കളിപ്പെട്ടി

വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യ

സ്റ്റാൻഡേർഡ് 2

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 ജയ ഗാഥാ

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 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 : 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
© Department of Education, Government of Kerala

പ്രിയപ്പെട്ട കുട്ടികളേ,

രസിച്ചുകളിക്കാനും
കളിയിലൂടെ പഠിക്കാനും
വരയ്ക്കാനും നിറം കൊടുക്കാനും
പാടാനും പറയാനും നിങ്ങളോടൊപ്പം
ഒരു ചങ്ങാതിയായി കമ്പ്യൂട്ടർ
എത്തിയിരിക്കുന്നു.

ഈ ചങ്ങാതിയെ പരിചയപ്പെടാൻ,

ഒപ്പം കളിക്കാൻ, കൂട്ടുകൂടാൻ

ഈ പുസ്തകം

നിങ്ങളെ സഹായിക്കട്ടെ.

സ്നേഹാശംസകളോടെ,

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

പാഠപുസ്തക രചനാസമിതി

വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യ

സ്റ്റാൻഡേർഡ് 2

ചെയർമാൻ

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

അംഗങ്ങൾ

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

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

അബ്ദുൾ ഹക്കീം
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

പ്രദീപ്കുമാർ മാട്ടര
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

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

ശങ്കരൻ കെ
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
കാസറഗോഡ്

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

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

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

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

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

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

സന്തോഷ് വി
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
ആലപ്പുഴ

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

ഹൈദ്രോസ് മങ്കട
മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ
ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
മലപ്പുറം

ഉള്ളടക്കം

	കളിക്കാനും പഠിക്കാനും കമ്പ്യൂട്ടർ	9
1.	നിറമേത്?	11
2.	കൂട്ടലും കുറയ്ക്കലും	12
3.	പഴക്കടയിൽ	14
4.	ഡയസ് കളിക്കാം	15
5.	എന്റെ നാട്	16
6.	ഓർമ്മക്കളികൾ	18
7.	മാണിക്യച്ചെമ്പഴുക്ക	19
8.	സാവിത്രിയുടെ കളിവീട്	21
9.	രാമുവിന്റെ പണപ്പെട്ടി	23
10	തരംതിരിക്കാം	25
11.	കാട് ഞങ്ങളുടെ വീട്	26
12.	എന്നെ തിരിച്ചറിയാമോ?	27

ടീച്ചറോട്,

കുട്ടികൾ കളിക്കാൻ ഇഷ്ടപ്പെടുന്നവരാണ്. അതുകൊണ്ടുതന്നെ പാഠഭാഗങ്ങൾ കളികളിലൂടെ വിനിമയം ചെയ്യുമ്പോൾ അവരിൽ താൽപ്പര്യം ജനിപ്പിക്കാൻ കഴിയും. രണ്ടാം ക്ലാസിലെ പാഠഭാഗങ്ങളുടെ വിനിമയം രസകരമാക്കുക എന്ന ഉദ്ദേശ്യത്തോടെയാണ് ഈ പുസ്തകം തയാറാക്കിയിരിക്കുന്നത്. മലയാളം, ഗണിതം, ഇംഗ്ലീഷ് എന്നീ പാഠപുസ്തകങ്ങളിലൂടെ ആർജിക്കേണ്ട പഠനനേട്ടങ്ങൾ കളികളിലൂടെ കുട്ടികളിലെത്തിക്കുക എന്ന ദൗത്യം നിർവഹിക്കാനും ഈ പുസ്തകം നിങ്ങളെ സഹായിക്കും. കമ്പ്യൂട്ടർ പഠനം എന്നതിനപ്പുറം കുട്ടികൾക്കൊരു കളിക്കൂട്ടുകാരൻ എന്ന നിലയിലാണ് കമ്പ്യൂട്ടറിനെ ഇവിടെ അവതരിപ്പിക്കുന്നത്.

പ്രൈമറി വിദ്യാർഥികൾക്ക് വിവിധ ശേഷികൾ ഉറപ്പിക്കാൻ സഹായിക്കുന്ന ജികോമ്പ്രിസ്, ടക്സ്പെയിന്റ്, പൈസിയോ ഗെയിം, ഒമ്നിടക്സ് തുടങ്ങിയ സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾ ഉപയോഗിച്ചുള്ള കളികളാണിതിൽ ഉൾക്കൊള്ളിച്ചിരിക്കുന്നത്. ലളിതമായ 12 കളികളിലൂടെ പാഠപുസ്തകത്തിലെ പല പ്രധാനപ്രവർത്തനങ്ങളും വിനിമയം ചെയ്യാൻ കഴിയും. വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ ഈ പുതുരീതികൾ കുട്ടികളെ ആകർഷിക്കുമെന്നതിൽ സംശയമില്ല.

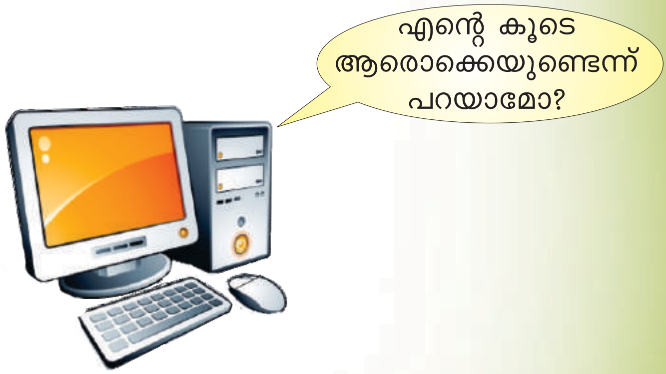
ഗണിത പാഠപുസ്തകത്തിൽ പ്രതിപാദിക്കുന്ന സംഖ്യകൾ ഉപയോഗിച്ചുള്ള കൂട്ടലും കുറയ്ക്കലും പരിശീലിക്കാനും അവ ഉറപ്പിക്കാനും ഇവിടെ അവതരിപ്പിച്ച **കൂട്ടലും കുറയ്ക്കലും, ഓർമ്മക്കളി** തുടങ്ങിയ യൂണിറ്റുകൾ ഉപകരിക്കും. ഗണിതത്തിലെ തന്നെ **കളിവീട്** എന്ന ഭാഗത്തുള്ള പണത്തിന്റെ വിനിമയം രസകരമായി അവതരിപ്പിക്കാൻ **രാമുവിന്റെ പണപ്പെട്ടി**യും കളിവീട് വരച്ചുണ്ടാക്കി നിറം കൊടുക്കാൻ **സാവിത്രിക്കുട്ടിയുടെ കളിവീടും** ഉപയോഗിക്കാം. നാടിനെക്കുറിച്ചും വീടിനെക്കുറിച്ചുമുള്ള കുട്ടിയുടെ സങ്കൽപ്പങ്ങൾക്ക് ചിറക് **നൽകാൻ എന്റെ നാട്, മാണിക്യച്ചെമ്പഴുക്ക** എന്നീ യൂണിറ്റുകൾ സഹായിക്കുന്നു.

നിറങ്ങളും രൂപങ്ങളും തിരിച്ചറിയാനും പഴങ്ങളെയും പച്ചക്കറികളെയും വർഗീകരിക്കാനുമുള്ള നൈപുണി വികസിപ്പിക്കുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഇതിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്. ശബ്ദം കേട്ട് ജീവികളെ തിരിച്ചറിയാനുള്ള ചില പ്രവർത്തനങ്ങളുമുണ്ട്.

രണ്ടാം ക്ലാസിലെ പാഠഭാഗങ്ങളുടെ വിനിമയം ആസൂത്രണം ചെയ്യുമ്പോൾ, ആർജിക്കേണ്ട പഠനനേട്ടങ്ങൾ പരിഗണിച്ചുകൊണ്ടുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ സാങ്കേതികവിദ്യയിലൂന്നി രസകരമായി അവതരിപ്പിക്കാൻ ഇതിലെ കളികളിലൂടെ സാധ്യമാവും.

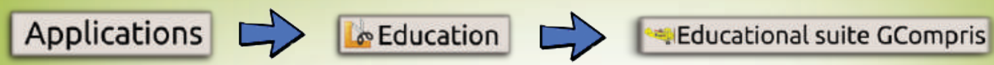
കളിക്കാനും പഠിക്കാനും കമ്പ്യൂട്ടർ

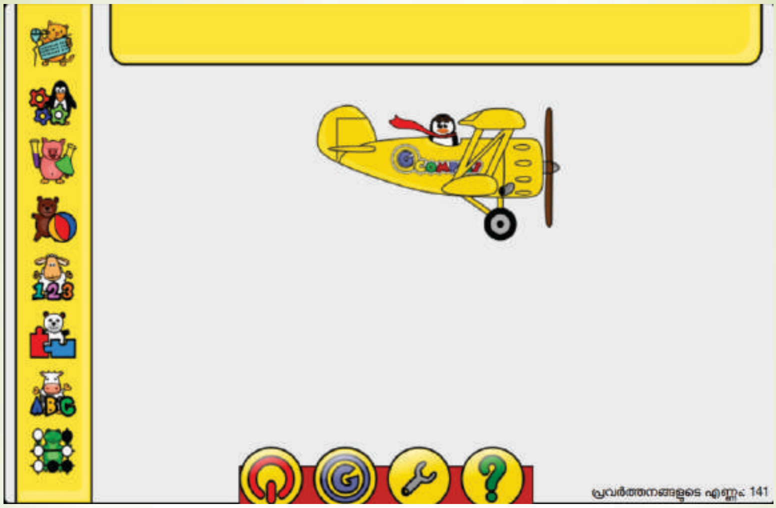
കൂട്ടുകാർക്ക് കമ്പ്യൂട്ടർ ഇഷ്ടമാണല്ലോ. കമ്പ്യൂട്ടറിൽ എന്തെല്ലാം കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യാൻ കഴിയും എന്നറിയാമോ?



കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് കളിക്കാൻ ഇഷ്ടമല്ലേ! ഇതാ ധാരാളം കളികളുമായാണ് കമ്പ്യൂട്ടർ വന്നിട്ടുള്ളത്. അതിലൊന്നാണ് ജികോമ്പ്രിസ്. ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ ജികോമ്പ്രിസ് കളിച്ചുനോക്കൂ...

ജികോമ്പ്രിസ് തുറക്കാം





ജികോമ്പ്രിസിലെ ബട്ടണുകൾ

സഹായം ലഭിക്കാൻ

കളിയുടെ നിലവാരം മാറ്റാൻ

കളിയിൽനിന്നു മടങ്ങാൻ

കളി ആവർത്തിക്കാൻ

1 നിറമേത്?

കറുപ്പ്, ചുവപ്പ്, പച്ച, നീല... മറ്റേതെല്ലാം നിറങ്ങൾ കൂട്ടുകാർക്കറിയാം?

കൂടുതൽ നിറങ്ങൾ അറിയുന്നതിന് കമ്പ്യൂട്ടറിലെ നിറങ്ങൾ എന്ന കളി ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ കളിച്ചുനോക്കൂ.

ഇവിടെ എഴുതിയിരിക്കുന്നത് ശ്രദ്ധിക്കൂ

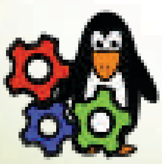
....
....
....
....
....
....
....

മുകളിൽ പറഞ്ഞ നിറത്തിലുള്ള കിളിയുടെ മുകളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യൂ.

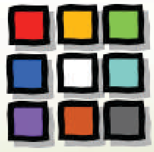
നിങ്ങൾ കണ്ടെത്തിയ നിറങ്ങളുടെ പേര് എഴുതാൻ മറക്കരുതേ.

ഗെയിം കളിക്കാൻ → **ജികോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക**

കണ്ടുപിടിക്കാമോ



→ **നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് കളിക്കാം**



→ **നിറങ്ങൾ**

മുകളിൽ നൽകിയിരിക്കുന്ന നിർദേശം വായിക്കുക. ശരിയായ നിറത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

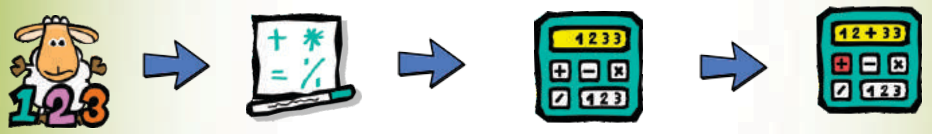
2 കൂട്ടലും കുറയ്ക്കലും

വെള്ളത്തിൽ വീഴാൻ പോകുന്ന ടക്സിനെ രക്ഷിക്കാമോ?

അക്കങ്ങളുടെ തുക ടൈപ്പ് ചെയ്യാനുള്ള കളി കളിച്ച് ടക്സിനെ വേഗം രക്ഷിക്കൂ.

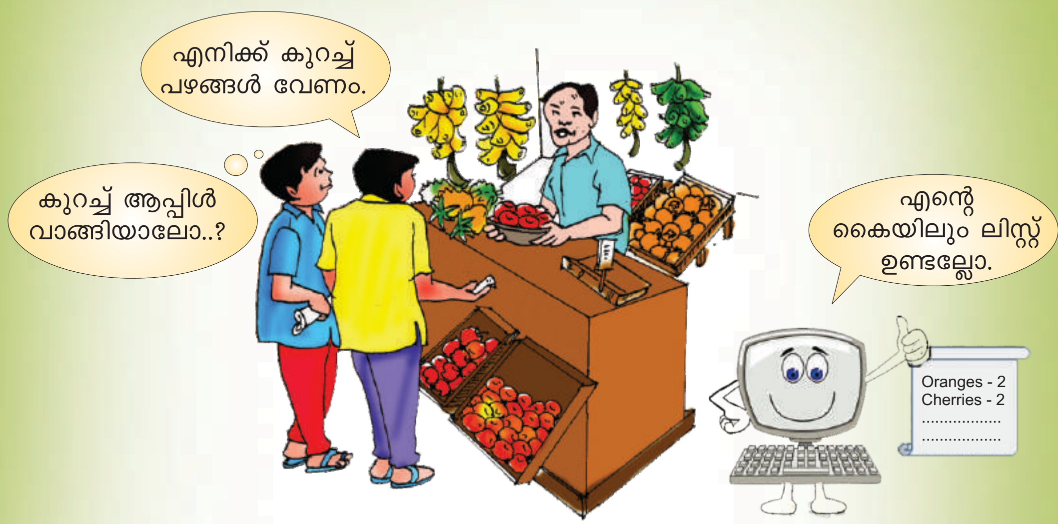
ഗെയിം കളിക്കാൻ → **ജികോംപ്രിസ് തുറക്കുക**

കണക്ക് → **കണക്കുകൂട്ടലുകളിലേക്ക് പോകാം** → **കണക്കിലെ കളികളിലേക്ക് പോകാം** → **സങ്കലനം പരിശീലിക്കുക**



സംഖ്യകളുടെ തുക കാണുന്നതിനുള്ള കളിയുടെ തുടർച്ചയായി സംഖ്യകളുടെ വ്യത്യാസം കാണാനുള്ള കളികളും കുട്ടികളെ പരിചയപ്പെടുത്താവുന്നതാണ്.

3 പഴക്കടയിൽ



കമ്പ്യൂട്ടർ ആവശ്യപ്പെടുന്ന ലിസ്റ്റിലുള്ള പഴങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ സഹായിക്കാമോ?

ഗെയിം കളിക്കാൻ **pySioGame തുറക്കുക**

4 ഡയസ് കളിക്കാം

ഗെയിം കളിക്കാൻ → **ജികോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക**

കണക്ക് → **എണ്ണൽ** → **കട്ടയിലെ സംഖ്യകൾ**

ഒരുമിച്ചു വരുന്ന രണ്ടു കട്ടകളിലെയും കുത്തുകൾ എണ്ണി ടൈപ്പ് ചെയ്യുക.

5 എന്റെ നാട്

പാഠപുസ്തകത്തിലെ ഈ ചിത്രത്തിന് നിങ്ങളും നിറം നൽകിയില്ലേ? ഏതെല്ലാം നിറങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ചു? ഇനിയും നിറങ്ങൾ മാറ്റി ചിത്രം കൂടുതൽ ആകർഷകമാക്കിയാലോ...?

ടക്സ് പെയിന്റ് തുറന്ന് ചിത്രത്തിന് നിറം നൽകൂ.

ടക്സ് പെയിന്റ് തുറക്കാൻ

Applications ➡ Education ➡ Tux Paint

ബട്ടൺ അമർത്തി പുതിയ കാൻവാസുകളിൽനിന്നു ചിത്രം കണ്ടെത്തുക.

മാജിക് ടൂൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

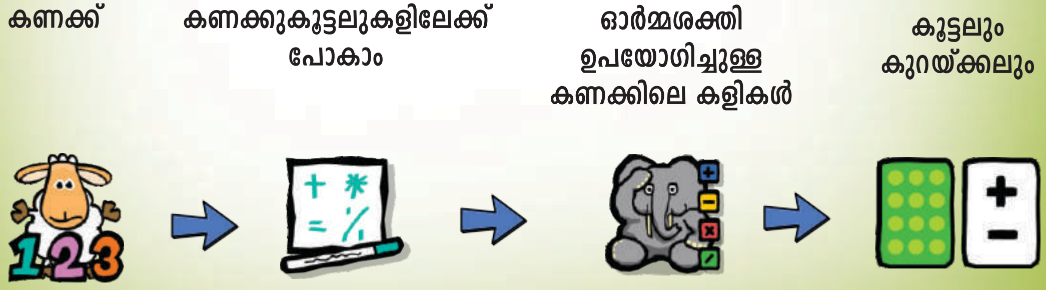
കളങ്ങളിൽ നിന്ന് നിറം തിരഞ്ഞെടുക്കുക.

ചിത്രത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

6 ഓർമ്മക്കളികൾ

തന്നിരിക്കുന്ന കാർഡുകൾ കണ്ടോ. ഇതിൽ ചില അക്കങ്ങൾ കൂട്ടാനും കുറയ്ക്കാനുമുള്ള നിർദേശങ്ങൾ ഒളിഞ്ഞിരിക്കുന്നുണ്ട്. അവയുടെ ഉത്തരം എവിടെയാണെന്ന് കണ്ടെത്തൂ.

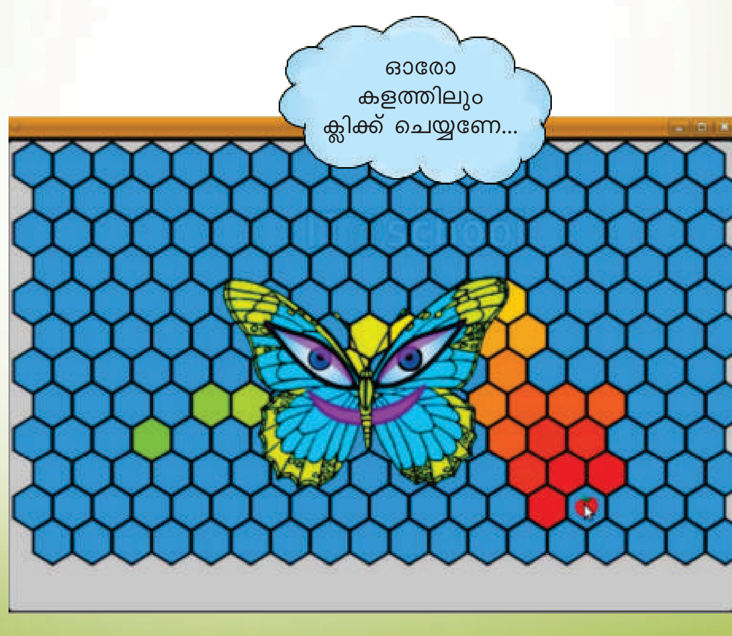
ഗെയിം കളിക്കാൻ → **ജികോമ്പ്രിസ് തുറക്കുക**



7 മാണിക്യച്ചെമ്പഴുക്ക

"ഓടുന്നുണ്ടോടുന്നുണ്ടേ
മാണിക്യച്ചെമ്പഴുക്ക
ആ കൈയിലീകൈയിലോ
മാണിക്യച്ചെമ്പഴുക്ക..."

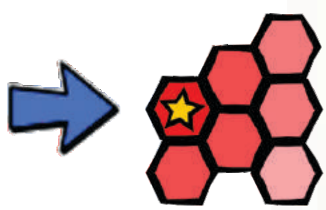
ജികോമ്പ്രിസ് തുറന്ന് ഷഡ്ഭുജം എന്ന ഗെയിം കളിച്ച് ഓരോ കളത്തിലും ഒളിഞ്ഞിരിക്കുന്ന സ്ട്രോബറി പഴം കണ്ടെത്തൂ.



ഗെയിം കളിക്കാൻ → **ജികോംപ്രിസ് തുറക്കുക**

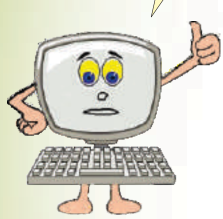
ഉല്ലാസക്കളികൾ

ഷഡ്ഭുജം



8 സാവിത്രിക്കുട്ടിയുടെ കളിവീട്

സാവിത്രിക്കുട്ടിയുടെ കളിവീട് കണ്ടല്ലോ.
ഇതുപോലൊരെണ്ണം നിങ്ങൾക്ക് വരച്ചുണ്ടാക്കാമോ?



ജികോമ്പ്രിസ് തുറന്ന് ചിത്രംവര എളുപ്പത്തിൽ എന്ന ഗെയിം എടുത്ത് ഒരു വീട് വരയ്ക്കൂ.

ഗെയിം കളിക്കാൻ → **ജികോംപ്രിസ് തുറക്കുക**

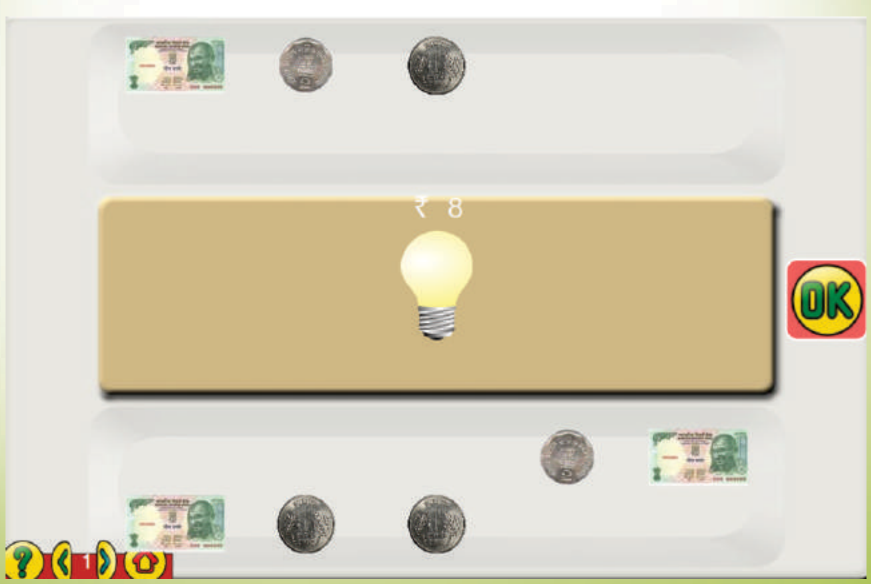
കണക്ക്

ജ്യാമിതി

ചിത്രംവര എളുപ്പത്തിൽ

9 രാമുവിന്റെ പണപ്പെട്ടി

ജികോമ്പ്രിസ് തുറന്ന് രൂപയും നാണയങ്ങളും എന്ന ഗെയിം കളിച്ചുനോക്കൂ.



ഗെയിം കളിക്കാൻ → **ജികോംപ്രിസ് തുറക്കുക**

കണക്ക്

→

എണ്ണൽ

→

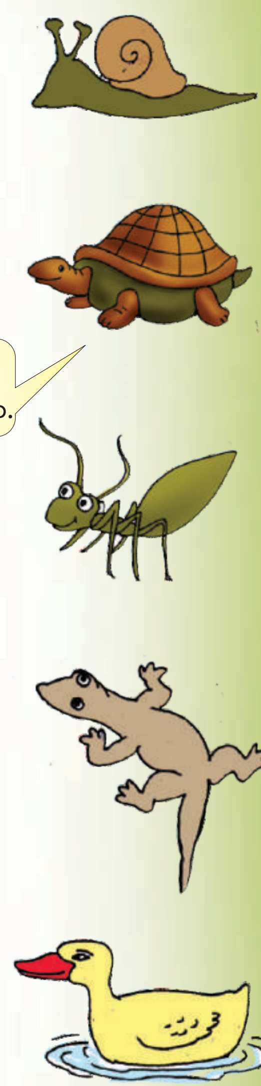
രൂപയും നാണയങ്ങളും
കളികളിലൂടെ പഠിക്കാം

→

പണം

10 തരംതിരിക്കാം

എത്രയെത്ര ജീവികളാണ്
നമുക്കു ചുറ്റുമുള്ളത്?



ടക്സ് പെയിന്റിലും ധാരാളം
ജീവികളുണ്ട്. ഇവയെ
തരംതിരിച്ച് ചാർട്ട്
തയാറാക്കാമോ...?

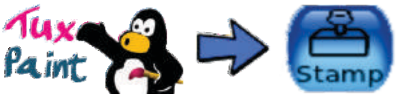
ചിത്രങ്ങൾ കാണാൻ **ടക്സ് പെയിന്റ് തുറക്കുക**

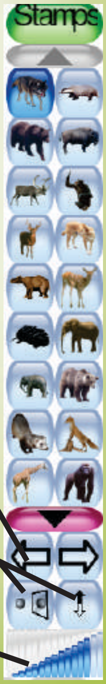
തുറന്ന് ജീവികളുടെ ചിത്രങ്ങളും വാക്കുകളും കണ്ടെത്തി കാൻവാസിൽ ഉൾപ്പെടുത്തുക.

11 കാട് ഞങ്ങളുടെ വീട്

കാട്ടിൽ കുറുക്കനും പൂച്ചയും തമ്മിൽ ഒരു മത്സരം നടക്കുകയാണ്. കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഇതിന്റെ ചിത്രം വരയ്ക്കൂ.

ചിത്രം വരക്കാൻ → **ടക്സ് പെയിന്റ് തുറക്കുക**





ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് മൃഗങ്ങൾ ഉള്ള സ്റ്റാമ്പുകൾ കണ്ടെത്താം.

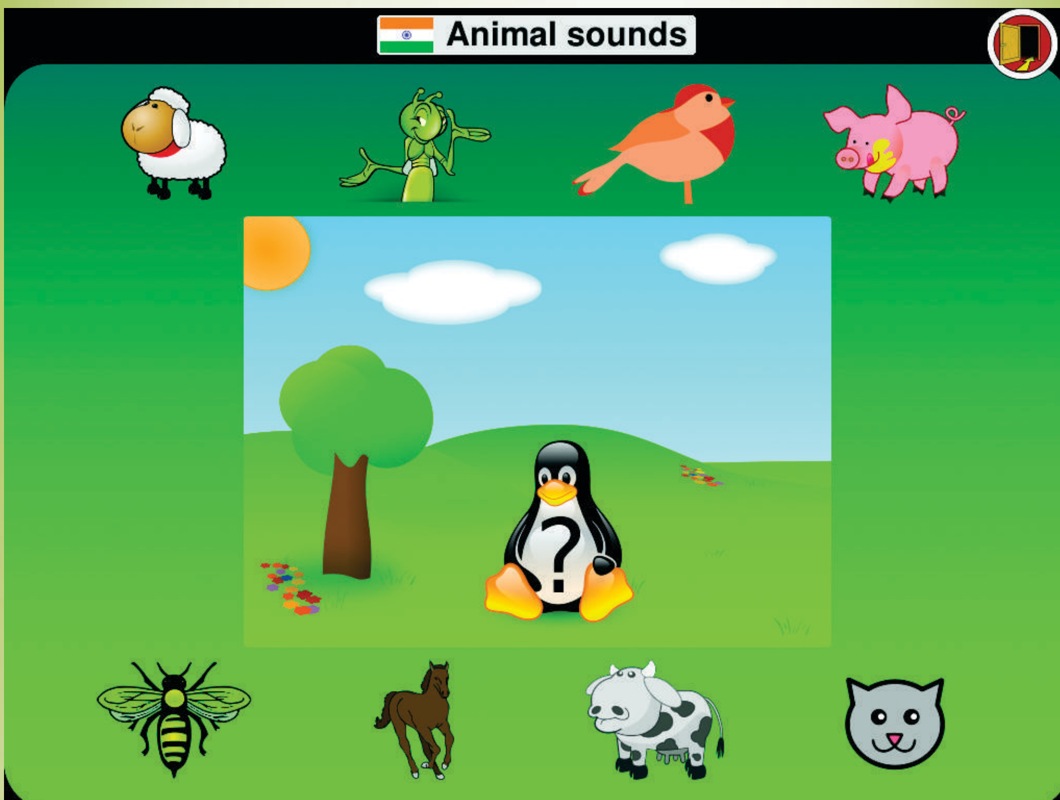
ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് മൃഗങ്ങളെ തിരിക്കാം.

ഈ ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് മൃഗങ്ങളെ മറിക്കാം.

ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് വലുപ്പം കൂട്ടാം.

12 എന്നെ തിരിച്ചറിയാമോ?

ഒമ്നി ടക്സ്-ലൈറ്റ് തുറന്ന് അനിമൽ സൗണ്ട്സ് എന്ന ഗെയിം കളിച്ചുനോക്കൂ.



ഗെയിം കളിക്കാൻ → **Omnitux-light തുറക്കുക**

രണ്ടു നിലവാരത്തിലുള്ള കളികളാണ് ഇതിലുള്ളത്. ടക്സിലെ ചോദ്യചിഹ്നത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുമ്പോൾ കേൾക്കുന്ന ശബ്ദം ഏതു ജീവിയുടേതാണെന്ന് ശ്രദ്ധിക്കുക. ആ ജീവിയുടെ ചിത്രം സ്ക്രീനിൽനിന്നു കണ്ടെത്തി അവയെ ടക്സിലെ ചോദ്യചിഹ്നത്തിലേക്കു വലിച്ചിടുക.

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ

കുറിപ്പുകൾ