

# കുറിപ്പ്

വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യ

സ്റ്റാൻഡേർഡ്

IV



കേരളസർക്കാർ  
വിദ്യാഭ്യാസവകുപ്പ്

---

സംസ്ഥാന വിദ്യാഭ്യാസ ഗവേഷണ പരിശീലന സമിതി (SCERT)

2016

# ദേശീയഗാനം

ജനഗണമന അധിനായക ജയഹേ  
ഭാരത ഭാഗ്യവിധാതാ,  
പഞ്ചാബസിന്ധു ഗുജറാത്ത മറാഠാ  
ദ്രാവിഡ ഉത്കല 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 സഹോദരി സഹോദരന്മാരാണ്.

ഞാൻ എന്റെ രാജ്യത്തെ സ്നേഹിക്കുന്നു; സമ്പൂർണ്ണവും വൈവിധ്യപൂർണ്ണവുമായ അതിന്റെ പാരമ്പര്യത്തിൽ ഞാൻ അഭിമാനം കൊള്ളുന്നു.

ഞാൻ എന്റെ മാതാപിതാക്കളെയും ഗുരുക്കന്മാരെയും മുതിർന്നവരെയും ബഹുമാനിക്കും.

ഞാൻ എന്റെ രാജ്യത്തിന്റെയും എന്റെ നാട്ടുകാരുടെയും ക്ഷേമത്തിനും ഐശ്വര്യത്തിനുംവേണ്ടി 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 : 2016

Website : [www.itschool.gov.in](http://www.itschool.gov.in), [www.scertkerala.gov.in](http://www.scertkerala.gov.in)

email : [contact@itschool.gov.in](mailto:contact@itschool.gov.in), [scertkerala@asianetindia.com](mailto: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, Kakknad, Kochi

© Department of Education, Government of Kerala

## പ്രിയപ്പെട്ട കുട്ടികളേ,

കളിക്കാൻ ഇഷ്ടമില്ലാത്തവരുണ്ടാവില്ല.

ഓടിച്ചാടി കളിക്കുന്ന കളികൾ മാത്രമല്ല, മനസ്സിലാക്കി കളിക്കേണ്ട കളികളുമുണ്ട്.

കമ്പ്യൂട്ടറുകളുപയോഗിച്ച് കളിക്കാവുന്ന കുറേ കുഞ്ഞുകളികളാണ് ഈ പുസ്തകത്തിലുള്ളത്. മനസ്സിലാക്കി കളിക്കേണ്ടവയാണ് അവ. രസകരമായ ചില പ്രവർത്തനങ്ങളുമുണ്ട്.

ഈ കളികൾകൊണ്ട് കാര്യവുമുണ്ട്.

നിങ്ങളുടെ മറ്റു പാഠപുസ്തകങ്ങളിലെ ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്യാൻ ഇതിലെ കളികൾ സഹായകമാകും.

കളികളിലുപയോഗിച്ചിരിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് പരിചിതമായവതന്നെ.

കളിക്കുമ്പോൾ അവകൂടി ശ്രദ്ധിക്കാൻ മറക്കരുത്.

അവയെപ്പറ്റി നിങ്ങളുടെ ടീച്ചർ ചോദിക്കുമ്പോൾ പറയുകയും വേണം.

**സ്നേഹാശംസകളോടെ.**

**ഡോ. ജെ. പ്രസാദ്**

ഡയറക്ടർ

എസ്.സി.ഇ.ആർ.ടി.

# പാഠപുസ്തക രചനാസമിതി

## വിവരവിനിയമ സാങ്കേതികവിദ്യ

സ്റ്റാൻഡേർഡ് 4

### ചെയർമാൻ

കെ. അൻവർ സാദത്ത്  
എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
തിരുവനന്തപുരം

### അംഗങ്ങൾ

രാജേഷ് എം. പി  
ജില്ലാ കോ-ഓർഡിനേറ്റർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
കാസറഗോഡ്

ജി. ദേവരാജൻ  
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
എറണാകുളം

അബ്ദുൾ ഹക്കീം  
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
മലപ്പുറം

പ്രദീപ്കുമാർ മാട്ടര  
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
മലപ്പുറം

ഗിരീഷ് മോഹൻ പി. കെ  
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
കണ്ണൂർ

ശങ്കരൻ കെ  
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
കാസറഗോഡ്

### ചിത്രീകരണം

ഇ. സുരേഷ്  
കാർട്ടൂണിസ്റ്റ്, പള്ളിക്കര  
കോഴിക്കോട്

### കോ-ഓർഡിനേറ്റർ ഹസൈനാർ മങ്കട

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
മലപ്പുറം

### കെ. ശബരീഷ്

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
മലപ്പുറം

### ടി. പി. വേണുഗോപാലൻ

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
മലപ്പുറം

### കൃഷ്ണൻ എം.പി

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
മലപ്പുറം

### വാസുദേവൻ. കെ. പി

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
തൃശ്ശൂർ

### പി. യഹിയ

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

### സന്തോഷ് വി

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ  
ഐ.ടി.എസ്.കൂൾ പ്രോജക്ട്  
ആലപ്പുഴ

### അക്കാദമിക് കോ-ഓർഡിനേറ്റർ

#### ഡോ. മീന. എസ്

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

# രൂഢി

1. പല ഭാഗങ്ങൾ, ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ .....	09
2. കമ്പ്യൂട്ടറിലെ കളികൾ .....	12
3. പട്ടിക പൂർത്തിയാക്കൂ.....	14
4. ഹനോയുടെ തൂൺ.....	15
5. സമയം പ്രധാനം .....	16
6. തൂക്കം നോക്കാം .....	18
7. ഇരട്ടകളെ കണ്ടെത്താമോ .....	19
8. വാക്കുകൾ ഉണ്ടാക്കാം .....	20
9. ആകാശയാത്ര .....	21
10. എഴുത്തോലയിൽ എഴുതാം .....	22
11. മലയാളത്തിലെഴുതാം .....	25
12. എന്റെ അയൽജില്ലകൾ .....	28
13. അമ്പിളിയമ്മാവന്റെ യാത്ര.....	31
14. പകുതിയും അതിന്റെ പകുതിയും .....	35

**അധ്യാപികയോട്,**

പഠിക്കുന്നു എന്നു തോന്നാത്തവിധം കുട്ടികൾക്ക് ഐ.സി.ടി.യുടെയും ഇതര പഠനവിഷയങ്ങളുടെയും അടിസ്ഥാന നൈപുണികളും ആശയങ്ങളും കളികളിലൂടെ നേടിക്കൊടുക്കുക എന്നതാണ് ലോവർ പ്രൈമറി തലത്തിൽ നാം അവലംബിച്ചിരിക്കുന്ന പഠനരീതി. ഇതിന് യോജിച്ച ചില പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ഈ പാഠപുസ്തകത്തിലുള്ളത്.

മുൻ ക്ലാസുകളിലെപോലെ ഒരു വിദ്യാഭ്യാസ വിനോദ (എജ്യൂടെയിൻമെന്റ്) സോഫ്റ്റ്‌വെയറായ ജീകോമ്പ്രിസ് ആണ് നാലാം ക്ലാസിലും നാം കൂടുതലായി ഉപയോഗിക്കുന്നത്. യുക്തിചിന്തയും പ്രശ്ന നിർധാരണശേഷിയും ചെറുപ്രായത്തിലേ കുട്ടികൾ ആർജിക്കേണ്ട ശേഷികളാണല്ലോ. ജീകോമ്പ്രിസ് സോഫ്റ്റ്‌വെയറിലെ രസകരവും കൗതുകകരവും പ്രശ്നാധിഷ്ഠിതവുമായ പലതരം ഗെയിമുകൾ ഈ ശേഷികൾ നേടിയെടുക്കാൻ കുട്ടികളെ സഹായിക്കും.

ഗണിത പാഠപുസ്തകത്തിലെ **സമയചക്രം** എന്ന ഭാഗത്ത് ക്ലോക്കിൽ സമയം രേഖപ്പെടുത്തുന്നതിനുള്ള പ്രവർത്തനം കുട്ടികൾ ചെയ്യേണ്ടതായിട്ടുണ്ട്. ജീവിതത്തിലെ ഒരു പ്രധാന ആശയമെന്ന നിലയിൽ ക്ലോക്കും സമയവും എന്ന ആശയം ഉറപ്പിക്കാൻ കൂടുതൽ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ആവശ്യമാണ്. അതിനായി ഐ.സി.ടി. പാഠപുസ്തകത്തിലെ **സമയം പ്രധാനം** എന്നതിൽ നാലു വിഭാഗങ്ങളിലായി ഒരുക്കിവെച്ചിരിക്കുന്ന ഗെയിമുകൾ കളിച്ചു നോക്കാവുന്നതാണ്.

ഗണിതപുസ്തകത്തിലെ **രണ്ടിലൊന്നും നാലിലൊന്നും** എന്നതിൽ **ഭാഗങ്ങൾ** എന്ന ഒരു പ്രധാന ആശയം ആദ്യമായി അവതരിപ്പിക്കുകയാണ്. പകുതി എന്ന ആശയം ഉറപ്പിച്ചതിനു ശേഷം നാലിലൊന്ന്, മൂന്നിലൊന്ന് ഭാഗങ്ങളിലേക്കു കടക്കുന്നു. **ഭാഗങ്ങൾ** എന്ന ജീവിതഗന്ധിയായ ആശയം ഉറപ്പിക്കാൻ പാഠപുസ്തകത്തിലെ പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കു പുറമെ ഇവിടെ ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്ന പൈസിയോഗെയിമിലെ

ഫ്രാക്ഷൻ ഗ്രൂപ്പിലെ മൂന്ന് ഗെയിമുകളും സമർഥമായി ഉപയോഗിക്കാം.

നീളത്തെയും ഭാരത്തെയും കുറിച്ച് നാലാം ക്ലാസിലെ ഗണിത പാഠപുസ്തകത്തിലെ പ്രവർത്തനത്തിന് അനുബന്ധമായി ത്രാസ് ഉപയോഗിച്ച് ഭാരം അളക്കുന്ന കളി ഉപയോഗിക്കാം. ഭാരം, അതിന്റെ അളവ്, അത് കണ്ടുപിടിക്കുന്ന രീതി എന്നിവയെക്കുറിച്ച് ധാരണയുണ്ടാക്കാൻ ഈ പാഠം ഉപകരിക്കും.

അടിസ്ഥാന ഗണിതക്രിയകളിലൊന്നായ ഗുണനത്തിന്റെ പ്രാഥമികാശയങ്ങൾ അവതരിപ്പിച്ചിരിക്കുന്ന കൂട്ടാതെ കൂട്ടാം എന്ന അധ്യായത്തിലെ പ്രവർത്തനവുമായി ബന്ധിപ്പിച്ചുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഇതിലുണ്ട്. എഴുതി ഗുണിക്കാതെ മനസ്സിൽ ഗുണിക്കാനുള്ള നൈപുണി ഈ കളിയിൽനിന്നു കുട്ടികൾക്ക് ലഭിക്കും.

നാലാം ക്ലാസിലെ പരിസരപഠനത്തിൽ മാനത്തേക്ക് എന്ന പേരിൽ ആകാശഗോളങ്ങളെ പ്രതിപാദിക്കുന്നുണ്ടല്ലോ. ഇതിലെ ആശയങ്ങളെ ബലപ്പെടുത്താൻ ജികോമ്പ്രിസിലുള്ള ക്രോണോസ് എന്ന ഗെയിം ഉപയോഗിക്കാം. കേരളത്തിലെ ജില്ലകളെക്കുറിച്ച് കൂടുതൽ പരിചയപ്പെടാൻ ഉതകുന്നതാണ് എന്റെ അയൽ ജില്ലകൾ എന്ന പാഠം. ടക്സ് പെയിന്റാണ് ഉപയോഗിച്ചിരിക്കുന്ന സോഫ്റ്റ്‌വെയർ. ജില്ലകൾക്ക് നിറം കൊടുക്കുന്നതോടൊപ്പം അവയുടെ പേരുകളും പരിചയപ്പെടുത്താൻ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതുണ്ട്.

ഈ ഗെയിമുകളിലൂടെ ഉയർന്ന ചിന്തയും പ്രശ്ന നിർധാരണശേഷിയും കുട്ടികളിൽ വികസിപ്പിക്കാൻ കഴിയും.

# ഭാരതത്തിന്റെ ഭരണഘടന

## ഭാഗം IV-ക

### മൗലിക കർത്തവ്യങ്ങൾ

**51-ക.** മൗലിക കർത്തവ്യങ്ങൾ - താഴെപ്പറയുന്നവ ഭാരതത്തിലെ ഓരോ പൗരന്റെയും കർത്തവ്യം ആയിരിക്കുന്നതാണ് :

- (ക) ഭരണഘടനയെ അനുസരിക്കുകയും അതിന്റെ ആദർശങ്ങളെയും സ്ഥാപനങ്ങളെയും ദേശീയപതാകയെയും ദേശീയഗാനത്തെയും ആദരിക്കുകയും ചെയ്യുക;
- (ഖ) സ്വാതന്ത്ര്യത്തിനുവേണ്ടിയുള്ള നമ്മുടെ ദേശീയസമരത്തിന് പ്രചോദനം നൽകിയ മഹനീയാദർശങ്ങളെ പരിപോഷിപ്പിക്കുകയും പിൻതുടരുകയും ചെയ്യുക;
- (ഗ) ഭാരതത്തിന്റെ പരമാധികാരവും ഐക്യവും അഖണ്ഡതയും നിലനിർത്തുകയും സംരക്ഷിക്കുകയും ചെയ്യുക;
- (ഘ) രാജ്യത്തെ കാത്തുസൂക്ഷിക്കുകയും ദേശീയസേവനം അനുഷ്ഠിക്കുവാൻ ആവശ്യപ്പെടുമ്പോൾ അനുഷ്ഠിക്കുകയും ചെയ്യുക;
- (ങ) മതപരവും ഭാഷാപരവും പ്രാദേശികവും വിഭാഗീയവുമായ വൈവിധ്യങ്ങൾക്കതീതമായി ഭാരതത്തിലെ എല്ലാ ജനങ്ങൾക്കുമിടയിൽ, സൗഹാർദവും പൊതുവായ സാഹോദര്യമനോഭാവവും പുലർത്തുക. സ്ത്രീകളുടെ അന്തസ്സിന് കുറവു വരുത്തുന്ന ആചാരങ്ങൾ പരിത്യജിക്കുക;
- (ച) നമ്മുടെ സമ്മിശ്രസംസ്കാരത്തിന്റെ സമ്പന്നമായ പാരമ്പര്യത്തെ വിലമതിക്കുകയും നിലനിറുത്തുകയും ചെയ്യുക;
- (ഛ) വനങ്ങളും തടാകങ്ങളും നദികളും വന്യജീവികളും ഉൾപ്പെടുന്ന പ്രകൃത്യാ ഉള്ള പരിസ്ഥിതി സംരക്ഷിക്കുകയും അഭിവൃദ്ധിപ്പെടുത്തുകയും ജീവികളോട് കാരുണ്യം കാണിക്കുകയും ചെയ്യുക;
- (ജ) ശാസ്ത്രീയമായ കാഴ്ചപ്പാടും മാനവികതയും, അന്വേഷണത്തിനും പരിഷ്കരണത്തിനും ഉള്ള മനോഭാവവും വികസിപ്പിക്കുക;
- (ട) പൊതുസ്വത്ത് പരിരക്ഷിക്കുകയും ശപഥം ചെയ്ത് അക്രമം ഉപേക്ഷിക്കുകയും ചെയ്യുക;
- (ഠ) രാഷ്ട്രം യത്നത്തിന്റെയും ലക്ഷ്യപ്രാപ്തിയുടെയും ഉന്നതതലങ്ങളിലേക്ക് നിരന്തരം ഉയരത്തക്കവണ്ണം വ്യക്തിപരവും കൂട്ടായതുമായ പ്രവർത്തനത്തിന്റെ എല്ലാ മണ്ഡലങ്ങളിലും ഉൽകൃഷ്ടതയ്ക്കുവേണ്ടി അധ്വാനിക്കുക.
- (ഡ) ആറിനും പതിനാലിനും ഇടയ്ക്ക് പ്രായമുള്ള തന്റെ കുട്ടിക്കോ രക്ഷ്യബാലകനോ, അതതു സംഗതിപോലെ, മാതാപിതാക്കളോ രക്ഷാകർത്താവോ വിദ്യാഭ്യാസത്തിനുള്ള അവസരങ്ങൾ ഏർപ്പെടുത്തുക.



# 1 പല ഭാഗങ്ങൾ, ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ



സ്കൂളിലേക്ക് ഒരു കമ്പ്യൂട്ടർ കൊണ്ടുവരുന്നുണ്ട്. ഓട്ടോറിക്ഷയിലാണ് കൊണ്ടുവരുന്നത്. ആമിയും സുമിയും കമ്പ്യൂട്ടർ കാണാൻ പോയി. ഒരു വലിയ പെട്ടിയാണ് അവർ പ്രതീക്ഷിച്ചത്. പക്ഷേ, ഒരു നീളൻ പെട്ടിയാണ് ടീച്ചർ ആദ്യം എടുത്തത്. കീബോർഡിന്റെ ചിത്രമാണ് അതിന്റെ പുറത്ത്. പിന്നെയൊരു പെട്ടി സുമിയുടെ കൈയിലും കൊടുത്തു. അത് സ്പീക്കറാണ് എന്നു ടീച്ചർ പറഞ്ഞു. എല്ലാം കൂടി 6 പെട്ടികളാണ്.

എന്തിനാണ് ഇത്രയും ഉപകരണങ്ങൾ ?

കമ്പ്യൂട്ടറിൽ പാട്ടു കേൾക്കാൻ എന്തുപകരണമാണ് വേണ്ടത്? സിനിമ കാണാനോ?

ഇതുപോലെ മറ്റു ചില ഉപകരണങ്ങൾ കൂടിയുണ്ട്. അടുത്ത പേജിൽ നൽകിയ ചിത്രങ്ങൾ നോക്കി അവ എന്താണെന്നും എന്തിനാണെന്നും പറയാമോ ?



### പലതരം കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ

“ഹെഡ്‌മാസ്റ്ററുടെ മേദപ്പുറത്തുള്ള കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഇത്രയും സാധനങ്ങൾ കാണാറില്ലല്ലോ?” ആമി സംശയം പ്രകടിപ്പിച്ചു.

“അത് ലാപ്ടോപ്പാണ്.” ടീച്ചർ പറഞ്ഞു - “അതിലും ഈ കാര്യങ്ങളെല്ലാമുണ്ട്.”



താഴെ കാണുന്നതുപോലൊരു കമ്പ്യൂട്ടർ നിങ്ങൾ കണ്ടിട്ടുണ്ടോ?  
ടാബ്ലെറ്റ് എന്നാണ് ഈ കുഞ്ഞൻ കമ്പ്യൂട്ടറിന്റെ പേര്.



# 2

## കമ്പ്യൂട്ടറിലെ കളികൾ



ഇന്ന് ജീവിതത്തിന്റെ എല്ലാ മേഖലകളിലും കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിക്കുന്നുണ്ടല്ലോ. കൂടുതൽ വേഗത്തോടെ വളരെ കൃത്യമായി നിരവധി ജോലികൾ ചെയ്യാൻ ഈ ഉപകരണത്തിന് കഴിയുന്നതുകൊണ്ടാണ് മനുഷ്യൻ ഇന്ന് കമ്പ്യൂട്ടറിനെ വളരെയധികം ആശ്രയിക്കുന്നത്. പാട്ടുകേൾക്കാനും സിനിമകാണാനും വീഡിയോ ഗെയിം കളിക്കാനും ദൂരെയുള്ള കൃത്രിമ ഉപഗ്രഹത്തെ നിയന്ത്രിക്കാനുമെല്ലാം കമ്പ്യൂട്ടറിന്റെ സേവനം നാം ഉപയോഗപ്പെടുത്തുന്നുണ്ട്.

നിങ്ങളുടെ സ്കൂളിലും കമ്പ്യൂട്ടർ ഉണ്ടല്ലോ. കമ്പ്യൂട്ടറിൽ എന്തെല്ലാം പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് നിങ്ങൾ ചെയ്തുനോക്കിയത്? ഇതിൽ ഏതാണ് നിങ്ങൾക്ക് കൂടുതൽ രസകരമായി തോന്നിയത്? സംശയമില്ല, കമ്പ്യൂട്ടറിലെ കളികൾ തന്നെ, അല്ലേ?

കമ്പ്യൂട്ടറിലെ കളികൾ വെറും നേരംപോക്കിന് മാത്രമുള്ളതല്ല. പഠനത്തിനും ഉപയോഗിക്കാം. ഈ കളികളിലെ കാര്യങ്ങൾ നമുക്കൊന്ന് പരിചയപ്പെടാം. നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലുള്ള ജികോമ്പ്രിസിലെ കളികൾ ഓരോന്നായി ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ കളിച്ചുനോക്കൂ.

## വാക്കുകൾ പരിചയപ്പെടാം

താഴെക്കു വീണുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന വാക്കുകൾ കാണുന്നില്ലേ? താഴെയെത്തുന്നതിനുമുമ്പ് അവ ടൈപ്പ് ചെയ്യൂ.



### പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

ജികോസ്മിസ് ⇒ കമ്പ്യൂട്ടറിനെ അറിയുക ⇒ കിബോർഡ് ഉപയോഗം പഠിക്കാനുള്ള കളികൾ ⇒ വീണുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന വാക്കുകൾ

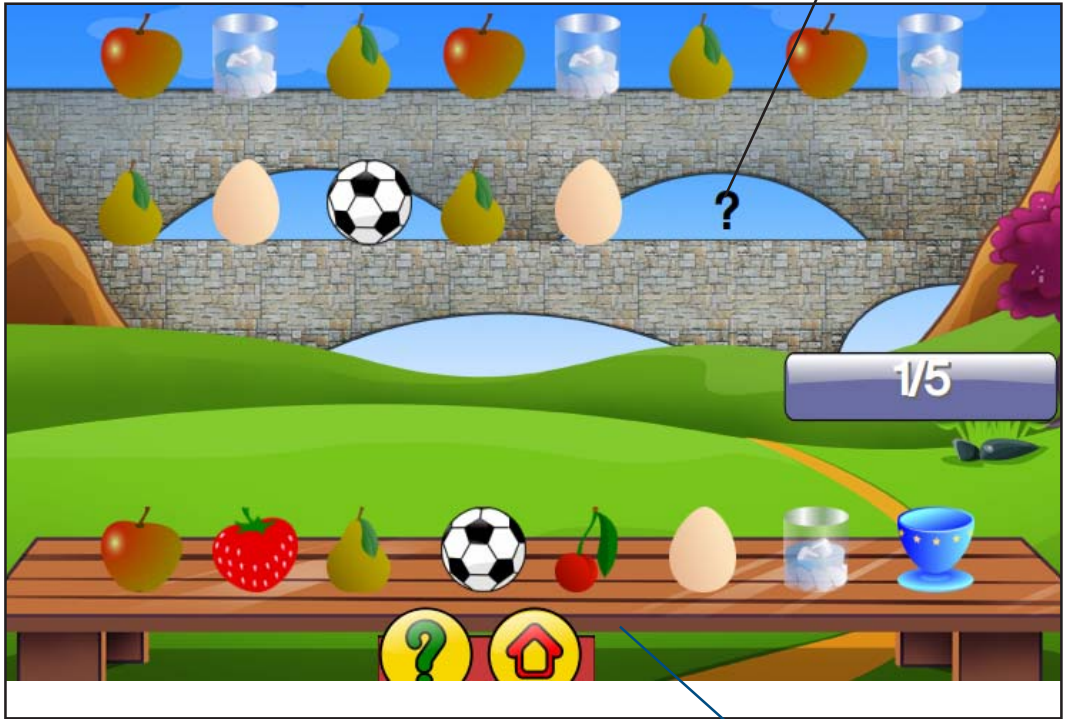


സ്ക്രീനിൽ തെളിയുന്ന വാക്കുകൾ ടൈപ്പ് ചെയ്യുന്നതോടൊപ്പം വായിക്കാനും മറക്കരുതേ...

# 3

## പട്ടിക പൂർത്തിയാക്കൂ

ഇവിടെ വേണ്ടത് എന്താണ്?



ഈ കൂട്ടത്തിൽനിന്ന് ഉചിതമായവ കണ്ടെത്തി ക്ലിക്ക് ചെയ്തുനോക്കൂ.



അധ്യാപികയോട്

### പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ് ⇒ കണ്ടുപിടിക്കാമോ ⇒ പലതരം കളികൾ ⇒ അൽഗരിതം

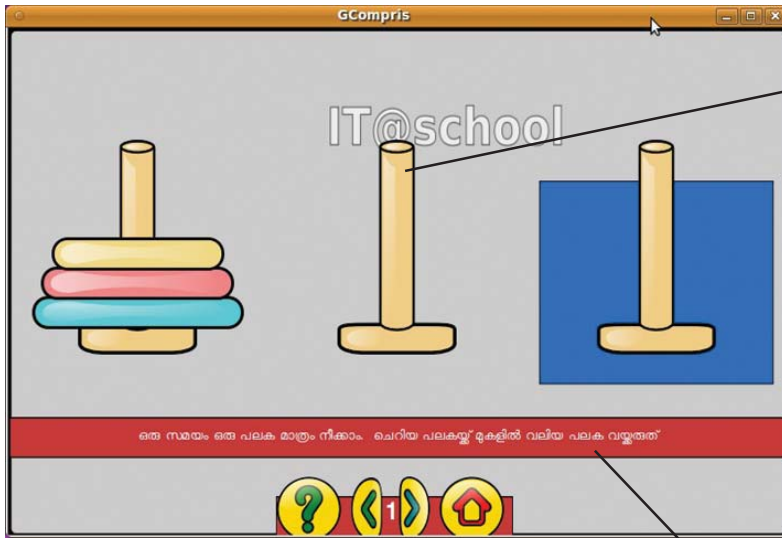


മുകളിലെ വരിയിൽ ക്രമപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്ന ഇനങ്ങളുടെ പ്രത്യേകത നിരീക്ഷിക്കൂ. ഇവയുടെ അടിസ്ഥാനത്തിലാണ് താഴെയുള്ള പട്ടിക പൂർത്തിയാക്കേണ്ടത്.

# 4

## ഹനോയുടെ തൂൺ

വളയങ്ങൾ കണ്ടില്ലേ? മൂന്നാമത്തെ തൂണിലേക്ക് വളയത്തെ ഇതേ ക്രമത്തിൽ മാറ്റി സ്ഥാപിക്കൂ.



ആദ്യം ഇവിടേക്ക് വലിച്ചിടാം.

നിർദ്ദേശം പാലിക്കാൻ മറക്കരുതേ...!



**പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്**

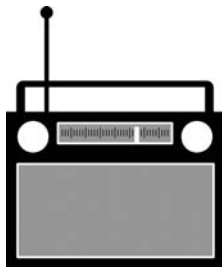
ജികോമ്പ്രിസ് ⇒ കുറുക്കുപ്പിക്കൽ ⇒ ഹനോയുടെ തൂൺ



ഒരേസമയം ഒരു വളയം മാത്രമേ നീക്കാൻ സാധിക്കൂ. ചെറിയ വളയത്തിനു മുകളിൽ വലിയ വളയം വയ്ക്കാൻ കഴിയില്ല. ഈ പ്രവർത്തനം അവസാനിച്ചാൽ ഇതേ ഗ്രൂപ്പിലുള്ള സമാന പ്രവർത്തനങ്ങളും ചെയ്തുനോക്കണം.

# 5

## സമയം പ്രധാനം



ആകാശവാണി തിരുവനന്തപുരം ഇപ്പോൾ സമയം പത്തു മണി.....

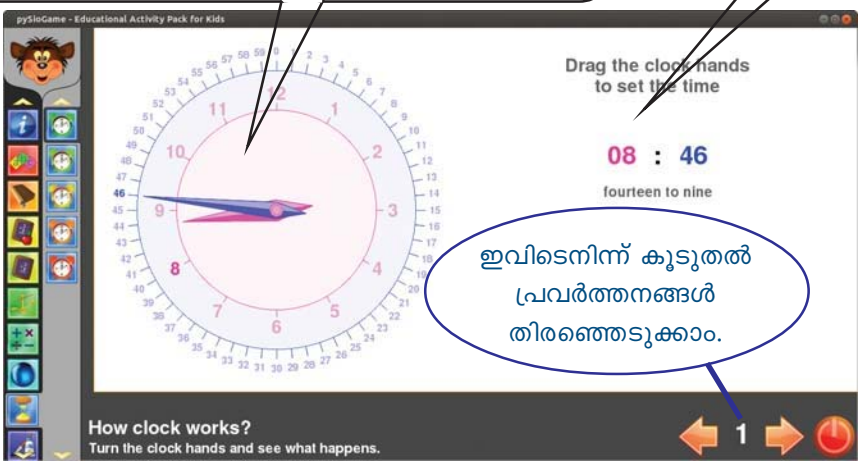
അയ്യോ! ക്ലോക്കിലെ സമയം തെറ്റാണല്ലോ? സ്കൂളിൽ ബെല്ലടിച്ചു കാണും.



ക്ലോക്കിൽ സമയം ശരിയായി രേഖപ്പെടുത്തുന്ന ഒരു ഗെയിം കളിച്ചാലോ?

മിനിറ്റ് സൂചിയും മണിക്കൂർ സൂചിയും ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് വട്ടത്തിൽ കറക്കി നിങ്ങൾക്കിഷ്ടമുള്ള സമയം ക്രമീകരിക്കുക.

സമയം മാറുന്നത് ശ്രദ്ധിക്കേണോ?



ഇവിടെനിന്ന് കൂടുതൽ പ്രവർത്തനങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.





പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

Applications



Games



pySioGame

ആപ്ലിക്കേഷൻസ്

ഗെയിംസ്

പൈസിയോഗെയിം



ടൈം

ഹൗ ക്ലോക്ക് വർക്ക്സ്

ഈ ക്ലോക്ക് ഗെയിമുകളും കളിച്ചു നോക്കുമല്ലോ ?



ക്ലോക്കിലെ സമയം നോക്കി അത് ടൈപ്പ് ചെയ്യാനുള്ള ഗെയിം.

തന്നിരിക്കുന്ന സമയത്തിനനുസരിച്ച് ക്ലോക്ക് ക്രമീകരിക്കാനുള്ള ഗെയിം.

അക്കത്തിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ച സമയവും ക്ലോക്കിലെ സമയവും താരതമ്യം ചെയ്ത് ഒരുപോലുള്ളവ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഒഴിവാക്കുന്ന ഗെയിം.

# 6

## തൂക്കം നോക്കാം

അരുണിന്റെ സ്കൂളിൽ ഉച്ചഭക്ഷണം തയ്യാറാക്കുന്നതിലേക്കായി ഹെഡ് മാസ്റ്റർ ആവശ്യപ്പെട്ട സാധനങ്ങൾ തൂക്കിവയ്ക്കുകയാണ് പത്രോസ് ചേട്ടൻ. ത്രാസിൽ വയ്ക്കാനുള്ള ഭാരക്കെട്ടികളിൽ ചിലത് കാണാനില്ല. ലഭ്യമായ കട്ടികൾ ഉപയോഗിച്ച് പത്രോസ് ചേട്ടനെ സാധനങ്ങൾ തൂക്കിവയ്ക്കാൻ സഹായിക്കൂ.



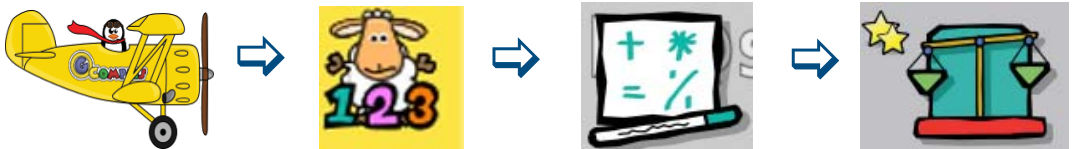
ഇവ ഉപയോഗിച്ച് ഇരുവശത്തും ഭാരം തുല്യമാക്കാം.

ഈ സൂചന ശ്രദ്ധിച്ചില്ലേ?



### പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ് ⇒ കണക്ക് ⇒ കണക്കുകൂട്ടലുകളിലേക്ക് പോകാം ⇒ തൂക്കിനോക്കാം



സ്കൈയിലിന്റെ രണ്ടറ്റത്തും തൂക്കം വയ്ക്കാം. ചില ഘട്ടങ്ങളിൽ തൂക്കിനോക്കുന്ന ഭാരത്തിന്റെ അളവ് ദൃശ്യമാവില്ല. അപ്പോൾ മധ്യഭാഗത്തുള്ള സൂചന ശ്രദ്ധിക്കുമല്ലോ?

# 7

## ഇരട്ടകളെ കണ്ടെത്താമോ?

മറഞ്ഞിരിക്കുന്ന കാർഡുകളിൽ ഇരട്ടകളുണ്ട്. അവയെ കണ്ടെത്തൂ.



ഗുണനക്രിയയും ഫലവും തുല്യമായ കാർഡുകളാണ് കണ്ടെത്തേണ്ടത്.



### പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ് ⇒ കണക്ക് ⇒ കണക്കുകൂട്ടലുകളിലേക്കു പോകാം ⇒ ഓർമശക്തി ഉപയോഗിച്ചുള്ള കണക്കിലെ കളികൾ ⇒ ഗുണനം



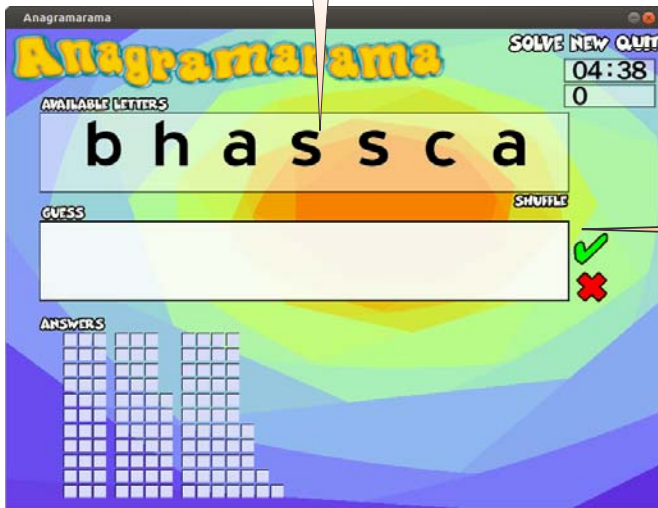
തന്നിട്ടുള്ള കാർഡുകളിൽ ഗുണനക്രിയയും ഫലവും തുല്യമായ രണ്ട് കാർഡുകളിൽ തുടർച്ചയായി ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ അവ മാഞ്ഞുപോകുന്നു. ഈ രീതിയിൽ എല്ലാ കാർഡുകളും മായ്ക്കുക. ഈ ഗ്രൂപ്പിലുള്ള സമാന പ്രവർത്തനങ്ങളും പരിശീലിക്കേണ്ടതാണ്.

# 8

## വാക്കുകൾ ഉണ്ടാക്കാം

ചിതറിക്കിടക്കുന്ന അക്ഷരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് എത്ര വാക്കുകൾ നിർമ്മിക്കാമെന്ന് കണ്ടെത്തൂ...

ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് അക്ഷരങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.



പുതിയ പ്രവർത്തനം

ഉത്തരം ശരിയാണോ എന്നു പരിശോധിക്കാം



### പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

ഗെയിംസ് ⇒ അനഗ്രാമരമ



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

ഇതൊരു പരീക്ഷണമാണ്. നൽകിയ അക്ഷരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഏറ്റവും നീളം കൂടിയ വാക്ക് നിർമ്മിക്കുകയാണെങ്കിൽ അടുത്ത ഘട്ടത്തിലേക്കു പ്രവേശിക്കുകയും ചെയ്യും.

# 9

## ആകാശയാത്ര

“1969 ജൂലൈ 16. രാവിലെ 7 മണി.

അമേരിക്കയിലെ കേപ്പ് കെന്നഡി റോക്കറ്റ് വിക്ഷേപണകേന്ദ്രത്തിലെ റോക്കറ്റിൽ ഘടിപ്പിച്ച വാഹനത്തിൽ മൂന്നുപേർ പ്രവേശിച്ചു - നീൽ ആംസ്ട്രോങ്ങ്, ഏഡ്വിൻ ആൽഡ്രിൻ, മൈക്കിൾ കോളിൻസ്. റോക്കറ്റ് ആകാശത്തേക്കുയർന്നു. ഭൂമിയിലുള്ള കോടിക്കണക്കിന് ജനങ്ങളെ ആകാംക്ഷാഭരിതരാക്കി റോക്കറ്റ് ചന്ദ്രനെ ലക്ഷ്യമാക്കി കുതിച്ചു.”

മനുഷ്യൻ ആദ്യമായി ചന്ദ്രനിലിറങ്ങിയതിനെക്കുറിച്ച് ടീച്ചർ പറഞ്ഞുതന്നിട്ടുണ്ടോ?

ജികോമ്പ്രിസിലെ ക്രോണോസ് എന്ന കളി ഉപയോഗിച്ച് ആകാശയാത്രയുടെ ഘട്ടങ്ങൾ ചിത്രീകരിച്ചുനോക്കൂ.

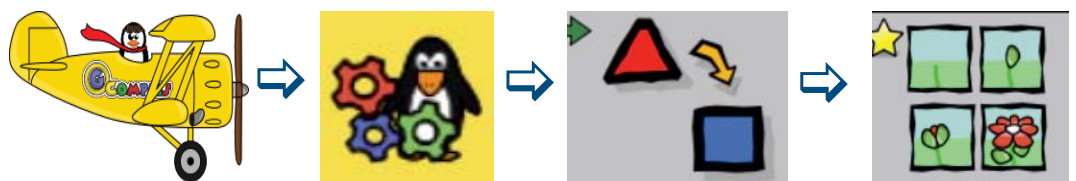
കഥ പൂർത്തിയായാൽ ഇവിടെ പ്രത്യക്ഷപ്പെടുന്ന OK യിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യണം.

ചിത്രങ്ങളെ അവയുടെ ക്രമം അനുസരിച്ച് അതത് സ്ഥാനങ്ങളിലേക്ക് വലിച്ചിടുക.



### പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ് ⇒ കണ്ടുപിടിക്കാമോ ⇒ പലതരം കളികൾ ⇒ ക്രമം കണ്ടെത്തു



# 10 എഴുത്തോലയിൽ എഴുതാം

ആമിനയും ഫിലോമിനയും ഇന്നലെയാരു ഇംഗ്ലീഷ് പാട്ടു പഠിച്ചു. അവരത് പലതവണ പാടി രസിച്ചു.

രണ്ടുപേരും നോട്ട്ബുക്കിൽ എഴുതുകയും ചെയ്തു.

കമ്പ്യൂട്ടർ ലാബിലെത്തിയപ്പോൾ ആമിനയ്ക്കൊരു സംശയം:

ഈ പാട്ട് കമ്പ്യൂട്ടറിൽ എഴുതാനാവുമോ?

എവിടെയാണ് അവർ ടൈപ്പ് ചെയ്യുക?  
എങ്ങനെയാണ് അവർ ടൈപ്പ് ചെയ്യുക?

ജികോമ്പ്രിസിലെ ഉല്ലാസക്കളികൾ എന്നയിടത്തുള്ള എഴുത്തോല നമുക്ക് ഉപയോഗിക്കാം. പാഠപുസ്തകത്തിൽ നാം പഠിച്ച Work While You Work എന്ന കവിത നമുക്കൊന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്തു നോക്കാം.



## പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ് ⇒ ഉല്ലാസക്കളികൾ ⇒ എഴുത്തോല



തലക്കെട്ട് ടൈപ്പ് ചെയ്യുന്നതിന് മുമ്പ് ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാൻ മറക്കരുത്

എങ്ങനെ ടൈപ്പ് ചെയ്യാം?

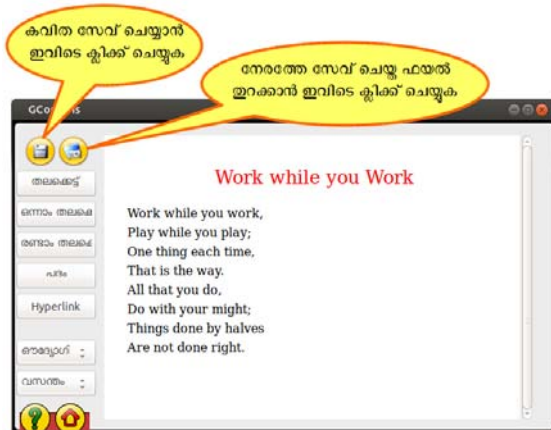
കീബോർഡ് ഉപയോഗിച്ച് ടൈപ്പ് ചെയ്യുമ്പോൾ കൈവിരലുകൾ ശരിയായി ഉപയോഗിക്കാൻ മനക്കരുത് കേട്ടോ! ചിത്രം നോക്കുക.



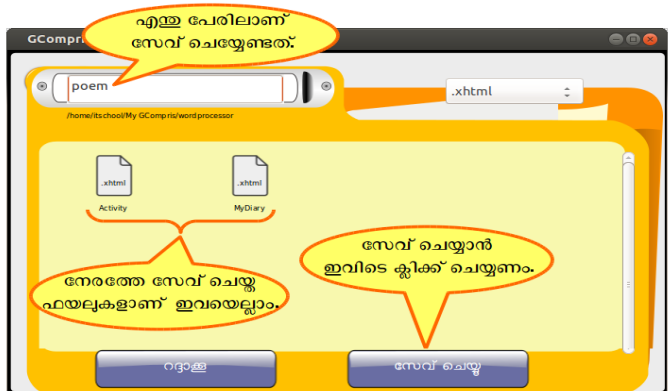
- ✗ കീകളുടെയും വിരലുകളുടെയും നിറങ്ങൾ നോക്കുക.
- ✗ ചുവപ്പുനിറത്തിൽ കാണിച്ച കീകൾ അതേ നിറത്തിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന വിരലുകൾ കൊണ്ട് ടൈപ്പ് ചെയ്യണം.
- ✗ ഒരു വരി പൂർത്തിയായാൽ **Enter** എന്ന കീ അമർത്താം.

ഇങ്ങനെ ടൈപ്പ് ചെയ്താൽ മാത്രം മതിയോ? എഴുതിയത് സൂക്ഷിക്കുകയും വേണ്ടേ?

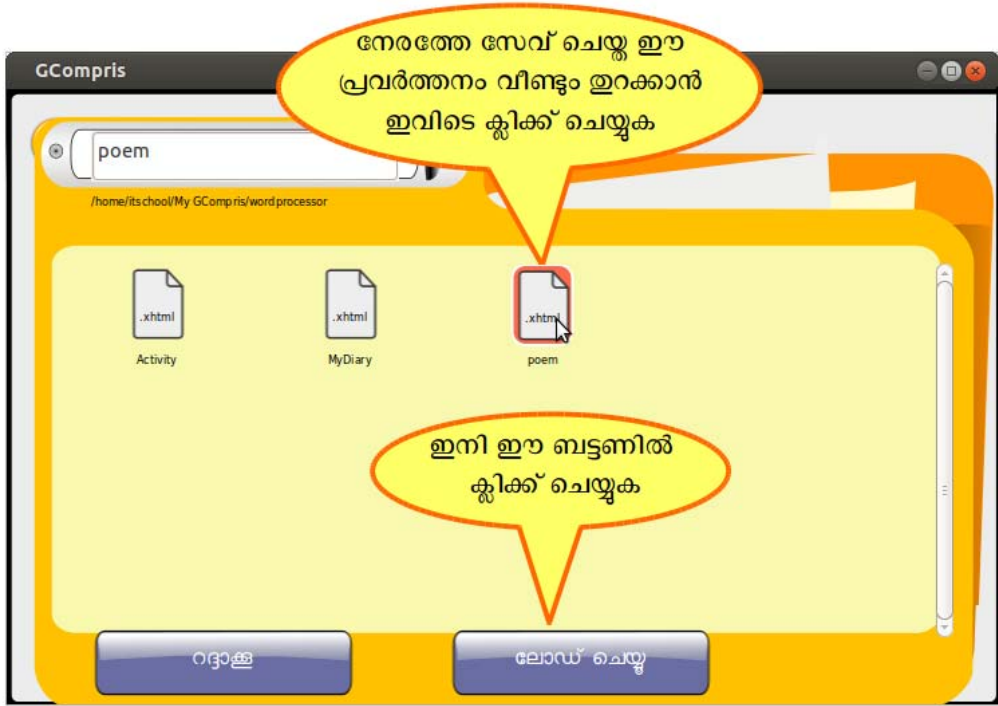
കമ്പ്യൂട്ടറിൽ നിർമ്മിച്ചവ കമ്പ്യൂട്ടറിൽത്തന്നെ സൂക്ഷിക്കാനുള്ള സംവിധാനങ്ങളുമുണ്ട്. ഇങ്ങനെ സൂക്ഷിക്കുന്നതിന് സേവ് ചെയ്യുക എന്നാണ് പറയുന്നത്.



ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ മറ്റൊരു ജാലകം വരുന്നത് കണ്ടില്ലേ? ഇവിടെ നമുക്ക് ഈ പ്രവർത്തനം എന്തു പേരിലാണ് സേവ് ചെയ്യേണ്ടത് എന്നു കൊടുക്കാം.



മുകളിലെ ചിത്രത്തിൽ നാം നേരത്തേ സേവ് ചെയ്ത പ്രവർത്തനങ്ങൾ കാണു മല്ലോ? ഇത് പിന്നീട് തുറക്കാൻ എന്താണ് ചെയ്യുക?



സേവ് ചെയ്യപ്പെടുന്ന ഫയലുകൾ ഹോമിലുള്ള GCompris ലെ Word Processor എന്ന ഫോൾഡറിലേക്കാണ് പോകുന്നത്. അവിടെനിന്ന് അവയെ Delete ചെയ്യാനും Rename ചെയ്യാനും Copy ചെയ്യാനുമെല്ലാം സാധിക്കും. മറ്റൊരു കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഇതേ ഫോൾഡറിൽ ഈ ഫയലുകൾ Paste ചെയ്താൽ ആ സിസ്റ്റത്തിൽ GCompris ഉപയോഗിച്ച് പേസ്റ്റ് ചെയ്ത ഫയലുകൾ തുറക്കുകയും ചെയ്യാം.



# 11

## മലയാളത്തിലെഴുതാം

ജന്മദിനമായതിനാൽ ഹസീന ഒരു പൊതി മിഠായിയുമായാണ് ക്ലാസിലെത്തിയത്. മിഠായിപ്പൊതി അഴിക്കുന്നതിനിടയിൽ ഒരു കടലാസ് നിലത്തുവീണത് അരുൺ കണ്ടു. അവൻ അതെടുത്തു നോക്കി. മിഠായി വാങ്ങിയ ബില്ലാണ്. സാധാരണ കടയിൽനിന്ന് ലഭിക്കുന്നതുപോലുള്ളതല്ല, കമ്പ്യൂട്ടറിൽ തയാറാക്കിയതാണ്. അമ്പിളി ടീച്ചർ വന്നപ്പോൾ അരുണിന് സംശയം.

അരുൺ : ടീച്ചർ, ഇതുമനോക്കൂ. ഹസീന വാങ്ങിയ മിഠായിയുടെ കമ്പ്യൂട്ടർ ബില്ലിന് നമ്മുടെ സ്കൂളിലെ കമ്പ്യൂട്ടറിലും ഇങ്ങനെ ബില്ലുണ്ടാക്കാൻ സാധിക്കില്ലേ?

ടീച്ചർ : തീർച്ചയായും. കമ്പ്യൂട്ടർ ബില്ലിന് കിട്ടണമെങ്കിൽ പ്രിന്റർ കൂടി കമ്പ്യൂട്ടറിനോട് ഘടിപ്പിക്കണം. അപ്പോൾ അജുവിനൊരു സംശയം.

അജു : ടീച്ചർ, നമ്മുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലും ഇങ്ങനെ മലയാളത്തിലുള്ള ബില്ലുകൾ ഉണ്ടാക്കാൻ പറ്റുമോ?

ടീച്ചർ : എന്താ സംശയം? നിങ്ങളുടെ പാഠപുസ്തകങ്ങളെല്ലാം കമ്പ്യൂട്ടറുപയോഗിച്ചല്ലേ തയാറാക്കിയത്.

അജു : എങ്ങനെയാ മലയാളത്തിലുള്ള വാക്കുകൾ ടൈപ്പ് ചെയ്യുക?

ടീച്ചർ : നമുക്ക് മലയാളത്തിലുള്ള ഒരു കവിത ടൈപ്പ് ചെയ്തുനോക്കാം. ജികോമ്പ്രിസിൽ തന്നെയാകട്ടെ.



### പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ് ⇒ ഉല്ലാസക്കളികൾ ⇒ എഴുത്തോല



### എങ്ങനെ ടൈപ്പ് ചെയ്യും?


ഇംഗ്ലീഷിലുള്ള വരികൾ നാം ടൈപ്പ് ചെയ്തു നോക്കിയല്ലോ. കീബോർഡിൽ വിരലുകൾ വയ്ക്കുന്നത് എങ്ങനെയാണെന്ന് നമുക്കറിയാം. അതുപോലെത്തന്നെ ഇവിടെയും നമുക്ക് വിരലുകൾ വയ്ക്കാം.




### ഒരു കാര്യം ശ്രദ്ധിക്കണം.....



മലയാളത്തിൽ ടൈപ്പ് ചെയ്യാൻ തുടങ്ങുന്നതിനു മുമ്പ്

 കീ അമർത്തിപ്പിടിച്ച്

 അമർത്താൻ മറക്കരുത്.

ഇംഗ്ലീഷിൽ നിന്ന് മലയാളത്തിലേക്ക്

മാറാനാണിത്.

എങ്ങനെ എഴുതാം?

കുറിയരി	ക ു റ ി യ ര ി	
പാനകം		
കിച്ചടി		
ചേനക്കറി		
നാരങ്ങ		

ഇനി

കുറിയറിവെച്ചു വെളുത്തൊരു ചോറും  
 കനികളുമാശു വിളമ്പി നിരന്നു  
 ചേനക്കറി ചില പച്ചടി കിച്ചടി  
 പാനകമൊരുവക നാരങ്ങാക്കറി

എന്ന വരികൾ ടൈപ്പ് ചെയ്തുനോക്കൂ.

കീബോർഡ് ലേഔട്ട് മാറ്റുന്നതിന് മുകളിൽ പരാമർശിച്ചിരിക്കുന്ന കീ ഷോർട്ട് കട്ടുകൾക്കു പുറമേ ഡസ്ക്ടോപ്പിൽ മുകൾഭാഗത്തുള്ള പാനലിലുള്ള Keyboard Indicator ഉപയോഗിക്കുന്ന രീതിയും കുട്ടികളെ പരിചയപ്പെടുത്താം. ചിത്രം നോക്കുക.



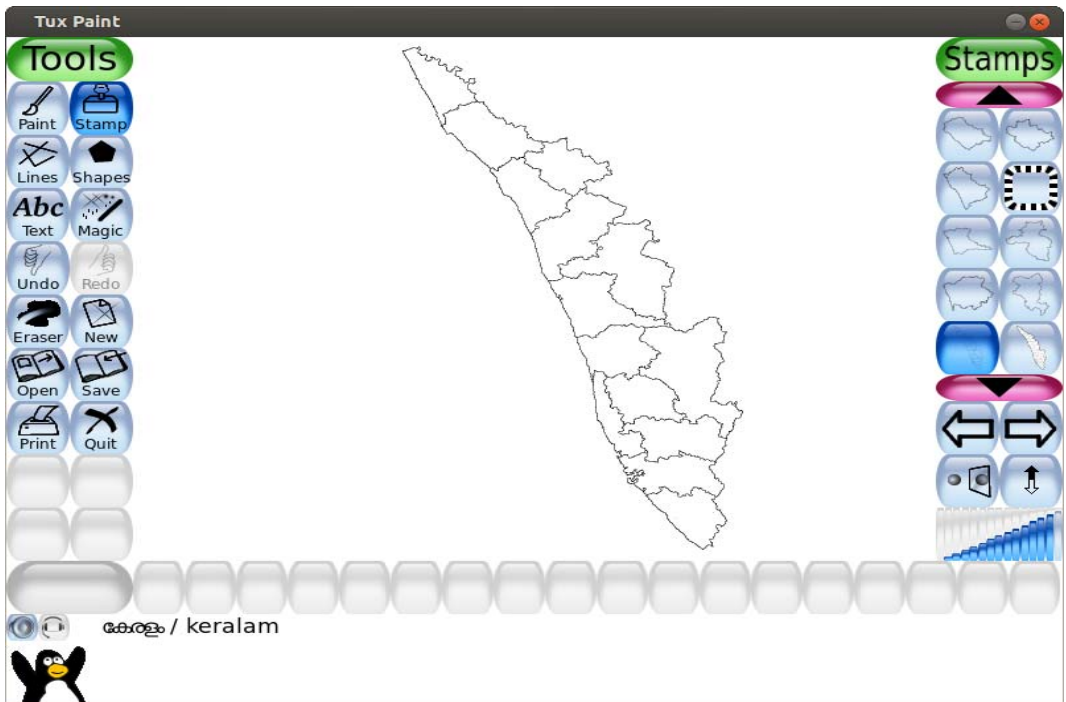
Keyboard Indicator


# 12 എന്റെ അയൽജില്ലകൾ

അവധിയായതിനാൽ അമ്മിണി കഴിഞ്ഞ രണ്ടുദിവസം അമ്മയുടെ വീട്ടിലായിരുന്നു. ഇന്ന് സ്കൂളിലെത്തിയപ്പോൾ അവിടത്തെ വിശേഷങ്ങൾ ഹസീനയോടും അമ്മുവിനോടും പറയാൻ അവൾക്ക് തിടുക്കമായി. അവരുടെ അയൽ ജില്ലയിലാണ് അമ്മയുടെ വീട്. ജില്ലയുടെ പേര് വയനാട് എന്നാണ്. രണ്ടുമണിക്കൂർ ബസ് യാത്രയുമാണ് അവിടെയെത്താൻ. ചുരവും കാടും കടന്നുള്ള യാത്ര രസകരമായിരുന്നു. ആ ജില്ലയ്ക്കപ്പുറം മറ്റൊരു സംസ്ഥാനമാണത്രേ.

അമ്മിണിയുടെയും അമ്മുവിന്റെയും അയൽജില്ലയാണ് വയനാട്.

നിങ്ങളുടെ അയൽജില്ലകൾ ഏതെല്ലാമാണ്? ടെക്സ് പെയിന്റ് തുറന്ന് ഭൂപടത്തിൽ നിങ്ങളുടെ അയൽജില്ലകൾക്ക് നിറംനൽകൂ.

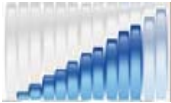


ഇതിലെ  എന്ന ടൂളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ വലതുഭാഗത്തുനിന്ന് സ്റ്റാമ്പുകൾ ലഭിക്കും.



# പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

എജ്യൂക്കേഷൻ => ടെക്സ് പെയിന്റ്



ഇത് ഉപയോഗിച്ച് ഭൂപടത്തിന്റെ വലുപ്പത്തിൽ മാറ്റം വരുത്താം.

ഇനി വിവിധ നിറങ്ങളുടെ കളങ്ങളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഭൂപടത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് നോക്കൂ...



## എന്റെ അയൽജില്ലകൾ

---

---

---

കുട്ടികൾക്ക് ചിത്രരചനയ്ക്ക് ഉപയോഗിക്കാവുന്ന ലളിതമായൊരു സോഫ്റ്റ്‌വെയർ. ഇതിൽ ചിത്രരചനയ്ക്കാവശ്യമായ ടൂളുകൾ കൂടാതെ, കാൻവാസിൽ ഉൾപ്പെടുത്താവുന്ന ധാരാളം സ്റ്റാമ്പുകൾ (ചിത്രങ്ങൾ) കൂടി ലഭ്യമാണ്. കൂടുതൽ സ്റ്റാമ്പുകൾ ഉൾപ്പെടുത്തി ധാരാളം പഠനപ്രവർത്തനങ്ങൾ ഇത് ഉപയോഗിച്ച് ആസൂത്രണം ചെയ്യാം. കുട്ടികളിൽ ദാവനയും സർഗാത്മകതയും വളർത്താനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായി ഈ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ പ്രയോജനപ്പെടുത്താവുന്നതാണ്.

# 13 അമ്പിളിയമ്മാവന്റെ യാത്ര

വിണ്ണിൻമേൽ നിന്നു മന്ദസ്മിതം തുവുമെൻ  
വെൺമതിക്കുവേ, നിന്നെയീയന്തിയിൽ  
അമ്മ തന്നകമേറിയെൻ സോദര-  
നമ്മാവായെന്നലിഞ്ഞു വിളിക്കുന്നു !

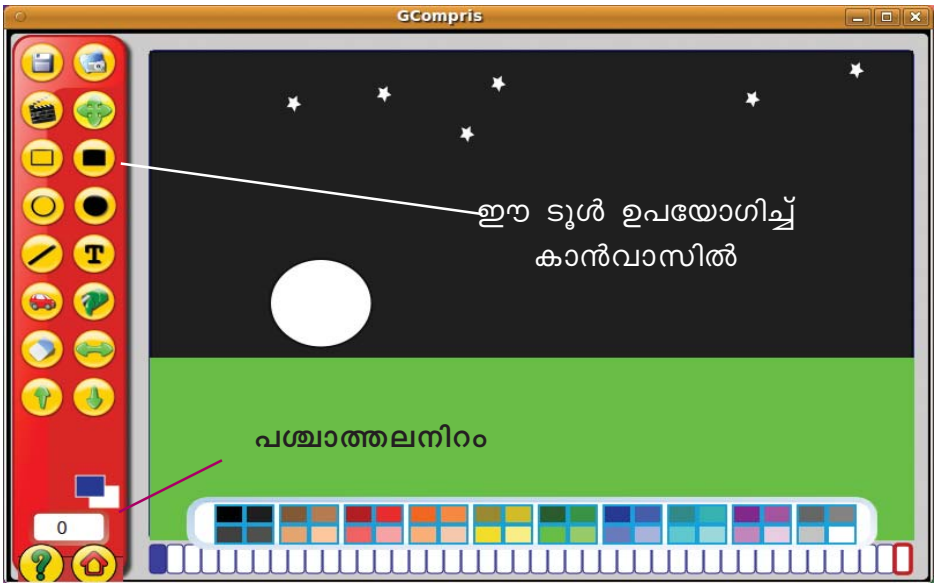
- കുമാരനാശാൻ



ആകാശത്ത് മന്ദസ്മിതം  
തുകി നിൽക്കുന്ന  
അമ്പിളിയമ്മാവന് ജീവൻ  
നൽകിയാലോ...?



ജികോമ്പ്രിസ് തുറന്ന്  
അമ്പിളിയമ്മാവനെ  
വരയ്ക്കാം.

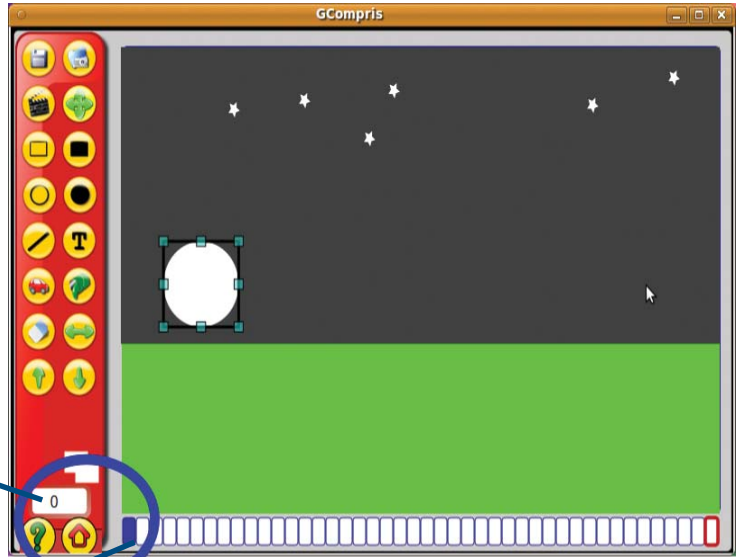


### പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്

ജികോമ്പ്രിസ് => ഉല്ലാസക്കളികൾ => വരകൾക്ക് ജീവൻ നൽകാം

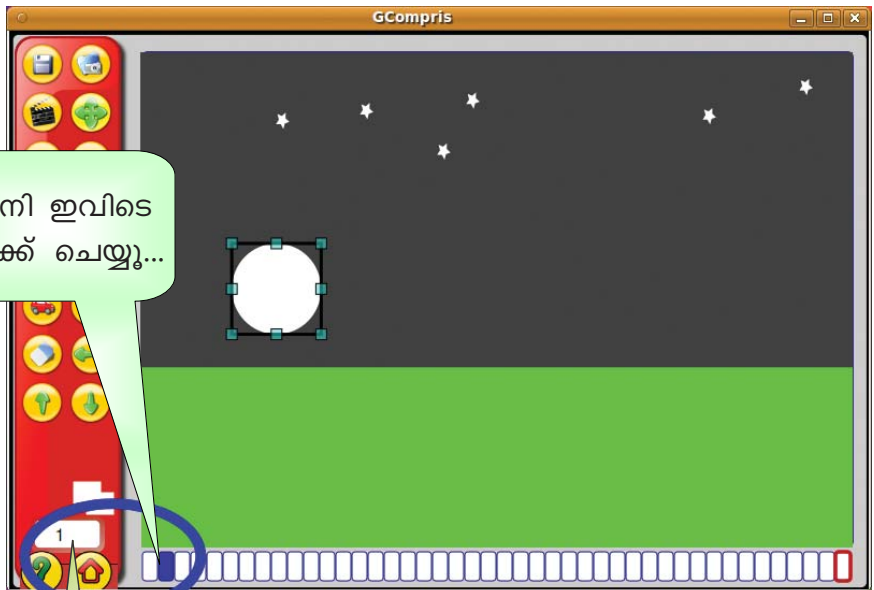


# അമ്പിളിയമാവനെ വരച്ചുകഴിഞ്ഞല്ലോ. ഇനി ചലനം നൽകാം.



ഈ അക്കം ശ്രദ്ധിക്കൂ.

നാം വരച്ച ചിത്രം ഇപ്പോൾ ഇവിടെയാണ്.

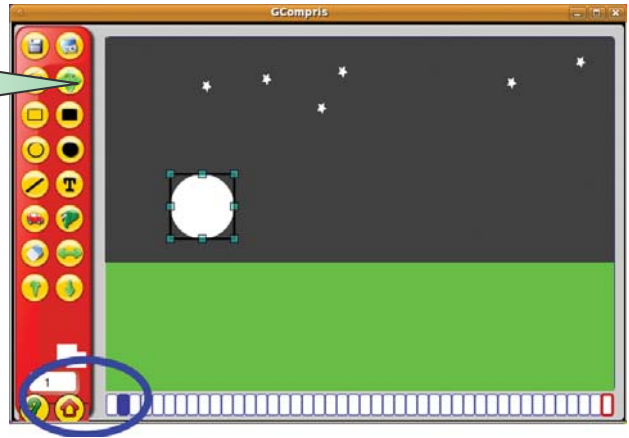


ഇനി ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യൂ...

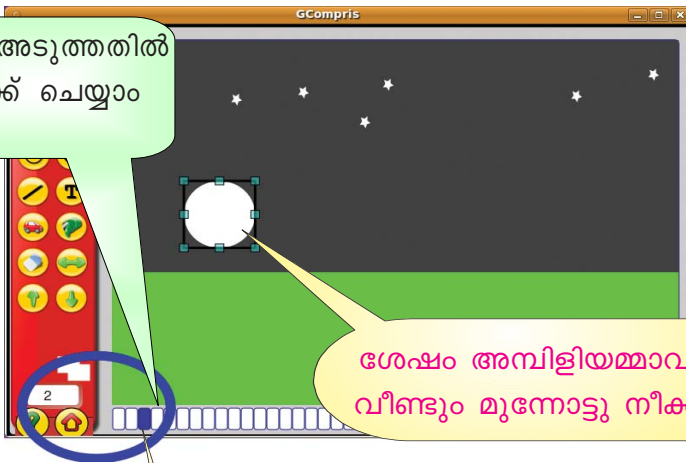
ഇപ്പോൾ ഇവിടെ അക്കം മാറിയിട്ടുണ്ട്.



ഇനി ഈ ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് അവിളിയമ്മാവനെ അൽപ്പം മുന്നോട്ടു നീക്കാം.



ഇനി അടുത്തതിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യാം

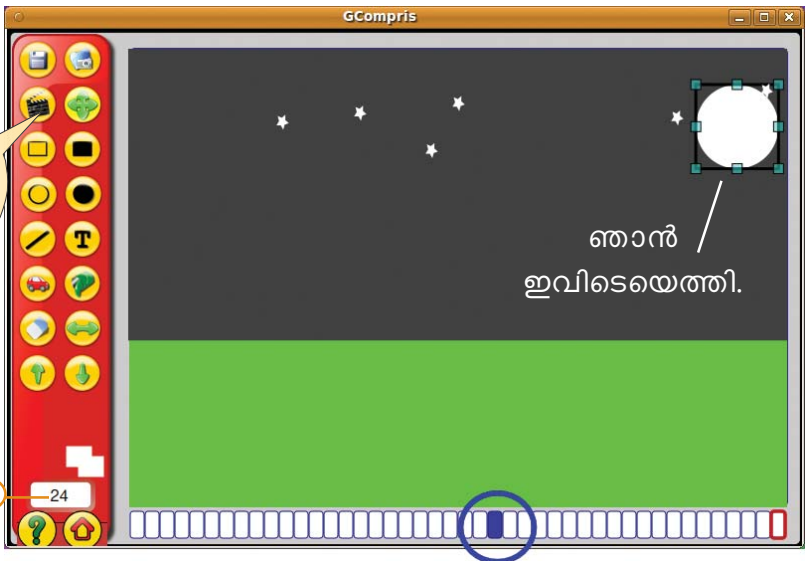


ശേഷം അവിളിയമ്മാവനെ വീണ്ടും മുന്നോട്ടു നീക്കാം.

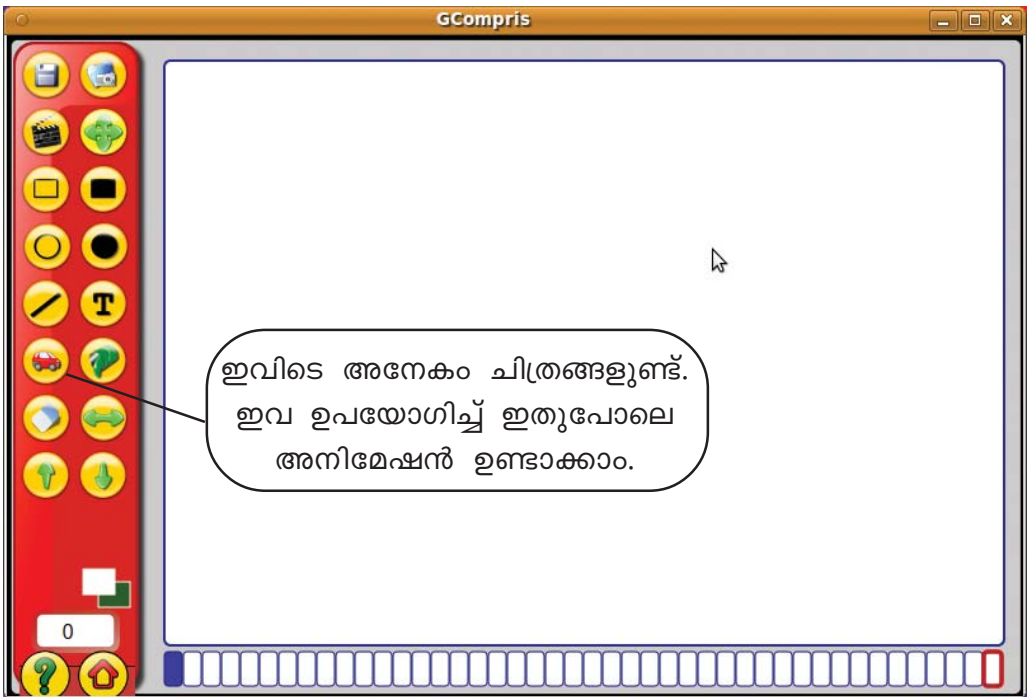
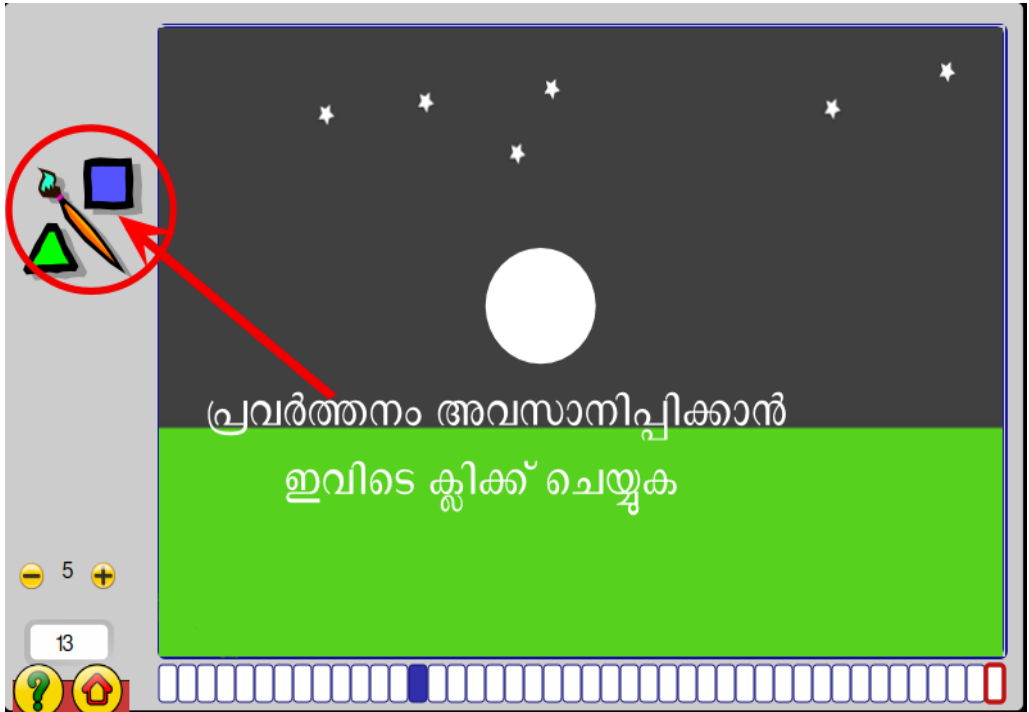
ഇവയാണ് ഫ്രെയിമുകൾ.

ഇങ്ങനെ ഓരോ ഫ്രെയിമിലും ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് അവിളിയമ്മാവന്റെ സ്ഥാനം മാറ്റിവയ്ക്കൂ.

ഇനി ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്തു നോക്കൂ.



24 ഫ്രെയിമുകളായി.



# 14 പകുതിയും അതിന്റെ പകുതിയും



എണ്ണി



ആതിര



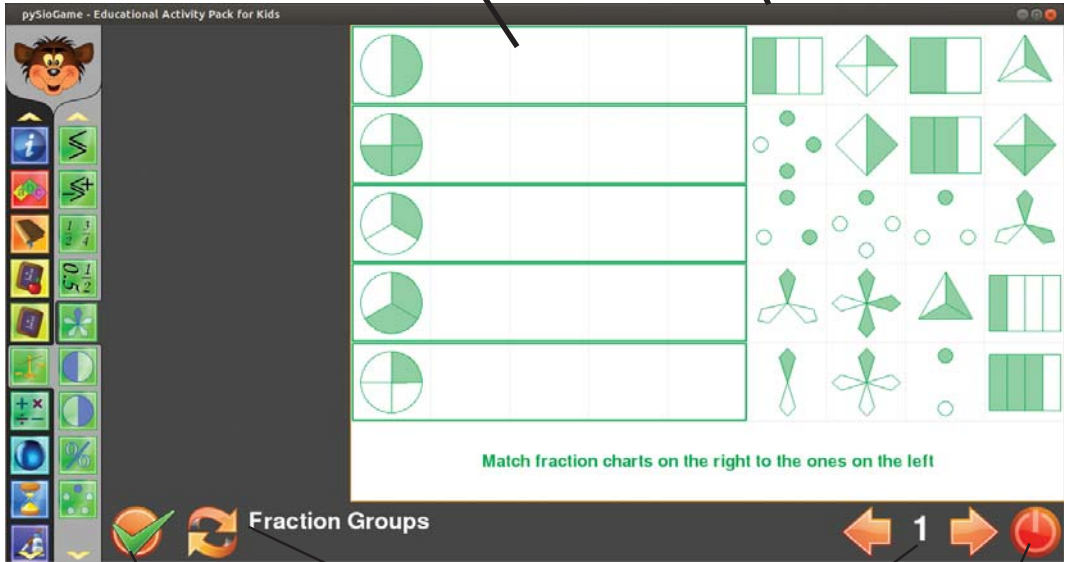
ആമി



ആതിരയ്ക്കും എണ്ണിക്കും ആമിയ്ക്കും ഒരേ പോലത്തെ ചതുരം കൊടുത്ത് പകുതി ഭാഗം നിറം കൊടുക്കാൻ പറഞ്ഞു. ചിത്രങ്ങൾ നോക്കി നിറം കൊടുത്ത ഭാഗങ്ങൾ ചതുരത്തിന്റെ പകുതിയാണോ എന്ന് പറയൂ. നിങ്ങളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലും ഇതുപോലെ ഭാഗങ്ങൾ താരതമ്യം ചെയ്യുന്നതിനുള്ള ഗെയിമുകളുണ്ട്. അവ ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ കളിച്ചുനോക്കൂ.

ഇടതുവശത്തെ കള്ളികൾ.

ഇടതുഭാഗത്തെ നിറംനൽകിയ ഭാഗത്തിന് തുല്യമായ നിറംനൽകിയ ഭാഗം ഇവിടെനിന്ന് ഇടതുവശത്തെ കള്ളികളിലേക്ക് വലിച്ചിടുക.



എല്ലാം ക്രമീകരിച്ചാൽ ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഉത്തരങ്ങൾ ശരിയാണോ എന്നു പരിശോധിക്കാം.

മറ്റൊരു ക്രമീകരണത്തിന് ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ഇവിടെനിന്ന് ഈ ഗെയിമിലെ കൂടുതൽ പ്രവർത്തനങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.

ഇവിടെ രണ്ടു പ്രാവശ്യം തുടർച്ചയായി ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഗെയിം അവസാനിപ്പിക്കാം.



**പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക്**

Applications



Games


pySioGames


Mathematics 3

Fraction Group






ഫ്രാക്ഷൻ ഗ്രൂപ്പ് 2  ഉം

ഫ്രാക്ഷൻ ഗ്രൂപ്പ് 3  ഉം

കളിക്കാൻ മറക്കരുതേ...

ഒരു ചിത്രത്തെ മറ്റൊരു ചിത്രത്തിന്റെ മുകളിലൂടെ വലിച്ചിടാൻ കഴിയില്ല. ഒഴിഞ്ഞ സ്ഥലത്തിലൂടെ മാത്രമേ ചിത്രങ്ങൾ നീങ്ങുകയുള്ളൂ. എല്ലാ ചിത്രങ്ങളും വലിച്ചിട്ടതിനു ശേഷം മാത്രം പരിശോധനാ ടിക്ക് അടയാളം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. എല്ലാ ഉത്തരങ്ങളും ശരിയാവാൻ മാത്രമേ Congrats ഐക്കൺ  വരുകയുള്ളൂ.

