കൈറ്റ് കാസർഗോഡ്

ഇ-ക്യൂബ് ഇംഗ്ലീഷ് 'ഫെസ്റ്റ്' - മാർച്ച് 2026

മാർഗ്ഗരേഖ

ഇ-ക്യൂബ് ഇംഗ്ലീഷ്: ഘടനയും പ്രവർത്തനവും

Enjoy, Enhance, Empower എന്നീ മൂന്ന് തലങ്ങളിലൂടെ ഇംഗ്ലീഷ് ഭാഷാ പഠനം ആസ്വാദ്യകരമാക്കുക എന്നതാണ് ഇ-ക്യൂബ് പദ്ധതിയുടെ അടിസ്ഥാന ഘടന. സമഗ്ര പോർട്ടലിലെ വിഭവങ്ങൾ, ഡിജിറ്റൽ ലാംഗ്വേജ് ലാബ് സജ്ജീകരണങ്ങൾ, ഇന്ററാക്ടീവ് ഗെയിമുകൾ എന്നിവ ഉപയോഗിച്ച് കുട്ടികളുടെ കേൾവി, സംസാരം, വായന, എഴുത്ത് ശേഷികൾ സ്വാഭാവികമായി വികസിപ്പിക്കാനാണ് ഇത് ലക്ഷ്യമിടുന്നത്.

കഴിഞ്ഞ വർഷത്തെ അവലോകനം

കഴിഞ്ഞ വർഷം മോഡൽ സ്കൂളുകൾ തിരഞ്ഞെടുത്ത് അധ്യാപകർക്ക് പരിശീലനം നൽകുകയും, മികച്ച പ്രവർത്തനം നടത്തിയവർക്ക് ലാപ്ടോപ്പ് ഉൾപ്പെടെയുള്ള പ്രോത്സാഹനങ്ങൾ നൽകുകയും ചെയ്തത് വളരെ മികച്ചൊരു മാതൃകയായിരുന്നു. ഇതിൽ പങ്കെടുത്ത എല്ലാ സ്കൂളുകളെയും അധ്യാപകരെയും അഭിനന്ദിക്കുന്നു.

പുതിയ സ്ട്രാറ്റജികൾ: 'ഇ-ക്യൂബ് പഠനോത്സവം'

അധ്യാപകർക്ക് ഇതിനകം പരിശീലനം ലഭിച്ചതിനാൽ, ഈ വർഷം ശ്രദ്ധ കേന്ദ്രീകരിക്കേണ്ടത് വിദ്യാർത്ഥികളുടെ പങ്കാളിത്തത്തിലും പ്രായോഗികമായ ഉപയോഗത്തിലുമാണ്. പരീക്ഷാ സമയമായതിനാൽ പ്രത്യേകമായുള്ള ഒരു പഠനഭാരം നൽകാതെ, റിവിഷൻ സമയത്തെ രസകരമായ ഒരു പ്രവർത്തനമായി 'ഇ-ക്യൂബ് ഫെസ്റ്റ്' താഴെ പറയുന്ന രീതിയിൽ സംഘടിപ്പിക്കേണ്ടതാണ്:

- ഡിജിറ്റൽ അംബാസഡർമാർ: ഓരോ ക്ലാസ്സിലും ഇംഗ്ലീഷ് കൈകാര്യം ചെയ്യാൻ താല്പര്യമുള്ള 2 കുട്ടികളെ 'ഇ-ക്യൂബ് അംബാസഡർമാരായി' തിരഞ്ഞെടുക്കുക. മറ്റ് കുട്ടികളെ ലാംഗ്വേജ് ലാബ് ഗെയിമുകൾ കളിക്കാൻ സഹായിക്കുക എന്നതാണ് ഇവരുടെ ചുമതല.
- സ്കൂൾ തല ലാംഗ്വേജ് ഫെസ്റ്റ്: ഓരോ സ്കൂളിലും മാർച്ച് പകുതിയോടെ ഒരു ദിവസം 'ഇ-ക്യൂബ് ഫെസ്റ്റ്' ആയി ആചരിക്കുക. അന്ന് ഇ-ക്യൂബ് മൊഡ്യൂളിലെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ മാത്രം ഉപയോഗിച്ച് കുട്ടികൾ പരസ്പരം സംവദിക്കാൻ അവസരമൊരുക്കുക.
- മൈക്രോ-ഡോക്യുമെന്റേഷൻ: കുട്ടികളുടെ 1 മിനിറ്റ് ദൈർഘ്യമുള്ള ഇംഗ്ലീഷ് സംഭാഷണ വീഡിയോകൾ സ്കൂളുകൾക്ക് അവരുടെ ഔദ്യോഗിക സോഷ്യൽ മീഡിയ പേജുകളിലും, മൊഡൽ സ്കൂൾസ് വാട്സാപ്പ് ഗ്രൂപ്പിലും അപ്ലോഡ് ചെയ്യാൻ നിർദ്ദേശം നൽകുന്നു.

ക്ലാസ്സ് അടിസ്ഥാനത്തിലുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളും മൂല്യനിർണ്ണയവും

ഇ-ക്യൂബ് മൊഡ്യൂളുകളുമായി നേരിട്ട് ബന്ധിപ്പിച്ചുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ക്ലാസ്സ് അടിസ്ഥാനത്തിൽ താഴെ പറയുന്ന രീതിയിൽ നടപ്പിലാക്കേണ്ടതാണ്:

1. ക്ലാസ്സ് 1 മുതൽ 4 വരെ (Enjoy Phase):

- പ്രവർത്തനം: ഇ-ക്യൂബ് സോഫ്റ്റ്‌വെയറിലെ കഥകൾ കേൾക്കുകയും ഗെയിമുകളിലൂടെ പദസമ്പത്ത് വർദ്ധിപ്പിക്കുക.
- മൂല്യനിർണ്ണയം: ഈ ഗെയിമുകളിൽ കുട്ടികൾ നേടുന്ന സ്കോറുകൾ പരിശോധിച്ചും, കഥകളിലെ കഥാപാത്രങ്ങളെക്കുറിച്ച് സംസാരിക്കൽ, റോൾ പ്ലേ/സ്കിറ്റ് അവതരിപ്പിക്കാൻ അവസരം നൽകിയും അധ്യാപകർക്ക് വിലയിരുത്താം.

2. ക്ലാസ്സ് 5 മുതൽ 7 വരെ (Enhance Phase):

- പ്രവർത്തനം: ലാംഗ്വേജ് ലാബിലെ ഇന്ററാക്ടീവ് കഥകൾ കേട്ട് പ്രതികരിക്കുക. ഇ-ക്യൂബ് വിഭവങ്ങളുടെ പിന്തുണയോടെ, നിത്യജീവിത സാഹചര്യങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള സംഭാഷണങ്ങൾ കുട്ടികൾ തന്നെ രൂപപ്പെടുത്തട്ടെ. സ്വയം തയ്യാറാക്കിയ ലഘു തിരക്കഥകൾ ഉപയോഗിച്ച് 'റോൾ പ്ലേ', അഭിമുഖങ്ങൾ എന്നിവ ക്ലാസ്സിൽ സജീവമാക്കുക.
- മൂല്യനിർണ്ണയം: നൽകിയിരിക്കുന്ന ഒരു വിഷയത്തിൽ (ഉദാഹരണത്തിന്: 'റോൾ പ്ലേ', അഭിമുഖങ്ങൾ) ഇംഗ്ലീഷിൽ 2 മിനിറ്റ് സംസാരിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. ഇതിലെ ആശയവിനിമയ ശേഷി വിലയിരുത്തുക.

റിവാർഡുകളും അംഗീകാരവും (2026 മോഡൽ)

- വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക്: മികച്ച പ്രകടനം കാഴ്ചവെക്കുന്ന കുട്ടികൾക്കും ഇ-ക്യൂബ് അംബാസഡർമാർക്കും പ്രത്യേക 'ഡിജിറ്റൽ സർട്ടിഫിക്കറ്റുകൾ' അല്ലെങ്കിൽ സ്കൂൾ അസംബ്ലിയിൽ വെച്ച് 'ഇ-ക്യൂബ് സ്റ്റാർ ബാഡ്ജുകൾ' നൽകുന്നതാണ്.
- സ്കൂളുകൾക്ക്: വീഡിയോ ഡോക്യുമെന്റേഷനിലൂടെ ഏറ്റവും മികച്ച രീതിയിൽ പഠനോത്സവം നടപ്പിലാക്കുന്ന ജില്ലയിലെ മികച്ച സ്കൂളുകളെ കണ്ടെത്തും.

എല്ലാ സ്കൂൾ മേധാവികളുടെയും അധ്യാപകരുടെയും ഐടി കോർഡിനേറ്റർമാരുടെയും പൂർണ്ണ സഹകരണം പ്രതീക്ഷിക്കുന്നു.