുറം

കോ-ഓർഡിനേറ്റർ
പാരബന്ധം ഉകട
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
എ.ടി.സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

അകാദമിക് കോ-ഓർഡിനേറ്റർ
ഡോ. ചീന. എസ്
അസിസ്റ്റന്റ് പ്രോഫസർ
എസ്.സി.ഇ.ആർ.ടി.
തിരുവനന്തപുരം



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. കുത്തുകളെത്ര? 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 ജികോറ്റിന്, പെപമറി വിദ്യാർമ്മികൾക്ക് ചിത്രചന്ദനയ്ക്ക് ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ടക്സ്‌പെയിൻ്റ്, വായന, ചതുഷ്കിയകൾ, നിരത്തെക്കുറിച്ചുള്ള ബോധം, യുക്തിചിന്ത എന്നിവ ബലപ്പെടുത്തുന്ന കളികളടങ്ങുന്ന പെസിയോ ഗൈഡ് എന്നിവയിലും ലഭ്യപ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ഈ പാഠ പുസ്തകത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്.

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

ഇതിലെ ഒന്നു മുതൽ അഞ്ചു വരെ പാഠാഗങ്ങൾ കമ്പ്യൂട്ടർ പരിചയപ്പെടാനും പ്രവർത്തിപ്പിക്കാനുമുള്ള പ്രാഥമികധാരണകൾ ഉറപ്പിക്കാൻ ഉദ്ദേശിച്ചിട്ടുള്ളതാണ്. എല്ലാം വരയ്ക്കാം, ആരാദ്യം, ഒന്ന് രണ്ട് മൂന്ന്, 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 കടന്നുപോകുന്നു.

വീട് നഘ്പ് വീട്, കുഞ്ഞിക്കിളിയെ 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. ഭിന്നഗേഷിക്കാരായ 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.

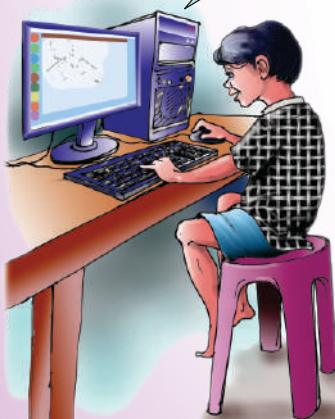
കമ്പ്യൂട്ടർ

കമ്പ്യൂട്ടർ

ഞാനോരു സെഡികൻ കമ്പ്യൂട്ടർ
വേഗമിണങ്ങും ചണ്ണാതി
മഹസിൽ തൊട്ടു പറഞ്ഞൊള്ളു
സ്ക്രീനിൽ നോക്കിയിരുന്നോള്ളു
കാഴ്ചകളുനവധി കാണാലോ
പാട്ടുകൾ പലകുറി കേൾക്കാലോ
കുത്തിവരേണ്ടു കളിക്കാലോ
കളികളിലൂടെ പരിക്കാലോ...



വരു നമ്മക്ക് ...



കളിക്കാം
ചിത്രം വരയ്ക്കാം
പാട്ടുകേൾക്കാം
സിനിമ കാണാം
കണക്കുകൂട്ടാം
ഒട്ടപ്പ് ചെയ്യാം.

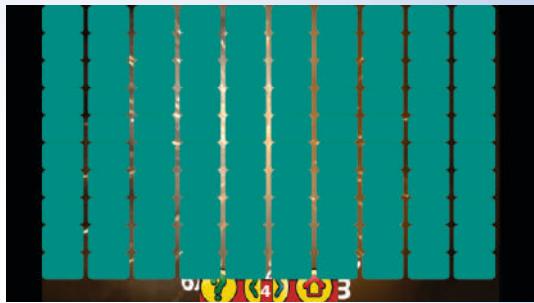


ഞങ്ങളുടെ പേര്
പറയാമോ...?



1 ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാർ?

കടകൾ മായ്‌ച്ച്
ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാരാണെന്ന്
കണ്ടതാമോ?



കടകൾ
മായ്‌ക്കുന്നതെങ്ങനെ?

മനസ്
ചലിപ്പിച്ചു
നോക്കു.



നിങ്ങൾക്ക് കിട്ടിയ
ചിത്രങ്ങൾ
എന്തല്ലാമെന്ന് പറയു.



കീഴോട്

പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

Applications ➡ Education ➡ Educational Suite GCompris

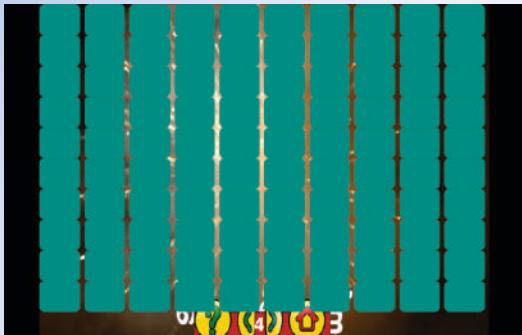
ജിക്കാസ്റ്റിസ് ➡ കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക ➡ ഉംഗ് ഉപയോഗം

പറിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ➡ ഉംഗ് ചലിപ്പിക്കുക



കുട്ടികൾക്ക് ശെയിം തുറന്നു നൽകേണ്ടതാണ്.

2 കീക്സ് ചെയ്ത് കണ്ടതു



ഇതിനുള്ളിലും
എന്നോ ഉണ്ടലോ!



ഈ കളിയിൽ കടകൾ
ഒഴിവാക്കാനായി കീക്സ്
ചെയ്യുകയാണ് വേണ്ടത്.



മഹസിന്റെ
ഇടതുബട്ടൻ
അമർത്ഥനേ...

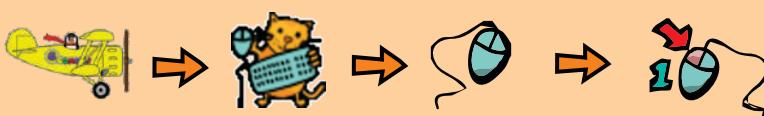
ഒളിച്ചിരിക്കുന്നത്
ആരെല്ലാഭാബന്ന്
കണ്ടത്തിയോ...?



കീംഗ്രോട്

ഗെയിം തുറക്കാൻ

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



3 ഉത്സം പിടിക്കാം

ഹായ്...
എത്രെയെത്ര
മീനുകൾ...!



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



കീഴുറോട്

ഗഡയിം തുറക്കാൻ

ജിക്കാസ്പിസ് → 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
ഒഴിവാകി
ഒളിച്ചിരിക്കുന്നതാരെന്
കണ്ണുപിടിക്കു...



ചിച്ചറോട്

ഗൈം തുറക്കാൻ

ജിക്കാസ്പിസ് → കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക → മഹസ് ഉപയോഗം
പഠിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ → ഒളിച്ചുകളി



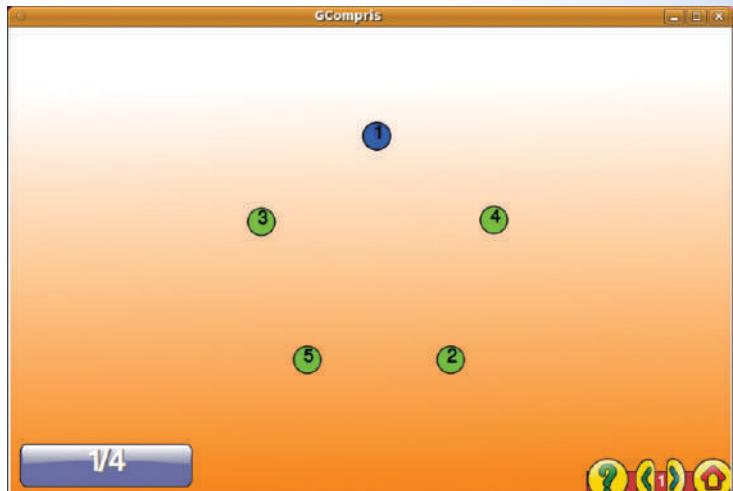
കട്ടകളിൽ മഹസ് ഏത്തിച്ച് ഇടതുബെട്ടൻ രണ്ടുതവണ തുടർച്ചയായി കീക്ക് ചെയ്യുന്നോൾ കട്ട അപ്രത്യക്ഷമാകും.

6 എല്ലാം വരുത്താം

കുത്തുകൾ യോജിപ്പിച്ച് ഒളിഞ്ഞിരിക്കുന്നതാരാണോ കണ്ടതു.



സംവ്യക്തിയുടെ ക്രമത്തിൽ
കളിങ്ങിൽ കീക്ഷ
ചെയ്തുനോക്കു



ഇത് കളിക്കണമെങ്കിൽ
എല്ലാൻ അറിയണം.

മീച്ചരോട്

ഗൈരിം തുറക്കാൻ

ജിക്കാസ്റ്റിസ് → കണക്ക് → എല്ലാൽ → സംവ്യക്തിയ ക്രമം

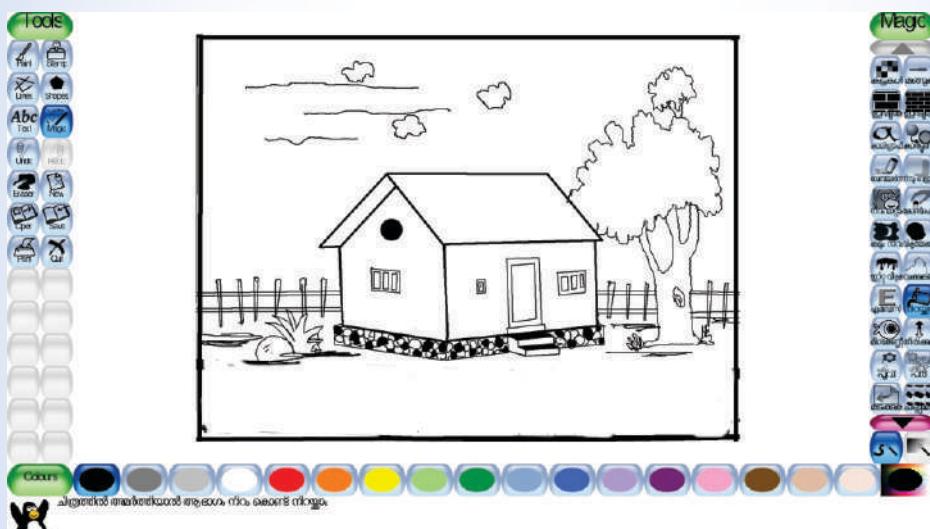


കളിഞ്ഞിലെ സംവ്യക്തിയിൽ ക്രമത്തിൽ കീക്ഷ ചെയ്യുക.

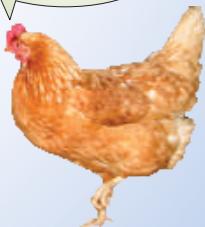
7 വീട് നാലു വീട്

താരയുടെ വീട് ഇങ്ങനെയാണോ?

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



എന്നയും
ചേർക്കാണോ...



എന്നയും
ചേർക്കാണോ...



നിറം തിരഞ്ഞെടുത്ത് ചിത്രത്തിൽ ഓക്ലേസ് ചെയ്തുനോക്കു.



ബിച്ചറോട്

Tux Paint ഉപയോഗിച്ചാണ്. ഈ പ്രവർത്തനം ചെയ്യേണ്ടത്.

കുറഞ്ഞ പെയിൻ്റ് തുറക്കാൻ

Applications → Education → Tux Paint

ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ



എന്ന ടുളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. തുടർന്ന് വീടിന്റെ ചിത്രം തുറക്കുക.

നിന്നും നൽകാൻ



എന്ന ക്രമത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. കളഞ്ഞലിൽ നിന്ന് നിന്നും തിരഞ്ഞെടുക്കുക.



ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.



പൂവ് വരയ്ക്കാം



പുല്ല് വരയ്ക്കാം



ഇഷ്ടിക വരയ്ക്കാം

സ്ഥാനം ഉൾപ്പെടുത്താൻ



എന്ന ടുളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് സ്ഥാനവുകൾ ഉൾപ്പെടുത്താം.



ആരോകൾ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാം.



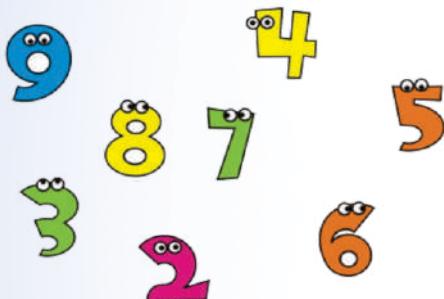
ആരോകൾ ഉപയോഗിച്ച് വ്യത്യസ്ത ചിത്രക്കൂട്ടങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

വലുപ്പം വ്യത്യാസപ്പെടുത്താൻ



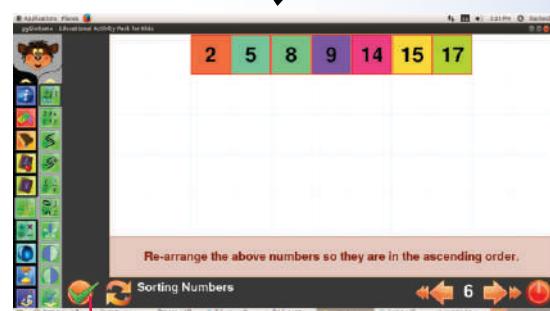
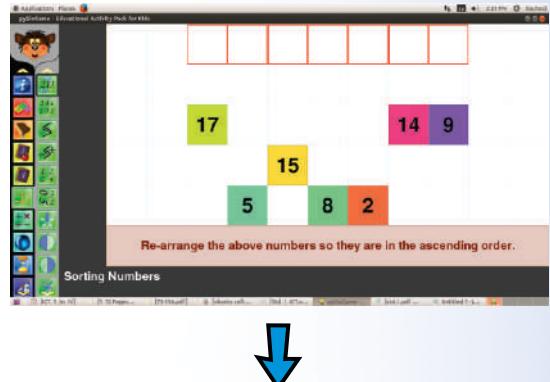
എന്ന ടുൾ ഉപയോഗിക്കാം.

8 അടാദ്യം



ചെറിയ സംവ്യക്ഷർ ആയും വരെനം.
കൂടുതലിൽ ക്രമായി അടുക്കിവയ്ക്കു.

സംവ്യക്ഷർ ക്രമത്തിലാക്കുന്ന കളിയായാലോ?



ശരിയാണോ ഏന്നെന്നിയാൻ
ഇവിടെ കീക്കു ചെയ്താൽ ഉതി.



കീഴുറോട്

ഗൈറിം 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.



മിച്ചരോട്

ഗൈം തുറക്കാൻ

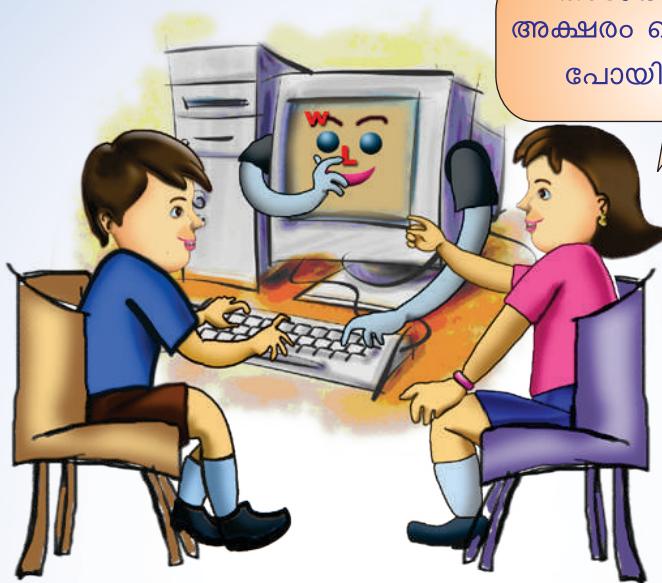
ജിക്കാഗ്രാമിസ് → കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക → കീബോർഡ് ഉപയോഗം
പറിക്കാനുള്ള കളികൾ → സംഖ്യകളുടണ്ണിയ കട



വീണുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന കടകളിലെ കുത്തുകളുടെ എണ്ണം നിശ്ചിത സമയത്തിനകം
കീബോർഡിൽ ദെപ്പ് ചെയ്യുക.

11 അക്ഷരങ്ങൾ

താഴേക്കു വീഴുന്ന
അക്ഷരം ടെപ്പ് ചെയ്യു...
പോയിന്ത് നേടു..



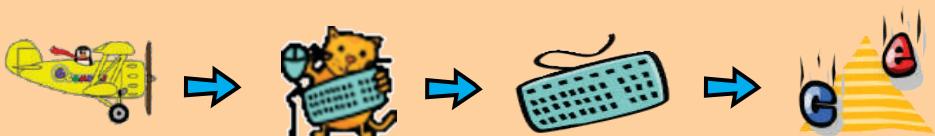
പലതുള്ളി
പെരുവെള്ളം



മീച്ചറോട്

ഗൈതിം തുറക്കാൻ

ജിക്കാസ്പിസ് → കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക → കീംബാർഡ് ഉപയോഗം
പഠിക്കാനുള്ള കളികൾ → അക്ഷരങ്ങൾ



12 കുഞ്ഞിക്കിളിയെ വീട്ടിലെത്തിക്കാമോ..?



ചുവടെയുള്ള ചിത്രങ്ങളിൽ ആരോക്കയാണുള്ളത്. എഴുതു.



താര



എഴുതിയ വാക്കുകൾ ഉൾപ്പെടുന്ന കളങ്ങളിൽ നിരം നൽകിയാലോ...



കളങ്ങളിൽ
എങ്ങനെ നിറം
കൊടുക്കും?



നിരൂപണക്കാൻ



നിറം തിരഞ്ഞെടുത്ത് ചിത്രത്തിൽ കീക്ഷ് ചെയ്തുനോക്കു.



କ୍ଷିତିରୋତ୍

Tux Paint ഓപ്പേറാറ്റിച്ചുക്കേ പ്രവർത്തനം

ടക്സ് പെയിൻ്റ് തുറക്കാൻ

Applications → Education → Tux Paint

ചിത്രം തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ



എന്ന ടൂളിൽ കൂടിക്ക് ചെയ്ത്   ആരോകൾ ഉപയോഗിച്ച്
പദ്ധതിയിൽ ശിത്തം തന്നെന്നുന്നതുകൂടു.

നിറോ നൽകാൻ



കുടുതൽ നിണ്ഞൾ ലഭിക്കാൻ വൃത്തം ഉപയോഗിച്ച് അടയാളപ്പെടുത്തിയ ഭാഗത്ത് കീക്ഷം ചെയ്താൽ മതി.

13 എന്നും...പറിക്കാം...

pySioGame - Educational Activity Pack For Kids

എന്ത്
മീനുകൾ...!



മുന്നേ...
മുന്നേ...
മുന്ന്



ഡീജിറ്റൽ

ഗൈഡ് രൂപക്കാൻ

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

→ Numbers-Learn
Numbers



14 എണ്ണം...അടുക്കാം...



കുടയിൽ
ആപ്പിളുകളെത്ര?



ചെയ്തുകഴിത്താൽ
ഇവിടെ കീക്ക്
ചെയ്യുമല്ലോ.

പുതിയ സംഖ്യ
കൾക്ക് ഇവിടെ കീക്ക്
ചെയ്യുണ്ടോ.

പുതിയ സെറ്റുകൾക്ക്
ഇവിടെ കീക്ക്
ചെയ്യാമല്ലോ...



മീഡിയോസ്

ഗൈംസ് 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



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.

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

Basic Operations
Addition

1 / 5

പുർത്തിയാക്കിയതി
നുശേഷം ഇവിടെ
ക്ലിക്ക് ചെയ്യു.

പുതിയ കുട്ടം സംഖ്യകൾക്ക്
ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം.

ഇവിടെ മൂന്നു സെറ്റ്
വരെയുള്ളവ
ചെയ്തുനോക്കു.



കീച്ചറോട്

ഗൈറിം തുറക്കാൻ

Applications → Games → pySioGame → Mathematics 2

Basic Operations - Exercises → Basic Operations - Addition



ശരിയുത്തരങ്ങൾ വലിച്ച് അതര് കളങ്ങളിൽ കൊണ്ടുവെക്കുക.

താഴെയുള്ള പ്രവർത്തനവും ഇതേ രീതിയിൽ ചെയ്യാമല്ലോ..

The screenshot shows a subtraction exercise within the pySioGame application. On the left, there is a vertical toolbar with various icons representing different educational activities. The main area displays a grid-based subtraction problem:

10 - 2	=		8
4 - 2	=		6
7 - 1	=		3
6 - 3	=		2
4 - 2	=		2

Below the grid, the text "Basic Operations Subtraction" is visible, along with several control icons: a checkmark, a circular arrow, a power button, and navigation arrows. A progress indicator at the bottom right shows "1/5".



കീഴുന്നോട്

ഗൈറിം തുറക്കാൻ

Applications → Games → pySioGame → Mathematics 2

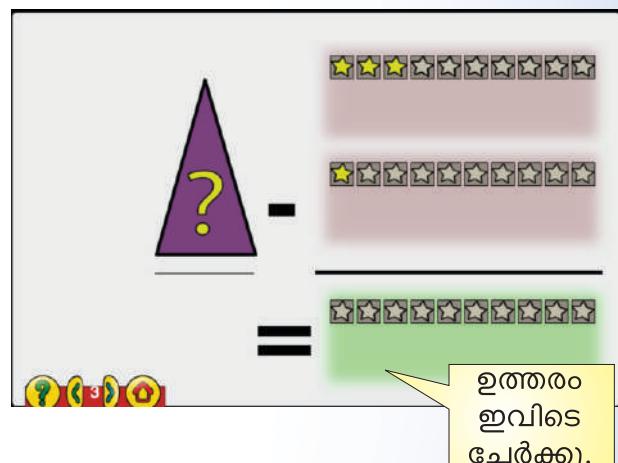
Basic Operations - Exercises → Basic Operations - Subtraction



17 മാന്ത്രികസ്റ്റ് തൊപ്പി



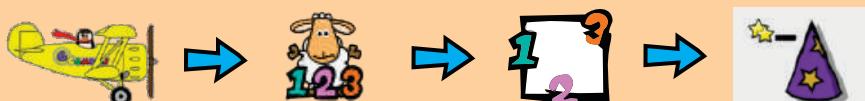
തൊപ്പിയിൽ കീകൾ ചെയ്യു...



കിഴക്കോട്

ശെയിം തുറക്കാൻ

ജിക്കാസ്പിസ് → കണക്ക് → എണ്ണൽ → മാന്ത്രികസ്റ്റ് തൊപ്പി



തൊപ്പിക്കുള്ളിലേക്കും പുറത്തേക്കും പോയ നക്ഷത്രങ്ങൾ എണ്ണിനോക്കാൻ ആവശ്യമാകുക. ശ്രേഷ്ഠ തൊപ്പിയിൽ ബാക്കിയുള്ളവയുടെ എണ്ണം താഴെ കീകൾ ചെയ്ത് രേഖപ്പെടുത്തുക.

കുട്ടികൾക്കും വ്യത്യസ്ത പ്രവർത്തനങ്ങളായി ചെയ്യണം.



18 നിശ്ചൽ ആരുടെ?



എങ്ങനെ
കണ്ണുപിടിക്കും?



0/0

Match Animals 2
Match animals to their shadows

1/3

എൻ്റെ നിശ്ചൽ
എതാണാവോ?

ചിത്രത്തിലും
നിശ്ചലിലും
കീക്ക്
ചെയ്തു
നോക്കു.



ഒരു വിദേശ കീക്ക് ചെയ്ത്
അടുത്ത ഗൈമിലേക്കു
കടക്കാം.



കീഴുറോട്

ഗൈമിം തുറക്കാൻ

Applications → Games → pySioGame → Games & Mazes

→ Match Animals 2 Match Animals to their shadows



കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ