

ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ്

**ഏകദിന പരിശീലന മൊഡ്യൂൾ
2018 ജൂൺ**

പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ സംരക്ഷണയജ്ഞത്തിന്റെ ഭാഗമായി തുല്യതയും ഗുണനിലവാരവും ഉറപ്പാക്കി വിദ്യാഭ്യാസം എല്ലാ വിദ്യാർത്ഥികളിലേക്കും എത്തിക്കുവാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ കേരളത്തിൽ നടന്നു വരികയാണ്. ക്ലാസ്റൂം വിനിമയത്തിൽ ആധുനിക ബോധന രീതിശാസ്ത്രങ്ങൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്തുമ്പോൾ തന്നെ ഹൈടെക് സങ്കേതങ്ങൾ കൂടി പ്രയോജനപ്പെടുത്തി കൊണ്ട് മാത്രമേ ഈ ലക്ഷ്യം ആർജ്ജിക്കുവാൻ കഴിയൂ. ഇതിന്റെ ഭാഗമായി കേരളത്തിലെ പൊതുവിദ്യാലയങ്ങളിലെ ഹൈസ്കൂൾ - ഹയർ സെക്കണ്ടറി ക്ലാസ്റ്ററികൾ 2018 - 19 അധ്യയനവർഷം മുതൽ പരിപൂർണ്ണമായി ഹൈടെക് ആയി മാറുകയാണ്. ക്ലാസ്റ്ററികൾക്കാവശ്യമായ ഉപകരണങ്ങളുടെ വിതരണം പൂർത്തീകരണത്തിലേക്ക് നീങ്ങുകയാണ്. ഐ.സി.ടി അധിഷ്ഠിത പഠനവിഭവങ്ങൾ എല്ലാവരിലേക്കും എത്തിക്കുന്നതിനുള്ള സമഗ്ര റിസോഴ്സ് പോർട്ടൽ തയ്യാറാക്കിക്കഴിഞ്ഞു. സമഗ്ര ഉപയോഗപ്പെടുത്തിയുള്ള അധ്യാപകപരിശീലനം എട്ട് മുതൽ പന്ത്രണ്ടുവരെയുള്ള ക്ലാസുകൾ കൈകാര്യം ചെയ്യുന്ന എല്ലാ അധ്യാപകർക്കും നൽകിക്കഴിഞ്ഞു.

ക്ലാസ്റ്ററികളും വിദ്യാലയവും ഹൈടെക് ആയി മാറുന്ന പശ്ചാത്തലത്തിൽ കുട്ടികളുടെ ഐ.സി.ടി നൈപുണികളും അധികപഠനത്തിലുള്ള സാധ്യതകളും അതിനനുസൃതമായി വികസിപ്പിക്കേണ്ടതുണ്ട്. ഐ.സി.ടി മേഖലയിലെ സാധ്യതകൾ തിരിച്ചറിയാനും പുതിയ സ്കൂൾ സാഹചര്യത്തിൽ ഫലപ്രദമായി ഇടപെടാനുള്ള കുട്ടികളുടെ ശേഷി വർദ്ധിപ്പിക്കാനും ലക്ഷ്യം വച്ചുകൊണ്ടാണ് ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് പദ്ധതി നടപ്പാക്കുന്നത്. ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങളുടെ പ്രഥമ കൂടിച്ചേരൽ എന്ന നിലയിൽ ഈ ഏകദിനപരിശീലനം ഏറെ പ്രാധാന്യം അർഹിക്കുന്നു. പുതിയ അധ്യയന വർഷം ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് നടത്തുന്ന വൈവിധ്യമാർന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളിലേക്ക് വെളിച്ചം വീശുക എന്നതാണ് ഈ ഏകദിന പരിശീലനം കൊണ്ട് പ്രധാനമായും ലക്ഷ്യംവക്കുന്നത്. ഇതിനനുയോജ്യമായ രീതിയിൽ വൈവിധ്യമാർന്ന അഞ്ച് സെഷനുകളിലായാണ് ഈ മൊഡ്യൂളിലെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ അവതരിപ്പിച്ചിരിക്കുന്നത്.

പരിശീലനത്തിന്റെ പ്രധാന ഉദ്ദേശ്യങ്ങൾ

- ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങളുടെ ചുമതലകളും ഉത്തരവാദിത്തങ്ങളും ബോധ്യപ്പെടുത്തൽ
- ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് പ്രവർത്തനപദ്ധതികളെക്കുറിച്ചുള്ള പൊതുവായ ധാരണ നൽകൽ
- ഹൈടെക് ക്ലാസ്റ്ററികളിലെ പിന്തുണാപ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങളെ പ്രാപ്തരാക്കൽ
- ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സിന്റെ ജൂൺമാസത്തെ പ്രവർത്തനമൊഡ്യൂൾ പരിചയപ്പെടുത്തൽ

രാവിലെ 9.00 മുതൽ 10.00 വരെ രജിസ്ട്രേഷൻ

സെഷൻ 1

10.00 മുതൽ 11.15 വരെ - കോഴ്സ് ബ്രീഫിങ്

ഒരു ഐസ് ബ്രേക്കിങ് ആക്ടിവിറ്റിയോടെ പരിശീലകൻ കോഴ്സ് ബ്രീഫിങ് നിർവഹിക്കുന്നു.

പരിശീലനത്തിന് വിദ്യാർഥികളെ ആറ് ഗ്രൂപ്പുകളായി തിരിക്കേണ്ടതുണ്ട്. ഇതിനായി ചുവടെ നൽകിയ മാർഗം അവലംബിക്കാവുന്നതാണ്.

പരിശീലനത്തിന് ആവശ്യത്തിനായി നൽകിയിരിക്കുന്ന LK-Resources/Session_1 ഫോൾഡറിലെ group1.gif എന്ന ചിത്രം RP പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഓരോ കുട്ടിയോടും 1 മുതൽ 42 വരെയുള്ള ഏതെങ്കിലും ഒരു നമ്പർ തിരഞ്ഞെടുക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുന്നു (രണ്ട് കുട്ടികൾ ഒരേ നമ്പർ എടുക്കരുത്, തുടർച്ചയായി എണ്ണമെടുത്താൽ മതി). കുട്ടി പറഞ്ഞ നമ്പറിന്റെ സ്ഥാനം ഓർത്തു വെക്കാനാവശ്യപ്പെടുന്നു (എത്രാമത്തെ വരി, നിര എന്നിവ - ആവശ്യമെങ്കിൽ ഒരു പ്രാവശ്യം കൂടി ചിത്രം പ്രദർശിപ്പിക്കാം). തുടർന്ന് group2.gif എന്ന ചിത്രം കാണിച്ച് ഓരോരുത്തരുടേയും നമ്പറിന് താഴെയുള്ള ചിത്രം കണ്ടെത്താൻ പറയുന്നു. ഒരേ ചിത്രങ്ങൾ ലഭിച്ച കുട്ടികൾ ഒരേ ഗ്രൂപ്പായി മാറാൻ RP ആവശ്യപ്പെടുന്നു. (48 ന്ന മുകളിൽ കുട്ടികൾ പഠിതാക്കളായി എത്തിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ ബാക്കിയുള്ളവർക്ക് മാത്രമായി പ്രവർത്തനം ഒരു പ്രാവശ്യം കൂടി ആവർത്തിക്കാവുന്നതാണ്.)

ഇത്തരത്തിൽ കുട്ടികളെ 6 ഗ്രൂപ്പുകളാക്കി ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ചിത്രത്തിലെ ഉപകരണത്തിന്റെ പേര് നൽകുന്നു (ഇത് കുട്ടികളെക്കൊണ്ട് ചെയ്യിക്കണം).

ഗ്രൂപ്പ് 1 : ഡസ്ക്ടോപ്പ്
 ഗ്രൂപ്പ് 2 : ലാപ്ടോപ്പ്
 ഗ്രൂപ്പ് 3 : ടാബ്ലറ്റ്
 ഗ്രൂപ്പ് 4 : പ്രോജക്ടർ
 ഗ്രൂപ്പ് 5 : സ്കാനർ
 ഗ്രൂപ്പ് 6 : പ്രിന്റർ

തുടർന്ന് കുട്ടികളോട് ഗ്രൂപ്പിൽ പരസ്പരം പരിചയപ്പെടാൻ ആവശ്യപ്പെടുക. (5 മിനുട്ട്) ശേഷം പൊതു പരിചയപ്പെടുത്തൽ - ഗ്രൂപ്പിലെ ഒരോ അംഗവും അതേ ഗ്രൂപ്പിലെ മറ്റൊരംഗത്തു പരിചയപ്പെടുത്തുന്നു. ശേഷം RP സ്വയം പരിചയപ്പെടുത്തുന്നു.

പ്രത്യേക ശ്രദ്ധക്ക്: പരിശീലനത്തിലെ അഞ്ച് സെഷനുകളിലും ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ലഭിക്കുന്ന സ്കോറുകൾ പ്രത്യേകം രേഖപ്പെടുത്തേണ്ടതാണ്.

പ്രവർത്തനം 1 - നമുക്കും ഹൈടെക്നോളജി

ആമുഖം

ഹൈടെക് ക്ലാസ്സ് മുറികളുടെ സംരക്ഷകരായി പ്രവർത്തിക്കേണ്ടവരാണ് ലിറ്റിൽകൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങൾ. അതോടൊപ്പം ഹൈടെക് സ്കൂളുകളിലെ കൈറ്റിന്റെ അംബാസിഡർമാരായി പരിഗണിക്കപ്പെടേണ്ടവരുമാണ്. ഇത്തരമൊരു ഗ്രൂപ്പിലെ അംഗത്തിന്റെ ചുമതലകളും അവരെ ബോധ്യപ്പെടുത്തുക, ഹൈടെക് സംവിധാനത്തിൽ ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് പോലുള്ള പദ്ധതിയുടെ പ്രസക്തി തിരിച്ചറിയുക തുടങ്ങിയ ലക്ഷ്യങ്ങൾ ഈ പരിശീലനം മുന്നോട്ടുവെക്കുന്നു. കമ്പ്യൂട്ടർ, അനുബന്ധ ഉപകരണങ്ങൾ തുടങ്ങിയവയിൽ ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങളുടെ അറിവ് പരിശോധിക്കുന്ന ഒരു ഐസ് ബ്രേക്കിങ് ആക്ടിവിറ്റിയിലൂടെ കോഴ്സ് ബ്രിഫിങ് നിർവഹിക്കുകയാണ് ഈ സെഷന്റെ പ്രധാന ഉദ്ദേശ്യം.

ഉദ്ദേശ്യങ്ങൾ

- വിവിധതരം കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ, അനുബന്ധ ഉപകരണങ്ങൾ എന്നിവ തിരിച്ചറിയുന്നതിന്.
- വിവിധതരം കമ്പ്യൂട്ടറുകളുടേയും അനുബന്ധ ഉപകരണങ്ങളുടേയും ഉപയോഗങ്ങളെക്കുറിച്ച് ധാരണ നേടുന്നതിന്.

സാമഗ്രികൾ/ഉപകരണങ്ങൾ

- വീഡിയോ : LK-Resources/Session_1 ഫോൾഡറിലെ intro.mp4
- വർക്ക്ഷീറ്റ് : LK-Resources/Session_1 ഫോൾഡറിലെ worksheet.pdf

പ്രക്രിയയുടെ വിശദാംശങ്ങൾ

സ്ക്രീനിൽ കാണിക്കുന്ന വീഡിയോ സൂക്ഷ്മമായി നിരീക്ഷിക്കാനാവശ്യപ്പെട്ടുകൊണ്ട് റിസോഴ്സ് ഫോൾഡറിൽ നൽകിയിട്ടുള്ള intro.mp4 എന്ന വീഡിയോ പരിശീലകൻ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. (LK-Resources/Session_1/intro.mp4).

വീഡിയോ ഇടക്കിടെ pause ചെയ്ത്, സ്ക്രീനിൽ കാണുന്ന ഉപകരണത്തെപ്പറ്റി ചോദിച്ച് കുട്ടികളുടെ ശ്രദ്ധ ഉറപ്പുവരുത്തണം. ആവശ്യമെങ്കിൽ ഉപകരണത്തെക്കുറിച്ച് ചെറു വിവരണം നൽകാം.

വീഡിയോ അവസാനിച്ചു കഴിയുമ്പോൾ കുട്ടികളോട് എല്ലാവരും വീഡിയോ കണ്ടല്ലോ എന്നും, ഈ വീഡിയോയിൽ എന്തിനെക്കുറിച്ചാണ് പ്രതിപാദിക്കുന്നത് എന്നും RP ചോദിക്കുന്നു.

രണ്ടോ മൂന്നോ കുട്ടികൾ പ്രതികരിക്കുന്നു.

- ഐ.ടി ഉപകരണങ്ങൾ
- കമ്പ്യൂട്ടറുകളെക്കുറിച്ച്.....
- കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന ഉപകരണങ്ങളെക്കുറിച്ച്....
-
-

RP ഇടപെട്ട് ചർച്ച നിർത്തുകയും, വീഡിയോയിൽ കണ്ട ഉപകരണങ്ങളെക്കുറിച്ചും അവയുടെ ഉപയോഗത്തെക്കുറിച്ചും ഓരോരുത്തരും അവരവരുടെ നോട്ടുപുസ്തകത്തിൽ ലിസ്റ്റുചെയ്യാൻ RP ആവശ്യപ്പെടുന്നു. അറിയാവുന്ന എല്ലാ ഉപകരണങ്ങളും ലിസ്റ്റിൽ വരണമെന്ന് RP സൂചിപ്പിക്കുന്നു (മാതൃകയായി ഒരു വർക്ക്ഷീറ്റ് [LK-Resources/Session_1 / worksheet.pdf](#) കാണിക്കുന്നു).

അതിനുശേഷം ഗ്രൂപ്പിൽ അവതരിപ്പിച്ച് ചർച്ചചെയ്ത് ലിസ്റ്റ് മെച്ചപ്പെടുത്താൻ ആവശ്യപ്പെടുന്നു.

ഓരോ ഗ്രൂപ്പും കണ്ടെത്തിയ ഉപകരണങ്ങളുടെ എണ്ണം പറയാൻ RP ആവശ്യപ്പെടുന്നു (ഉപകരണത്തിന്റെ പേരും ഉപയോഗവും എഴുതിയവ മാത്രം പരിഗണിച്ചാൽ മതി). ലിസ്റ്റ് ഗ്രൂപ്പുകൾ പരസ്പരം കൈമാറി പരിശോധിച്ച് ഉറപ്പുവരുത്തുന്നു. തുടർന്ന് ഓരോ ഗ്രൂപ്പും കണ്ടെത്തിയ ഉപകരണങ്ങളുടെ പേരുകളും ഉപയോഗവും അവതരിപ്പിക്കുന്നു (ഒരു ഗ്രൂപ്പ് 8 എണ്ണം വീതം, തുടർന്നുവരുന്നവർ കൂട്ടിച്ചേർക്കലുകൾ മാത്രം മതി). കണ്ടെത്തിയ ഉപകരണങ്ങളുടെ എണ്ണം RP പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഏറ്റവുമധികം ഉപകരണങ്ങൾ ലിസ്റ്റ് ചെയ്ത ഗ്രൂപ്പിന് 20 സ്കോർ, തുടർന്നുവരുന്നവർക്ക് യഥാക്രമം 18, 16, 14, 12, 10 എന്നിങ്ങനെ സ്കോർ രേഖപ്പെടുത്തണം. (ഗ്രൂപ്പിന്റെ പേര്, സെഷൻ നമ്പർ, സ്കോർ എന്നിവ രേഖപ്പെടുത്തിയ ഒരു സ്പ്രഡ്ഷീറ്റ് ഫയൽ / പട്ടിക RP സൂക്ഷിക്കണം).

ഉപകരണങ്ങളുടെ ശരിയായ ഉപയോഗവും, വിട്ടുപോയ ഉപകരണങ്ങളെക്കുറിച്ചും RP വിശദീകരിക്കണം (Session_1 ഫോൾഡറിലെ അനുബന്ധം - 1 നോക്കുക).

ശേഷം RP താഴെ പറയുന്ന ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുന്നു.

- ഇപ്പോൾ പ്രദർശിപ്പിച്ച ഉപകരണങ്ങളിൽ ഏതെല്ലാം നമ്മുടെ ക്ലാസ്സ് മുറിയിൽ ഇപ്പോഴുണ്ട്?
 - ലാപ്ടോപ്പ്
 - പ്രോജക്ടർ
 - സ്പീക്കർ

- സ്ക്രീൻ
-
-
- ഈ ഉപകരണങ്ങൾ ശരിയായ രീതിയിൽ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നത് എങ്ങനെയാണ് ?
- വിലപിടിച്ച ഈ ഉപകരണങ്ങളുടെ പരിപാലനത്തിൽ ലിറ്റിൽകൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങൾക്ക് എന്തെല്ലാം ചെയ്യാനാണ് ?
- ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങളുടെ മറ്റ് ചുമതല / പ്രവർത്തനങ്ങൾ എന്തെല്ലാമാണ് ?

.....

ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് ക്ലബ്ബിലെ അംഗം എന്ന നിലയിൽ ഇത്തരം കാര്യങ്ങളെക്കുറിച്ച് നമുക്കെല്ലാവർക്കും ധാരണ നേടേണ്ടതുണ്ട്.

ഇത്തരം നിരവധി കാര്യങ്ങളെക്കുറിച്ച് കൂടുതൽ വ്യക്തമായി ഇന്നത്തെ പരിശീലനത്തിന്റെ വിവിധ സെഷനുകളിൽ മനസ്സിലാക്കാം എന്ന് RP ക്രോഡീകരിച്ച് രണ്ടാമത്തെ സെഷനിലേക്ക് പ്രവേശിക്കുന്നു.

പരിശീലകൻ ഈ സെഷനിൽ ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ലഭിച്ച സ്കോറുകളുടെ കൺസോളിഡേഷൻ ബോർഡിൽ രേഖപ്പെടുത്തുന്നു.

സമയം 11.15 മുതൽ 12.15 വരെ

സെഷൻ 2 -ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് പദ്ധതി - പരിചയപ്പെടാം

ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് പദ്ധതിയെക്കുറിച്ചും അവയിലെ ഓരോ അംഗങ്ങളുടെയും ചുമതലകളെക്കുറിച്ചും പഠിതാക്കൾക്ക് സമഗ്രമായ ധാരണ നൽകുക എന്നതാണ് ഈ സെഷനിലൂടെ ലക്ഷ്യംവെക്കുന്നത്. രണ്ടു പ്രവർത്തനങ്ങളിലൂടെയാണ് ഈ സെഷന്റെ വിനിമയം നടക്കേണ്ടത്. ഈ അധ്യയനവർഷത്തോടെ സ്കൂളിലും ക്ലാസ്റൂമിലും നടപ്പിൽ വരുന്ന ഹൈടെക് സംവിധാനത്തെക്കുറിച്ചും അതിന്റെ ഭാഗമായ ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സിനെക്കുറിച്ചുമുള്ള കുട്ടികളുടെ ധാരണ ആദ്യപ്രവർത്തനമായ ഒരു ഗെയിമിലൂടെ പുതുക്കിയതിനുശേഷം അവയുടെ ക്രോഡീകരണം എന്ന നിലയിലാണ് രണ്ടാം പ്രവർത്തനമായ ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് പദ്ധതിയെക്കുറിച്ചുള്ള വിശദാംശങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നത്.

പ്രവർത്തനം 2.1 - അറിയാം പറയാം -ഗെയിം

ഒരു വിഷയത്തെക്കുറിച്ചുള്ള സമഗ്രവിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്തി അവതരിപ്പിക്കുന്ന ഗെയിമാണിത്. പഠിതാക്കളെ രണ്ട് ഗ്രൂപ്പുകളാക്കിയാണ് ഈ ഗെയിം കളിക്കേണ്ടത്. ഇതിനായി നിലവിലുള്ള ആറ് ഗ്രൂപ്പുകളെ രണ്ടാക്കി മാറ്റാം.

ഗ്രൂപ്പ് 1,2,3 എന്നിവ ഒരൊറ്റ ഗ്രൂപ്പായും 4,5,6 എന്നിവയെ രണ്ടാമത്തെ ഗ്രൂപ്പായും പരിഗണിക്കാം. ഈസെഷനിൽ ഗ്രൂപ്പിനുള്ള സ്റ്റോറുകൾ നൽകുമ്പോൾ 1,2,3 ന് ഒരേ സ്റ്റോറും 4,5,6 ന് ഒരേ സ്റ്റോറും നൽകണം

ഉദ്ദേശ്യങ്ങൾ

- ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ്, ഹൈടെക് സ്കൂൾ പദ്ധതി എന്നിവയെക്കുറിച്ച് അടിസ്ഥാന ധാരണകൾ പുതുക്കുന്നതിന്

സാമഗ്രികൾ/ഉപകരണങ്ങൾ

- LK-Resources/Session_2 ഫോൾഡറിലെ hitech+littlekites.mp4 എന്ന വീഡിയോ

പരിശീലകൻ അവതരിപ്പിക്കുന്നു.

- നിങ്ങളുടെ സ്കൂളിലും ക്ലാസ്റൂമിലും ചില പുതുമകൾ ഈവർഷം നിങ്ങൾക്ക് അനുഭവമാണല്ലോ? എന്തൊക്കെയാണതെന്ന് നിരീക്ഷിച്ചിട്ടുണ്ടോ?

.....

വിദ്യാർത്ഥികൾ പ്രതികരിക്കട്ടെ

- ക്ലാസ്റൂമുകളിൽ പ്രൊജക്ടും കമ്പ്യൂട്ടറും സ്ഥാപിച്ചിരിക്കുന്നു.
- അധ്യാപകർ ഇവ ഉപയോഗിച്ച് ക്ലാസെടുക്കുന്നുണ്ട്.
-

പരിശീലകൻ കൂട്ടിച്ചേർക്കുന്നു.

സംസ്ഥാനസർക്കാർ നടപ്പിലാക്കുന്ന ഹൈടെക് പദ്ധതിയുടെ ഭാഗമായാണ് ഇത്തരം മാറ്റങ്ങൾ സ്കൂളുകളിൽ ഉണ്ടായിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നത്. ഈ പദ്ധതിയുടെ ഭാഗമാണ് നമ്മുടെ ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സും ആവിഷ്കരിച്ച് നടപ്പിലാക്കുന്നത്.

ഹൈടെക് സ്കൂൾ പദ്ധതിയെക്കുറിച്ചും ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് പദ്ധതിയെക്കുറിച്ചും എന്തെല്ലാം കൂടുതൽ കാര്യങ്ങൾ നിങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കിയിട്ടുണ്ട്?

.....

നമുക്കറിയാവുന്ന കാര്യങ്ങൾ എഴുതി നോക്കാം.

ഇതിനായി ഒരു ഗെയിമായാലോ.

തുടർന്ന് പരിശീലകൻ ഗെയിമിന്റെ വിശദാംശങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നു.

- രണ്ടു ഗ്രൂപ്പായാണ് ഈ ഗെയിം കളിക്കേണ്ടത്
- ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ഗ്രൂപ്പ് ലീഡർ വേണം
- ഒരു ഗ്രൂപ്പ് ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് എന്ന വിഷയവും രണ്ടാമത്തെ ഗ്രൂപ്പ് ഹൈടെക് പദ്ധതി എന്ന വിഷയവും എടുക്കാം-വിഷയം ഏറ്റെടുക്കുന്നത് നറുക്കെടുപ്പിലൂടെ ആവാം.
- ഗെയിമിന്റെ ആദ്യഘട്ടമായി, ഓരോ ഗ്രൂപ്പും അവർക്ക് ലഭിച്ചവിഷയത്തെക്കുറിച്ച് അറിയാവുന്ന പരമാവധി കാര്യങ്ങൾ കൊച്ചുവാക്യങ്ങളായി ബുള്ളറ്റ് രൂപത്തിൽ എഴുതിത്തയ്യാറാക്കണം.
- എഴുതിത്തയ്യാറാക്കാൻ അനുവദിച്ചിരിക്കുന്ന പരമാവധി സമയം പത്ത് മിനിറ്റാണ്.
- എഴുതിക്കഴിഞ്ഞാൽ രണ്ട് ഗ്രൂപ്പുകളും എഴുതിയ പേപ്പർ ആർ.പി യ്ക്ക് സമർപ്പിക്കണം.
- തുടർന്ന് രണ്ട് ഗ്രൂപ്പുകളും പരസ്പരം അഭിമുഖമായി ഇരുന്ന് രണ്ടാംഘട്ടം കളിക്കണം.

രണ്ടാംഘട്ടം - ഒരു ഗ്രൂപ്പ്, എതിർ ഗ്രൂപ്പിന് ലഭിച്ച വിഷയത്തെക്കുറിച്ചുള്ള കാര്യങ്ങൾ ഓരോന്നായി പറയണം. ഇങ്ങനെ പറയുമ്പോൾ, എതിർ ഗ്രൂപ്പിന് ലഭിച്ച വിഷയത്തിൽ അവർ എഴുതിയിരിക്കാൻ സാധ്യത ഇല്ലാത്ത കാര്യം(ഒരു പോയിന്റ്) പറയുകയാണ് പ്രധാനം. ഗ്രൂപ്പിനുവേണ്ടി ഒരാൾ മറ്റ് അംഗങ്ങളുമായി കൂടിയാലോചിച്ച് കാര്യം പറയണം. ആർ.പി ഇവിടെ ഒരു ക്വിസ് മാസ്റ്ററേഷോലെയും റഫറിയേഷോലെയും പെരുമാറേണ്ടതുണ്ട്. ഇങ്ങനെ ഒരു ഗ്രൂപ്പ് പറയുന്ന കാര്യം മറ്റേ ഗ്രൂപ്പ് നിലവിൽ എഴുതിയിട്ടില്ലെങ്കിൽ പറഞ്ഞ ഗ്രൂപ്പിന് ഒരു പോയിന്റ് ലഭിക്കുന്നു. എഴുതിയിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ

എഴുതിയ ഗ്രൂപ്പിന് ഒരു പോയിന്റ് ലഭിക്കുന്നു. ഇതിന്റെ വിധികർത്താവ് ആർ.പി ആണ്. ഇങ്ങനെ അഞ്ച് കാര്യങ്ങൾ ഘട്ടം ഘട്ടമായി പറയാൻ ഒരോ ഗ്രൂപ്പിനും അവസരം കൊടുക്കാവുന്നതാണ്.(ഒരു കാര്യം ഒരു ഗ്രൂപ്പ് പറഞ്ഞതിനു ശേഷം മറ്റേ ഗ്രൂപ്പിന് അവസരം കൊടുക്കണം.)

ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ലഭിച്ച സ്കോർ പ്രദർശിപ്പിക്കാവുന്നതാണ്.

പരിശീലകൻ പഠിതാക്കളെ രണ്ട് ഗ്രൂപ്പുകളാക്കുന്നു- ഈ സെഷന് മാത്രമായി ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ലീഡറെ കണ്ടെത്തുന്നു.

നറുക്കെടുപ്പിലൂടെ ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും വിഷയം തീരുമാനിക്കുന്നു.

തുടർന്ന് പരിശീലകൻ അവതരിപ്പിക്കുന്നു.

നമ്മുടെ ഗെയിമിന്റെ നിയമാവലി എല്ലാവർക്കും ബോധ്യമായല്ലോ. ഗെയിം ആരംഭിക്കുന്നതിനുമുമ്പ് നമുക്ക് ലഭിച്ച വിഷയത്തെക്കുറിച്ച് കുറച്ച് കൂടി കാര്യങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കുന്നതിനായി ഒരു ചെറിയ വീഡിയോ കൂടി കണ്ടാലോ?

നേരത്തെ നാം മനസ്സിലാക്കിയവയും ഈ വീഡിയോയിലുള്ള വിവരങ്ങളും ചേർത്ത് നമുക്ക് കാര്യങ്ങൾ തയാറാക്കാം.

തുടർന്ന് LK-Resources/Session_2 ഫോൾഡറിലെ hitech+littlekites.mp4 എന്ന വീഡിയോ പരിശീലകൻ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

വീഡിയോയ്ക്ക് ശേഷം പഠിതാക്കളോട് ഗെയിം കളിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുന്നു.

പഠിതാക്കൾ ഗെയിം കളിക്കുന്നു.

രണ്ടു ഗ്രൂപ്പുകളെയും പരമാവധി പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കാൻ പരിശീലകൻ പ്രത്യേകം ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണ്.

പ്രവർത്തനം 2.2 ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സിന്റെ റോൾ

ഹൈടെക്, ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് പദ്ധതികളെക്കുറിച്ച് മനസ്സിലാക്കിയ കാര്യങ്ങളാണ് കഴിഞ്ഞ സെഷനിൽ വിദ്യാർത്ഥികൾ ഒരു ഗെയിമിലൂടെ അവതരിപ്പിച്ചത്.

ഗെയിമിന്റെ അവസാനം ഓരോ വിഷയത്തിലുമുള്ള പ്രധാന കാര്യങ്ങൾ ക്രോഡീകരണം എന്ന രീതിയിൽ പരിശീലകൻ കൂട്ടിച്ചേർക്കണം. ഇതിൽ ഹൈടെക് പദ്ധതിയുടെ വിശദാംശങ്ങൾ പരിശീലകൻ ആദ്യം അവതരിപ്പിച്ചതിനുശേഷം അതിന്റെ തുടർച്ചയായാണ് ഈ പ്രവർത്തനം അവതരിപ്പിക്കേണ്ടത്.

ഫൈടെക് പദ്ധതിയുടെ ക്രോഡീകരണത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്താവുന്നവ

- പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ സംരക്ഷണയജ്ഞത്തിന്റെ ഭാഗം
- എട്ടു മുതൽ പന്ത്രണ്ട് വരെ സംസ്ഥാനത്തെ എല്ലാ ക്ലാസ്റ്റർമിഡ്യം ലാപ്ടോപ്പ്,പ്രൊജക്ടർ, ഇന്റർനെറ്റ് സംവിധാനം, ശബ്ദസംവിധാനം
- ക്ലാസ്റ്റർ വിനിമയരീതി മാറുന്നു.
- ഇതിനനുസൃതമായി എല്ലാ അധ്യാപകർക്കും അവധിക്കാലത്ത് പരിശീലനം നൽകിയിട്ടുണ്ട്.
- സ്കൂളിൽ സജ്ജീകരിച്ച ഹാർഡ്‌വെയർ ഉപകരണങ്ങൾ സുരക്ഷിതമായും കാര്യക്ഷമമായും നില നിൽക്കേണ്ടതുണ്ട്.
-

ഉദ്ദേശ്യങ്ങൾ

- ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങളുടെ റോൾ ബോധ്യപ്പെടുത്തുന്നതിന്
- ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് പ്രവർത്തനപദ്ധതികൾ, പ്രവർത്തന കലണ്ടർ, നടത്തിപ്പ് വിശദാംശങ്ങൾ എന്നിവയെക്കുറിച്ചുള്ള സാമാന്യധാരണ നേടുന്നതിന്

സാമഗ്രികൾ/ഉപകരണങ്ങൾ

- LK-Resources/Session_2 എന്ന ഫോൾഡറിലെ Little Kites-Role .pdf എന്ന ഫയൽ

പരിശീലകൻ അവതരിപ്പിക്കുന്നു.

ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് പദ്ധതിയെക്കുറിച്ച് കുറച്ച് കാര്യങ്ങളെ അവതരിപ്പിച്ചുവല്ലോ.

ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് പദ്ധതിയുടെ ഭാഗമായി പ്രവർത്തിക്കുന്നവരാണ് നാമെല്ലാവരും. ഫൈടെക് ക്ലാസ്റ്ററുകളിലെ ഐ.സി.ടി അധിഷ്ഠിതവിനിമയവും സുഗമമാക്കുന്നതിന് ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങൾക്ക് നിർണായകമായ റോൾ ഉണ്ട്. ഇതിന് ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗം എന്ന രീതിയിൽ പദ്ധതിയെക്കുറിച്ചുള്ള വിശദാംശങ്ങൾ നാമെല്ലാവരും അറിയേണ്ടതുണ്ട്.

അവയേതെല്ലാമാണെന്ന് നമുക്ക് പരിചയപ്പെടാം.

തുടർന്ന് LK-Resources/Session_2 ഫോൾഡറിലെ Little Kites-role.pdf എന്ന പ്രസന്റേഷന്റെ സഹായത്തോടെ ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് പദ്ധതിയുടെ വിശദാംശങ്ങൾ പരിശീലകൻ അവതരിപ്പിക്കുന്നു.

പ്രത്യേക ശ്രദ്ധക്ക്: ഓരോ സ്റ്റേഡിയം അവതരിപ്പിക്കുമ്പോൾ അതുമായി ബന്ധപ്പെട്ടുള്ള സംശയനിവാരണവും കൂടി സെഷനിൽ നടക്കേണ്ടതാണ്.

ലിറ്റിൽ കൈറ്റ് അംഗങ്ങളുടെ റോൾ ഓരോ അംഗത്തിനും മനസ്സിലാക്കുന്നതിനായി വിശദമായ ചർച്ച ഈ സെഷനിൽ നടക്കേണ്ടതാണ്.

സമയം 12.15 മുതൽ 1.15 വരെ

സെഷൻ -3 കളിയിൽ അല്പം കാര്യം

ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങളിലെ പ്രോഗ്രാമിങ് അഭിരുചി പരിപോഷിപ്പിക്കുന്നതിനും അതോടൊപ്പം പദ്ധതിയുടെ ഭാവി പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ താല്പര്യം ജനിപ്പിക്കുന്നതിനുമായി ഉദ്ദേശിച്ചുള്ള സെഷൻ. എട്ടാം ക്ലാസിൽ വിദ്യാർത്ഥികൾ പരിചയപ്പെട്ട സ്ക്രാച്ച്സോഫ്റ്റ്വെയർ ഉപയോഗിച്ചുള്ള ഗ്രൂപ്പ് പ്രവർത്തനത്തിലൂടെയാണ് ഈ സെഷൻ വിനിയമം ചെയ്യുന്നത്. ഇതിനായി ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ഒരു ലാപ്ടോപ്പ് കമ്പ്യൂട്ടർ (ആകെ 6) വീതം സജ്ജമാക്കേണ്ടതാണ്.

പ്രവർത്തനം 3.1: സ്ക്രാച്ച് സോഫ്റ്റ്വെയർ - ഒർമ്മപുതുക്കൽ

ഉദ്ദേശ്യങ്ങൾ:

- കമ്പ്യൂട്ടർ പ്രോഗ്രാമിംഗിൽ ആഭിരുചി വളർത്തുന്നതിന്
- For ever loop, If എന്നീ കണ്ട്രോൾ സ്ട്രക്ചറുകൾ മനസ്സിലാക്കുന്നതിന്.
- touching color, point in direction എന്നീ കോഡ് ബ്ലോക്കുകളുടെ ഉപയോഗം മനസ്സിലാക്കുന്നതിന്.
- **സാമഗ്രികൾ/ഉപകരണങ്ങൾ**
 - ഗ്രൂപ്പിന് ഒരു ലാപ്ടോപ്പ്

- LK-Resources/Session_3 ഫോൾഡറിലെ games/01_Car_Game.sb
- LK-Resources/Session_3 ഫോൾഡറിലെ games/02_Ball_Bounce.sb
- LK-Resources/Session_3 ഫോൾഡറിലെ games/03_Cat_Jump.sb
- LK-Resources/Session_3 ഫോൾഡറിലെ 01_Demo-1.sb

എട്ടാം ക്ലാസിൽ പരിചയപ്പെട്ട സ്ക്രാച്ച് കാർ ഗെയിം (LK-Resources/Session_3/games/1_Car_Game.sb) പരിശീലകൻ പ്രദർശിപ്പിച്ച് ഗെയിം കളിക്കുന്നു. തുടർന്ന് RP കുട്ടികളോട് ഏത് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ചാണ് ഇത് തയ്യാറാക്കിയിരിക്കുന്നത്? എന്ന് ചോദിക്കുന്നു.(ആദ്യം ഉത്തരം പറയുന്ന ഗ്രൂപ്പിന് പോയിന്റ് നൽകാം)

പരിശീലകൻ കൂട്ടിച്ചേർക്കുന്നു.

എട്ടാം ക്ലാസിലെ ICT പാഠപുസ്തകത്തിലെ എന്റെ സ്വന്തം കമ്പ്യൂട്ടർ ഗെയിം എന്ന പാഠഭാഗത്ത് ഈ ഗെയിം നിങ്ങൾ തയ്യാറാക്കിയിട്ടുണ്ടോ?

ഇതു പോലെ ധാരാളം ഗെയിമുകൾ സ്ക്രാച്ച് ഉപയോഗിച്ച് തയ്യാറാക്കാൻ കഴിയും.

തുടർന്ന് ആർ.പി. മറ്റു ചില സ്ക്രാച്ച് ഗെയിമുകൾ കുടി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. (LK-Resources/Session_3/games/02_Ball_Bounce.sb, games/03_Cat_Jump.sb)

ഒരോ ഗ്രൂപ്പുകളിൽ നിന്നും ഒന്നോ രണ്ടോ കുട്ടികൾക്ക് അവർക്കായി സജ്ജമാക്കിയ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഈ ഗെയിം കളിക്കാൻ അവസരം നൽകുന്നു.

ഇത് ഒരു മത്സരമായി അവതരിപ്പിക്കണം. RP സ്റ്റാർട്ട് പറഞ്ഞ് കഴിഞ്ഞ് 1 മിനിറ്റ് സമയം കളിക്കാൻ സമയം നൽകുന്നു. ഇടയ്ക്ക് Game Over ആയാലും കളി റീസ്റ്റാർട്ട് ചെയ്യാം. RP സ്റ്റോപ്പ് പറയുമ്പോൾ കളി നിർത്തണം. ഇപ്പോൾ സ്ക്രീനിൽ കാണുന്ന പോയിന്റായിരിക്കും ഫൈനൽ സ്കോർ. സ്കോറിന്റെ അടിസ്ഥാനത്തിൽ സ്ഥാനം കണ്ടെത്തി ഗ്രൂപ്പുകൾക്ക് പോയിന്റ് നൽകാം.

ഓരോ ഗ്രൂപ്പും ഗെയിം കളിക്കുന്നു

പരിശീലകൻ ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ലഭിച്ച സ്ലോറുകൾ രേഖപ്പെടുത്തുന്നു.

RP അവതരിപ്പിക്കുന്നു.

ഇതു പോലുള്ള ഗെയിമുകൾ നിങ്ങൾക്കും തയ്യാറാക്കാൻ കഴിയും. ഗെയിമുകളും മറ്റും സ്വന്തമായി നിർമ്മിക്കുന്നതിന് പ്രോഗ്രാമിങ്ങിൽ അടിസ്ഥാന ധാരണകൾ നേടേണ്ടതുണ്ട്. നമുക്കും സ്ക്രാച്ച് ഉപയോഗിച്ച് ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്യാം.

തുടർന്ന് പരിശീലകൻ LK-Resources/Session_3 ഫോൾഡറിലെ RP 01_Demo-1.sb എന്ന ഗെയിം പ്രദർശിപ്പിച്ച് ചോദ്യം ഉന്നയിക്കുന്നു.

എന്താണ് ഈ പ്രോഗ്രാം പ്രവർത്തിപ്പിക്കുമ്പോൾ കാണാൻ കഴിയുന്നത്?

.....

- പച്ച പ്രതലത്തിൽ തട്ടുമ്പോൾ പന്തിന്റെ ചലന ദിശ ഇടത്തോട്ടും ചുവപ്പ് പ്രതലത്തിൽ തട്ടുമ്പോൾ പന്തിന്റെ ചലന ദിശ വലത്തോട്ടും മാറുന്നു.

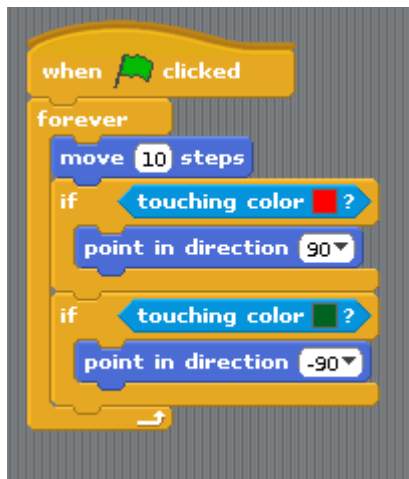
ഇത് സ്ക്രാച്ച് ഉപയോഗിച്ച് എങ്ങനെ തയ്യാറാക്കാം?

.....

കുട്ടികൾ ഗ്രൂപ്പിൽ ആലോചിച്ച് എഴുതി അവതരിപ്പിക്കാൻ അവസരം നൽകുന്നു.

തുടർന്ന് ഈ പ്രോഗ്രാം തയ്യാറാക്കുന്ന വിധം ചുവടെ നൽകിയ രീതിയിൽ RP വിശദീകരിക്കുന്നു.

- സ്ക്രാച്ച് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ തുറക്കുക
- സ്റ്റേജ്, സ്പ്രൈറ്റ്, കോഡ് ബ്ലോക്കുകൾ എന്നിവയെ പൊതുവായി പരിചയപ്പെടുത്തുക
- സ്റ്റേജിൽ നിലവിലുള്ള സ്പ്രൈറ്റ് നീക്കം ചെയ്യുക.
- പന്ത് സ്പ്രൈറ്റായി ഉൾപ്പെടുത്തുക.
- ബാക്ക്ഗ്രൗണ്ട് എഡിറ്റ് ചെയ്ത് ചുവപ്പും പച്ചയും പ്രതലങ്ങൾ വരച്ച് ചേർക്കുക.
- സ്ക്രിപ്റ്റ് ഏരിയയിൽ ചുവടെ കാണുന്ന കോഡ് വിശദീകരണം നൽകി കൂട്ടിച്ചേർക്കുക.



പ്രവർത്തനം 3.2 : ഗ്രൂപ്പ് പ്രവർത്തനം

ഉദ്ദേശ്യങ്ങൾ:

- കമ്പ്യൂട്ടർ പ്രോഗ്രാമിംഗിൽ ആഭിരുചി വളർത്തുക.
- നൽകിയ പ്രശ്നം അപഗ്രഥിച്ച് യുക്തിപരമായി ചിന്തിച്ച് പ്രശ്നപരിഹാരം നടത്തുന്നതിന്.

സാമഗ്രികൾ/ഉപകരണങ്ങൾ

- ഗ്രൂപ്പിന് ഒരു ലാപ്ടോപ്പ്
- LK-Resources/Session_3 ഫോൾഡറിലെ 02_Task-1.sb
- LK-Resources/Session_3 ഫോൾഡറിലെ 03_Task-1_ans.sb

പരിശീലകൻ 03_Task-1_ans.sb പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

എന്താണ് ഈ പ്രോഗ്രാം പ്രവർത്തിപ്പിക്കുമ്പോൾ കാണാൻ കഴിയുന്നത്? - RP ചോദിക്കുന്നു.

02_Task-1.sb (കോഡ് ഉൾപ്പെടുത്താത്തത്)എന്ന ഫയൽ തുറക്കാൻ ഒരോ ഗ്രൂപ്പിനോടും ആവശ്യപ്പെടുന്നു. ഈ ഫയലിൽ കോഡ് ബ്ലോക്കുകൾ കൂട്ടി ചേർത്ത് RP പ്രദർശിപ്പിച്ച സ്ക്രോച്ച് പ്രോഗ്രാം (03_Task-1_ans.sb) പോലെ പ്രവർത്തന സജ്ജമാക്കാൻ കുട്ടികളോട് ആവശ്യപ്പെടുന്നു. ടാസ്ക് ആദ്യം ശരിയായി പൂർത്തിയാക്കുന്ന ക്രമത്തിൽ ഗ്രൂപ്പുകൾക്ക് സ്റ്റോർ നൽകുന്നു.

തുടർന്ന് RP പ്രോഗ്രാം വിശദീകരിക്കുന്നു.



1.15 മുതൽ 2.00 വരെ - ഉച്ചഭക്ഷണം

സമയം 2.00 മുതൽ 3.15 വരെ

സെഷൻ 4- ഹൈടെക് ക്ലാസ് മുറി -പിന്തുണാ പ്രവർത്തനങ്ങൾ

പ്രവർത്തനം 4.1 പ്രൊജക്ടർ സജ്ജീകരണം

ഹൈടെക് ക്ലാസ് മുറികളിലെ പ്രധാന ഉപകരണങ്ങളിലൊന്നായ പ്രൊജക്ടർ ശരിയായ രീതിയിൽ കൈകാര്യം ചെയ്യുന്നതിനും അത് പ്രവർത്തിപ്പിക്കുമ്പോൾ നേരിടുന്ന പ്രശ്നങ്ങൾ പരിഹരിക്കുന്നതിന് അധ്യാപകരെ സഹായിക്കുന്നതിന് ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങളെ പ്രാപ്തരാക്കുക എന്നതാണ് 'പ്രൊജക്ടർ സജ്ജീകരണം' എന്ന പ്രവർത്തനംകൊണ്ട് ലക്ഷ്യമിടുന്നത്.

ഉദ്ദേശ്യങ്ങൾ

- പ്രൊജക്ടർ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുമ്പോൾ നേരിടുന്ന പ്രശ്നങ്ങൾ പരിഹരിക്കുന്നതിന് കുട്ടികളെ പ്രാപ്തരാക്കുക
- പ്രൊജക്ടർ ശരിയായ രീതിയിൽ പരിപാലിക്കുന്നതിന്

സാമഗ്രികൾ

- പ്രൊജക്ടർ, ലാപ്ടോപ്പ്, പ്രൊജക്ടർ റിമോട്ട് കൺട്രോളർ

- LK-Resources/Session_4/ Projector_settings ഫോൾഡറിലെ Projector_settings.mp4, Sound_settings.mp4, Projector_settings_troubleshooting.pdf എന്നീ ഫയലുകൾ (ഈ ഫയലുകൾ പഠിതാക്കളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലും കോപ്പി ചെയ്തിട്ടുണ്ടാവണം.)
- LK-Resources/Session_4 എന്ന ഫോൾഡറിലെ Blender_Animated_movie.mp4 എന്ന വീഡിയോ
- Blender_Animated_movie.mp4 എന്ന ഒരു വീഡിയോ കോപ്പി ചെയ്ത് പെൻഡ്രൈവ്

മുന്നോടുകൂട്ടൽ

ചുവടെ നൽകിയ ക്രമീകരണങ്ങൾ ഉച്ച ഭക്ഷണസമയത്ത് ചെയ്യണം.

- പരിശീലനത്തിന് സജ്ജമാക്കിയ RP യുടെ ലാപ്ടോപ്പിലെ Display settings ൽ mirror displays ഒഴിവാക്കി Apply ചെയ്യുക.
- പ്രൊജക്ടറിന്റെ Presentation Mode മാറ്റുക (ഇമേജ് തലകീഴായി കാണണം). ഇതൊടൊപ്പം
- Keystone തെറ്റായി ക്രമീകരിക്കുക.
- ലാപ്ടോപ്പിൽനിന്ന് പ്രൊജക്ടർ കേബിൾ (vga/hdmi) വേർപ്പെടുത്തുക.
- ലാപ്ടോപ്പിലെ സൗണ്ട് mute ചെയ്യുക. ലാപ്ടോപ്പ് ഓഫ് ചെയ്യുക.
- LK-Resources/Session_4/ Projector_settings എന്ന ഫോൾഡർ വിദ്യാർത്ഥികളുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ കോപ്പി ചെയ്തിരിക്കണം.

പ്രക്രിയ

പരിശീലകൻ ഒരു പെൻഡ്രൈവ് പ്രദർശിപ്പിച്ച് അവതരിപ്പിക്കുന്നു.

"ഈ പെൻഡ്രൈവിൽ ഒരു വീഡിയോ (Blender_Animated_movie.mp4) ഉണ്ട്. അത് ഈ ലാപ്ടോപ്പിലേക്ക് കോപ്പി ചെയ്ത് ഈ പ്രൊജക്ടർ ഉപയോഗിച്ച് ഫുൾസ്ക്രീനിൽ ഇവിടെ പ്രദർശിപ്പിക്കണം. എങ്ങനെ പ്രദർശിപ്പിക്കാം?"

കട്ടികൾ അതിന്റെ ഘട്ടങ്ങൾ വിശദീകരിക്കട്ടെ.

(ലാപ്ടോപ്പും പ്രൊജക്ടറും കണക്ട് ചെയ്യുക, പ്രൊജക്ടറിന്റെ Presentation Mode മാറ്റുക, Display settings മാറ്റുക, സൗണ്ട് un-mute ചെയ്യുക)

ഓരോ ഘട്ടവും ചുവടെ നൽകിയ ക്രമത്തിൽ ഓരോ ഗ്രൂപ്പും ചെയ്യട്ടെ. (ഒരു ഗ്രൂപ്പിന് അറിയില്ലെങ്കിൽ ആ പ്രവർത്തനം അടുത്ത ഗ്രൂപ്പ് ചെയ്യട്ടെ)

പ്രവർത്തനം സ്വയം ചെയ്യുന്നതിന് ആവശ്യമെങ്കിൽ LK-Resources/Session_4/Projector_Settings ഫോൾഡറിലെ സഹായക ഫയലുകൾ വിദ്യാർത്ഥികളോട് പരിശോധിക്കാൻ നിർദ്ദേശിക്കാം

- ഗ്രൂപ്പ് 1. ലാപ്ടോപ്പും പ്രൊജക്ടറും vga/hdmi കണക്ട് ചെയ്ത് ലാപ്ടോപ്പും പ്രൊജക്ടറും ഓൺ ചെയ്യുന്നു
- ഗ്രൂപ്പ് 2. പ്രൊജക്ടറിന്റെ Presentation Mode (തലകീഴായ ഇമോജ്) ശരിയായി ക്രമീകരിക്കുന്നു.
- ഗ്രൂപ്പ് 3. ലാപ്ടോപ്പിന്റെ Display settings ൽ mirror displays സെറ്റ് ചെയ്യുന്നു
- ഗ്രൂപ്പ് 4. വീഡിയോ കോപ്പി ചെയ്യുന്നു. പെൻഡ്രൈവ് അൺമൗണ്ട് ചെയ്യുന്നു, വീഡിയോ പ്ലേ ചെയ്ത് ഫുൾസ്ക്രീനിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. സൗണ്ട് unmute ചെയ്യുന്നു.
- ഗ്രൂപ്പ് 5. ഡിസ്പ്ലേ ആക്രൂതി ശരിയായി ക്രമീകരിക്കുന്നു (keystone settings)
- പ്രൊജക്ടർ ഓഫ് ചെയ്യുന്ന വിധം അടുത്ത ഗ്രൂപ്പ് വിശദീകരിക്കുന്നു.

ചുവടെ നൽകിയവയുടെ വിശദാംശങ്ങളിലൂടെ RP അവതരിപ്പിക്കുന്നു

1. പ്രൊജക്ടർ ഓഫ് ചെയ്യുന്നത്.
 - ശരിയായ രീതിയിൽ പ്രൊജക്ടർ ഷട്ട്ഡൗൺ ചെയ്തില്ലെങ്കിൽ ഉണ്ടാകുന്ന പ്രശ്നങ്ങൾ
2. Display settings ക്രമീകരിക്കുന്ന വിധം
 - തലകീഴായതും, ഇടംവലം തിരിഞ്ഞതുമായ സ്ക്രീൻ ശരിയായി ക്രമീകരിക്കുന്ന

വിധം

- 4. vga/hdmi എന്നിവ ക്രമീകരിക്കുന്ന വിധം
- 5. keystone settings
- 6. Eco (blank, hide) mode
- 7. Sound settings (change output to hdmi/speakers/headphones)

തുടർന്ന് പരിശീലകൻ കൂട്ടിച്ചേർക്കുന്നു.

“ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങൾ ഇല്ലാത്ത ക്ലാസിലെ രണ്ട് കുട്ടികളെങ്കിലും പ്രൊജക്ടർ ക്രമീകരണങ്ങളെ സംബന്ധിച്ച് നിങ്ങൾ പരിശീലനം നൽകേണ്ടതുണ്ട്. എന്തെല്ലാം കാര്യങ്ങളാണ് നിങ്ങൾ അവരെ പരിശീലിപ്പിക്കുക?”

ഓരോ ഗ്രൂപ്പും കുറിപ്പുകൾ തയ്യാറാക്കട്ടെ. കുറിപ്പുകൾ തയ്യാറാക്കുന്നതിനുള്ള സഹായത്തിനായി LK-Resources/Session_4/ Projector_settings ഫോൾഡറിലെ Projector_settings.mp4, Sound_settings.mp4, Projector_settings_troubleshooting.pdf എന്നീ ഫയലുകൾ ഓരോ ഗ്രൂപ്പും തുറന്ന് അവയിലെ ഉള്ളടക്കം പരിശോധിക്കട്ടെ.

തയ്യാറാക്കിയ കുറിപ്പുകൾ ഓരോ ഗ്രൂപ്പും അവതരിപ്പിക്കുന്നു.

ലിറ്റിൽകൈറ്റ്സിന്റെ ജൂൺമാസത്തെ യൂണിറ്റ്തല ആക്ടിവിറ്റിയായി ഇവ അവതരിപ്പിക്കാൻ നിർദ്ദേശിക്കുന്നു.

സമയം 3.15 മുതൽ 4.15 വരെ

സെഷൻ 5 - ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് : ഹൈലൈറ്റ്സ്

ആമുഖം

ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങളുടെ രണ്ട് വർഷം നീണ്ടുനില്ക്കുന്ന പരിശീലനത്തിന്റെ ഭാഗമായി അവർ പരിചയപ്പെടുന്ന ചില മേഖലകളിലെ ചില പ്രവർത്തനങ്ങൾ പരിചയപ്പെടുത്തുകയാണ് ഈ സെഷൻ കൊണ്ട് ഉദ്ദേശിക്കുന്നത്. കുട്ടികൾക്ക് ഏറെ

താത്പര്യമുള്ള മൊബൈൽ ആപ്ലിക്കേഷൻ മേഖലയും ആനിമേഷൻ മേഖലയും ആണ് ഇവിടെ പൊതുവായി ഡെമോ ചെയ്യുന്നത്. കുട്ടികളുടെ ജിജ്ഞാസ ഉണർത്തുന്ന തരത്തിലായിരിക്കണം ഈ സെഷൻ അവതരിപ്പിക്കേണ്ടത്.

പ്രവർത്തനം 5.1 -മൊബൈൽഗെയിം പരിചയപ്പെടാം

ഉദ്ദേശ്യങ്ങൾ

- ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങളുടെ പരിശീലനകാലയളവിൽ പരിചയപ്പെടുന്ന മേഖലകളിലെ പ്രവർത്തനങ്ങളെ പറ്റി ധാരണ നേടുന്നതിന്.

ഉപകരണങ്ങളും വിഭവങ്ങളും

- 1 മുതൽ 10 വരെയുള്ള സംഖ്യകളുടെ ഗുണനത്തിന്റെ ഇൻററാക്ടീവ് ആപ്പ്(LK-Resources/Session_5 ഫോൾഡറിലെ multiplication.apk) ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്ത മൊബൈൽ ഫോൺ
- ബ്ലൺഡറിൽ തയ്യാറാക്കിയ ആനിമേഷൻ വീഡിയോ ക്ലിപ്പുകൾ (LK-Resources/Session_5 ഫോൾഡറിലെ 3D Animation_1.mp4, 3D Animation_2 .mp4)

മുന്നോടുകൂടി

- ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും പ്രവർത്തനക്ഷമമായ ഓരോ കമ്പ്യൂട്ടർ സജ്ജീകരിച്ചിരിക്കണം.
- എല്ലാ കമ്പ്യൂട്ടറിലും MIT App Inventor(Offline) ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്തിട്ടുണ്ടാവണം.
- ഓരോ കമ്പ്യൂട്ടറിന്റേയും ഡസ്ക്ടോപ്പിൽ LK-Resources/Session_5 ഫോൾഡറിലെ multiplication.aia എന്ന മൊബൈൽ ആപ്പ് കോപ്പി ചെയ്തിരിക്കണം.
- ആർ.പിയുടെ മൊബൈലിൽ LK-Resources/Session_5 ഫോൾഡറിലെ multiplication.apk ആപ്പ് ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്തിരിക്കണം.
- ആർ.പിയുടെ മൊബൈലിൽ screen cast view ആപ്പ് ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്ത് കമ്പ്യൂട്ടറുമായി സ്ക്രീൻകാസ്റ്റ് ചെയ്തിട്ടുണ്ടാവണം.

പ്രക്രിയയുടെ വിശദാംശങ്ങൾ

ആർ.പി ചില ചോദ്യങ്ങൾ ഉന്നയിച്ച് സെഷൻ തുടങ്ങുന്നു.

ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് കൂട്ടായ്മയുടെ ലക്ഷ്യങ്ങളും അതിലെ അംഗങ്ങളുടെ ഉത്തരവാദിത്തങ്ങളും ചുമതലകളും രാവിലെയുള്ള സെഷനിലൂടെ മനസ്സിലാക്കിയല്ലോ ? രണ്ട് വർഷങ്ങളായി നീണ്ടു നില്ക്കുന്ന പരിശീലനകാലയളവിൽ നിങ്ങൾക്ക് പരിചയപ്പെടാൻ ഏറ്റവും കൂടുതൽ താല്പര്യപ്പെടുന്ന മേഖലകൾ ഏതൊക്കെയാണ്?

- മൊബൈൽ അപ്ലിക്കേഷൻ
- ഇലക്ട്രോണിക്സ്
- ഡി.ടി. പി
- ആനിമേഷൻ
-
-

ഇതിൽ മൊബൈൽ അപ്ലിക്കേഷൻ, 3D ആനിമേഷൻ എന്നിവയുടെ പ്രാധാന്യത്തിന് ഊന്നൽ കൊടുത്ത് ആർ.പി ക്രോഡീകരിക്കുന്നു.

തുടർന്ന് LK-Resources/Session_5 ഫോൾഡറിലെ multiplication.apk ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്ത ആർ.പി യുടെ മൊബൈൽ സ്ക്രീൻ കാസ്റ്റ് മുഖേനെ പ്രൊജക്ടറിൽ കാണിച്ച് പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നു. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിലേയും ഏതാനും അംഗങ്ങൾക്ക് ഗെയിം പ്രവർത്തിപ്പിച്ച് ഉത്തരം നൽകുവാനും പ്രവർത്തിപ്പിച്ച് നോക്കുവാനും അവസരം നൽകണം.

തുടർന്ന് റിസോഴ്സ് ഫോൾഡറിലെ multiplication.aia എന്ന മൊബൈൽ ആപ്പ് MIT App Inventor സോഫ്റ്റ്‌വെയറിലേക്ക് ഇംപോർട്ട് ചെയ്ത് ആപ്പിന്റെ വിശദാംശങ്ങൾ ചുവടെ നൽകിയ രീതിയിൽ അവതരിപ്പിക്കുന്നു.

- അപ്ലിക്കേഷൻ തുറക്കുക- Applications - Programming - MIT App Inventor
- അപ്ലിക്കേഷനിലേക്ക് നേരത്തെ തയ്യാറാക്കിയ പ്രൊജക്ട് ഇംപോർട്ട് ചെയ്യുക. Project - Import my project (aia) from my computer - Browse ചെയ്ത് Session_5 ലെ multiplication.aia ഫയൽ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു

തുടർന്ന് ഈ അപ്ലിക്കേഷനിലെ Designer View ൽ Blocks View ൽ പരിചയപ്പെടുത്തുന്നു. ഈ അപ്ലിക്കേഷൻ തുടർന്നുള്ള മാസത്തെ പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ലിറ്റിൽ കൈറ്റ്സ് അംഗങ്ങൾ വിശദമായി ഇവ പഠിക്കുമെന്നതിനാൽ എല്ലാ

കമ്പോണൻസും ബ്ലോക്കുകളും വിശദമാക്കേണ്ടതില്ല.

Connect - Emulator വഴി ആപ്പിന്റെ പ്രവർത്തനം കാണിക്കുന്നു. ആർ.പി ഒന്നോ രണ്ടോ തവണ ഗുണന പ്രവർത്തനം Emulator ൽ ഡെമോ ചെയ്യണം. ശരിയായ ഉത്തരവും തെറ്റായ ഉത്തരവും പ്രവർത്തനത്തിൽ ഉൾപ്പെടുത്തണം.

ആപ്പ് തയാറാക്കുമ്പോൾ എല്ലാം ശരിയായി പ്രവർത്തിക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ അതിനെ മൊബൈലിൽ ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യുന്ന അപ്ലിക്കേഷനായി മാറ്റുന്നതിന് Build - App(Save .apk to my computer) എന്ന ക്രമത്തിൽ apk ആയി മാറ്റുന്ന പ്രവർത്തനവും ഡെമോ ചെയ്യുന്നു.

തുടർന്ന് ആർ.പി multiplication.aia എന്ന മൊബൈൽ ആപ്പിന്റെ ഡിസൈസർ വ്യൂവും ബ്ലോക്ക് വ്യൂവും വീണ്ടും കാണിച്ചതിന് ശേഷം സ്ക്രോച്ചുമായുള്ള സമാനത ബോധ്യപ്പെടുത്തുന്നു. (കോഡുകളും കോഡുകൾ ക്രമീകരിക്കുന്നവിധവും)

ശേഷം പരിശീലകൻ ചോദ്യം ഉന്നയിക്കുന്നു.

ഈ മൊബൈൽ ഗെയിമിൽ 1 മുതൽ 10 വരെയുള്ള രണ്ട് സംഖ്യകളുടെ ഗുണനമാണ് നമുക്ക് ചെയ്യാൻ സാധിക്കുക എന്ന് നാം മനസ്സിലാക്കിയല്ലോ

ഇതിനു പകരം 1 മുതൽ 100 വരെയുള്ള രണ്ട് സംഖ്യകളുടെ സങ്കലനത്തിന് യോജിച്ച രീതിയിലേക്ക് മാറ്റി ക്രമീകരിച്ച് നോക്കിയാലോ?

ഏത് ഗ്രൂപ്പിനാണ് ഇത് ആദ്യം ചെയ്യാൻ സാധിക്കുക?

തുടർന്ന്, അതിനായി വരുത്തേണ്ട മാറ്റങ്ങളുടെ ചെറിയ സൂചനകൾ ആവശ്യമാണെങ്കിൽ ആർ.പി നൽകുന്നു.

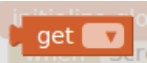
വരുത്തേണ്ട മാറ്റങ്ങൾ കുട്ടികൾ സ്വയംകണ്ടുപിടിക്കുന്നതിന് പ്രാധാന്യം കൊടുക്കണം. തുടർന്ന് കുട്ടികൾ അവരുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ കോപ്പി ചെയ്തിരിക്കുന്ന multiplication.aia എന്ന പ്രോജക്ട് ഫയൽ MIT App Inventor സോഫ്റ്റ്‌വെയറിൽ തുറന്ന് ഡിസൈനർ വ്യൂവിനും ബ്ലോക്ക് വ്യൂവിനും സങ്കലനപ്രക്രിയക്ക് യോജിച്ച രീതിയിലേക്ക് ആവശ്യമായ

മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തുന്നു. ആപ്പ് തുറക്കാനും ഡിസൈനർ വ്യവിലും ബ്ലോക്ക് വ്യവിലും എത്താനും കുട്ടികൾക്ക് പ്രയാസം അനുഭവപ്പെടുകയാണെങ്കിൽ ആർ.പി ഇടപെടണം. ഗ്രൂപ്പുകൾ നടത്തിയ ക്രമീകരണങ്ങൾ വിജയമാണെങ്കിൽ പൊതുവായി കാണിക്കുകയും അഭിനന്ദിക്കുകയും വേണം.

പരിശീലകയോ/നോട് : ഡിസൈനർ വ്യവിലെ Label2 വിലെ Text എന്ന ഭാഗത്ത് കാണുന്ന X എന്നതിന് പകരം + എന്ന ചിഹ്നം ചേർക്കുക. ബ്ലോക്ക് വ്യവിലെ do to SET QUESTION എന്ന ബ്ലോക്കിൽ രണ്ട് സ്ഥലത്തും random integer 1 to 10 എന്നതിന് പകരം random integer 1 to 100 എന്നാക്കി മാറ്റുക. get global answer to get global num1 x get global num2 എന്നതിന് പകരം get global answer to get global num1 + get global num2 എന്നതായി മാറ്റണം. അതിനായി Math Block ൽ നിന്ന്



എടുത്ത് അതിലേക്ക് Variables Block ൽ



രണ്ട് സ്ഥലത്തും

ഉൾപ്പെടുത്തുകയും അവിടെ കാണുന്ന കോമ്പോ ബോക്സിൽ നിന്ന് global NUM1 ൂം global NUM2 ൂം ഉൾപ്പെടുത്തണം.

മൾട്ടിപ്ലിക്കേഷൻ ആപ്പിന്റെ ബ്ലോക്ക് വ്യവ

```

initialize global NUM1 to 0
initialize global NUM2 to 0
initialize global ANSWER to 0
when Screen1.Initialize
do call SET_QUESTION

to SET_QUESTION
do
  set global NUM1 to random integer from 1 to 10
  set global NUM2 to random integer from 1 to 10
  set global ANSWER to (get global NUM1) x (get global NUM2)
  set NUMBER_1.Text to (get global NUM1)
  set NUMBER_2.Text to (get global NUM2)
  set TextBox1.Text to ""

```

```

when Button1 .Click
do
  if
  then
    call Notifier1 .ShowMessageDialog
      message " YOU GOT IT "
      title " CONGRATS "
      buttonText " NEXT QUESTION "
  else
    call Notifier1 .ShowMessageDialog
      message join " THE CORRECT ANSWER IS "
                get global ANSWER
      title " SORRY "
      buttonText " NEXT QUESTION "
  call SET_QUESTION

```

പ്രവർത്തനം 5.2 ത്രിമാന അനിമേഷൻ വീഡിയോ കാണാം

റിസോഴ്സ് ഫോൾഡറിലെ 3D Animation_1 ഉം 3D Animation_2 ക്ലിപ്പുകൾ പരിശീലകൻ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

വീഡിയോയുടെ പ്രത്യേകതകൾ അവതരിപ്പിക്കാൻ വിദ്യാർത്ഥികളോട് നിർദ്ദേശിക്കുന്നു.

- ത്രിമാന അനിമേഷൻ വീഡിയോ
-

ഇത്തരം അനിമേഷൻ നിർമ്മാണത്തിന് ഉപയോഗിക്കുന്ന സ്വതന്ത്ര 3D Animation Software ആയ Blender ന്റെ ഇൻറഫേസ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. Applications - Graphics - Blender. കുട്ടികൾക്ക് വരുംദിവസങ്ങളിൽ ഈ സോഫ്റ്റ്‌വെയറിൽ പരിശീലനം ലഭിക്കുമെന്നതിനാൽ കൂടുതൽ വിശദാംശങ്ങളിലേക്ക് കടക്കേണ്ടതില്ല.

4.15 മുതൽ 4.30 വരെ

യൂണിറ്റ് തല ആക്ടിവിറ്റി പ്ലാനിങ് -ജൂൺമാസം

- ഇന്ന് പരിചയപ്പെട്ട പ്രൊജക്ടർ സെറ്റിംഗ്സ് എന്ന സെഷൻ(One Hour) കൈറ്റ് മാസ്റ്റർ/മിസ്ട്രിന്റെ സഹായത്തോടെ സ്കൂളിലെ എല്ലാ ഡിവിഷനിൽ നിന്നും തിരഞ്ഞെടുത്ത വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക്

പരിചയപ്പെടുത്തിക്കൊടുക്കുക

- യൂണിറ്റ് ടീം രൂപീകരണം, ഉദ്ഘാടനം, ലീഡർ, ഡെപ്യൂട്ടി സീഡർ തിരഞ്ഞെടുപ്പ്
- പ്രൊജക്ടർ സെറ്റിംഗ്സ് എന്ന സെഷൻ സ്കൂളിലെ എല്ലാ അധ്യാപകർക്കും കൈറ്റ് മാസ്റ്റർ/മിസ്‌ട്രീന്റെ നേതൃത്വത്തിൽ പരിചയപ്പെടുത്തിക്കൊടുക്കുക.
- ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ലഭിച്ച സ്കോറുകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കൽ, വിജയികളെ അനുഭവിക്കൽ
- ഫീഡ്ബാക്ക് , കോഴ്സ് സമാപനം