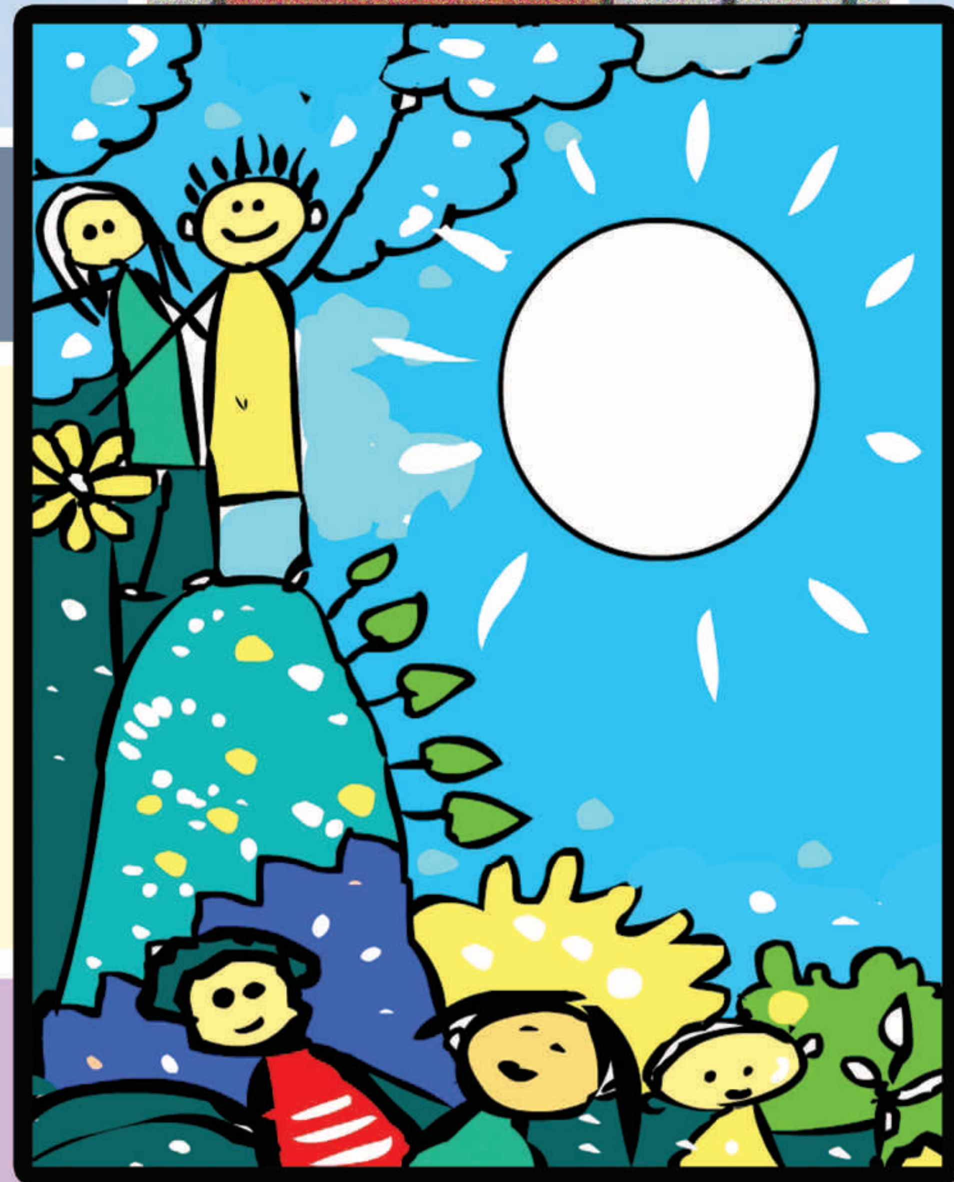
പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ
ഡയറക്ടറുടെ കാര്യാലയം
തിരുവനന്തപുരം



ശ്രദ്ധ

മികവിലേക്കൊരു ചുവട്

ശ്രദ്ധ

മികവിലേക്കൊരു ചുവട്

2017

പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ
ഡയറക്ടറുടെ കാര്യാലയം
തിരുവനന്തപുരം

പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ ഡയറക്ടറുടെ കാര്യാലയം
തിരുവനന്തപുരം

പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ ഡയറക്ടറുടെ കാര്യാലയം
തിരുവനന്തപുരം

ആമുഖം

കേരളത്തിലെ വിദ്യാഭ്യാസരംഗത്ത് പുത്തനുണർവ് പകർന്നുകൊണ്ട് പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ സംരക്ഷണയജ്ഞം മുന്നേറുകയാണ്. അക്കാദമികവും ഭൗതികവുമായ മേഖലകളിൽ മുമ്പെങ്ങുമില്ലാത്ത മാറ്റങ്ങളാണ് ഉണ്ടായിക്കൊണ്ടിരിക്കുന്നത്. ഈ രംഗത്ത് പ്രവർത്തിക്കുന്ന വിവിധ ഏജൻസികൾ നടത്തുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ പൊതുസമൂഹത്തിൽ ആശയും ആവേശവും വളർത്തിക്കൊണ്ട് പുതിയതലങ്ങളിലേക്ക് വികസിക്കുകയാണ്.

ഓരോ വിദ്യാർഥിയുടെയും നൈസർഗികമായ കഴിവുകളും അഭിരുചികളും വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത് അവരെ മികവിലേക്കുയർത്താൻ സാധിച്ചാലേ വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്റെ ലക്ഷ്യം പൂർണമാകൂ. പഠനപ്രയാസം നേരിടുന്ന ഓരോ കുട്ടിക്കും അവർക്കാവശ്യമായ പ്രത്യേക പഠനാനുഭവങ്ങൾ നൽകേണ്ടതുണ്ട്. ഈ ലക്ഷ്യം മുൻനിർത്തി പൊതുവിദ്യാഭ്യാസവകുപ്പ് ഈ അധ്യയനവർഷത്തിൽ നടപ്പിലാക്കുന്ന പദ്ധതിയാണ് 'ശ്രദ്ധ' - മികവിലേക്കൊരു ചുവട്.

ഈ വർഷം 3,5,8 ക്ലാസ്സുകളിലെ കുട്ടികളെ ലക്ഷ്യമിട്ടുകൊണ്ടാണ് പ്രവർത്തനങ്ങൾ ആസൂത്രണം ചെയ്തിട്ടുള്ളത്.

'ശ്രദ്ധ' പദ്ധതിയുടെ നടത്തിപ്പിനായി വിദ്യാലയത്തിലെ മുഴുവൻ അധ്യാപകരുടെയും പങ്കാളിത്തം അത്യാവശ്യമാണ്. പി.ടി.എ, എസ്.എം.സി, ജനപ്രതിനിധികൾ, പൂർവവിദ്യാർഥികൾ, സന്നദ്ധസംഘടനകൾ, രക്ഷിതാക്കൾ തുടങ്ങിയവരുടെ സഹകരണം അഭ്യർഥിക്കുന്നു.

എല്ലാ വിദ്യാർഥികളെയും പഠനമികവിലേക്കു നയിക്കാൻ നമുക്ക് ഒരുമിച്ച് മുന്നേറാം.

കെ.വി. മോഹൻകുമാർ ഐ.എ.എസ്
പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ ഡയറക്ടർ
തിരുവനന്തപുരം

ഉള്ളടക്കം

5-8
'ശ്രദ്ധ' – മികവിലേക്കൊരു ചുവട്

9-40
മലയാളം

41-68
ശാസ്ത്രം

69-98
ഇംഗ്ലീഷ്

99-118
ഗണിതം

‘ശ്രദ്ധ’ – മികവിലേക്കൊരു ചുവട്

‘ശ്രദ്ധ’ – കാഴ്ചപ്പാട്

കുട്ടി ആരോഗ്യത്തോടെ വളരുക, നല്ല നിലയിൽ പഠിക്കുക, മികവാർന്ന വ്യക്തിയായും, സമൂഹജീവിയായും വികസിക്കുക എന്നത് ഏത് രക്ഷിതാവിന്റെയും അധ്യാപകന്റെയും ആഗ്രഹവും ലക്ഷ്യവുമാണ്. വീട്ടിലും സ്കൂളിലുമായി ലഭിക്കുന്ന അനുഭവങ്ങൾ, പരിഗണനകൾ, നേടുന്ന മുന്നറിവുകൾ, വളർച്ചയിലും വികാസത്തിലും നേരിടുന്ന വെല്ലുവിളികൾ, സഹജമായ താൽപ്പര്യങ്ങൾ എന്നിവ ഓരോ കുട്ടിയുടെയും മറ്റു കുട്ടികളുടേതിൽ നിന്ന് വ്യത്യസ്തമാണ്. അളവിലും ഗുണത്തിലുമുള്ള ഈ വ്യത്യസ്തതകൾ പരമാവധി പരിഗണിച്ച് ഓരോ കുട്ടിക്കും പഠനത്തിലൂടെ മികവാർന്ന രീതിയിൽ വളരാനും വികസിക്കാനുമുള്ള അവസരമൊരുക്കലാണ് പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ സംരക്ഷണയജ്ഞത്തിന്റെ ഊന്നൽ.

കുട്ടികളുടെ വ്യത്യസ്തതകളെ പരിഗണിക്കാതിരിക്കുമ്പോഴാണ് അവർക്ക് പഠനപിന്നാക്കാവസ്ഥയുണ്ടാവുന്നത്. അത്തരം കുട്ടികൾക്ക് പൊതുവായും വിവിധ വിഷയങ്ങളിൽ പ്രത്യേകമായും വേണ്ട പഠനപിന്തുണ എന്തെന്ന് അധ്യാപകസമൂഹം ഒരളവോളം വിശകലനം ചെയ്ത് കണ്ടെത്തിയിട്ടുണ്ട്. എന്നാൽ സ്കൂൾ-ക്ലാസ്തലങ്ങളിൽ പിന്തുണ നൽകാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളും വിഭവങ്ങളും കണ്ടെത്തി ഒരുക്കുന്നതിൽ അധ്യാപകർ പലവിധ വെല്ലുവിളികൾ നേരിടുന്നു. ‘ശ്രദ്ധ’ പദ്ധതി, പഠനത്തിൽ പ്രയാസം നേരിടുന്ന കുട്ടികളെ കണ്ടെത്താനും അവരെ മുൻനിരയിലെത്തിക്കാൻ സഹായകമാവുന്ന പഠനപിന്തുണ നൽകാനും ലക്ഷ്യമിടുന്നു.

'ശ്രദ്ധ' – സമീപനം

'എനിക്കും ക്ലാസ്സിൽ ഒരിടമുണ്ട്. എന്റെ അറിവും ഇവിടെ പരഗണിക്കപ്പെടും' എന്ന് ഓരോ കുട്ടിക്കും തോന്നുമ്പോഴാണ് പഠനത്തിൽ പൂർണമായ പങ്കാളിത്തം ഉണ്ടാകുന്നത്; അവർ പഠനത്തിന് സന്നദ്ധരാകുന്നത്. അത്തരം ഒരു പഠനാന്തരീക്ഷം ഒരുക്കുമ്പോഴാണ് പഠനം കാര്യക്ഷമമാകുന്നതെന്ന് അധ്യാപകസമൂഹം തിരിച്ചറിഞ്ഞിട്ടുണ്ട്. അതുകൊണ്ടുതന്നെ 'ശ്രദ്ധ'-മികവിലേക്ക് ഒരു ചുവട് വിജയിപ്പിക്കുന്നതിനായി ചില ഉറച്ച തീരുമാനങ്ങൾ നമുക്ക് നടപ്പാക്കാം.

1. കുട്ടിയെ ക്ഷമയോടെ കേൾക്കുകയും സമീപിക്കുകയും ചെയ്യും.
2. അഭിപ്രായങ്ങളും അനുഭവങ്ങളും തുറന്നുപറയാൻ ഓരോ കുട്ടിക്കും അവസരം നൽകും.
3. ഓരോ ഘട്ടത്തിലും അധ്യാപകനെന്ന നിലയിൽ എനിക്കുണ്ടായ തിരിച്ചറിവുകൾ തുടർപ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് പ്രയോജനപ്പെടുത്തും.
4. എന്റെ ശബ്ദത്തിനുമീതെയായി കുട്ടികളുടെ ശബ്ദം എല്ലായ്പ്പോഴും ഉയർന്ന് കേൾക്കുംവിധം പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഒരുക്കും.
5. കുട്ടിയുടെ ഓരോ നേട്ടത്തെയും പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കും.
6. കുട്ടിയുടെ സാമൂഹികവും, കുടുംബപരവുമായ പശ്ചാത്തലം ഞാൻ അന്വേഷിച്ച് അറിയുകയും തുടർസഹായങ്ങൾ നൽകുകയും ചെയ്യും.
7. പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ എല്ലാവർക്കും പങ്കാളിത്തം നൽകും. വ്യക്തിപരമായ ശ്രദ്ധ നൽകും.
8. സവിശേഷ കഴിവുകൾ കണ്ടെത്തി പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കും.
9. പഠനപുരോഗതി രക്ഷിതാക്കളെ നിരന്തരം അറിയിക്കും. കുട്ടിയെ പിന്തുണയ്ക്കാൻ സജ്ജരാകും.
10. എല്ലാവർക്കും തുല്യപരിഗണന നൽകും.
11. ശിശുസൗഹാർദസമീപനം സ്വീകരിക്കും.

'ശ്രദ്ധ' പദ്ധതിയുടെ ആദ്യഘട്ടത്തിലെ പ്രവർത്തനാനുഭവങ്ങൾ, അധ്യാപകർ വികസിപ്പിച്ചെടുത്ത മൗലികമായ പ്രവർത്തനരീതികൾ, കുട്ടികളുടെ പഠനത്തിലുണ്ടായ പുരോഗതി എന്നിവ വിലയിരുത്തിയശേഷമായിരിക്കും രണ്ടാംഘട്ട പ്രവർത്തനങ്ങൾ ആരംഭിക്കുക.

'ശ്രദ്ധ' – പ്രവർത്തന രൂപരേഖ

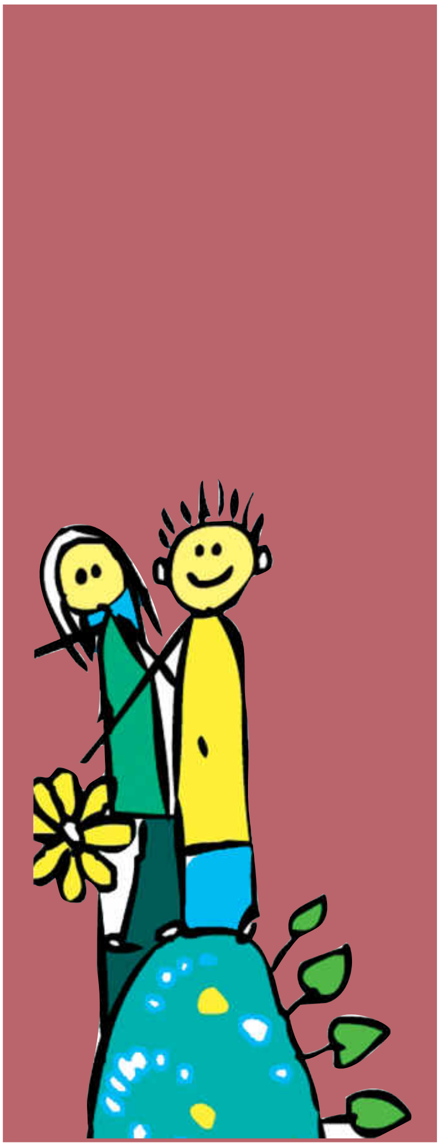
1. ആദ്യഘട്ടമെന്ന നിലയിൽ 3, 5, 8 ക്ലാസ്സുകളിൽ മലയാളം, ഇംഗ്ലീഷ്, കണക്ക്, ശാസ്ത്രം എന്നീ വിഷയങ്ങളിൽ പ്രയാസം നേരിടുന്ന കുട്ടികൾക്കാണ് പരിഗണന.
2. ആദ്യ പാദവാർഷിക പരീക്ഷയുടെ വിശകലനത്തിലൂടെ ഓരോ കുട്ടിയും നേടിയ പഠനനേട്ടങ്ങളോടൊപ്പം, നേരിടുന്ന വെല്ലുവിളികളും പ്രയാസങ്ങളും ഓരോ അധ്യാപകനും കണ്ടെത്തിയിട്ടുണ്ട്. ഒക്ടോബർ 7-ാം തീയതി നടന്ന ക്ലസ്റ്റർ അധ്യാപകക്കൂട്ടായ്മ ഇത് ക്രോഡീകരിക്കുകയും പഠന പിന്തുണ ആവശ്യമുള്ള കുട്ടികളെ കണ്ടെത്തുകയും ചെയ്തിരിക്കുന്നു. 3, 5, 8 ക്ലാസ്സുകളിലായി ഇങ്ങനെ കണ്ടെത്തിയ കുട്ടികളുടെ വേറെവേറെ കൂട്ടങ്ങളിലാണ് 'ശ്രദ്ധ' പഠനപിന്തുണാ പരിപാടി നടത്തേണ്ടത്. ഓരോ കുട്ടിക്കും അർഹമായ പിന്തുണ ലഭിക്കേണ്ടതിനാൽ അതത്

ക്ലാസ്സ്തല കൂട്ടങ്ങളിലെ കുട്ടികളുടെ എണ്ണം 25 ൽ കൂടുതലുണ്ടെങ്കിൽ ഒന്നിലധികം പഠനക്കൂട്ടങ്ങ ളാക്കാൻ മറക്കരുത്.

3. 'ശ്രദ്ധ' പദ്ധതിയുടെ ആദ്യഘട്ടം ഒക്ടോബർ 24 ന് തുടങ്ങി രണ്ടാം പാദവാർഷിക പരീക്ഷയ്ക്കു മുമ്പായി തീരുംവിധമാണ് ആസൂത്രണം ചെയ്തിരിക്കുന്നത്. 24-10-2017 മുതൽ 27-10-2017 വരെ യാണ് വിവിധ തലങ്ങളിൽ 'ശ്രദ്ധ'യുടെ ഉദ്ഘാടനപരിപാടി നടക്കുന്നത്. വിദ്യാലയത്തിൽ ഓരോ വിഷയത്തിനും ഒന്നാംഘട്ടത്തിൽ ഒരു ഏകദിനക്യാമ്പും തുടർന്ന് ഒന്നിടവിട്ട മൂന്ന് ദിവസങ്ങ ളിൽ ഒരു മണിക്കൂർ നീണ്ടുനിൽക്കുന്ന പഠനപ്രവർത്തനങ്ങളുമാണ് നടക്കേണ്ടത്. 28-10-2017 ന് നടക്കുന്ന സ്കൂൾതല ആദ്യഏകദിന ക്യാമ്പിൽ മാതൃഭാഷാപരമായ പിന്തുണ നൽകാനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളോടൊപ്പം തുടർന്നുള്ള മൂന്ന് ദിവസങ്ങളിലെ ഭാഷാ സെഷനുകളിലേക്കുള്ള മുന്നൊ രുക്കവും നടക്കണം. ഇതേ രീതിയിൽ തുടർന്നുള്ള ആഴ്ചകളിൽ യഥാക്രമം ശാസ്ത്രം, ഇംഗ്ലീഷ്, ഗണിതം എന്നീ വിഷയങ്ങളിലായി പ്രവർത്തനാനുഭവങ്ങൾ നൽകണം.

4. ഏകദിന ക്യാമ്പിലും തുടർന്നുള്ള സെഷനുകളിലുമായി നടക്കുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളിലൂടെ നിശ്ചിതമായ പഠനത്തെളിവുകൾ ഉണ്ടാകണം. രചനകൾ, ചിത്രങ്ങൾ, നിർമിതികൾ, ഗ്രാഫിക് ഓർഗനൈസർ, റിപ്പോർട്ടുകൾ, വാചികപാഠങ്ങൾ, പഠനപ്രകടനങ്ങൾ, സ്വയംവിശകലനങ്ങൾ എന്നിങ്ങനെ വിവിധങ്ങളായ ഉല്പന്നങ്ങൾ ഓരോ പ്രവർത്തനത്തിലൂടെയും രൂപപ്പെടണം. അത് കുട്ടിയുടെ പ്രൊഫൈലിന്റെ ഭാഗമാകുകയും വേണം.

5. ഓരോ സെഷന്റെയും ഭാഗമായി 'എനിക്ക് മികവോടെയും സന്തോഷത്തോടെയും ചെയ്യാൻ കഴി ഞ്ഞത് എന്ത്?' എന്ന് ആലോചിക്കാനുള്ള അവസരം ഓരോ കുട്ടിക്കും ലഭിക്കണം. അത് പറ യാനും രേഖപ്പെടുത്താനുമുള്ള സമയംകൂടി സെഷനിൽ ഉൾപ്പെടുത്തി ആസൂത്രണം ചെയ്യാം. ഇത്തരം സ്വയം വിലയിരുത്തൽ പ്രക്രിയയെ 'I CAN' കുറിപ്പായി കുട്ടിയുടെ പ്രൊഫൈലിനോ ടൊപ്പം തീയതിയിട്ട് അടുക്കി വയ്ക്കണം. ഓരോ ഘട്ടത്തിലുമുള്ള ഇടക്കാല വിലയിരുത്തലിൽ ഈ 'I CAN' വിലയിരുത്തൽ കുറിപ്പിലും മറ്റ് പഠനത്തെളിവിലും പ്രകടമാകുന്ന പിന്തുണാവശ്യങ്ങളും പഠനപുരോഗതിയും ക്രോഡീകരിക്കേണ്ടതാണ്. സ്കൂളിലെ മുഴുവൻ അധ്യാപകരും പങ്കെടുക്കുന്ന എസ്.ആർ.ജി യോഗത്തിൽ പ്രസ്തുത ഇടക്കാല റിപ്പോർട്ട് അവതരിപ്പിക്കണം. ആ ചർച്ച അടുത്ത വിഷയത്തിന്റെ ഏകദിന ക്യാമ്പിനുള്ള ധാരണയിലേക്ക് നയിക്കും. റിപ്പോർട്ട്ചർച്ചയിലൂടെ ഉ ണ്ടാകുന്ന ധാരണകൾ തുടർപ്രവർത്തനങ്ങളിൽ പ്രയോജനപ്പെടുത്തണം.



മലയാളം

ശ്രദ്ധ

മികവിലേക്കൊരു ചുവട്

3,5,8 ക്ലാസ്സുകളിലെ പഠനമുന്നേറ്റം

മലയാളം ഏകദിന ശില്പശാല

ഒരുക്കം പരിപാടി - ഒന്നാം ദിവസം

പഠനത്തിൽ പ്രയാസമനുഭവിക്കുന്ന കുട്ടികൾക്ക് അവർ ഇഷ്ടപ്പെടുന്ന കളിയിലൂടെ ആഹ്ലാദവും ആസ്വാദ്യതയുമുണർത്തി പഠാനാനുഭവങ്ങൾ നൽകുന്ന പദ്ധതിയാണ് 'ശ്രദ്ധ'.

കുട്ടികളുടെ പൂർണപങ്കാളിത്തം സ്വയം ഉറപ്പാക്കുന്ന രീതിയിലാണ് ശ്രദ്ധ - ഒരുക്കം പരിപാടി രൂപകൽപ്പന ചെയ്തിരിക്കുന്നത്.

ജീവിതനൈപുണികളുടെ ഭാഗമായ സർഗാത്മകത, ഏകാഗ്രത, ആത്മവിശ്വാസം, നിരീക്ഷണപാടവം, ആത്മാഭിമാനം, സഹവാസശീലം, ആശയവിനിമയം എന്നിവയിലൂന്നിയുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ഈ പഠനക്കൂട്ടത്തിൽ അവതരിപ്പിക്കുന്നത്.

പ്രവർത്തനം 1	ഒന്നടിച്ചാൽ രണ്ട്

സമയം: 15 മിനിട്ട്

ഉദ്ദേശ്യം : കുട്ടികളിൽ ഏകാഗ്രത, ശ്രദ്ധ വികസിപ്പിക്കുന്നതിനുള്ള അവസരമൊരുക്കൽ.

പ്രക്രിയ :

പ്രിയപ്പെട്ട കുട്ടികളേ, നമുക്ക് ഒരു കളിയിലൂടെ ഇന്നത്തെ പ്രവർത്തനം തുടങ്ങാം. എല്ലാവരും പരസ്പരം കാണത്തക്കവിധത്തിൽ വൃത്താകൃതിയിൽ നിൽക്കുക.
(വൃത്തം സ്വയം കൃത്യമാക്കാൻ കുട്ടികളോട് നിർദേശിക്കുന്നു.)

ഇത് കയ്യടിച്ചുകൊണ്ടുള്ള ഒരു കളിയാണ്. എല്ലാവരും ഒന്ന് കയ്യടിക്കൂ...

കുറച്ചുകൂടി ഉച്ചത്തിൽ കയ്യടിക്കാൻ കഴിയുമോ?

(കുട്ടികൾ ഉച്ചത്തിൽ കയ്യടിക്കുന്നു.)

ശരി, നന്നായിട്ടുണ്ട്. *(ടീച്ചർ കുട്ടികളെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നു.)*

എല്ലാ കളികൾക്കും ചില നിയമങ്ങളുണ്ടാകും. അത് ശ്രദ്ധയോടെ മനസ്സിലാക്കിവേണം കളിയിൽ പങ്കെടുക്കുവാൻ.

- ടീച്ചർ ഒരു പ്രാവശ്യം കയ്യടിച്ചാൽ കുട്ടികൾ രണ്ടുപ്രാവശ്യം കയ്യടിക്കണം.
- ടീച്ചർ രണ്ടടിച്ചാൽ കുട്ടികൾ മൂന്നടിക്കണം.
- ടീച്ചർ മൂന്നടിച്ചാൽ കുട്ടികൾ ഒന്നടിക്കണം.
- ടീച്ചർ കളി ആരംഭിക്കുന്നു. ആദ്യം ക്രമത്തിലും (1,2,3) പിന്നീട് ക്രമം തെറ്റിയും (1,3,2). ടീച്ചർ കയ്യടിക്കുന്നു.
- ചില കുട്ടികൾക്ക് ശരിയായി അടിക്കാൻ കഴിയുന്നില്ല.
- എന്തുകൊണ്ടാണ് ചിലർക്ക് കൃത്യമായി കയ്യടിക്കാൻ കഴിയാത്തത്?
  (ശ്രദ്ധിച്ചില്ല)
- അടുത്ത തവണ എല്ലാവരും ശ്രദ്ധിക്കുമോ?
- ശരി, ടീച്ചർ വീണ്ടും കയ്യടിക്കുന്നു - കുട്ടികൾ ആവർത്തിക്കുന്നു.
- പ്രവർത്തനം തുടരുന്നു. കൂടുതൽ കുട്ടികൾ ശരിയാക്കുന്നു.
- ടീച്ചർ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നു.
- ഇപ്പോൾ കൂടുതൽ പേർക്ക് ചെയ്യാൻ കഴിഞ്ഞില്ലേ?
- എല്ലാവരെയും അഭിനന്ദിക്കുന്നു.
- ആദ്യം കയ്യടിച്ചതിൽ നിന്നും എന്തുമാറ്റമാണ് അവസാനമായപ്പോൾ ഉണ്ടായത് ? എന്തുകൊണ്ട് ? ചർച്ച.

പ്രവർത്തനം 2 | തുരുതുരെ പപ്പടം

സമയം: 15 മിനിട്ട്
ഉദ്ദേശ്യം : താളം, ഏകാഗ്രത എന്നിവ വികസിപ്പിക്കുന്നതിന്.

പ്രക്രിയ :

'തുരുതുരെ പപ്പടം ചുട്ടെടുത്തു' എന്ന് ടീച്ചർ
പറയുന്നു. കുട്ടികളോട് ഏറ്റുചൊല്ലാൻ ആവശ്യപ്പെടുന്നു.
(8-ാം ക്ലാസ്സിൽ ചാർട്ടിലെഴുതി വായിപ്പിക്കാം)

- രണ്ടുമൂന്നു തവണ താളാത്മകമായി ടീച്ചറും കുട്ടികളും പാടുന്നു.
- തുടർന്ന് ടീച്ചർ പ്രവർത്തനം വിശദീകരിക്കുന്നു.

- 'തുരുതുരെ പപ്പടം ചുട്ടെടുത്തു' എന്നത് കയ്യടിച്ച് കേൾപ്പിക്കണം,
- പാടരുത്, പറഞ്ഞടിക്കരുത്. എല്ലാ പേരുടെയും കയ്യടി ശബ്ദമാണ് കേൾക്കേണ്ടത്.
- കുട്ടികൾ ശ്രമിക്കുന്നു. വേണ്ടത്ര ശരിയാവുന്നില്ല. കുട്ടികളിൽ വാശി ഉണ്ടാക്കാൻ ചില ചോദ്യങ്ങൾ ഉന്നയിക്കുന്നു. നിങ്ങൾക്ക് സാധിക്കുമെന്ന് തോന്നുന്നുണ്ടോ? കുട്ടികളുടെ പ്രതികരണം *(സാധിക്കും)*. എങ്കിൽ എത്ര ചാൻസുകൊണ്ട് നിങ്ങൾ ശരിയാക്കും? 5 ചാൻസ് നിങ്ങൾക്കു തരാം.
- ടീച്ചർ തുടക്കമിടുന്നു. വൺ, ടു, ത്രീ സ്റ്റാർട്ട്
- കുട്ടികൾ താളത്തിൽ കൊട്ടുന്നു. ടീച്ചർ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നു. വീണ്ടും ടൈമിംഗ് നൽകുന്നു. ടീച്ചറും കൂടെ താളത്തിൽ കൈ കൊട്ടുന്നു.
- ഏറെക്കുറെ എല്ലാവരും കൃത്യതയോടെ ചെയ്യുന്നു. കുട്ടികളെ അഭിനന്ദിക്കുന്നു.
- ആദ്യം കയ്യടിച്ചപ്പോൾ എല്ലാപേർക്കും സാധിച്ചോ? പിന്നീടെങ്ങനെയാണ് കൃത്യമായി താളമിടാൻ കഴിഞ്ഞത്. ചർച്ച.

കുട്ടികളുടെ പ്രതികരണം

- മനസ്സും കയ്യടിയും ഒന്നിച്ചു.
- ശ്രദ്ധയോടെ അക്ഷരങ്ങളുടെ എണ്ണം പരിഗണിച്ച് താളമിട്ടു.
- ഓരോ തവണയും എവിടെയാണ് പരിമിതി എന്നുവിലയിരുത്തി.
- എല്ലാവരും ഒരുമിച്ച് തുടങ്ങി. പരസ്പരം സഹായിച്ചു.
- മനസ്സും പ്രവൃത്തിയും ഒന്നിപ്പിച്ച് പരിശ്രമിക്കുമ്പോഴാണ് പ്രയാസങ്ങൾ മറികടക്കാൻ കഴിയുന്നത്.

പ്രവർത്തനം 3 | ടോം പറയുന്നു

സമയം: 30 മിനിട്ട്

ഉദ്ദേശ്യം : നിർദേശങ്ങൾ പാലിച്ച് ശ്രദ്ധയോടെ പ്രവർത്തിക്കുവാനുള്ള കഴിവ് വർധിപ്പിക്കൽ - ഏകാഗ്രത

പ്രക്രിയ :

ഇത് ഒരു നിർദേശക്കളിയാണ്. ടീച്ചർ പറയുന്ന കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യരുത്. ടോം പറയുന്ന കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യണം. കുട്ടികളെ വട്ടത്തിൽ നിർത്തുന്നു.

കളി ആരംഭിക്കുന്നു.

- 'ടോം പറയുന്നു' എന്നു പറഞ്ഞ് നിർദേശിക്കുന്ന കാര്യങ്ങൾമാത്രം ചെയ്യുക. അല്ലാത്ത നിർദേശങ്ങൾ പാലിക്കരുത്.

  ഉദാ: 'ടോം പറയുന്നു കൈ ഉയർത്തുക' എല്ലാവരും കൈ ഉയർത്തണം. 'എല്ലാവരും കൈ താഴ്ത്തുക' ഇങ്ങനെ പറയുമ്പോൾ ആരും കൈതാഴ്ത്തരുത്. കാരണം അത് പറഞ്ഞത് ടോം അല്ല. ടോം പറയാത്തത് ചെയ്താൽ കളിയിൽ നിന്നും അകത്താകും.
- ഇങ്ങനെ നിർദേശത്തിനു വിപരീതമായി പ്രവർത്തിക്കുന്നവരെ വട്ടത്തിനുള്ളിലേക്ക്

നിർത്തണം. തുടർന്ന് നിർദേശം നൽകുമ്പോൾ വട്ടത്തിൽ നിൽക്കുന്ന കുട്ടികളെ നിരീക്ഷിക്കണം. അവർ ചെയ്യുന്നത് കൃത്യമാണോ എന്നും പരിശോധിക്കേണ്ടത് ഈ കുട്ടികളാണ്.

- ടോം പറയുന്നു: "കയ്യടിക്കാൻ – ഒന്നു കൂടി അടിക്കാൻ." ഒന്നു കൂടി അടിക്കാൻ പറയുമ്പോൾ അടിക്കുന്നവർ കളത്തിനകത്തേക്ക് നിൽക്കണം. ഈ കളിയിൽ പുറത്താകലില്ല.
- കളി തുടരുന്നു. ടീച്ചർ കുട്ടികളെ ഓരോ ഘട്ടത്തിലും അകത്താക്കാൻ ശ്രദ്ധ മാറ്റുന്നതരത്തിൽ പറയണം.

ബാക്കിയായ കുട്ടികളോട്:

നിന്റെ വീടെവിടെയാണ്?

നിന്റെയോ?

അങ്ങനെ വീട് എവിടെ എന്ന് പറഞ്ഞ കുട്ടികൾ വട്ടത്തിനുള്ളിലേക്ക് വരാൻ പറയണം. കാരണം ടോം പറയുന്നത് എന്നുപറയാതെയാണ് പേര് ചോദിച്ചത്. കളി തുടരുന്നു.
കുട്ടികൾ നിയമം തിരിച്ചറിഞ്ഞ് പ്രതികരിക്കാൻ ശേഷി നേടുന്നു.

അധ്യാപിക ചോദിക്കുന്നു: "ഈ കളി ഒന്നുകൂടി കളിക്കണമെന്ന് തോന്നുന്നുണ്ടോ?"

എനിക്കു കഴിയും

- ☐ എല്ലാ കളികളിലും എനിക്ക് പങ്കെടുക്കാൻ കഴിഞ്ഞു.
- ☐ ശ്രദ്ധിച്ച് ചെയ്യാൻ കഴിഞ്ഞു.

ഈ കളിയുടെ തിരിച്ചറിവുകൾ എന്തെല്ലാം?

√ നിർദേശങ്ങൾ ശ്രദ്ധയോടെ കേൾക്കണം.
√ നിയമങ്ങൾ ഓരോ ഘട്ടത്തിലും ഓർക്കണം.
√ പുറത്താകാതിരിക്കാനുള്ള തന്ത്രങ്ങൾ സൂക്ഷ്മമായി തിരിച്ചറിയണം.
√ പഠനത്തിലും ജീവിതത്തിലും സൂക്ഷ്മത പുലർത്തണം.
√ കാര്യങ്ങൾ ശ്രദ്ധയോടെ ചെയ്യണമെങ്കിൽ ചില സന്ദർഭങ്ങളിൽ ശീലങ്ങളിൽ മാറ്റം വരുത്തണം.

പ്രവർത്തനം 4 | **ഉയരം, വണ്ണം, നീളം – വരിനിര**

സമയം: 45 മിനിട്ട്
ഉദ്ദേശ്യം : നിരീക്ഷണം, സമയബോധം, സംഘബോധം, ലീഡർഷിപ്പ്.
സാമഗ്രി : വിസിൽ, ചോക്ക്

പ്രക്രിയ :

അധ്യാപിക കുട്ടികളെ വട്ടത്തിൽ നിർത്തി ഒന്ന്,രണ്ട്, ഒന്ന്, രണ്ട് എന്നെണ്ണി രണ്ട് ഗ്രൂപ്പുകളാക്കുന്നു. കളിസ്ഥലത്ത് രണ്ട് വരയിട്ട് ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനെയും മുഖാമുഖം നിർത്തുന്നു. അധ്യാപിക ചോദ്യമുന്നയിക്കുന്നു. "ഏത് ഗ്രൂപ്പാണ് ശക്തർ?" 'ഞങ്ങൾ, ഞങ്ങൾ' ഗ്രൂപ്പുകൾക്ക് മാറിമാറി പ്രതികരിക്കാൻ അവസരം. ഗ്രൂപ്പുകൾ ഓരോന്നും തങ്ങളാണ് ശക്തർ എന്ന് ഉറപ്പിച്ചു പറയുന്നു. ഗ്രൂപ്പുകൾ ശക്തരെന്ന് തെളിയിക്കാൻ മൂന്ന് ടാസ്ക് നൽകുമെന്ന് ടീച്ചർ പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു. പരിപാടി തുടങ്ങുംമുമ്പ് ചില നിർദേശങ്ങൾ നൽകുന്നു.

1. ടീമിന് 5 പോയിന്റ് വീതം നൽകും. ഏറ്റവും കൂടുതൽ പോയിന്റ് കിട്ടുന്ന ടീം ശക്തർ.
2. സമയം കൃത്യമായി പാലിച്ചാൽ ഒരു പോയിന്റ്.
3. വരിയിൽ കൃത്യമായി നിന്നാൽ 1 പോയിന്റ്
4. നിർദേശങ്ങൾ പാലിച്ച് കൃത്യമായി ചെയ്താൽ 3 പോയിന്റ്.

മത്സരപരിപാടിക്ക് ഒരുക്കം പൂർത്തിയാക്കിയതിനുശേഷം അധ്യാപിക കുട്ടികൾക്ക് ടാസ്ക് നൽകുന്നു.

ഒന്നാമത്തെ ടാസ്ക്:

ഓരോ ഗ്രൂപ്പും സ്വയം ഉയരം ക്രമീകരിച്ച് നിൽക്കണം. വരിയിൽ ആദ്യം നിൽക്കുന്നത് ഉയരം കൂടിയ ആൾ, തൊട്ട് ഉയരം കുറഞ്ഞയാൾ എന്ന ക്രമത്തിൽ. (വരിയുടെ അവസാനം ഏറ്റവും ഉയരം കുറഞ്ഞയാൾ വരണം.)

1 മുതൽ 10 വരെ എണ്ണുന്നു. ടീച്ചർ വിസിലടിക്കുന്നു. ഗ്രൂപ്പുകൾ ക്രമത്തിൽ വരിയിൽ നിൽക്കുന്നു.

സമയം പാലിച്ചതിനും വരയിൽ സ്പർശിച്ച് നിന്നതിനും സ്കോർ നൽകുന്നു. ഗ്രൂപ്പ് 1 ഗ്രൂപ്പ് രണ്ടിനെ നിരീക്ഷിച്ച് ഉയരം ക്രമീകരിക്കുന്നു. പിന്നീട് ഗ്രൂപ്പ് 2 ഗ്രൂപ്പ് 1 നെ നിരീക്ഷിച്ച് ഉയരം ക്രമീകരിക്കുന്നു. ക്രമീകരണത്തിനനുസരിച്ച് പോയിന്റ് നൽകുന്നു. (ഓരോ ക്രമീകരണത്തിനും ഓരോ പോയിന്റ് കുറയുന്നു.) ഗ്രൂപ്പിന് കിട്ടിയ പോയിന്റ് അറിയിക്കുന്നു. കൂടുതൽ ക്രമീകരണമുണ്ടായാൽ മൈനസ് പോയിന്റ് നൽകി അടുത്ത കളിയുടെ പോയിന്റിൽ നിന്ന് കുറയ്ക്കണം.

രണ്ടാമത്തെ ടാസ്ക്:

വണ്ണത്തിനനുസരിച്ച് ഗ്രൂപ്പുകൾ വരി ക്രമീകരിക്കണം. ആദ്യയാൾ വണ്ണം കുറഞ്ഞത്, പിന്നീട് കൂടിയ ആൾ, വരിയുടെ അവസാനം ഏറ്റവും വണ്ണം കൂടിയ കുട്ടി. ടീച്ചർ വിസിലടിക്കുന്നു. 5 വരെ എണ്ണുന്നു.

ഉയരം വിലയിരുത്തിയതുപോലെ വണ്ണം വിലയിരുത്തി പോയിന്റ് കൊടുക്കുന്നു.

മൂന്നാമത്തെ ടാസ്ക്:

മൂക്കിന്റെ നീളത്തിനനുസരിച്ച് വരി ക്രമീകരിക്കൽ. ഗ്രൂപ്പുകളുടെ പരസ്പരനിരീക്ഷണത്തിനുശേഷം സ്കോർ നൽകി ഗ്രൂപ്പുകൾക്ക് മൊത്തം കിട്ടിയ പോയിന്റ് അറിയിച്ചുകൊണ്ട് ഗ്രൂപ്പുകളെ അഭിനന്ദിക്കുന്നു. കൂടുതൽ പോയിന്റ് കിട്ടിയ ടീമിനെ മറ്റ് ടീം അഭിനന്ദിക്കുന്നു. രണ്ടാമത്തെ ടീമിനെ മികച്ച ടീം കൈയടിച്ച് അഭിനന്ദിക്കുന്നു.

ടീച്ചർ ശ്രദ്ധ

- ഓരോ ഗ്രൂപ്പിൽ നിന്നും ഒരു ലീഡറെ കണ്ടെത്താൻ പറയണം.
- എല്ലാവരെയും പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്ന അവതരണരീതി.
- വിജയികളെ കൈയടിച്ച് ടീച്ചറും കുട്ടികളും അഭിനന്ദിക്കുന്നു. രണ്ടാംസ്ഥാനത്ത് നിന്ന ഗ്രൂപ്പിനെയും അതുപോലെ അഭിനന്ദിക്കണം.
- ആരോഗ്യകരമായ മത്സരത്തിനുവേണ്ട പ്രചോദനം നൽകണം.

കളി കഴിഞ്ഞതിനുശേഷം ഗ്രൂപ്പുകളോട് ചോദിക്കേണ്ടത്.

ഈ കളിയിൽ നിങ്ങൾ എന്തെല്ലാം ശ്രദ്ധിച്ചു?
(കളിയെക്കുറിച്ച് കുട്ടികൾക്ക് പറയാൻ അവസരം നൽകണം. ഗ്രൂപ്പിൽ നിന്ന് 5 പേരെങ്കിലും പറയണം. സഭാകമ്പമില്ലാതെ പറയാനുള്ള ശേഷി ഉണ്ടാകാനവസരം നൽകലാണ്.)

എനിക്കു കഴിയും

- ☐ നിരീക്ഷിച്ച് വ്യത്യാസം കണ്ടെത്താൻ കഴിയും.
- ☐ സമയത്തിനുള്ളിൽ കാര്യങ്ങൾ പൂർത്തിയാക്കാൻ കഴിയും.

പ്രവർത്തനം 5 | ബോൾ പാസ്സ്, ബാറ്റൺ, വളയം കടക്കൽ

സമയം : 45 മിനിട്ട്

ഉദ്ദേശ്യം : സംഘബോധം, വിജയബോധം, ഏകാഗ്രത, സമയബോധം, ആത്മവിശ്വാസം.

സാമഗ്രി : വിസിൽ, വ്യത്യസ്ത നിറമുള്ള രണ്ട് പന്ത്, രണ്ട് വടി, ഇലാസ്റ്റിക് വളയം 2 എണ്ണം. ചോക്ക്, ബഞ്ച്/കസേര

പ്രക്രിയ :

അധ്യാപിക മത്സരത്തിനുള്ള നിർദേശം നൽകുന്നു.

വരനിരക്കളിയുടെ തുടർച്ചയായി നടക്കുന്ന ഗ്രൂപ്പ് മത്സരമാണ് ഇത്. ഈ മത്സരപരിപാടിയിലൂടെ ഏറ്റവും ശക്തമായ ടീമിനെ ഒരിക്കൽകൂടി കണ്ടെത്താനുള്ള അവസരമാണ്.

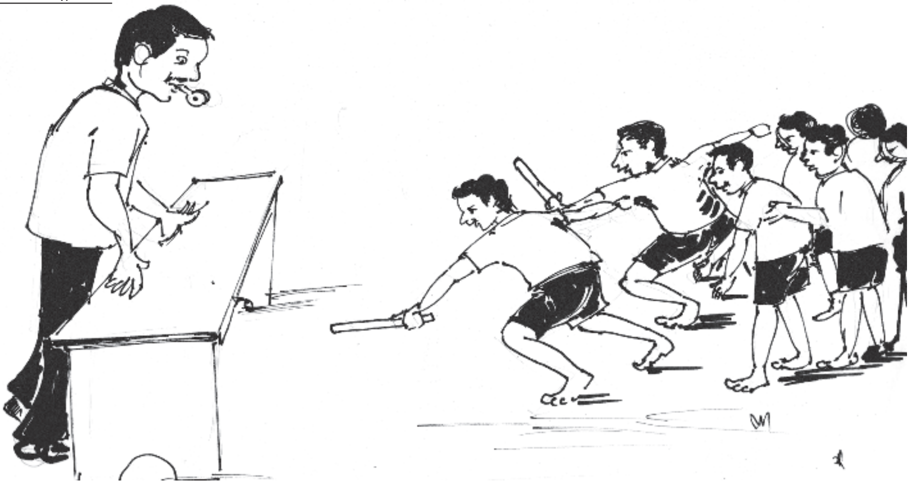
മൂന്ന് ഗെയിമുകളാണ് ഈ പരിപാടിയിൽ നടക്കുന്നത്. ഓരോ ഗെയിമിനും 5 പോയിന്റ്.

ആദ്യ ഗെയിം – ബോൾപാസ്സ്

- ടീമുകൾ വരിയായി നിൽക്കാൻ നിർദേശം നൽകുന്നു. അസംബ്ലിയിൽ നിൽക്കുന്ന രീതി.
- ഗ്രൂപ്പിൽ മറ്റൊരു ലീഡറെ കണ്ടെത്തണം. കൂടുതൽ കുട്ടികൾക്ക് ലീഡർ ആകാനുള്ള അവസരം ലഭിക്കാനാണിത്.

- ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും വ്യത്യസ്ത നിറമുള്ള പന്ത് നൽകുന്നു.
- ഗ്രൂപ്പിന്റെ വരിയിൽ ആദ്യം നിൽക്കുന്നത് ലീഡർ ആയിരിക്കും.
- വിസിൽ കേൾക്കുമ്പോൾ ലീഡർക്ക് കിട്ടിയ പന്ത് തലയ്ക്കുമുകളിലൂടെ പിറകിൽ നിൽക്കുന്നയാൾക്ക് കൈമാറണം.
- വരിയുടെ അവസാനം നിൽക്കുന്നയാൾക്ക് പന്ത് കിട്ടിയാൽ അയാൾ ഓടിവന്ന് മുന്നിൽനിന്ന് അടുത്തയാൾക്ക് തലയുടെ മുകളിലൂടെ കൈമാറണം.
- വരിയിൽ നിൽക്കുന്ന എല്ലാവരും കൈമാറുന്നുണ്ടോ എന്ന് ശ്രദ്ധിക്കണം.
- ലീഡർ വരിയുടെ അവസാനമെത്തുന്നതുവരെ പന്ത് കൈമാറുകയും ഏത് ഗ്രൂപ്പിലെ ലീഡറാണോ പന്തുമായി ആദ്യമെത്തിയത് ആ ഗ്രൂപ്പ് വിജയികളാകുന്നു.
- ഗ്രൂപ്പിന് 5 പോയന്റ് രണ്ടാമത് പൂർത്തിയാക്കിയ ഗ്രൂപ്പിന് 3 പോയന്റ്.
- മത്സരവിജയികളെ കയ്യടിച്ച് പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നു.

ഗെയിം 2 – ബാറ്റൺ



നിർദേശങ്ങൾ

- ഗ്രൂപ്പുകളുടെ രണ്ടാമത്തെ മത്സരമാണ്.
- ബോൾ പാസ്സു മത്സരംപോലെ ഗ്രൂപ്പിൽനിന്നും മറ്റൊരു ലീഡറെ കണ്ടെത്തണം.
- രണ്ടു ഗ്രൂപ്പിനും ബാറ്റൺ/വടി നൽകുന്നു.
- ഗ്രൂപ്പുകൾ നിൽക്കേണ്ട സ്ഥലത്തിന്റെ അതിര് ചോക്കുകൊണ്ട് മാർക്കുചെയ്യണം. ഗ്രൂപ്പുകളുടെ മുമ്പിൽ കുറച്ചകലത്തിലായി ബഞ്ച്/കസേര ഇടണം.
- വിസിൽ കേൾക്കുമ്പോൾ ലീഡർ മുന്നോട്ട് ഓടിവന്ന് മുമ്പിലിട്ടിരിക്കുന്ന ബഞ്ചിൽ അടിച്ച് അടുത്തയാൾക്ക് ബാറ്റ് കൈമാറി വരിയുടെ പുറകിൽ ഓടിപ്പോയി നിൽക്കണം.
- ഇങ്ങനെ മാറിമാറി ബാറ്റൺ കൊടുത്ത് വരിയിലുള്ള എല്ലാവരും പിറകിൽ നിൽക്കുമ്പോൾ ലീഡർ വരിയുടെ മുമ്പിലെത്തും.
- ഏതു ഗ്രൂപ്പിന്റെ ലീഡറാണ് മുമ്പിൽ എത്തി ബാറ്റേൺ ബഞ്ചിലടിക്കുന്നത് ആ ഗ്രൂപ്പ് വിജയികളായി പ്രഖ്യാപിച്ച് 5 പോയിന്റ് നൽകുന്നു. രണ്ടാം സ്ഥാനക്കാർക്ക് 3 പോയിന്റ്.

ഗെയിം 3 – വളയം കടക്കൽ

- ഗ്രൂപ്പുകൾക്ക് നൽകേണ്ട നിർദേശങ്ങൾ ഒരുക്കൽ.

  ഗ്രൂപ്പിൽ പുതിയ ലീഡറെ കണ്ടെത്തണം.
- കളിക്കാൻ ആവശ്യമായ ഒരുക്കം നടത്തം – പിൻ, ബട്ടൻസ്, സ്ലൈഡ് – ശ്രദ്ധിക്കാൻ.
- ഗ്രൂപ്പുകളുടെ മുമ്പിൽ രണ്ട് വൃത്തം വരയ്ക്കുന്നു.

  വൃത്തത്തിൽ ഇലാസ്റ്റിക് വളയം ഇടുന്നു.

- വളയം തലയിലൂടെ ഇട്ട് വളയം കടക്കുന്നത്. ഗ്രൂപ്പുകളെ പരിചയപ്പെടുത്തുന്നു.

  ഗ്രൂപ്പുകൾ ചെയ്യേണ്ടത് വിസിലടിക്കുമ്പോൾ ലീഡർ വന്ന് ഇലാസ്റ്റിക് വളയം തലയിലൂടെ ഇട്ട് വളയം കടക്കുന്നു.
- ഇലാസ്റ്റിക് വളയം വൃത്തത്തിൽ ഇട്ടിട്ട് ഓടിപ്പോയി ഗ്രൂപ്പുവരിയുടെ ഏറ്റവും പുറകിൽ നിൽക്കുന്നു.
- ഗ്രൂപ്പിലെ എല്ലാ അംഗങ്ങളും വളയം കടന്ന് ലീഡർ വന്ന് വളയം കടക്കുന്നതോടെ മത്സരം അവസാനിക്കുന്നു. ആദ്യം പൂർത്തിയാക്കിയ ടീം വിജയികൾ. വിജയികൾക്ക് 5 പോയിന്റ് രണ്ടാമത് പൂർത്തിയാക്കിയവർക്ക് 4 പോയിന്റ്.
- വിജയികളെ അഭിനന്ദിക്കുന്നു.
- എല്ലാവരും കയ്യടിച്ച് രണ്ടു ടീമുകളെയും പരസ്പരം അഭിനന്ദിക്കുന്നു.

എനിക്കു കഴിയും

- ☐ തന്റെ ഗ്രൂപ്പു ജയിക്കുന്നതിന് വാശിയോടെ പ്രവർത്തിക്കാൻ കഴിയും
- ☐ മടിയില്ലാതെ കാര്യങ്ങൾ ചെയ്യാൻ കഴിയും.
- ☐ സമയത്തിനുള്ളിൽ പൂർത്തിയാക്കാൻ കഴിയും.

പ്രവർത്തനം 6 | ഓർത്തെടുക്കാം – കണ്ടറിയാം – മണമറിയാം.

സമയം : 30 മിനിട്ട്

ഉദ്ദേശ്യം : പഞ്ചേന്ദ്രിയങ്ങളുടെ ശേഷീവികാസം, ഓർമ്മ വർധിപ്പിക്കൽ, ഏകാഗ്രത.

സാമഗ്രി : വിസിൽ, റബ്ബർ പന്ത്, നാണയം, സ്റ്റാമ്പ്, കല്ല്, കഷണം, ധാന്യങ്ങൾ, ചെറുപയർ, വൻപയർ, കടല, ഗ്രീൻപീസ്

പ്രക്രിയ :

1. ഓർത്തെടുക്കാം.

ഗ്രൂപ്പ് ഗെയിം കഴിഞ്ഞതിനുശേഷം കുട്ടികൾ കണ്ണടച്ച് ഇരിക്കുന്നു. അധ്യാപിക ചില നിർദേശങ്ങൾ നൽകുന്നു.

- ചെറുപ്രായത്തിൽ/ചെറിയ ക്ലാസ്സുകളിൽ ഇതുപോലെ കുട്ടികൾ കളിച്ചകളികൾ (ഓർമ്മിക്കാൻ) മനസ്സിൽ കാണാൻ പറയുന്നു.
- അന്ന് കളിച്ച കൂട്ടുകാർ, ഉണ്ടാക്കിയ ശബ്ദങ്ങൾ, ഉപയോഗിച്ച കളി വസ്തുക്കൾ.
- 2 മിനിട്ടുനേരം കുട്ടികൾക്ക് ഓർത്തെടുക്കാൻ സമയം അനുവദിക്കുന്നു.
- ഓർത്തെടുത്ത കാര്യങ്ങൾ പറയാൻ അവസരം കൊടുക്കുന്നു.
- മുമ്പോട്ടു വരാത്തവർക്ക് പറയാൻ അവസരം നൽകണം.

2. കേട്ടു പറയാം

നിർദേശങ്ങൾ:

- കണ്ണടച്ചിരിക്കാൻ ആവശ്യപ്പെടുന്നു.
- ക്ലാസ്സ്മുറിയിൽ കേൾക്കുന്ന ശബ്ദം ശ്രദ്ധിക്കാൻ പറയുന്നു.
- കേട്ട ശബ്ദങ്ങളിൽ ഏറ്റവും ചെറിയ ശബ്ദം.
- വളരെ ഉറക്കെയുള്ള ശബ്ദം

3. തൊട്ടറിയാം

നിർദേശങ്ങൾ:

- കുട്ടികളെ വട്ടത്തിൽ നിൽക്കുക. ഓരോരുത്തരും കൈ പിന്നിലേയ്ക്ക് നീട്ടി വയ്ക്കുക.

അധ്യാപകൻ കുട്ടികളുടെ കയ്യിൽ വ്യത്യസ്ത സാധനങ്ങൾ വയ്ക്കുന്നു.

കുട്ടികൾ കൈകൊണ്ട് സ്പർശിച്ച് എന്താണ് വസ്തു എന്ന് തിരിച്ചറിയുന്നു. തിരിച്ചറിഞ്ഞ കാര്യം കുട്ടികൾ മനസ്സിൽ സൂക്ഷിക്കണം.

സ്പർശനത്തിനുശേഷം അവർ സ്പർശിച്ച വസ്തുക്കൾ എന്തെന്ന് അധ്യാപകന്റെ നിർദേശത്തിനനുസരിച്ച് പറയുന്നു. അവയുടെ പ്രത്യേകതകൾ പറയണം.

അധ്യാപകരും മറ്റു കുട്ടികളും വിലയിരുത്തുന്നു. വീണ്ടും കളിക്കുന്നു.

ടീച്ചർ ശ്രദ്ധ

- കുട്ടികൾ പഞ്ചേന്ദ്രിയങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് നിരീക്ഷിക്കാനും ഊഹിക്കാനും തിരിച്ചറിയാനുമുള്ള ശേഷി വികസിക്കുന്നവിധം പ്രവർത്തനങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കണം.

4. മണമറിയാം

നിർദ്ദേശങ്ങൾ:

- കുട്ടികൾ കണ്ണടച്ച് വീണ്ടും ഇരിക്കുക.
- അടുക്കള, ആശുപത്രി മനസ്സിൽ കാണുക.

അടുക്കള, ആശുപത്രി ഇവ നിങ്ങൾ എങ്ങനെ തിരിച്ചറിഞ്ഞു.

മണമറിവ്, കാഴ്ചയറിവ് എന്നിവയുടെ സവിശേഷതകളുടെ അടിസ്ഥാനത്തിൽ കുട്ടികൾ അടുക്കള, ആശുപത്രി എന്നിവ വിവരിക്കുന്നു.

മുമ്പ് പറയാത്തവർക്ക് പറയാനവസരം നൽകണം.

4. നാടറിയാം

- കുട്ടികൾ നിരന്ന് നിൽക്കുന്നു.
- അധ്യാപകന്റെ നിർദേശങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് നടക്കുന്നു.

  മഴ നനഞ്ഞ് നടക്കുക.

(പറയുന്ന നിലത്തിന്റെ സ്വഭാവത്തിനനുസരിച്ച് നടത്തത്തിന്റെ രീതി മാറണം)

- ചരൽ നിറഞ്ഞ നിലം.
- നിലത്ത് വഴുവഴുക്കൽ.
- കാല് പൊള്ളുന്ന നിലം.
- നല്ല തണുപ്പുള്ള/ഐസുള്ള നിലം

നടത്തത്തിനുശേഷം അനുഭവങ്ങൾ പറയാൻ ആവശ്യപ്പെടുന്നു.

ടീച്ചർ ശ്രദ്ധ

- ഒന്നും പറയാത്തവർക്ക് അവസരം നൽകണം. ഇത്തരക്കാർക്ക് കൂടുതൽ അവസരം കൊടുക്കാനും കയ്യടിച്ച് പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കാനും ശ്രദ്ധിക്കണം

എനിക്കു കഴിയും

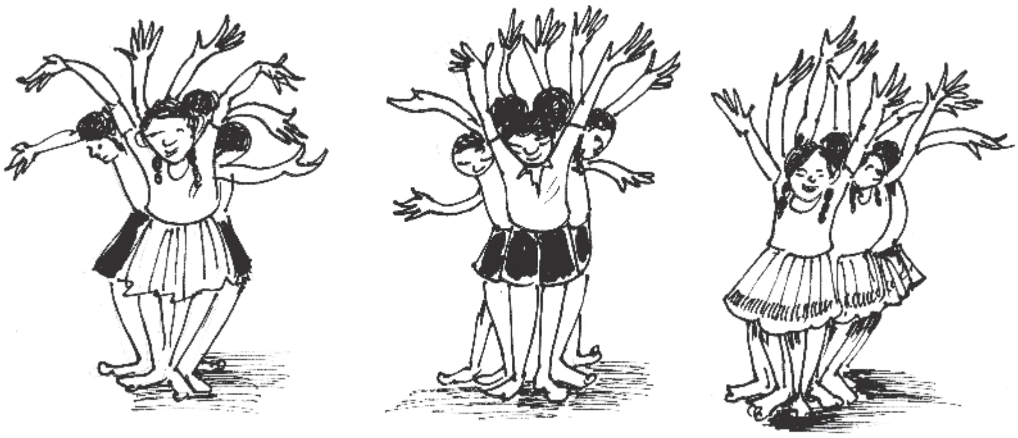
- ☐ തൊട്ടും മണത്തും രുചിച്ചും വസ്തുക്കളെ തിരിച്ചറിയാൻ കഴിയും.
- ☐ കഴിഞ്ഞ കാര്യങ്ങൾ ഓർത്തെടുക്കാൻ കഴിയും.

പ്രവർത്തനം 7 | **നിശ്ചലദൃശ്യം**

സമയം : 40 മിനിട്ട്

ഉദ്ദേശ്യം : സംഘബോധം, ഭാവന, അഭിനയം, ദൃശ്യാവബോധം എന്നിവ കുട്ടികളിൽ വികസിപ്പിക്കുന്നതിന്.

സാമഗ്രി : വിസിൽ; ആശയങ്ങൾ എഴുതിയ ചാർട്ട് (ആശയങ്ങൾ: ആശുപത്രി, ഉത്സവം, വിവാഹവേദി, മരണവീട്, പോലീസ്സ്റ്റേഷൻ, റയിൽവെസ്റ്റേഷൻ, നെൽകൃഷി, ഹോട്ടൽ, ട്രാഫിക് ഐലന്റ്, ചന്ത, കെട്ടിടനിർമ്മാണം. അടുക്കള, പരിചിതമായ ആശയങ്ങൾക്കൊപ്പം പ്രാദേശിക സാധ്യതകളും ഉൾക്കൊള്ളണം).



പ്രക്രിയ :

കുട്ടികളേ......... നാമിതുവരെ രണ്ട് സംഘമായാണല്ലോ കളിച്ചത്. ഇനി നമുക്ക് നാലു സംഘമാവാം.

- എങ്ങനെയാണ് സംഘമാവുക. 1, 2, 3, 4 എന്നെണ്ണി സംഘമാവാം. കുട്ടികൾ 1, 2, 3, 4 എണ്ണുന്നു. ഒന്ന് എന്ന് ആദ്യമെണ്ണിയ കുട്ടി കയ്യടിച്ച് കളത്തിനുള്ളിൽ നടക്കണം. ഒന്ന് എന്നെണ്ണിയ മറ്റു കുട്ടികൾ അയാളുടെ കൂടെ കയ്യടിച്ച് ചേരണം.
- രണ്ട് എന്ന് ആദ്യമെണ്ണിയ കുട്ടി ചെണ്ട കൊട്ടിക്കൊണ്ട് നടക്കണം. മറ്റ് രണ്ടുകൾ കൂടെ ചേരണം.
- മൂന്ന് എന്നെണ്ണിയവർ ബസ്സോടിച്ച് സംഘമാവണം.
- നാല് എന്നെണ്ണിയവർ തോണി തുഴഞ്ഞ് സംഘമാവണം.
- നാലു സംഘത്തിലെയും ലീഡർമാരെ വിളിച്ച് എല്ലാവർക്കും ഒരേ ആശയം നൽകുന്നു. അവരുമായി ചർച്ച.

  (ഉദാ: ഉത്സവം)

  ഉത്സവത്തിന്റെ ഭാഗമായി എന്തെല്ലാം ദൃശ്യങ്ങൾ ഉണ്ടാകാം – ചെണ്ടമേളം, ഇലത്താളം, മദ്ദളം, കൊമ്പ്, കുഴൽ തുടങ്ങിയ വാദ്യങ്ങൾ വായിക്കുന്നവർ, കച്ചവടം,

കലാപരിപാടികൾ, മറ്റ് പ്രാദേശിക ദൃശ്യങ്ങൾ എല്ലാം നിശ്ചലദൃശ്യമായി വരുന്നു. ഇതുപോലെ ഓരോ ആശയവും നൽകുമ്പോൾ ദൃശ്യസാധ്യതകൾ ലീഡർമാരുമായി ചർച്ച ചെയ്യണം. ലീഡർമാർ ഗ്രൂപ്പിൽ അവതരിപ്പിച്ച് അവരുടെ ഭാവനകൂടി ചേർക്കണം.

- തുടർന്ന് നിശ്ചലദൃശ്യങ്ങൾ രൂപപ്പെടുത്തണം (മൂന്നു മിനിട്ട് സമയംമാത്രം)
- ടീച്ചർ നിർദേശിക്കുന്ന മുറയ്ക്ക് സംഘങ്ങൾ നിശ്ചലമാവുന്നു. ടീച്ചർ സംഘങ്ങളുടെ നിശ്ചലദൃശ്യം സൂക്ഷ്മമായി വിലയിരുത്തുന്നു. മികച്ചവ കണ്ടെത്തുന്നു.
- മികച്ച ഗ്രൂപ്പിന്റെ നിശ്ചലദൃശ്യം വീണ്ടും അവതരിപ്പിക്കുകയും മറ്റു ഗ്രൂപ്പുകൾക്ക് കാണാനവസരം നൽകുകയും ചെയ്യുന്നു. സ്വന്തം സംഘത്തിന്റെ ദൃശ്യവുമായി താരതമ്യം ചെയ്ത് പരിമിതികളും മികവുകളും കണ്ടെത്തുന്നു. എന്തുകൊണ്ട്, എങ്ങനെയാണ് ഈ സംഘം മികച്ചതായത് - ലഘുചർച്ച നടത്തുന്നു.
- അതിനുശേഷം സംഘങ്ങളിൽനിന്നും പുതിയ ലീഡറെ കണ്ടെത്തി പുതിയ ആശയം നൽകുന്നു. ആശയത്തിന്റെ ദൃശ്യസാധ്യത - ലഘു ചർച്ച. ലീഡർ സംഘത്തിൽ അവതരിപ്പിക്കുന്നു. 3 മിനിട്ട് ഒരുക്കം. തുടർന്ന് അവതരണം - വിലയിരുത്തൽ. ഇങ്ങനെ 10 ആശയങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കാൻ അവസരമൊരുക്കുന്നു. ഓരോ ഘട്ടത്തിലും കുട്ടികൾക്കാവശ്യമായ കൈത്താങ്ങ് ടീച്ചർ നൽകുകയും പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുകയും ചെയ്യുന്നു. അഭിനന്ദിക്കുന്നു.
- ഈ പ്രവർത്തനത്തിന്റെ ഭാഗമായി കുട്ടികളിൽ ദൃശ്യമായ മാറ്റങ്ങൾ എന്തെല്ലാം? ചർച്ച..

കുട്ടികളുടെ പ്രതികരണം

- ആശയങ്ങൾ വേഗത്തിൽ ചർച്ചചെയ്യാൻ കഴിഞ്ഞു.
- എല്ലാവരും നിശ്ചലദൃശ്യം രൂപീകരിക്കുന്നതിൽ അഭിപ്രായം പറയുകയും പങ്കാളികളാവുകയും ചെയ്തു.
- മടിച്ചു നിന്നവർക്കും താൽപ്പര്യം വർധിച്ചു.
- മറ്റൊരാളുടെ അഭിപ്രായത്തോട് കൂട്ടിച്ചേർത്ത് തന്റെ അഭിപ്രായങ്ങളെ മെച്ചപ്പെടുത്താൻ ശ്രമം ആരംഭിച്ചു.

ടീച്ചർ ശ്രദ്ധ

- നിരന്തരം വിലയിരുത്താനും അഭിനന്ദിക്കാനും പരിമിതികൾ പരിഹരിക്കുന്നതിനായി സഹായിക്കാനും ശ്രദ്ധയുണ്ടായി. എല്ലാവർക്കും അവസരമുറപ്പാക്കി. കുട്ടികൾ അഭിപ്രായങ്ങളോട് കൂടുതൽ പ്രതികരിക്കാൻ സന്നദ്ധരായി. കുട്ടികളുടെ അഭിപ്രായപ്രകടനം പ്രത്യേകം പേരെടുത്ത് പറയാൻ ശ്രമിക്കണം.

- ഗ്രൂപ്പ് ഗെയിം ഓരോന്നിനും ലീഡറെ മാറ്റി കൂടുതൽ അംഗങ്ങൾക്ക് അവസരം നൽകൽ. എല്ലാ ലീഡർമാരെയും പ്രത്യേകം അഭിനന്ദിക്കണം
- ഗ്രൂപ്പ്മത്സരത്തിന് ആവേശം നൽകുന്നതിന് കയ്യടിച്ച് പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കൽ.

- ഓരോ ഗെയിമിലും വിജയികളെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നു.
- മൂന്നു ഗെയിമുകളുടേയും ആകെ സ്കോർ അറിയിക്കുന്നു. വിജയികളെ അനുമോദിക്കണം.
- കളി കഴിഞ്ഞതിനുശേഷം നടന്ന കാര്യങ്ങളും കളിയിലൂടെ പ്രകടിപ്പിച്ച കഴിവുകളും പറയിക്കൽ - അനുഭവം അവതരിപ്പിക്കൽ.
- കളികൾക്ക് ആവശ്യമായ സാമഗ്രികൾ മുൻകൂട്ടി തയാറാക്കണം

എനിക്കു കഴിയും

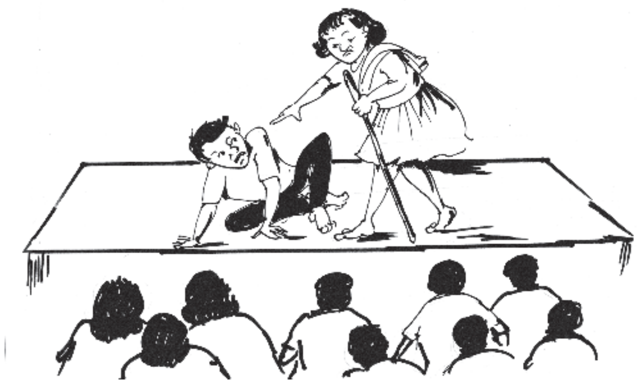
- ☐ കേട്ട കാര്യങ്ങൾ വിട്ടുപോകാതെ മറ്റുള്ളവരോട് പറയാൻ കഴിയും.

പ്രവർത്തനം 8	പെറുക്കാം കളിക്കാം

സമയം : 30 മിനിട്ട്

ഉദ്ദേശ്യം : സർഗാത്മകത, ആശയ വിനിമയം, ഭാവന.

സാമഗ്രി : ചുറ്റുവട്ടത്തുനിന്ന് പെറുക്കിയെടുക്കുന്ന വസ്തുക്കൾ 10 എണ്ണം.



പ്രക്രിയ :

നിർദേശം :

- ഓരോ ഗ്രൂപ്പും അവർക്കിഷ്ടമുള്ള 10 വസ്തുക്കൾ ശേഖരിച്ചുവരുന്നു. അധ്യാപിക 4 ഗ്രൂപ്പിൽ നിന്നും വൈവിധ്യമുള്ള 10 എണ്ണം തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു.
- ഗ്രൂപ്പുകൾ കാണത്തക്കരീതിയിൽ ക്ലാസ്സിന്റെ മധ്യത്തിൽ വയ്ക്കുന്നു.
- എല്ലാ ഗ്രൂപ്പുകളും വസ്തുക്കൾ നിരീക്ഷിക്കുന്നു.
- ഗ്രൂപ്പുകൾക്ക് നിർദേശം നൽകുന്നു. എല്ലാ വസ്തുക്കളും ഉപയോഗിച്ച് ഒരാശയം നിങ്ങൾക്ക് അവതരിപ്പിക്കാം. വസ്തുക്കളുടെ സാധാരണ ഉപയോഗമല്ലാത്ത ഉപയോഗമാണ് ചെയ്യേണ്ടത്. *(ഉദാ. വടി അടിക്കാനല്ലാതെ വണ്ടിയായോ, ചൂലായോ, ഓടക്കുഴലായോ ഉപയോഗിക്കാം)*
- ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും പരിപാടി ആലോചിക്കുവാനുള്ള സമയം 5 മിനിറ്റാണ്.
- ഗ്രൂപ്പുകളുടെ അവതരണത്തിന് 3 മിനിട്ട്.
- ഓരോ ഗ്രൂപ്പും അവതരിപ്പിക്കുന്നത് മറ്റു ഗ്രൂപ്പുകൾ കണ്ട് വിലയിരുത്തണം.

വിലയിരുത്തൽ മാനദണ്ഡം കുട്ടികൾ രൂപീകരിക്കണം. എല്ലാ വസ്തുക്കളും ഉപയോഗിച്ചിട്ടുണ്ട്. എല്ലാവർക്കും പങ്കാളിത്തം കിട്ടി. വസ്തുക്കൾ മറ്റു വസ്തുക്കളായി സങ്കൽപ്പിച്ച് ഉപയോഗിക്കാൻ കഴിഞ്ഞു തുടങ്ങിയ കാര്യങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുത്തി വിലയിരുത്താം.

- മികച്ച ഗ്രൂപ്പുകളെ അഭിനന്ദിക്കണം.
- ഓരോ കുട്ടിയുടെയും മികവിനെ കണ്ടെത്തിപ്പറയാൻ അവസരമൊരുക്കണം.

ടീച്ചർ ശ്രദ്ധ

- അഭിനയിക്കാനുള്ള വസ്തുക്കൾ മുൻകൂട്ടി കരുതാം.
- ഗ്രൂപ്പുകളുടെ ആലോചനയിൽ ചില കൈത്താങ്ങുകൾ നൽകണം.
- ഇവിടെ വിലയിരുത്തിപ്പറയാനുള്ള ശേഷി ഉറപ്പാക്കണം.

എനിക്കു കഴിയും

□

പ്രവർത്തനം 9	(1) പഴഞ്ചൊൽ – നാടകം (8 –ാം ക്ലാസ്സ്)

സമയം : 60 മിനിട്ട്

ഉദ്ദേശ്യം : പഴഞ്ചൊല്ലുകൾ വ്യാഖ്യാനിക്കാനും അവയിലെ ആശയങ്ങൾ ലഘുനാടകങ്ങളായി അവതരിപ്പിക്കാനുമുള്ള കഴിവ് വളർത്തുന്നതിന്.

സാമഗ്രി : പഴഞ്ചൊല്ലുകൾ

പ്രക്രിയ :

കുട്ടികൾ 4 സംഘങ്ങളാകുന്നു. ഓരോ സംഘത്തിനും പഴഞ്ചൊൽ എഴുതിയ നറുക്കു നൽകുന്നു.

1. പാലം കടക്കുവോളം നാരായണ; പാലം കടന്നാൽ കൂരായണ.
2. കാര്യം കാണാൻ കഴുതക്കാലും പിടിക്കും.
3. ഒത്തു പിടിച്ചാൽ മലയുംപോരും.
4. ചങ്ങാതി നന്നായാൽ കണ്ണാടി വേണ്ട.

- കുട്ടികൾ ലഭിച്ച പഴഞ്ചൊല്ല് ഗ്രൂപ്പിൽ ചർച്ച ചെയ്ത് ആശയം വിപുലീകരിക്കുകയും അതിനെ ഒരു ലഘുനാടകമായി 10 മിനിറ്റിനുള്ളിൽ അഭിനയിക്കുകയും വേണം.
- ഓരോ ഗ്രൂപ്പും അവതരിപ്പിക്കുമ്പോൾ മറ്റു സംഘങ്ങൾ വിലയിരുത്തി പഴഞ്ചൊൽ ഏതാണെന്ന് പറയുകയും നിശ്ചിത ആശയം അവതരണത്തിൽ എത്രമാത്രം പ്രതിഫലിച്ചുവെന്ന് വിശദീകരിക്കുകയും വേണം. ഇങ്ങനെ എല്ലാ സംഘങ്ങളും അവതരിപ്പിക്കുകയും, പരസ്പരം വിലയിരുത്തുകയും വേണം.
- ഈ പ്രവർത്തനത്തിന്റെ ഭാഗമായി എന്തെല്ലാം കഴിവുകളാണ് കുട്ടികളിൽ വികസിക്കുന്നത്?

1. വായിച്ച് ആശയങ്ങൾ വികസിപ്പിക്കാനുള്ള കഴിവ്.
2. ആശയങ്ങളെ വ്യാഖ്യാനിക്കാനുള്ള കഴിവ്
3. മറ്റുള്ളവരുടെ ആശയങ്ങളുമായി സ്വന്തം ആശയങ്ങളെ കണ്ണിചേർക്കാനുള്ള കഴിവ്
4. ആശയങ്ങൾ അഭിനയമുഹൂർത്തങ്ങളായി മാറ്റാനുള്ള കഴിവ്.
5. ഭാവമുൾക്കൊണ്ട് അഭിനയിക്കാനുള്ള കഴിവ്.

ടീച്ചർ ശ്രദ്ധ

- കുട്ടികളെ ഓരോ ഘട്ടത്തിലും പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുക, സഹായിക്കുക, അഭിനന്ദിക്കുക.
- സഹായം കൂടുതലായി ആവശ്യമായ സംഘത്തിൽ കൂടുതൽ സമയം ഇടപെടുക.
- കുട്ടികളുടെ പ്രയാസങ്ങൾ എന്തുകൊണ്ടാണ് എന്ന് വിലയിരുത്തി കണ്ടെത്തുക, പരിഹരിക്കുക.
- ശ്രദ്ധയിൽ പങ്കെടുക്കുന്ന കുട്ടികളെ സാധാരണ ക്ലാസ്സിൽ നിന്നും പ്രത്യേകമായി പരിഗണിക്കുകയും പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുകയും ചെയ്യുക.

പ്രവർത്തനം 9 | (2) ആടാം പാടാം (5 – ാം ക്ലാസ്സ്)

പ്രക്രിയ :

നാടൻ പാട്ട് എഴുതിയ ഒരു ചാർട്ട് ടീച്ചർ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

ത ന്ത നാ ന... ത ന്ത നാ ന... ത ന്ത നാ ന... നാ ന
ത ന്ത നാ ന... ത ന്ത നാ ന... ത ന്ത നാ ന... നാ ന

നിങ്ങളുടെ നാട്ടിലൊക്കെ എന്തുപണിയാടോ
ഞങ്ങളുടെ നാട്ടിലൊക്കെ കന്നുപൂട്ടലാണേ
കന്നുപൂട്ടലെങ്ങിനെടീ മോതിരക്കുറത്തീ
കന്നുപൂട്ടലങ്ങിനെ പിന്നിങ്ങിനെ പിന്നിങ്ങിനെ

ത ന്ത നാ ന... ത ന്ത നാ ന... ത ന്ത നാ ന... നാ ന

നിങ്ങളുടെ നാട്ടിലൊക്കെ എന്തുപണിയാടോ
ഞങ്ങളുടെ നാട്ടിലൊക്കെ കട്ടതല്ലലാണേ

കട്ടതല്ലലെങ്ങനാണെടി മോതിരക്കുറത്തീ
കട്ടതല്ലലിങ്ങനെ പിന്നിങ്ങിനെ പിന്നിങ്ങിനെ

ത ന്ത നാ ന... ത ന്ത നാ ന... ത ന്ത നാ ന... നാ ന

വിത്തുവിത
വളമിടൽ
കളപറിക്കൽ
നെല്ലുകൊയ്യൽ
കറ്റമെതി
നെല്ലുപാറ്റൽ
നെല്ലുകുത്തൽ
....

- ടീച്ചറും കുട്ടികളും ചേർന്ന് ഈ പാട്ട് പാടുന്നു. ഓരോ ഗ്രൂപ്പും പാടി അവതരിപ്പിക്കുന്നു.
- തുടർന്ന് നാലു ഗ്രൂപ്പുകൾ പാട്ടുപാടി അഭിനയിച്ച് അവതരിപ്പിക്കണം. മറ്റു ഗ്രൂപ്പുകൾ വിലയിരുത്തണം. മെച്ചപ്പെട്ടവ കണ്ടെത്തണം എന്തുകൊണ്ടെന്ന് പറയണം.
- ഈ പ്രവർത്തനത്തിലൂടെ കുട്ടികൾ നേടുന്ന ശേഷികൾ എന്തെല്ലാം?
  1. നാടൻപാട്ടുകൾ ഈണത്തിൽ സംഘമായി ആലപിക്കുന്നതിന്.
  2. നാടൻപാട്ടുകൾക്ക് യോജിച്ച ഈണം കണ്ടെത്തുന്നതിന്.
  3. നാടൻപാട്ടുകൾ വായ്ത്താരി ചേർത്ത് താളത്തിൽ ചൊല്ലുന്നതിന്.
  4. നാടൻപാട്ടുകളുടെ ആശയം ഗ്രഹിച്ച് രംഗഭാഷ തയാറാക്കി അവതരിപ്പിക്കുന്നതിന്.

ടീച്ചർ ശ്രദ്ധ

- കുട്ടികളുടെ കഴിവുകൾ തിരിച്ചറിയുന്നതിന്.
- സഹായം ആവശ്യമായവരെ തിരിച്ചറിയുന്നതിന്.
- കുട്ടികളെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നതിനും അഭിനന്ദിക്കുന്നതിനും.
- ശ്രദ്ധയിൽ പങ്കെടുക്കുന്ന കുട്ടികളെ സാധാരണ ക്ലാസ്സിലും പ്രത്യേകമായി പരിഗണിക്കുകയും പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുകയും ചെയ്യുക.

പ്രവർത്തനം 9 | (3) വരികൾ ചേർക്കാം (3 – ാം ക്ലാസ്സ്)

പ്രക്രിയ :

കുട്ടികളെ വട്ടത്തിൽ നിർത്തുന്നു. എല്ലാവരും അവർക്കറിയാവുന്ന കറുത്തതും, വെളുത്തതുമായ വസ്തുക്കൾ ഏതെല്ലാമെന്ന് ഓർത്തെടുക്കുന്നു. എന്നാൽ ഓരോരുത്തരും പരസ്പരബന്ധമുള്ള കറുപ്പും, വെളുപ്പും വസ്തുക്കളാണ് പറയേണ്ടത്.

ഉദാ. കറുത്ത ആന വെളുത്ത കൊമ്പ്.

- കറുത്ത പശു വെളുത്ത പാല്
- കുട്ടികൾ പറയുന്ന വസ്തുക്കൾ ടീച്ചർ ബോർഡിൽ എഴുതുന്നു.
- ആർക്കെങ്കിലും പറയാൻ കഴിയുന്നില്ലെങ്കിൽ മറ്റുള്ളവർ സഹായിക്കണം.

- ഇനി പാട്ടുണ്ടാക്കണം.
- ടീച്ചർ താളമിട്ടുകൊടുക്കുന്നു.

കറുത്തതെന്തുണ്ട് വെളുത്തതെന്തുണ്ട്
കറുത്തൊരാനയ്ക്ക് വെളുത്ത കൊമ്പുണ്ട്.

- വീണ്ടും ചോദ്യം – ഉത്തരം എന്ന മട്ടിൽ ഓരോ കുട്ടിയും ചൊല്ലണം.
- മറ്റുള്ളവർ ഏറ്റുചൊല്ലണം. കുട്ടികൾ ചൊല്ലുമ്പോൾ ടീച്ചർ ചാർട്ടിൽ കവിത എഴുതണം.
- പ്രയാസമനുഭവിക്കുന്ന കുട്ടികളെ സഹായിക്കണം. പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കണം.
- എല്ലാവരും ഒരു വരിയെങ്കിലും ചൊല്ലുന്നു. പിന്നീട് ചാർട്ടിൽ നോക്കി വായിക്കാന വസരം നൽകണം. മററുള്ളവർ ഏറ്റുപാടണം. ടീച്ചറും വരികൾ കൂട്ടിച്ചേർക്കണം.
- കുട്ടിക്ക് ഈ പ്രവർത്തനത്തിലൂടെ നേടാൻ സാധിച്ച ശേഷികൾ.
    1. ഭാവന, സർഗാത്മകത വികസിക്കാൻ അവസരം
    2. താളബോധം വികസിക്കാൻ സാധിക്കും.
    3. സൂക്ഷ്മനിരീക്ഷണത്തിനവസരം.
    4. അനുയോജ്യപദങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കാനവസരം.

ടീച്ചർ ശ്രദ്ധ

- കുട്ടികളുടെ കഴിവുകൾ തിരിച്ചറിയുന്നതിന്.
2. സഹായം ആവശ്യമായവരെ കണ്ടെത്തുന്നതിന്
3. സ്വന്തം സർഗാത്മകത വികസിപ്പിക്കാനവസരം.

എനിക്കു കഴിയും

□

ഈ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്തപ്പോൾ തനിക്കുണ്ടായ നേട്ടങ്ങളും ഗുണങ്ങളും എന്തെല്ലാം?

(കുട്ടികൾ വ്യക്തിഗതമായി എഴുതണം. എല്ലാവർക്കും എ 4 ഷീറ്റ് പേപ്പർ നൽകുന്നു. കുട്ടികൾ ചർച്ചകൾക്കുശേഷം വ്യക്തിപരമായി അവരുടെ തിരിച്ചറിവുകൾ എഴുതുന്നു. അവ അധ്യാപിക ശേഖരിച്ച് വിലയിരുത്തണം. അതോടൊപ്പം ഇന്നത്തെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നിങ്ങൾക്ക് എങ്ങനെ അനുഭവപ്പെട്ടു. സ്വന്തം അനുഭവം ഒരു കുറിപ്പായി എഴുതണം. ഇതിനായി നേട്ടങ്ങളും ഗുണങ്ങളും എഴുതിയ പേപ്പറിന്റെ മറുവശത്താണ് കുറിപ്പ് എഴുതേണ്ടത്.)

ഇത് കുട്ടിയുടെ മാതൃഭാഷയിലെ പ്രീടെസ്റ്റായി പരിഗണിക്കാം.

കുട്ടിയുടെ ഭാഷാപരമായ പ്രയാസങ്ങൾ കണ്ടെത്താൻ ഇത് ഉപകരിക്കും.
'ശ്രദ്ധ" പരിപാടി പൂർത്തിയായാൽ കുട്ടിയിലുണ്ടായ മാറ്റം തിരിച്ചറിയാൻ ഇത് സഹായിക്കില്ലേ....

രണ്ടാം ദിവസം (ഒരു മണിക്കൂർ പ്രവർത്തനങ്ങൾ)

കുട്ടിയുടെ ആത്മവിശ്വാസം ഉയർത്തി ഭാഷാശേഷിക ളിലെ മികവു വർധിപ്പിക്കുക എന്നതാണ് ഈ പ്രവർത്ത നങ്ങളുടെ ലക്ഷ്യം.

നല്ല ഭാഷ കേട്ടു മനസ്സിലാക്കാനും ഒഴുക്കോടെ വിനി മയം ചെയ്യാനും എഴുതി പ്രകടിപ്പിക്കാനും കുട്ടികൾക്കു കഴിയേണ്ടതുണ്ട്. ഓരോ ക്ലാസ്സിന്റെയും നിലവാരം അനു സരിച്ച് ഈ ശേഷികൾ കുട്ടികൾ ആർജിക്കുമ്പോഴാണ് ഭാഷാപരമായ മികവ് പ്രകടമാകുന്നത്. ഭാഷാശേഷി ആർജിക്കുന്നതിനുള്ള കൂടുതൽ അവസരങ്ങൾ ഒരുക്കി കുട്ടികളെ മുന്നോട്ടു നയിക്കുന്നതിനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങ ളാണ് ഈ പദ്ധതിയിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്. കുട്ടി യുടെ ആത്മവിശ്വാസം വളർത്തിക്കൊണ്ടു മാത്രമേ ഇത് സാധ്യമാവൂ.

താഴെ പറയുന്ന പഠനനേട്ടങ്ങൾ ആണ് ഇവിടെലക്ഷ്യം വയ്ക്കുന്നത്.

- അനുഭവങ്ങൾ/കഥകൾ/സംഭാഷണങ്ങൾ എന്നിവ കേട്ട്, പറഞ്ഞ്, വരച്ച്, എഴുതി പ്രകടിപ്പിക്കുന്നതിന്.
- ആശയങ്ങൾ, സംഭാഷണങ്ങൾ, കഥകൾ എന്നിവ ആശയവ്യക്തതയോടെ പറഞ്ഞും അഭിനയിച്ചും അവ തരിപ്പിക്കുന്നതിന്.
- കടങ്കഥകൾ, പഴഞ്ചൊല്ലുകൾ, കുട്ടിക്കഥകൾ, കവിത കൾ എന്നിവ വായിച്ച് അതിലെ ആശയങ്ങൾ വ്യാ ഖ്യാനിക്കുന്നതിനും, സംഭാഷണരൂപം, ചിത്രീകരണം എന്നിങ്ങനെ പുനരാവിഷ്കരിക്കുന്നതിനും
- വ്യത്യസ്ത രചനാമാതൃകകൾ നിർമ്മിക്കാനുള്ള ആശ യങ്ങൾ വാചികമായും എഴുതിയും അവതരിപ്പിക്കൽ,
- ഒരു നിശ്ചിതമാതൃകയ്ക്ക് ഇണങ്ങുന്ന വിധമുള്ള വാക്യമാതൃകകൾ എഴുതൽ.
- ആവശ്യമായ ചിഹ്നങ്ങൾ ചേർത്ത് ക്രമപ്പെടുത്തൽ, അക്ഷരങ്ങളുടെ ആകൃതി, വലുപ്പം എന്നിവ പാലിച്ച് എഴുതൽ.
- ലഘുകവിതകൾ, കഥകൾ എന്നിവ ആശയം അറിഞ്ഞ് അവതരിപ്പിക്കുന്നതിനും എഴുതി പ്രകടിപ്പിക്കുന്നതിനും.

പ്രവർത്തനം 1 **നഷ്ടപ്പെട്ടതും തിരിച്ചു കിട്ടിയതും**
(മൂന്ന്, അഞ്ച്, എട്ട് ക്ലാസ്സുകൾക്ക് പൊതുവായി നൽകാൻ)

സമയം : 20 മിനിട്ട്

ഉദ്ദേശ്യം : സ്വാനുഭവങ്ങൾ വാചികമായി പങ്കുവയ്ക്കാനുള്ള ശേഷി വളർത്തിക്കൊണ്ടു വരാൻ.

പ്രക്രിയ :

ഓരോ വ്യക്തിക്കും നഷ്ടപ്പെട്ടതും തിരിച്ചുകിട്ടിയതുമായ പല അനുഭവങ്ങളും പറയാനുണ്ടാവുമല്ലോ? ടീച്ചർക്ക് സ്വന്തം അനുഭവം പറഞ്ഞ് തുടങ്ങാം.
(സൂചന: ഗാന്ധിജിക്ക് കുറ്റിപ്പെൻസിൽ നഷ്ടപ്പെട്ടപ്പോഴുണ്ടായ പ്രയാസവും അത് തിരിച്ചു കിട്ടിയപ്പോഴത്തെ സന്തോഷവും അദ്ദേഹത്തിന്റെ ആത്മകഥയിൽ പറയുന്നുണ്ട്).
ഇനി കുട്ടികൾ ഇത്തരം അനുഭവങ്ങൾ പറയട്ടെ. ഓരോ കുട്ടി അവതരിപ്പിച്ചു കഴിയുമ്പോഴും അതിന്റെ പ്രത്യേകതകൾ പറഞ്ഞ് അഭിനന്ദിക്കാൻ മറക്കരുത്.

- വളരെ പ്രിയപ്പെട്ട ഒരു വസ്തു/കാര്യം/വ്യക്തി നഷ്ടപ്പെട്ടപ്പോൾ/കാണാതായപ്പോൾ തോന്നിയത്.
- വാക്യങ്ങളിൽ ഉണ്ടാകാവുന്ന ചില പ്രത്യേകതകൾ ചൂണ്ടിക്കാണിക്കുന്നു.
  - ▫ ഇനി ഒരിക്കലും തിരിച്ചു കിട്ടില്ല എന്നു തോന്നി.
  - ▫ വല്ലാത്ത നഷ്ടബോധം തോന്നി.
  - ▫ തിരിച്ചുകിട്ടിയപ്പോഴത്തെ സന്തോഷം പറഞ്ഞറിയിക്കാൻ വയ്യ.

(വാചികപ്രകടനങ്ങളെ പിന്നീട് വരുന്ന എഴുത്തിന്റെ കരുത്താക്കി മാറ്റാവുന്നതാണ്)

കുട്ടിയെക്കുറിച്ചുള്ള തിരിച്ചറിവിലേക്ക്

√ അനുഭവം നന്നായി അവതരിപ്പിക്കാൻ കഴിഞ്ഞു/ഇല്ല.
√ അധ്യാപികയ്ക്ക് ഉണ്ടായ തിരിച്ചറിവ്.
√ അനുഭവങ്ങൾ നല്ല രീതിയിൽ അവതരിപ്പിച്ചവർ/പ്രയാസം നേരിട്ടവർ.
√ ഭാഷ നന്നായി ഉപയോഗിക്കുന്നവർ/കേവലഭാഷ ഉപയോഗിക്കുന്നവർ.

പ്രവർത്തനം 2 **കഥയിൽ കൂടാം.**
(മൂന്ന്, അഞ്ച് ക്ലാസ്സുകൾക്കുള്ള പ്രവർത്തനം)

സമയം : 20 മിനിട്ട്

ഉദ്ദേശ്യം : അനുഭവങ്ങൾ/കഥകൾ/സംഭാഷണങ്ങൾ എന്നിവ കേട്ട് മനസ്സിലാക്കുന്നതിന്.

പ്രക്രിയ :

- അധ്യാപിക ഒരു കഥ പറയുന്നു.

ഒരിടത്ത് ഉണ്ണിയുണ്ടായിരുന്നു. ഉണ്ണിയുടെ പ്രിയ കൂട്ടുകാരൻ ഒരു കൊതുകായിരുന്നു. ഒരു ദിവസം ഉണ്ണിയും കൊതുകും കുളിക്കാൻ പോയി. ഉണ്ണി വെള്ളത്തിലേക്ക് ചാടി മുങ്ങി. പിന്നെ കാണാനില്ല. കുറെ നേരം കൊതുകു കാത്തിരുന്നു. പിന്നെ സങ്കടം

കൊണ്ട് മൂളിമൂളിക്കരയാൻ തുടങ്ങി. കൊതുക് കരഞ്ഞത് എങ്ങനെയായിരുന്നു? കരച്ചിൽകേട്ട് പുഴവക്കത്ത് നിൽക്കുന്ന ആല് ചോദിച്ചു. കൊതുകേ എന്തിനാണ് കരയണത്? കൊതുക് പറഞ്ഞു.

അതോ ഞാനും ഉണ്ണിയും കുളിക്കാൻ പോയി. ഉണ്ണി പുഴയിൽ ചാടി മുങ്ങി. പിന്നെ കാണാനില്ല. കുറെ കാത്തു. എനിക്ക് സങ്കടമായി. അതോണ്ട് കരഞ്ഞതാ.

ഇതുകേട്ടപ്പോ ആലിന് സങ്കടായി. ആലിന് സങ്കടായാൽ എന്തു ചെയ്യും? (കുട്ടികൾക്ക് പ്രതികരിക്കാനവസരം)

ആല് അതിന്റെ ഇലയൊക്കെ കൊഴിച്ചു. ഇല ചെന്നു വീണത്. ആലിന്റെ ചുവട്ടിൽ കെട്ടിയ കുട്ടിശ്ശങ്കരൻ എന്ന ആനയുടെ മേലായിരുന്നു.

ആന ചോദിച്ചു ആലേ എന്താത്. ഇലയൊക്കെ ഇങ്ങനെ കൊഴിക്കുന്നത് എന്തിനാ? ആലു പറഞ്ഞു. അതോ..(കുട്ടികൾ കഥയിൽ കൂടട്ടെ) ഉണ്ണിയും കൊതുകും കുളിക്കാൻപോയി. ഉണ്ണി വെള്ളത്തിലേക്ക് ചാടി മുങ്ങി. പിന്നെ കാണാതായി കൊതുകിന് സങ്കടായി. അത് കരയാൻ തുടങ്ങി. അതു കണ്ടപ്പോ എനിക്ക് സങ്കടായി. അതോണ്ട് ഞാൻ ഇലയൊക്കെ പൊഴിച്ചു.

അതു കേട്ടപ്പോ കുട്ടിശ്ശങ്കരനാനയ്ക്ക് സങ്കടായി. ആന സങ്കടം സഹിക്കാഞ്ഞ് കൊമ്പു വലിച്ചുപറിച്ച് വലിച്ചെറിഞ്ഞു. കൊമ്പു ചെന്നു വീണത് ആനപ്പാപ്പാന്റെ മുന്നിലായിരുന്നു. പാപ്പാൻ ചോദിച്ചു. എന്താ കുട്ടിശ്ശങ്കരാ ഇത് എന്തിനാ കൊമ്പു പറിച്ച് വലിച്ചെറിഞ്ഞത്?

ആന പറഞ്ഞു: “അതോ *(കുട്ടികൾ കഥയിൽ കൂടട്ടേ)* ഉണ്ണീം കൊതുകും കൂടി കുളിക്കാൻ പോയിട്ടോ. ഉണ്ണി വെള്ളത്തിലേക്കു ചാടിമുങ്ങി. പിന്നെ കാണാതായി. കൊതുകിനു സങ്കടമായി. അതു കരയാൻ തുടങ്ങി. അതു കണ്ട് ആലിനു സങ്കടായി. അത് ഇല പൊഴിച്ചു. അതു കണ്ടപ്പോൾ എനിക്കു സങ്കടായി. അതുകൊണ്ടാ ഞാൻ കൊമ്പു വലിച്ചു പറിച്ചെറിഞ്ഞത്.”

ഇതുകേട്ടപ്പോ ആനപ്പാപ്പാന് സങ്കടായി. പാപ്പാൻ കയ്യിലെ തോട്ടി നടുപൊട്ടിച്ച് വലിച്ചെറിഞ്ഞു. തോട്ടി ചെന്ന് വീണത് വാരസ്യാരുടെ മുന്നിലായിരുന്നു. വാരസ്യാർ ചോദിച്ചു? പാപ്പാനെ എന്താ പറ്റീത്? തോട്ടി വലിച്ചെറിഞ്ഞത് എന്തിനാ? എന്ന് ചോദിച്ചു. അപ്പോ പാപ്പാൻ പറഞ്ഞു.

അതോ..*(എല്ലാവരും കഥയിൽ കൂടുന്നു)* ഉണ്ണിയും കൊതുകും കുളിക്കാൻപോയി. ഉണ്ണി വെള്ളത്തിലേക്ക് ചാടി മുങ്ങി. പിന്നെ കാണാതായി കൊതുകിന് സങ്കടായി. അത് കരയാൻ തുടങ്ങി. അതു കണ്ടപ്പോ ആലിന് സങ്കടായി. അത് ഇലയൊക്കെ പൊഴിച്ചു. അതുകണ്ടപ്പോ.. ആനയ്ക്ക് സങ്കടായി. അത് കൊമ്പു വലിച്ച് പറിച്ചെറിഞ്ഞു. അതു കണ്ടപ്പോ.. പാപ്പാനു സങ്കടായി. അയാൾ തോട്ടി പൊട്ടിച്ച് വലിച്ചെറിഞ്ഞു. അതു കേട്ടപ്പോ വാരസ്യാർക്കു സങ്കടായി. കയ്യിലുണ്ടായിരുന്ന ചട്ടുകം വലിച്ചെറിഞ്ഞത് പുഴവക്കത്തിരുന്ന ഉണ്ണിയുടെ മേലാണ് വീണത്. ഉണ്ണി ചോദിച്ചു: "വാരസ്യാരെ എന്തിനാ എന്നെ ചട്ടുകം കൊണ്ട് എറിഞ്ഞത്."

വാരസ്യാർ പറഞ്ഞു തുടങ്ങി. *(കുട്ടികൾ കഥയിൽ കൂടുന്നു)* ഉണ്ണിയും കൊതുകും കുളിക്കാൻപോയി. ഉണ്ണി വെള്ളത്തിലേക്ക് ചാടി മുങ്ങി. പിന്നെ കാണാതായി കൊതുകിന് സങ്കടായി. അത് കരയാൻ തുടങ്ങി. പാപ്പാൻ ചട്ടുകം ഒടിച്ച് വലിച്ചെറിഞ്ഞു. അതു കണ്ടപ്പോ എനിക്ക് സങ്കടായി അതോണ്ടാ ഞാൻ ചട്ടുകം വലിച്ചെറിഞ്ഞത്. കുട്ടി പറഞ്ഞു ഞാനല്ലേ ഉണ്ണിവാരസ്യാര് പാപ്പാനെ വിളിച്ചുപറഞ്ഞു ഉണ്ണിയിതാ പുഴവക്കത്തിരുന്ന് കളിക്കുന്നേ! പാപ്പാൻ ആനയോട് വിളിച്ചു പറഞ്ഞു. ആന ആലിനോട് വിളിച്ചു പറഞ്ഞു. ആല് കൊതുകിനോട് വിളിച്ചു പറഞ്ഞു. കൊതുക് ഉണ്ണിയെ വിളിച്ചു ഉണ്ണ്യേ......

(രാമകൃഷ്ണൻ കുമരനെല്ലൂരിന്റെ കഥയ്ക്ക് തുടർച്ച എഴുതിയത്)

- അധ്യാപിക ചില ചോദ്യങ്ങൾ ഉന്നയിക്കുന്നു.

  ഈ കഥയിൽ സങ്കടം വന്നവരാരൊക്കെ?
  ആരുടെ സങ്കടമാണ് നിങ്ങളെ സങ്കടപ്പെടുത്തിയത്?
  ഇനി ആർക്കെല്ലാം സങ്കടം വരും?
  എങ്കിൽ ഈ കഥ എങ്ങനെയായിരിക്കും വളരുക?
- കഥയിലെ കഥാപാത്രങ്ങൾ ആരൊക്കെ?
- കുട്ടികൾ പറയുമ്പോൾ ടീച്ചർ ബോർഡിൽ എഴുതുന്നു. (ഉണ്ണി, കൊതുക്, ആൽമരം, ആന, പാപ്പാൻ, വാരസ്യാർ)
- ഇതിൽ വേറെ കഥാപാത്രങ്ങളെ കൊണ്ടുവന്ന് കഥ നീട്ടിക്കൊണ്ടുപോകാമോ? ആരെയൊക്കെ കഥാപാത്രമാക്കി കൂടെ ചേർക്കാം?

  (വാരസ്യാരുടെ ചട്ടുകമേറു കൊണ്ട മുതല, പെരുമ്പാമ്പ്............)
- ഉണ്ണിയെ കണ്ടില്ലെങ്കിൽ കഥ എങ്ങനെ അവസാനിപ്പിക്കും?
- കുട്ടി സ്വയം പറയട്ടെ..... കഥാപരിസമാപ്തി വ്യത്യസ്ത രീതിയിൽപറഞ്ഞ് രൂപപ്പെടുത്താം.

എനിക്കു കഴിയും

- ☐ എനിക്ക് കഥയിൽ കൂടാൻ കഴിഞ്ഞു.
- ☐ എന്റെ വക കഥാപാത്രത്തെ കൂട്ടിച്ചേർക്കാൻ കഴിഞ്ഞു.

ടീച്ചർക്കുണ്ടായ തിരിച്ചറിവുകൾ

- കഥയിൽ കൂടിയവരാരൊക്കെ?
- ആരൊക്കെയാണ് കഥയിൽ കൂടാതിരുന്നത് ?

എട്ടാം ക്ലാസ്സിലെ കുട്ടികൾക്ക് പറഞ്ഞു കൊടുക്കേണ്ട കഥ

മരവും കുട്ടിയും

ഒരിടത്തൊരു വലിയ സ്കൂൾ. അതിലൊരു കുട്ടി പഠിച്ചിരുന്നു. ഒരു ദിവസം ഉച്ചയ്ക്ക് ഒന്നും കഴിക്കാനില്ലാതെ കുട്ടികളിൽ നിന്നും അകന്ന് അവനൊരു മരത്തിന്റെ ചുവട്ടിൽ ക്ഷീണിച്ചിരുന്നു മയങ്ങി. മയക്കത്തിൽ അവനോട് ആരോ സംസാരിക്കുന്നതുപോലെ. കുഞ്ഞേ എല്ലാവരും ഭക്ഷണം കഴിച്ച് ഇരിക്കേണ്ട ഈ സമയത്ത് എന്റെ ചുവട്ടിലിരുന്ന് സങ്കടപ്പെടുന്നതെന്തിനാണ്. മയക്കത്തിൽ മരം അവനോടു ചോദിക്കുന്നതുപോലെ തോന്നി. വീട്ടിൽ ഇന്നലെ ഒന്നും ഉണ്ടാക്കിയില്ല. പട്ടിണിയായിരുന്നു. ക്ഷീണിത സ്വരത്തിൽ സങ്കോചത്തോടെ അവൻ പറഞ്ഞു. വിഷമിക്കേണ്ട. ഞാൻ നിനക്ക് എന്റെ പഴങ്ങൾ നൽകാം. മരം കുറച്ചു പഴങ്ങൾ താഴെക്കിട്ടുകൊടുത്തു. കുട്ടി പഴം തിന്നു വിശപ്പുമാറ്റി. മരത്തോട് നന്ദി പറഞ്ഞ് സ്കൂളിലേക്കു പോയി. ഈ പതിവ് തുടർന്നു. എന്നും ഉച്ചക്ക് കുട്ടി മരത്തണലിലെത്തും. മരം പഴം നൽകും. മരവും കുട്ടിയും കൂട്ടുകാരായി. അവർ പലവിശേഷങ്ങളും പങ്കുവെച്ചു. ഒരു നാൾ പഴം കൊടുത്തിട്ടും വിശേഷം പറഞ്ഞിട്ടും കുട്ടിയുടെ മുഖത്ത് സന്തോഷം കണ്ടില്ല. മരം ചോദിച്ചു. ഇന്നെന്താണ് നിന്റെ മുഖം തെളി

യാത്തത്. കുട്ടി പറഞ്ഞു. ഫീസടയ്ക്കാനുള്ള സമയം കഴിഞ്ഞു. ഫീസടച്ചില്ല. ക്ലാസ്സിൽ നിന്നും പുറത്താക്കി. മരം പറഞ്ഞു. വിഷമിക്കേണ്ട ഇന്ന് ഞാൻ കൂടുതൽ പഴം നൽകാം. അത് വിറ്റാൽ പണം കിട്ടും. കുട്ടി അങ്ങനെതന്നെ ചെയ്തു. പഴം വിറ്റ പണം കൊണ്ട് ഫീസടച്ചു സങ്കടം മാറി. പരീക്ഷകൾ കഴിഞ്ഞു. പരീക്ഷാതിരക്കിൽപ്പെട്ട് മരത്തിനടുത്തേക്കുള്ള കുട്ടിയുടെ വരവുകുറഞ്ഞു. പരീക്ഷ അവസാനിച്ച ദിവസം കുട്ടി യാത്ര പറയാനായി മരച്ചുവട്ടിലെത്തി. ഏറെനേരം കഴിഞ്ഞാണ് അന്ന് പിരിഞ്ഞത്. പോരാൻ നേരം കുട്ടി പറഞ്ഞു. ഇനി ഞാൻ ഈ പട്ടണത്തിലേക്കില്ല. എന്റെ സ്കൂൾ ജീവിതം അവസാനിച്ചു. കോളേജിൽ ചേരാനൊന്നും എന്റെ വീട്ടിൽ പണമില്ല. ഇനി നമ്മൾ കാണില്ല. അതും പറഞ്ഞ് കുട്ടി വിതുമ്പി. മരം പറഞ്ഞു. വിഷമിക്കേണ്ട നീ എന്റെ ഒരു കൊമ്പു മുറിച്ചോളു. നിനക്ക് ആവശ്യത്തിന് പണം കിട്ടും. കോളേജിൽ പോയി പഠിച്ച് മിടുക്കനാകു.

അങ്ങനെ കുട്ടി കോളേജിലെത്തി. ഇപ്പോൾ അവന് പുതിയൊരു കൂട്ടുകാരിയെ കിട്ടി. ഒരു ദിവസം ആ കൂട്ടുകാരിയുമായി മരച്ചുവട്ടിലെത്തി. അന്ന് മരത്തോട് കാര്യമായൊന്നും സംസാരിച്ചില്ല. പുതിയ കൂട്ടുകാരിയെ കിട്ടിയതുകൊണ്ട് എന്നെ മറന്നോ? മരം മനസ്സിൽ പറഞ്ഞു. പോരാൻ നേരം കുട്ടി മരത്തോട് യാത്ര പറഞ്ഞില്ല. സാരമില്ല എന്റെ തണലിലേക്ക് കൂട്ടുകാരിയുമായി വന്നില്ലേ? അതുമതി. മരം സമാധാനിച്ചു. പിന്നെ ഒരു ദിവസം അതീവ ദു:ഖത്തോടെ അവൻ ആ മരത്തിനടുത്തെത്തി. അതീവ ദു:ഖിതനാണല്ലോ? ഇന്നെന്തുപറ്റി? മരം ആരാഞ്ഞു. എന്റെ കൂട്ടുകാരി പഠനത്തിനായി വിദേശത്തേക്കു ക്ഷണിക്കുന്നു. എന്റെ കയ്യിൽ അതിനു പണമില്ല. ഞാൻ എങ്ങനെ പോകും ? കൂട്ടുകാരിയെ പിരിയുന്നതോർത്ത് ദു:ഖം സഹിക്കുന്നില്ല. അവൻ തല താഴ്ത്തി നിന്നു. കരയേണ്ട, നീ എന്റെ തടി വെട്ടി വിറ്റോളു. നിനക്ക് വിദേശത്തുപോകാൻ പണം കിട്ടും. സമാധാനമായി. അവൻ ആ തടിയും വെട്ടി വിറ്റു. വിദേശത്തുപോയി പഠിച്ചു. ജോലിയും നേടി. കൂട്ടുകാരിയെ വിവാഹം ചെയ്തു. കാലമേറെക്കഴിഞ്ഞു, ഒരു ദിവസം കൂനിക്കൂടിയ ഒരു വൃദ്ധൻ കുറ്റിയായി ക്ഷയിച്ച മരത്തിനടുത്ത് വന്നു. അയാൾ അവിടെയിരുന്ന് തേങ്ങി. അയാളുടെ കണ്ണിൽ നിന്നും കണ്ണുനീർ ധാരയായി മരക്കുറ്റിയിൽ പതിച്ചു. ആരാണ് നീ. ഒരു നേർത്ത ചോദ്യം മരക്കുറ്റിയിൽ നിന്നുയർന്നു. ഞാൻ നിന്റെ പഴയ ചങ്ങാതിയാണ്. നീ നിന്റെ ശരീരംപോലും തന്ന് സഹായിച്ച പഴയകുട്ടി.

എന്തു പറ്റി? പിന്നേയും ദു:ഖിക്കാൻ എന്താണ് കാരണം?. കൂട്ടുകാരിയെവിടെ? ഇനി സഹായിക്കാൻ എനിക്കാവതുണ്ടോ? മരം ചോദിച്ചു.

വിദേശത്തു പോകലും, കൂട്ടുകാരിയോടൊത്തു ജീവിക്കലുമാണ് സുഖമെന്നു കരുതിയ എനിക്ക് തെറ്റി. വയസ്സുകാലത്ത് എനിക്ക് ആരും ഇല്ലാതായി. അയാളുടെ വാക്കുകൾ കണ്ണീരിൽ കുതിർന്നു. അയാളുടെ കണ്ണുനീർ വീണ ഭാഗത്ത് മരത്തിനു മുകളിൽ ഒരു നാമ്പ് കിളിർത്തു വന്നു. പ്രതീക്ഷയുടെ കൂമ്പുപോലെ.

- അധ്യാപിക ഈ കഥ തന്മയത്വത്തോടെ അവതരിപ്പിക്കുന്നു.
- കഥ കേട്ടപ്പോൾ മനസ്സിൽ തട്ടിയ ഒരു രംഗം ചിത്രീകരിക്കുന്നു. എ 4 പേപ്പർ, സ്കെച്ച്, ക്രയോൺ എല്ലാവർക്കും വിതരണം ചെയ്യണം. (പ്രൊഫൈലിലേക്ക്)
- ഈ കഥയുടെ നാലു പ്രധാന രംഗങ്ങൾ പറയാമോ? (മരച്ചുവട്ടിലിരുന്ന് പഴം ഭക്ഷിക്കുന്ന കുട്ടി. കൊമ്പു മുറിഞ്ഞമരം, കൂട്ടുകാരിയുമായി മരച്ചുവട്ടിലിരിക്കുന്ന കുട്ടി, മരക്കുറ്റിയിൽ നോക്കി കണ്ണുനീർ പൊഴിക്കുന്ന വൃദ്ധനായ ആൾ)
- ആ കുട്ടി ഞാനായിരുന്നെങ്കിൽ എന്തുചെയ്യുമായിരുന്നു?
- മരവും കുട്ടിയും തമ്മിലുള്ള സംഭാഷണം പറഞ്ഞ് അവതരിപ്പിക്കാമോ?

പ്രവർത്തനം 3	**പാടാം പഠിക്കാം** (മൂന്ന്, അഞ്ച്, എട്ട് ക്ലാസ്സുകൾക്ക് പൊതുവായി)

സമയം : 20 മിനിട്ട്

പ്രക്രിയ :

- സ്ലൈഡിൽ/ചാർട്ടിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ച കവിത എല്ലാവരും ചേർന്നു പാടുന്നു.

എന്റെ മരം

പച്ചക്കുടയുടെ ചോട്ടിൽ ഞാനൊരു
സ്വപ്നം പണ്ടു കുഴിച്ചിട്ടു
പത്തില നൂറില പെട്ടെന്നെൻ കന
വൊത്തൊരു മരമായ് തളിരിട്ടു
എന്റെ മരത്തിനു പേരിട്ടു ഞാ
നെൻ ഹൃദയത്തിനു വളമിട്ടു
അങ്ങുയരത്തിൽ വളർന്നാ മാമര
മെന്റ മനസ്സിൽ പൂവിട്ടു

(വി.പി.ഉണ്ണി)

- എല്ലാവരും ചേർന്ന് കവിത പാടി അവതരിപ്പിക്കുന്നു.
- അധ്യാപിക അർഥപൂർണമായി മുറിച്ചു വായിക്കണം.
- 'ഞാൻ കണ്ട സ്വപ്നം' -കുട്ടികൾക്ക് അവർ കണ്ട സ്വപ്നത്തെ കുറിച്ച് പറയാൻ അവസരം നൽകുന്നു. (10 മിനുറ്റ്)
- അധ്യാപിക കവിത ഒന്നുകൂടി വായിക്കുന്നു. താഴെ പറയുന്ന ചോദ്യങ്ങൾ ഉന്നയിച്ച ശേഷം വായിക്കണം. (കുട്ടിയുടെ ശ്രദ്ധ കവിതയിലേയ്ക്ക് ആകർഷിക്കണം)

മണ്ണിൽ കുഴിച്ചിട്ടത് എന്താണ്?
എവിടെയാണ് മരം പൂവിട്ടത്?

- കുട്ടികളുടെ പ്രതികരണങ്ങൾ ബോർഡിൽ എഴുതണം

നിങ്ങൾ മണ്ണിൽ എന്തൊക്കെ കുഴിച്ചിട്ടുണ്ട്.?
സ്വപ്നമരം കുഴിച്ചിട്ടത് ഏതു മണ്ണിലാണ്?
എന്തിനായിരിക്കും സ്വപ്നത്തെ കുഴിച്ചിട്ടത്?

(വ്യത്യസ്തമായ എന്ത് ഉത്തരവും പ്രതീക്ഷിക്കാം)

മൂന്നാം ദിവസം (ഒരു മണിക്കൂർ പ്രവർത്തനങ്ങൾ)

ഉദ്ദേശ്യം :

- കടങ്കഥകൾ, പഴഞ്ചൊല്ലുകൾ മുതലായവയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട കളികളിൽ ഏർപ്പെടുന്നതിന്.
- കടങ്കഥകൾ, പഴഞ്ചൊല്ലുകൾ മുതലായവ ജീവിതസന്ദർഭങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തി വ്യാഖ്യാനിക്കുന്നതിന്,
- വിവിധ വസ്തുക്കളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പുതിയ കടങ്കഥകൾ നിർമ്മിക്കുന്നതിന്.
- വിവിധ സന്ദർഭങ്ങൾ, സംഭവങ്ങൾ എന്നിവയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പുതിയ ചൊല്ലുകൾ നിർമ്മിക്കുന്നതിന്.
- സമാനമായ പഴഞ്ചൊല്ലുകൾ കണ്ടെത്തുന്നതിന്.

സാമഗ്രി : വിവിധ പഴഞ്ചൊല്ലുകൾ എഴുതിയ ചാർട്ട്/സ്ലൈഡ്, എ 4 കടലാസും. പഴഞ്ചൊല്ലുകൾ, കടങ്കഥകൾ എന്നിവ രേഖപ്പെടുത്തിയ കടലാസ് (ഓരോന്നും ഓരോ എ 4 ൽ രേഖപ്പെടുത്തിയത് – സംഘങ്ങളുടെ എണ്ണമനുസരിച്ച്)

പ്രവർത്തനം നൽകുമ്പോൾ അധ്യാപിക ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടത്:

- കടങ്കഥകൾ, പഴഞ്ചൊല്ലുകൾ മുതലായവ താളാത്മകമായി അവതരിപ്പിക്കണം. വസ്തുക്കളുടെ പ്രത്യേകതകളുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തി പുതിയ കടങ്കഥകൾ നിർമ്മിക്കാൻ അവസരം നൽകണം. ഒന്നോ രണ്ടോ എണ്ണം അധ്യാപിക തയാറാക്കണം.
- കഴിയുന്നതും ക്ലാസിൽ ലഭ്യമായ വസ്തുക്കൾ ഉപയോഗിക്കുന്നതാണ് നല്ലത്.
- ഓരോ പ്രവർത്തനഘട്ടത്തിലും പ്രയാസം നേരിടുന്നവരെയും മികവു കാണിക്കുന്നവരെയും ശ്രദ്ധിക്കണം. ശ്രദ്ധേയമായവ കുട്ടികളുടെ വ്യക്തിഗതരേഖയിൽ കുറിക്കണം.

പ്രവർത്തനം – 1 : കടങ്കഥയിലെ രഹസ്യം

അധ്യാപിക ഒരു കടങ്കഥ പറയുന്നു.

> 'തലകുത്തി നീങ്ങുന്ന കുട്ടിരാമൻ
> നിലമാകെ ചോരപ്പാടപ്പോൾ കാണാം.'

കുട്ടികൾ അവരുടെ ധാരണയനുസരിച്ച് ഉത്തരം പറയുന്നു.

(തെറ്റായ ഉത്തരം പറയുമ്പോൾ അധ്യാപിക പ്രതികരിക്കുന്നത് ഇങ്ങനെയായലോ?)

ഊം..ഊം

കുറച്ചുകൂടി ശരിയാവാനുണ്ട്.

അല്ലല്ലോ മോളേ/മോനെ

ഒന്നൂകൂടി ശ്രമിച്ചുനോക്ക്..

(ഇത്തരം പ്രതികരണങ്ങൾകൊണ്ടുള്ള ഗുണങ്ങളെന്തെല്ലാം?)
ആവശ്യമെങ്കിൽ സൂചനകൾ നൽകണം. (ശരിയുത്തരം - പേന)
ശരിയുത്തരം പറയുന്ന കുട്ടിയെ അഭിനന്ദിക്കണം.

പേനയുമായി കടങ്കഥ എങ്ങനെ ബന്ധപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു?
തലകുത്തി നീങ്ങുക എന്നതുകൊണ്ട് ഉദ്ദേശിക്കുന്നതെന്ത്?
നിലമാകെ കാണുന്ന ചോരപ്പാട് എന്ത്?

ഉത്തരവുമായി കടങ്കഥകൾ എങ്ങനെ യോജിക്കുന്നു എന്നു ചർച്ച ചെയ്യണം.
ഇത്തരത്തിൽ ഒന്നോ രണ്ടോ കടങ്കഥകൾകൂടി അധ്യാപിക അവതരിപ്പിക്കണം.

> അക്കരെവിളയിൽ തെക്കേക്കരയിൽ
> ചക്കരകൊണ്ടൊരു തൂണ്
> ആ തൂണിനകത്തൊരു നൂല്
> ആ നൂലു വലിച്ചാൽ തേന് *(തെച്ചിപ്പൂവ്)*

(തെച്ചിപ്പൂവ്, കടങ്കഥ ഇവ എങ്ങനെ പൊരുത്തപ്പെടുന്നു എന്നു ചർച്ച ചെയ്യണം)

> അട്ടത്തുണ്ടൊരു കൊട്ടത്തേങ്ങ
> വെട്ടിത്തിന്നാൻ കിട്ടില്ല. *(അമ്പിളിമാമൻ)*

ഇവിടെയും മുകളിൽ സൂചിപ്പിച്ചതുപോലെ ചർച്ച വേണം.
തുടർന്ന് കടങ്കഥകളുടെ പ്രത്യേകതകൾ സംബന്ധിച്ച് ധാരണയിലെത്തണം.

- വസ്തുവിന്റെ പ്രത്യേകതകൾ സൂചനകളാക്കണം.
- ആകാംക്ഷയുണ്ടാക്കണം.
- ഒളിഞ്ഞിരിക്കുന്നത് കണ്ടെത്താൻ പ്രേരണ നൽകണം.

നിങ്ങൾക്കെത്ര കടങ്കഥകൾ അറിയാം?
ചോദ്യമുന്നയിച്ചു ചർച്ച.

പ്രവർത്തനം - 2 : കടങ്കഥാമത്സരം

ഒരു ചാർട്ട് പേപ്പർ നാല് തുല്യകഷണങ്ങളാക്കി മുറിച്ച് അതിലോരോന്നിലും മൂന്നോ നാലോ കടങ്കഥകൾ വീതം വലുതായി എഴുതിയത് ക്ലാസിൽ അവിടവിടെയായി പ്രദർശിപ്പിക്കുക. ഓരോന്നിലും ക്രമത്തിൽ നമ്പറിടണം. കുട്ടികൾ ഓരോ കടങ്കഥയും വായിച്ച് അതിന്റെ നമ്പർ എഴുതി അവർക്ക് തോന്നിയ ഉത്തരം എഴുതണം.

15 മിനിട്ടിനുള്ളിൽ എല്ലാവർക്കും വായിക്കാൻ കഴിഞ്ഞോ എന്നത് അധ്യാപിക നിരീക്ഷിക്കുന്നു. പ്രയാസമുള്ളവർക്ക് വായിച്ചുകൊടുക്കുന്നു
എത്ര കടങ്കഥകൾക്ക് ഉത്തരമെഴുതാൻ കഴിഞ്ഞു?

(ഉത്തരം പറയേണ്ട; ശരിയാണോയെന്ന പരിശോധനയും ഈ ഘട്ടത്തിൽ വേണ്ട.)

നമുക്കൊരു കടങ്കഥാ മത്സരം നടത്തിയാലോ?

കുട്ടികളെ, മൂന്നോ നാലോ പേർ വീതമുള്ള കൂട്ടങ്ങളാക്കുന്നു.
ഓരോ കൂട്ടത്തിനും നേരത്തെ തയാറാക്കിയ കടങ്കഥകൾ നൽകുന്നു.
കുട്ടികൾ പരസ്പരം ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുന്നു. അധ്യാപിക സ്കോർ നൽകുന്നു.

കൂടുതൽ സ്കോർ നേടിയ കൂട്ടമേത്? അവരെ അഭിനന്ദിക്കുന്നു.
നേരത്തെയെഴുതിയ ഉത്തരം ശരിയായവർ ആരൊക്കെ?
ഉത്തരം കണ്ടെത്തിയതെങ്ങനെ?
(കുറച്ചുപേർ അത് പറയട്ടെ)

ടീച്ചർ ശ്രദ്ധ

- *ഇവിടെ അധ്യാപിക സഹായിക്കേണ്ടത് എങ്ങനെയാണ്?*

-കടങ്കഥകൾ വായിക്കുന്നതിന് പ്രയാസം നേരിടുന്നവരെ
-കടങ്കഥകൾ താളാത്മകമാക്കുന്നതിന്
-ഉത്തരങ്ങളുടെ സൂചനകൾ പറയുന്നതിന് - ആവശ്യമെങ്കിൽ.
-മടിച്ചു നിൽക്കുന്നവരെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നതിന്.
(കൂടുതൽ ശ്രദ്ധക്കേണ്ടി വന്ന കാര്യങ്ങൾ കുറിക്കുമല്ലോ?)

- നമുക്കും കടങ്കഥകൾ ഉണ്ടാക്കിയാലോ?
- അധ്യാപിക ഒരു കുട പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. കുടയെക്കുറിച്ച് എന്തെല്ലാം പറയാം?

  എട്ടെല്ലുള്ളവൻ
  ഒറ്റക്കാലൻ
  വെയിലും താങ്ങും
  മഴയും താങ്ങും.
  ....

- ഇത്തരത്തിൽ വസ്തുക്കളുടെ പ്രത്യേകതകളുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തി പുതിയ കടങ്കഥകൾ ഉണ്ടാക്കുന്നു. ഒന്നോ രണ്ടോ ആയിക്കഴിഞ്ഞാൽ പ്രവർത്തനപത്രിക നൽകി സംഘമായി തയാറാക്കാൻ നിർദേശിക്കാം.

(ഇക്കാര്യത്തിൽ ഒരുപാട് പൂർണത പ്രതീക്ഷിക്കരുത്. പരമാവധി മികച്ചതായി ചെയ്യണം. അധ്യാപിക സഹായിക്കണം.)

- എനിക്ക് കഴിയുന്നത് - കുട്ടികൾക്ക് അവരുടെ പുസ്തകത്തിൽ കുറിക്കാൻ അവസരം നൽകണം. അവയുടെ അവതരണം. ചർച്ച..
- കടങ്കഥകൾ (നാലു കൂട്ടങ്ങൾക്കു നൽകാനുള്ളത്) അനുബന്ധമായി നൽകിയിരിക്കുന്നു.

എനിക്കു കഴിയും

- ☐ ....
- ☐ ....

കടംകഥകൾ

1. കാളക്കിടക്കും കയറോടും
2. ഞെട്ടില്ലാവട്ടയില
3. കാട്ടിലൊരു ചോരത്തുള്ളി
4. കാട്ടിലൊരമ്മ പൊന്നണിഞ്ഞു നിൽക്കുന്നു.
5. ദാ പോയി കണ്ടില്ല.
6. ആടിയോടി വരുന്ന അമ്പാല മൂർഖന്റെ പേരു പറയാത്തവർക്ക് പന്തീരായിരം കടം
7. മുറ്റത്തെ ചെപ്പിനടപ്പില്ല.
8. ആനകേറാമല ആളുകേറാമല ആയിരം കാന്താരി പൂത്തിറങ്ങി.
9. മൂക്കിലിരിക്കും കുട്ട്യാമ്പി
   അറ്റം ചുറ്റും കുട്ട്യാമ്പി
   അമ്പലം ചുറ്റും കുട്ട്യാമ്പി
   മേലേപോവും കുട്ട്യാമ്പി
   താഴെപോവും കുട്ട്യാമ്പി
10. മൂക്കിലിരിക്കുന്ന സുന്ദരിപ്പെണ്ണിന്റെ മൂക്കു പിടിച്ചാൽ പാട്ടു പാടും.

1. കിലുകിലുക്കും കിക്കിലുക്കും ഉത്തരച്ചെപ്പിലൊളിച്ചിരിക്കും.
2. അകത്തറുത്താൽ പുറത്തറിയും
3. അകത്ത് തിരി തെറുത്തു പുറത്ത് മുട്ടയിട്ടു
4. അകന്നു നിന്നു നോക്കിക്കാണും കണ്ടെതെല്ലാം ഉള്ളിലാക്കും.
5. അകത്തിരുന്നു പുറത്തേക്കു നാവു നീട്ടി.
6. അക്കരെ നിക്കുംതുഞ്ചാണി, ഇക്കരെ നിക്കും തുഞ്ചാണി കൂട്ടിമുട്ടും തുഞ്ചാണി
7. അങ്ങോട്ടോടും ഇങ്ങോട്ടോടും മേലെ നിന്നു സത്യം പറയും.
8. അച്ഛനൊരു പട്ടുതന്നു മുക്കീട്ടും മുക്കീട്ടും നനയുന്നില്ല.
9. അച്ഛൻ തന്ന കാളയ്ക്കു കൊമ്പ്
10. അടി പാറ നടു, വടി, മീതെ കുട

1. അടിച്ചുവാരിയ മുറ്റത്ത് വാരിയെറിഞ്ഞ മണൽത്തരികൾ
2. അടുക്കളക്കോവിലിൽ മൂന്നുണ്ട് ദൈവങ്ങൾ
3. അമ്പാട്ടെ പട്ടിക്കു മുമ്പേട്ടു വാല്
4. അമ്മ തൊട്ടാലും അമ്മയെ തൊട്ടാലും മകനില്ലാതാവും
5. അരയ്ക്കു കെട്ടുള്ളവൻ നിലമടിച്ചു.
6. ആകാശത്തെത്തുന്ന തോട്ടി.
7. ആനയ്ക്കും നിലയില്ല പാപ്പാനും നിലയില്ല
   അമ്പാടിക്കണ്ണന് അരയോളം വെള്ളം
8. അമ്മ കറുമ്പി മോളു വെളുമ്പി മോളുടെ മോളൊരു സുന്ദരിക്കോത.
9. ഓടും കുതിര, ചാടും കുതിര വെള്ളം കണ്ടാൽ നിൽക്കും കുതിര
10. കറുത്ത പാറമേൽ വെളുത്ത വേര്.

1. ചത്തു കിടക്കുന്ന പാമ്പ് വടിയെടുത്താലോടും.
2. ശാരിവള്ളി ശകുന്തളവള്ളി വെള്ളത്തിലിട്ടാൽ ചീയാത്ത വള്ളി
3. എല്ലാംതിന്നും എല്ലാം ദഹിക്കും വെള്ളം കുടിച്ചാൽ ചത്തുപോകും.
4. ജീരകം പൊതിയാൻ ഇലയില്ല ആനയെ തളയ്ക്കാൻ മരമുണ്ട്.
5. നിവർത്തിയിട്ടൊരു പന്തിപ്പായ ചുരുട്ടി മാറ്റാനൊക്കില്ല.
6. തിന്നില്ല കുടിക്കില്ല തല്ലാതൊട്ടു മിണ്ടുകയുമില്ല
7. ഇടവഴിയിലൂടെ ഒരു കരിവടിയോട്
8. ഊതിയാലണയില്ല, മഴയത്തുമണയില്ല, എണ്ണ കൂടാതീ വിളക്കു കത്തും.
9. കടകട കുടുകുടു നടുവിലൊരു പാതാളം
10. തിത്തെയ് എന്നൊരു കൊയ്ത്തരിവാൾ

നാലാം ദിവസം (ഒരു മണിക്കൂർ പ്രവർത്തനങ്ങൾ)

സമയം : 60 മിനിട്ട്

ഉദ്ദേശ്യം :

- ലളിതമായ കവിതകൾ വായിച്ച് ആസ്വദിക്കുന്നതിന്.
- കവിതകൾക്ക് ഈണം നൽകുന്നതിന്
- കവിതാപൂരണം നടത്തുന്നതിന്
- കവിതയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് ലഘുകുറിപ്പുകൾ തയാറാക്കുന്നതിന്.

സാമഗ്രി : കവിതാശകലം എഴുതിയ ചാർട്ട് (പൂവിരിഞ്ഞു, മുറ്റത്തൊരു പൂ വിരിഞ്ഞു.) കുഞ്ഞിനീ, പുഞ്ചിരി) ചാർട്ട്/സ്ലൈഡ്

പ്രക്രിയ :

- കവിതാശകലം എഴുതിയ ചാർട്ട് അല്ലെങ്കിൽ സ്ലൈഡ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

> പൂ വിരിഞ്ഞു മുറ്റത്തൊരു പൂ വിരിഞ്ഞു.
> പൂവിന്റെ പേരെന്ത് പുത്തിലഞ്ഞി
> പൂവിരിഞ്ഞു മാനത്തൊരു പൂ വിരിഞ്ഞു
> പൂവിന്റെ പേരെന്ത് പൂനിലാവ്

- അധ്യാപികയും കുട്ടികളും ചേർന്നു കവിതാശകലം പാടുന്നു. (മൂന്നു നാലു തവണ)
- തുടർന്ന് കവിതയുടെ പിന്നീടുള്ള ഭാഗം പൂരിപ്പിക്കാനായി കുട്ടികൾക്ക് അവസരം നൽകുന്നു.
- ആദ്യവരി അധ്യാപിക പാടുന്നു. തുടർന്നുള്ള വരി കുട്ടികൾ പൂർത്തിയാക്കുന്നു,

ഉദാ: *പൂ വിരിഞ്ഞു ചുണ്ടത്തൊരു പൂ വിരിഞ്ഞു*

പൂവിന്റെ പേരെന്ത്?............................

പൂ വിരിഞ്ഞു കണ്ണിലൊരു പൂ വിരിഞ്ഞു

പൂവിന്റെ ....

പൂ വിരിഞ്ഞു മനസ്സിലൊരു പൂ വിരിഞ്ഞു

....

പൂ വിരിഞ്ഞു പുസ്തത്തിൽ പൂ വിരിഞ്ഞു

....

....

....

- പാടിപ്പതിഞ്ഞതിനുശേഷം കുട്ടികൾ ചെറുകൂട്ടങ്ങളായി ഇരുന്ന് കവിത പരമാവധി വിപുലീകരിക്കുന്നു.

- തുടർന്ന് ഓരോ കൂട്ടവും അവതരിപ്പിക്കുന്നു.
- മറ്റുള്ളവർ വിലയിരുത്തുന്നു. *(മികച്ചതേത്? എന്തുകൊണ്ട്?)*
- മികച്ചതിനെ അഭിനന്ദിക്കുന്നു.
- അവ ചേർത്ത് പതിപ്പാക്കി മാറ്റുന്നു. പ്രകാശനം കുട്ടികൾതന്നെ നിർവഹിക്കുന്നു. *(സംസാരിക്കാൻ കുട്ടിക്ക് അവസരം നൽകണം)*
- തുടർന്ന് താഴെ കൊടുത്ത കവിത ചാർട്ടിൽ/സ്ലൈഡിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.

കുഞ്ഞേടത്തി

ഏഴാമത്താങ്ങള കൺതുറന്ന്
ഏഴു നാളായപ്പോൾ അമ്മപോയി
താഴെയുള്ളേഴിനും അമ്മയായീ
താഴമ്പൂപോലുള്ള കുഞ്ഞേടത്തി
കണ്ണെഴുതാറില്ല കുഞ്ഞേടത്തി
കണ്ണെഴുതിക്കാനേ നേരമുള്ളൂ
പൊട്ടു തൊടാറില്ല കുഞ്ഞേടത്തി
പൊട്ടു തൊടീക്കാനേ നേരമുള്ളൂ
ഉണ്ണാനൊരുങ്ങാനുമില്ല നേരം
ഉണ്ണികൾക്കെല്ലാം മുറയ്ക്ക് വേണ്ടേ
ഇല്ലെന്നുറങ്ങാനുമില്ല നേരം
ഇല്ലത്തെ പാടുകൾ ഓർത്തിടേണ്ടേ

(ഒ.എൻ.വി)

- കവിതയുടെ ചാർട്ട്/സ്ലൈഡ് പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു
- കുട്ടികൾ (നാലോ അഞ്ചോ പേർ വീതമുള്ള കൂട്ടങ്ങളിൽ) കവിതയ്ക്ക് ഈണം നൽകി അവതരിപ്പിക്കുന്നു. *(ഈണം നൽകുന്ന സമയത്ത് അധ്യാപിക കൂട്ടങ്ങളിൽ ഇടപെട്ട് ആവശ്യമായ സഹായം നൽകണം.)*
- കുട്ടികൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നു. മികച്ച ഈണം അവർതന്നെ കണ്ടെത്തുന്നു.
- മികച്ചതാവാൻ കാരണമെന്ത്? ചർച്ച
- തുടർന്ന് നേരത്തെയുള്ള കൂട്ടങ്ങളിൽ കവിതയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട ചോദ്യങ്ങൾ തയാറാക്കുന്നു. *(ഈ സമയത്ത് അധ്യാപിക കൂട്ടങ്ങളിൽ ആവശ്യമായ സഹായങ്ങൾ നൽകുകയും കണ്ടെത്തലുകൾ കുറിക്കുകയും വേണം)*
- കണ്ടെത്തിയ ചോദ്യങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നു.
- അവർ കണ്ടെത്തിയ ഉത്തരങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നു. തുടർന്ന് അവർ തിരിച്ചറിഞ്ഞ ആശയങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുത്തി കവിതയെക്കുറിച്ച് ലഘുകുറിപ്പ് തയാറാക്കുന്നു. *(ഗൃഹപാഠമായി പൂർത്തിയാക്കുന്നു)*

രസം രസകരം

ശാസ്ത്രം

മികവിലേക്കൊരു ചുവട്

ശാസ്ത്രം ഏകദിന ശില്പശാല

3,5 ക്ലാസ്സുകളിലേക്കുള്ള മൊഡ്യൂൾ

ആമുഖം

നിരീക്ഷണം എന്ന പ്രക്രിയാശേഷിയാണ്
ശാസ്ത്രപഠനത്തിന്റെ അടിത്തറ.
ശാസ്ത്രപഠനത്തിന്റെ ഉദ്ദേശ്യങ്ങളും ലക്ഷ്യങ്ങളും
ആർജിക്കുന്നതിൽ ഇതിന് വളരെയധികം പ്രാധാന്യമുണ്ട്.
എന്ത് നിരീക്ഷിക്കണം, എന്തിന് നിരീക്ഷിക്കണം,
എങ്ങനെ നിരീക്ഷിക്കണം എന്നത്
ഓരോ കുട്ടിയിലും
വൈകാരികമായും ജീവിതശൈലിയായും
സ്വാഭാവികമായി രൂപപ്പെടേണ്ട ഒന്നാണ്.
ഇതിൽ സംഭവിക്കുന്ന കുറവുകൾ/പോരായ്മകൾ
തുടർന്നുള്ള ശാസ്ത്രപഠനത്തെ സാരമായി ബാധിക്കുന്നുവെന്ന്
പഠനങ്ങൾ വ്യക്തമാക്കുന്നു.
ശാസ്ത്രപഠനവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് കുട്ടികൾ നേരിടുന്ന
പ്രധാന പ്രശ്നവും ഇതുതന്നെ.
അതുകൊണ്ടുതന്നെ കുട്ടികളിൽ നിരീക്ഷണം
എന്ന പ്രക്രിയാശേഷിയുടെ വികാസത്തിനാണ്
ഒന്നാം ഘട്ട പ്രവർത്തന പദ്ധതിയിൽ
ഊന്നൽ നൽകിയിരിക്കുന്നത്.
തുടർന്നുവരുന്ന ഘട്ടങ്ങളിൽ
നിരീക്ഷണത്തെ ചിട്ടപ്പെടുത്തി പഠനനേട്ടങ്ങളുമായി ബന്ധിപ്പിച്ച്
ദത്തങ്ങളെ അപഗ്രഥിക്കൽ, ദത്തങ്ങളെ വ്യാഖ്യാനിക്കൽ,
നിഗമനം രൂപീകരിക്കൽ എന്നീ പ്രക്രിയാശേഷികളിലേക്ക്
ഓരോ കുട്ടിയേയും കൈപിടിച്ച് ഉയർത്താൻ
പദ്ധതി ലക്ഷ്യമിടുന്നു.

ഉദ്ദേശ്യം :

- പഞ്ചേന്ദ്രിയങ്ങളുടെ പരമാവധി ഉപയോഗത്തിലൂടെ നിരീക്ഷണം എന്ന പ്രക്രിയാശേഷിയുടെ വികാസം ഉറപ്പാക്കുന്നതിന്.

സാമഗ്രികൾ :

- പഴം, മുന്തിരി, ചെറുനാരങ്ങ, ഓറഞ്ച്, മാങ്ങ, ആപ്പിൾ, റംബൂട്ടാൻ..
- ചെറിയ കുട്ടിസഞ്ചികൾ - ഓരോന്നിലും ഏതെങ്കിലും ഒരു പഴം മാത്രം ഇടാൻ മാത്രം വലുപ്പമുള്ളവ. (കുട്ടികളുടെ എണ്ണത്തിനനുസരിച്ച് അത്രയും എണ്ണം കുട്ടിസഞ്ചികൾ വേണം. പഴയ കട്ടി കുറഞ്ഞ കോട്ടൺതുണി കീറി കിഴിപോലെ ഉണ്ടാക്കാം).
- ചോക്ക്/കുമ്മായം (ഷട്ടിൽ റിലേ ഗെയിമിനുള്ള ട്രാക്ക് വരയ്ക്കാൻ - ഫ്രൂട്ട് സലാഡ് കളിക്കാനുള്ള വട്ടം വരയ്ക്കാൻ)
- എ 4 ഷീറ്റ് പേപ്പർ (ഒരു കുട്ടിക്ക് രണ്ടെണ്ണം വീതം)
- ക്രയോണുകൾ (5 പായ്ക്കറ്റ്).
- ചാർട്ടുകൾ.

പോർട്ട് ഫോളിയോയിലേക്ക് രൂപപ്പെടേണ്ട പ്രതീക്ഷിത ഉത്പന്നങ്ങൾ:

- പഴങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ (കുട്ടികൾ വരച്ച് നിറം നൽകി പേരെഴുതിയത്)
- പഴങ്ങൾ - പദ സൂര്യൻ.
- പഴങ്ങളുടെ സവിശേഷതകൾ - പദസൂര്യൻ.
- പഴങ്ങളെക്കുറിച്ചുള്ള കുറിപ്പുകൾ.
- ക്യാമ്പ് അനുഭവങ്ങൾ എഴുതിയ കുറിപ്പ്
(ഭാഷാപ്രാവീണ്യമില്ലെങ്കിലും അറിയാവുന്ന രീതിയിൽ എഴുതാൻ പ്രേരിപ്പിക്കണം. എഴുതിയത് ശേഖരിച്ചുവയ്ക്കണം)

പ്രവർത്തനം 1:

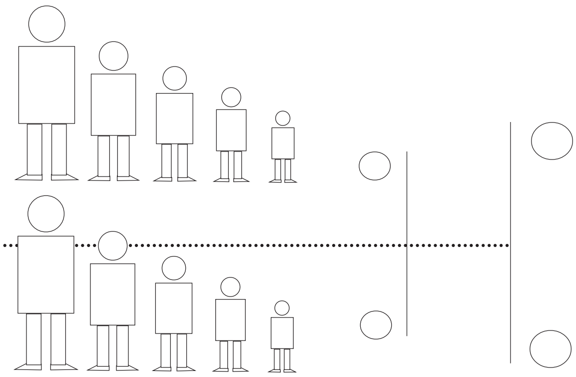
വസ്തുക്കൾ നിരീക്ഷിച്ച് സവിശേഷതകൾ കണ്ടെത്തി വിശദീകരിക്കുന്നതിനാണ് ഈ പ്രവർത്തനം ഊന്നൽ നൽകുന്നത്. ഓരോ കുട്ടിക്കും ഇതിനുള്ള ആത്മവിശ്വാസം ഉണ്ടാക്കിയെടുക്കുന്ന രീതിയിലാണ് പ്രവർത്തനം ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഓരോ കുട്ടിക്കും സ്വന്തമായി തന്റെ കഴിവുകൾ വിശകലനം ചെയ്യുന്നതിനുള്ള അവസരമായി ഗെയിമുകളിലോരോന്നും വിനിയോഗിക്കണം.

ഗെയിം –1: ഓടാം എടുക്കാം *(30 മിനിറ്റ്)*

കുട്ടികൾ രണ്ട് ഗ്രൂപ്പാവുന്നു. ഷട്ടിൽ റിലേ ഗെയിം കളിക്കുന്നു.

<u>പ്രവർത്തനക്രമം:</u>

- കുമ്മായം അല്ലെങ്കിൽ ചോക്ക് ഉപയോഗിച്ച് ഷട്ടിൽ റിലേ ട്രാക്ക് വരയ്ക്കുന്നു.
- കുട്ടികൾ രണ്ടു വരികളിലായി ഉയരത്തിനനുസരിച്ച് ചിത്രത്തിലെന്നപോലെ ക്രമമായി നിൽക്കുന്നു.



- ഓരോ വരിക്കും 10 മീറ്റർ അകലെ 2 പാത്രങ്ങളിലായി തയാറാക്കിയ 'കുട്ടി സഞ്ചി കൾ' വയ്ക്കുന്നു. (ഓരോ സഞ്ചിയിലും ഓരോ പഴം അടങ്ങിയത്. വരിയിലെ കുട്ടി കളുടെ എണ്ണത്തിനനുസരിച്ച് അത്രയും സഞ്ചികൾ വയ്ക്കണം. സഞ്ചിക്കുള്ളിൽ എന്താണെന്ന് കുട്ടികൾ കാണരുത്. സൂചന നൽകരുത്)
- സ്റ്റാർട്ട് എന്ന് പറയുമ്പോൾ രണ്ട് ഗ്രൂപ്പിൽനിന്നും കുട്ടികൾ വേഗത്തിൽ ഓടി പാത്ര ത്തിലുള്ള സഞ്ചി ഓരോന്നായി എടുത്ത് തിരിച്ചോടി കളി ആരംഭിച്ച സ്ഥലത്ത് വച്ച മറ്റൊരു പാത്രത്തിൽ കൊണ്ടുവയ്ക്കുന്നു.
- എല്ലാ സഞ്ചികളും ആരംഭസ്ഥലത്ത് ആദ്യം എത്തിക്കുന്ന ടീം വിജയിയായി പ്രഖ്യാ പിക്കുന്നു.
- കളി നാലു പ്രാവശ്യം വരെ ആവർത്തിക്കുന്നു (രണ്ടിൽ കൂടുതൽ തവണ വിജയി ക്കുന്ന ടീം വിജയി)

√ കളി ഇഷ്ടമായോ? എന്തുകൊണ്ട് ? ഓരോ കുട്ടിയും പറയുന്നു.

- ടീച്ചർ ക്ഷമയോടെ കേൾക്കുന്നു - പറയാൻ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നു.
(കൂട്ടമായി കളിച്ച കളി നൽകിയ താല്പര്യവും ആത്മവിശ്വാസവും നിലനിർത്തുന്ന തിനാണ് ഇത്)

ഗെയിം -2 : സഞ്ചിയിലെന്തുണ്ട്? *(10 മിനിറ്റ്)*

പ്രവർത്തനക്രമം:

- കുട്ടികളെ വട്ടത്തിൽ നിർത്തുന്നു.
- സഞ്ചിയിലെന്തുണ്ടെന്ന് കുട്ടികൾ ഊഹിച്ചു പറയുന്നു.
(പറഞ്ഞ ഊഹങ്ങൾ ഓർമ്മയിൽ സൂക്ഷിക്കാൻ നിർദേശിക്കുന്നു - ഊഹങ്ങൾ ചാർട്ടിൽ എഴുതാം)

(നിരീക്ഷണം എന്ന പ്രക്രിയയിലേക്ക് നയിക്കുന്ന ഒന്നാണിത്)

ഗെയിം -3 : 'തൊട്ടറിയാമോ'? *(10 മിനിറ്റ്)*

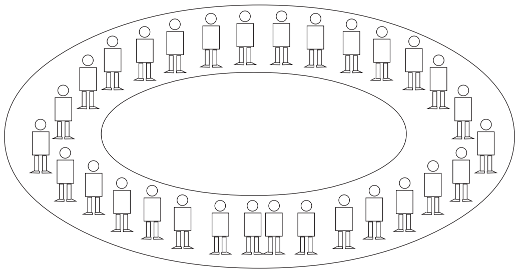
പ്രവർത്തനക്രമം:

- സഞ്ചിയിലെ പഴങ്ങൾ (സഞ്ചിയിൽ നിന്ന് പുറത്തെടുക്കാതെ) സഞ്ചിക്കു പുറത്ത് തൊട്ടു നോക്കി കുട്ടികൾ വസ്തുക്കളുടെ പേര് പറയുന്നു.
- പരമാവധി ശരിയാവുന്നത് വരെ കളിതുടരുന്നു.
(കുട്ടികൾ പറഞ്ഞ പഴങ്ങളുടെ പേരുകൾ ചാർട്ടിൽ എഴുതാം)

ഗെയിം –4 : 'ഫ്രൂട്ട് സലാഡ് ' *(20 മിനിറ്റ്)*

പ്രവർത്തനക്രമം:

- 'ഫ്രൂട്ട് സലാഡ് ' സ്പർശിച്ചുകണ്ടെത്തിയ പഴങ്ങളുടെ പേരുകൾ കുട്ടികൾക്കിടുന്നു.
  (മുന്തിരി, ഓറഞ്ച്, ചെറുനാരങ്ങ, മാങ്ങ, ആപ്പിൾ, പഴം, റംബുട്ടാൻ എന്നിങ്ങനെ)
- ഒരു വട്ടം എത്തുമ്പോൾ (7 പേർ കഴിയുമ്പോൾ 8–ാമത്തെ കുട്ടി മുതൽ) ക്രമത്തിൽ ഇതേ പഴങ്ങളുടെ പേരുകൾ തന്നെ ആവർത്തിച്ചു നൽകുന്നു.
- നിലത്ത് രണ്ട് വട്ടങ്ങൾ അകത്തും പുറത്തുമായി വരയ്ക്കുന്നു.
- എല്ലാവരും പുറത്തെ വട്ടത്തിൽ നിൽക്കുന്നു.
- ഏതെങ്കിലും ഒരു പഴത്തിന്റെ പേര് ടീച്ചർ വിളിച്ചുപറയുമ്പോൾ പ്രസ്തുത പഴത്തിന്റെ പേരുകളുള്ള കുട്ടികൾ ഉള്ളിലെ വട്ടത്തിലേക്ക് പെട്ടെന്ന് ചാടുന്നു. (ചാടാത്തവർ/തെറ്റി ചാടിയവർ – കളിക്കുപുറത്താവും)
- 'ഫ്രൂട്ട് സലാഡ് ' എന്നു പറയുമ്പോൾ എല്ലാവരും ചേർന്ന് ഉള്ളിലെ വട്ടത്തിലേക്ക് ചാടുന്നു. (ചാടാത്തവർ കളിക്ക് പുറത്ത്)
- വീണ്ടും പഴങ്ങളുടെ പേരു പറഞ്ഞും ഫ്രൂട്ട് സലാഡ് എന്നുപറഞ്ഞും കളി തുടരുന്നു.



ഗെയിം –5 : സഞ്ചിയിലെന്ത് ? മണത്ത് പറയാമോ ? *(15 മിനിറ്റ്)*

പ്രവർത്തനക്രമം:

- ഓരോ പഴവും അടങ്ങിയ സഞ്ചി മണപ്പിച്ച് (തൊടാൻ അനുവദിക്കാതെ) വസ്തു എന്താണെന്ന് പറയുന്നു.
- എല്ലാ കുട്ടിക്കും എല്ലാ സഞ്ചിയും മണക്കാനും പറയാനും അവസരം നൽകുന്നു (മണത്തു പറഞ്ഞവ ചാർട്ടിൽ എഴുതാം)

ഗെയിം –6 : സഞ്ചിയിലെന്ത് ? മണത്ത് പറയാമോ ? *(15 മിനിറ്റ്)*

പ്രവർത്തനക്രമം:

- കുട്ടികൾ വട്ടത്തിൽ ഇരിക്കുന്നു. കണ്ണടയ്ക്കുന്നു.
- പിന്നിലേക്കുവച്ച കയ്യിൽ വസ്തു നൽകുന്നു. തൊട്ടുനോക്കി വസ്തുവിന്റെ പേര് പറയുന്നു *(ഒരു സമയം ഒന്ന് എന്ന ക്രമത്തിൽ ചെറുനാരങ്ങ, ഓറഞ്ച്, മുന്തിരി, മാങ്ങ, ആപ്പിൾ, പഴം, റംബൂട്ടാൻ)*
- എല്ലാ കുട്ടിക്കും അവസരം നൽകുന്നു.
  (തൊട്ടറിഞ്ഞ പഴങ്ങളുടെ പേരുകൾ ചാർട്ടിൽ എഴുതാം)

ഗെയിം –7 : രുചിച്ച് പറയാമോ? *(20 മിനിറ്റ്)*

പ്രവർത്തനക്രമം:

- കളിക്കായി ഉപയോഗിച്ച അതേ ഇനം പഴങ്ങൾ തൊലി കളഞ്ഞ് കഷണങ്ങളാക്കി ഓരോ പാത്രങ്ങളിൽ കരുതിയത് എടുക്കുന്നു.
- ഓരോ കുട്ടിക്കും ഓരോന്നിന്റെയും ഓരോ കഷണം വീതം വായിൽ നൽകുന്നു.
- രുചിച്ച് പഴമേതെന്ന് കണ്ടെത്തുന്നു.
- എല്ലാവരും എല്ലാ പഴങ്ങളും രുചിക്കുന്നു – എല്ലാവരും തങ്ങളുടെ കണ്ടെത്തലുകൾ പറയുന്നു
- (രുചിച്ചറിഞ്ഞ പഴങ്ങളുടെ പേരുകൾ ചാർട്ടിൽ എഴുതാം)

ഗെയിം –8 : സഞ്ചിയിലെന്ത് ? കണ്ട് പറയാമോ? *(30 മിനിറ്റ്)*

പ്രവർത്തനക്രമം:

- പഴങ്ങൾ പൊതുവായി പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.
- പഴങ്ങൾ ഏതെല്ലാമാണെന്ന് കുട്ടികൾ പറയുന്നു.
- ഓരോ പഴവും ഓരോ കുട്ടിക്കും തൊട്ടുനോക്കാനും മണത്തുനോക്കാനും അവസരം നൽകുന്നു.
- ചർച്ച:

  √ നിങ്ങൾ ഈ പഴങ്ങൾ തിരിച്ചറിഞ്ഞതെങ്ങനെ ?
  √ പഴങ്ങൾ ഊഹിച്ചു പറഞ്ഞപ്പോൾ ?
  √ പഴങ്ങൾ സഞ്ചി തൊട്ടു പറഞ്ഞപ്പോൾ ?
  √ പഴങ്ങൾ മണത്തു പറഞ്ഞപ്പോൾ ?
  √ പഴങ്ങൾ രുചിച്ചു പറഞ്ഞപ്പോൾ ?
  √ പഴങ്ങൾ കണ്ട് പറഞ്ഞപ്പോൾ ?

  ഓരോ അവസരത്തിലും പഴങ്ങൾ തിരിച്ചറിഞ്ഞതെങ്ങനെയെന്ന് എല്ലാ കുട്ടിക്കും പറയാൻ അവസരം നൽകുന്നു.

  (സ്പർശം, മണം, രുചി, കാഴ്ച, കേൾവി എന്നീ പഞ്ചേന്ദ്രിയ അനുഭവങ്ങൾ പരമാവധി പ്രയോജനപ്പെടുത്തുമ്പോഴാണ് നിരീക്ഷണം പൂർണമാകുന്നതെന്ന് കുട്ടിയെ ബോധ്യപ്പെടുത്തുന്നതിനാണിത്)

  ആകൃതി, നിറം, മണം, സ്പർശം, രുചി, വലിപ്പം, ഘടന, സ്വഭാവം, തൊലിയുടെ പ്രത്യേകത എന്നീ സവിശേഷതകൾക്കനുസരിച്ചാണ് പഴങ്ങളെ തിരിച്ചറിഞ്ഞത് – എന്നതിലേക്ക് വിശദീകരണങ്ങൾ നയിക്കുന്നു.

- ക്രോഡീകരണം:

> നിരീക്ഷണം ശരിയായി നടക്കണമെങ്കിൽ വസ്തുവിന്റെ ആകൃതി, നിറം, വലിപ്പം, ഘടന, ബാഹ്യമായ പ്രത്യേകതകൾ, പൊതുസ്വഭാവങ്ങൾ എന്നിവയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട സവിശേഷതകൾ/പ്രത്യേകതകൾ സ്പർശിച്ചും, മണത്തും, രുചിച്ചും, കണ്ടും, അളന്നും കണ്ടെത്തേണ്ടതുണ്ട്. ഒരു വസ്തുവിനെ നിരീക്ഷിച്ചു എന്നതുകൊണ്ടർഥമാക്കുന്നത് വസ്തുവിനെ മേൽ സൂചിപ്പിച്ച കാര്യങ്ങൾക്കെല്ലാം വിധേയമാക്കി കണ്ടെത്തിയ സവിശേഷതകളെ അപഗ്രഥിച്ച് നിഗമനത്തിലെത്തിച്ചേർന്നു എന്നാണ്.

പ്രവർത്തനം 2 *(2 മണിക്കൂർ)*

ഓരോ പഴവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് കണ്ടെത്തിയ കാര്യങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കി ഒരു പഴം മറ്റുള്ള പഴങ്ങളോട് നടത്തുന്ന സംഭാഷണം അവതരിപ്പിക്കൂ..

(ഞാൻ ഓറഞ്ച്, എന്റെ നിറം.)
(ഞാൻ ആപ്പിൾ, എനിക്ക്.)

അവതരണം എങ്ങനെ?

- കുട്ടികൾ സ്വതന്ത്രരായി പരസ്പരം തൊടാതെ നടക്കുന്നു. നടക്കുന്നതിനിടയിൽ ടീച്ചർ പറയുന്ന സംഖ്യയ്ക്കനുസരിച്ച (2 അല്ലെങ്കിൽ 3 അല്ലെങ്കിൽ 4) എണ്ണം കുട്ടികൾ ഉൾക്കൊള്ളുന്ന കൂട്ടങ്ങളാകുന്നു. (നിർദേശം നടത്തം തുടങ്ങുന്നതിനുമുമ്പ് നൽകിയിരിക്കണം)
- നടക്കുന്നതിനിടയിൽ ടീച്ചർ 2 എന്നു പറയുമ്പോൾ തൊട്ടടുത്തുള്ള 2 പേർ വീതം കൂട്ടങ്ങളാകുന്നു, ആദ്യഘട്ടത്തിൽ 2, 3, 4 എന്നിങ്ങനെ കൂട്ടങ്ങളാകുന്നതിന് മാറി മാറി നിർദേശങ്ങൾ നൽകുന്നു. കുട്ടികൾ മാറി മാറി കൂട്ടങ്ങളാകുന്നു.
- തുടർന്ന് ടീച്ചർ നിർദേശിക്കുന്ന സംഖ്യയ്ക്കനുസരിച്ച് കുട്ടികൾ കൂട്ടങ്ങളാകുന്നു. ടീച്ചർ നിർദേശിക്കുന്ന പഴത്തിന്റെ സവിശേഷതകൾ നിൽക്കുന്നിടത്തുവച്ച് പരസ്പരം ഉറക്കെ നിർത്താതെ വിളിച്ചു പറയണം. ഒരാൾ പറയുന്നത് മറ്റേയാൾ ശ്രദ്ധിക്കരുത്. ടീച്ചർ നിർത്താൻ പറയുന്നതുവരെ രണ്ടുപേരും തുടർച്ചയായി പറഞ്ഞുകൊണ്ടേയിരിക്കുന്നു.
- നടത്തം തുടരുന്നു. ടീച്ചർ 3 എന്നോ 4 എന്നോ പറയുന്നതിനുസരിച്ച് കൂട്ടങ്ങളാകുന്നു. സവിശേഷതകൾ വിളിച്ചു പറയുന്നു. എല്ലാ പഴങ്ങളും കഴിയുന്നതുവരെ കളി തുടരുന്നു.

പ്രവർത്തനം 3

കണ്ടെത്തിയ പ്രത്യേകതകൾ മനസ്സിൽ കണ്ടുകൊണ്ട് പഴങ്ങളുടെ ചിത്രം വരച്ച് നിറം നൽകി പേരെഴുതുന്നു.

പ്രവർത്തനം 4

- പഴങ്ങളുടെ പദസൂര്യൻ തയാറാക്കുന്നു.
- ഓരോ പഴത്തിന്റെയും സവിശേഷതകൾ കാണിക്കുന്ന പദസൂര്യൻ തയാറാക്കുന്നു.
- ഓരോ പഴത്തെക്കുറിച്ചും ഓരോ കുറിപ്പുകൂടി തയാറാക്കിയാലോ ?
- ഇതുവരെ കളിച്ച കളികളിൽ നിങ്ങൾക്കുണ്ടായ അനുഭവങ്ങൾ പറയൂ. അനുഭവക്കുറിക്കുറിപ്പ് തയാറാക്കൂ. (ഏതെല്ലാം കളികൾ – ഓരോ കളിയിലൂടെയും എനിക്ക് നേടാൻ കഴിഞ്ഞ കാര്യങ്ങൾ എന്നിവ ഉൾപ്പെടുത്തി ഡയറിപോലെ ആത്മാംശം കലർത്തിയുള്ള രചന)

ശ്രദ്ധ

- ഇവ കുട്ടിയുടെ നോട്ടുപുസ്തകത്തിൽ രേഖപ്പെടുത്തണം.
- തനിക്കെന്തെല്ലാം കഴിയുമെന്ന് കുട്ടികൾ രേഖപ്പെടുത്തണം.
- എ 4 ഷീറ്റിൽ പഴങ്ങളുടെ ചിത്രം, പദസൂര്യൻ, പഴങ്ങളെക്കുറിച്ചുള്ള കുറിപ്പുകൾ, അനുഭവക്കുറിപ്പുകൾ എന്നിവ തയാറാക്കണം.

1. കുട്ടികൾ തയാറാക്കിയ ഉൽപ്പന്നങ്ങൾ ശേഖരിക്കണം.
2. ഇവ കൃത്യമായി അപഗ്രഥിക്കണം.
3. പ്രവർത്തനങ്ങൾ നടക്കുന്ന സമയത്തെ ടീച്ചറുടെ അനുഭവങ്ങൾ, നിരീക്ഷണങ്ങൾ, എന്നിവ രേഖപ്പെടുത്തണം.
4. ഇവ പരിഗണിച്ചു വേണം നിലവിലെ നേട്ടങ്ങളും ടീച്ചർക്കുണ്ടായ തിരിച്ചറിവുകളും ഓരോ കുട്ടിയുടെയും ഓരോ പോർട്ട്ഫോളിയോയിലും രേഖപ്പെടുത്തേണ്ടത്.

രണ്ടാംഘട്ടം - (മൂന്ന് ദിവസത്തേയ്ക്കുള്ളത്)

ആമുഖം

ശാസ്ത്രപഠനം പ്രക്രിയാധിഷ്ഠിതമായി നടക്കുന്ന ഒന്നാണ്. 'പ്രക്രിയ' എന്നത് വളരെ വ്യാപ്തിയുള്ള പദമാണ്. ശാസ്ത്രത്തിൽ അന്വേഷണത്തിന്റെ പാതയാണ് ഇതുകൊണ്ട് ഉദ്ദേശിക്കുന്നത്. ഒരു പ്രശ്നം അഭിമുഖീകരിക്കുന്നതോടെയാണ് ശാസ്ത്രപഠനം തുടങ്ങുന്നത്. തുടർന്ന് പരികല്പന രൂപീകരണവും പഠനരീതി ആസൂത്രണവും വിവരശേഖരണവും. ലഭിച്ച വിവരങ്ങളെ അപഗ്രഥിക്കലും നിഗമനത്തിലെത്തിച്ചേരലും സ്വാഭാവികമായി നടന്നിരിക്കും. ഈ ഘട്ടങ്ങളിലെല്ലാം കൃത്യത, സൂക്ഷ്മത എന്നിവ പാലിക്കുന്നത് മൂലമാണ് കാര്യക്ഷമമായ കണ്ടെത്തലുകളുണ്ടാകുന്നത്. ഈ ഘട്ടങ്ങളെല്ലാം കൃത്യമായി പാലിക്കാൻ ഒരു വ്യക്തിക്ക് കഴിഞ്ഞാൽ മാത്രമേ ശാസ്ത്രത്തിന്റെ പ്രക്രിയ പാലിച്ചു എന്ന് പറയാനാവൂ.

സൂക്ഷ്മതയോടെയും കൃത്യതയോടെയും പ്രക്രിയാധിഷ്ഠിതമായി ശാസ്ത്ര പഠനപ്രവർത്തനങ്ങൾ മുന്നേറുന്നതിൽ പലപ്പോഴും തടസ്സങ്ങൾ നേരിടുന്നു. ഇതുകൊണ്ടുതന്നെ ശാസ്ത്രത്തിന്റെ രീതിയും സൗന്ദര്യവും ആസ്വദിക്കാൻ കഴിയാതെ കുട്ടികൾ പഠനത്തിൽ പുറകോട്ടു പോകുന്നു. ഇത്തരം കുട്ടികളിൽ ആത്മവിശ്വാസം വർധിപ്പിക്കുന്നതിനുള്ള സന്നദ്ധതാ പ്രവർത്തനമാണ് പ്രാരംഭ ക്യാമ്പിൽ മൂന്നു മണിക്കൂർ നേരത്തേക്കുള്ള പ്രവർത്തനപദ്ധതിയായി നൽകിയത്. ഇതിൽ നിരീക്ഷണം എന്ന പ്രക്രിയയും പ്രക്രിയാശേഷിയും എങ്ങനെ കാര്യക്ഷമമായി ആർജിക്കാമെന്നാണ് കുട്ടികളെ ബോധ്യപ്പെടുത്താൻ ശ്രമിക്കുന്നത്. നിരീക്ഷണത്തിന്റെ ചുവടുപിടിച്ച് ശാസ്ത്രപഠനപ്രക്രിയയിലേക്ക് ക്രമേണ അവരെ ഉയർത്തുക എന്നതിനാണ് ഇനി വരുന്ന മൂന്നു മണിക്കൂർ പ്രവർത്തനപദ്ധതിയിൽ ഊന്നൽ നൽകിയിട്ടുള്ളത്. ഇതിലെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഓരോ ദിവസവും ഓരോ മണിക്കൂർ എന്നരീതിയിൽ മൂന്നുദിവസമായാണ് പൂർത്തീകരിക്കേണ്ടത്.

മൊഡ്യൂൾ നടപ്പിലാക്കുമ്പോൾ ശ്രദ്ധിക്കേണ്ട കാര്യങ്ങൾ

1. ഒരു പൊതു ആശയമേഖലയെ ആധാരമാക്കിയാണ് രണ്ടു ക്ലാസ്സുകളിലേക്കും പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചിട്ടപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്.
2. ഏകദിന ശില്പശാലയ്ക്ക് നൽകിയ പ്രവർത്തനങ്ങൾ രണ്ടു ക്ലാസ്സിലും ഒരേ രീതിയിൽ തന്നെ ചെയ്യണം. (ഇത് പഠനത്തിനുള്ള താല്പര്യവും ആത്മവിശ്വാസവും ഉണ്ടാക്കുന്നതിനുള്ള സന്നദ്ധതാ പ്രവർത്തനങ്ങളാണ്)
3. മൂന്ന് ദിവസങ്ങളിലേക്കായി (ഓരോ ദിവസവും ഒരു മണിക്കൂർ വീതം നടത്തേണ്ടതിന്) നൽകിയ മൊഡ്യൂളിൽ പരാമർശിച്ച എല്ലാ പ്രവർത്തനങ്ങളും മൂന്നാം ക്ലാസിലും അഞ്ചാം ക്ലാസിലും ചെയ്യേണ്ടതുണ്ട്. എന്നാൽ ഉപയോഗിക്കേണ്ട സാമഗ്രികളിലും, പ്രതീക്ഷിത ഉൽപ്പന്നങ്ങളിലും, കടന്നു പോകുന്ന പ്രക്രിയയിലും മൂന്നാം ക്ലാസ്സിന്റെ നിലവാരത്തിനനുസൃതമായി താഴെ പറയുന്ന രീതിയിൽ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തേണ്ടതുണ്ട്.

   ഉദാ-
   - √ നൽകുന്ന ഇലകളുടെ എണ്ണം കുറയ്ക്കാം.
   - √ വരയ്ക്കാനും ഒട്ടിക്കാനും ഉപയോഗിക്കുന്ന ഇലകളുടെ എണ്ണം കുറയ്ക്കാം.
   - √ എ4 ഷീറ്റിൽ ചെയ്യുന്ന പ്രവർത്തനത്തിന്റെ എണ്ണം കുറയ്ക്കാം (വരയക്കലും ഒട്ടിക്കലും).
   - √ സവിശേഷതകൾ പട്ടികപ്പെടുത്തുന്ന പ്രവർത്തനം ലഘൂകരിക്കാം.
   - √ സവിശേഷതകളിൽ വളരെ വ്യത്യസ്തത പുലർത്തുന്ന നാലിനം ഇലകളെ മാത്രം പരിഗണിച്ചാൽ മതി.
   - √ പട്ടികരൂപീകരണത്തിനും അപഗ്രഥനത്തിനും നിഗമനരൂപീകരണത്തിനും നാലിനം ഇലകളുടെ സവിശേഷതകൾ മാത്രം പരിഗണിച്ചാൽ മതി.
4. രണ്ടു ക്ലാസിലും തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന ഇലകൾ പരമാവധി വൈവിധ്യം പുലർത്തുന്നതായിരിക്കണം (സാമ്യത കുറവും വ്യത്യാസങ്ങൾ കൂടുതലും).
5. മൊഡ്യൂളിൽ പരാമർശിച്ച ഇലകൾ ഉദാഹരണമായി നൽകിയതാണ്. ഈ ഇലകൾക്കു പകരം അതാതു സ്ഥലങ്ങളിൽ ലഭ്യമാകുന്ന കുട്ടികൾക്ക് പരിചയമുള്ള ഇനങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുത്താം.

ഉദ്ദേശ്യം :

- നിരീക്ഷണം എന്ന പ്രക്രിയയിലൂടെ ശാസ്ത്രീയരീതി അവലംബിക്കാൻ കുട്ടികളെ പ്രാപ്തരാക്കുന്നതിന്.

സാമഗ്രികൾ :

- പ്ലാവില, മാവില, കുരുമുളകില, ആര്യവേപ്പില, തുളസിയില, ചെറുനാരകയില, കമ്മ്യൂണിസ്റ്റ് പച്ചയില - പൂർണരൂപത്തിലും ഒരിഞ്ച് വലുപ്പത്തിൽ ചതുരാകൃതിയിൽ മുറിച്ച കഷണങ്ങളും.
- ഇലകൾ ഒട്ടിച്ച ഫ്ളാഷ് കാർഡുകൾ.
- എ 4 ഷീറ്റ് - ഒരു കുട്ടിക്ക് 2 ഷീറ്റുവീതം.
- ചാർട്ടുകൾ.

പോർട്ട് ഫോളിയോയിലേക്ക് രൂപപ്പെടേണ്ട പ്രതീക്ഷിത ഉൽപ്പന്നങ്ങൾ:

- ഇലകൾ ഒട്ടിച്ച നോട്ടുപുസ്തകത്തിലെ പേജുകൾ.
- ഇലകൾ വരച്ച എ4 ഷീറ്റുകൾ
- കുട്ടികൾ വരച്ച പട്ടിക.
- കുട്ടികൾ വരച്ച ഇലകളുടെ പേരെഴുതിയ പദസൂര്യൻ.
- കുട്ടികൾ വരച്ച ഇലകളുടെ സവിശേഷതകളുടെ പദസൂര്യൻ.

ഒന്നാം ദിവസം	(1 മണിക്കൂർ)

- അധ്യാപികയും കുട്ടികളും ചേർന്ന് കവിത ആലപിക്കുന്നു
  (കവിത ചാർട്ടിൽ എഴുതിയിരിക്കണം)

  പറഞ്ഞു നോക്കുക വെറുതെ നിങ്ങൾ
  ക്കെത്ര കിളിയുടെ പാട്ടറിയാം.
  എത്ര മരത്തിൻ തണലറിയാം
  എത്ര പുഴയുടെ കുളിരറിയാം
  എത്ര പൂവിൻ മണമറിയാം.

- സസ്യങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് വരികൾ ചേർത്ത് പാടാൻ അവസരം നൽകുന്നു.
  (എത്ര മരത്തിൻ തണലറിയാം..)
- പ്രശ്നം ഉന്നയിക്കുന്നു: "നിങ്ങൾക്ക് എത്ര മരത്തിന്റെ പേരറിയാം?"
- എണ്ണം ഊഹമായി പറയുന്നു.
- അടുത്ത പ്രശ്നം ഉന്നയിക്കുന്നു: "ഇലകൾ മാത്രം കണ്ട് എത്ര സസ്യങ്ങളെ തിരിച്ചറിയാം?"
- എണ്ണം ഊഹമായി പറയുന്നു *(എല്ലാ കുട്ടികളും)*
- കുട്ടികൾക്ക് വളരെയധികം പരിചയമുള്ള ഒരു സസ്യത്തിന്റെ ഇല പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.
- കുട്ടികൾക്ക് വളരെ പരിചയമുള്ളതും കുറച്ച് പരിചയമുള്ളതും തീരെ പരിചയമില്ലാത്തതുമായ ഇലകൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.
- മനസ്സിലായ ഇലകളിൽ നിന്നും ഏതെങ്കിലും ഒന്നിന്റെ പേര് സൂചിപ്പിച്ച് ചോദ്യം ഉന്നയിക്കുന്നു: "ഇത് പ്ലാവിലയാണെന്ന് നിങ്ങൾക്ക് മനസ്സിലായതെങ്ങനെ?"
- ക്യാമ്പിൽ നൽകിയ പഠനപ്രവർത്തനങ്ങളുടെ ക്രോഡീകരണം എത്ര കുട്ടികൾക്ക് ഓർമ്മിച്ചെടുക്കാൻ കഴിഞ്ഞുവെന്ന് ടീച്ചർ ശ്രദ്ധിക്കുന്നു - രേഖപ്പെടുത്തുന്നു.

  √ നിറം, ആകൃതി, മണം, ഘടന, വലിപ്പം .. എന്നിവ പരിഗണിക്കുമ്പോൾ പ്ലാവിലയ്ക്ക് മറ്റു സസ്യങ്ങളുടെ ഇലകളുമായി സാമ്യമെന്ത്? വ്യത്യാസമെന്ത്?

  √ ഇത്തരത്തിൽ സവിശേഷതകളിലുള്ള സാമ്യവ്യത്യാസങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് ഏതെങ്കിലും കുട്ടിക്ക് പറയാൻ കഴിയുന്നുണ്ടോ? എന്നും ടീച്ചർ രേഖപ്പെടുത്തുന്നു.

- ചില സസ്യങ്ങളുടെ ഇലകളിൽ നിന്നും മുറിച്ചെടുത്ത കഷണങ്ങളാണ് നിങ്ങൾക്ക് നൽകുന്നത്. ഇവ ഏത് സസ്യത്തിന്റെ ഇലകളാണ്? പഠനപ്രശ്നം ഉന്നയിക്കുന്നു.
- ഇലകളുടെ ചെറിയ കഷണങ്ങൾ ഗ്രൂപ്പുകളിൽ നൽകുന്നു. *(ഒരിഞ്ച് വലുപ്പത്തിൽ ചതുരാകൃതിയിൽ മുറിച്ചത്. അരികുകളുള്ള കഷണം ആകരുത്. പ്ലാവില, മാവില, തുളസിയില, ചെറുനാരകയില, കമ്മ്യൂണിസ്റ്റ്പച്ച - ഇവയിൽ ലഭ്യമല്ലാത്തവ ഒഴിവാക്കാം. വേറെ ചേർക്കാം.)*
- ആദ്യം ഊഹം പറയിക്കുന്നു. എഴുതുന്നു *(കുട്ടികൾ പറയുമ്പോൾ ടീച്ചർ ചാർട്ടിൽ എഴുതുന്നു. കുട്ടികൾ നോട്ടുപുസ്തകത്തിലും)*
- നിങ്ങളുടെ ഊഹം ശരിയാണോ? *(ശരിയാണെന്ന് ഉറപ്പുള്ളവർ കൈപൊക്കുന്നു.)*
- ഇത് ശരിയാണോയെന്ന് എങ്ങനെ കണ്ടെത്താം? *(ഓരോ കുട്ടിയും പ്രതികരിക്കുന്നു. നോട്ടു പുസ്തകത്തിൽ എഴുതുന്നു)*

  (തൊട്ടും, മണത്തും, രുചിച്ചും, ആകൃതി, നിറം, രൂപം, ഘടന, സ്വഭാവം തുടങ്ങിയവ പരിഗണിക്കാമെന്ന് കുട്ടികൾ പറയുന്നുണ്ടോയെന്ന് ടീച്ചർ രേഖപ്പെടുത്തുന്നു. എത്രപേർ? ഏതൊക്കെ കുട്ടികൾ? എന്തൊക്കെ കാര്യങ്ങൾ?)
- ഇല പൂർണമായി കണ്ടാൽ പറയാൻ പറ്റുമെന്ന നിർദേശം കുട്ടികളിൽ നിന്നും വന്നാൽ പ്രസ്തുത ഇലകൾ ടീച്ചർ വ്യത്യസ്ത സ്ഥലങ്ങളിൽ ക്രമീകരിക്കണം.
- കുട്ടികൾ സ്വതന്ത്രരായി സഞ്ചരിച്ച് കഷണങ്ങളും ഇലകളും ഒത്തുനോക്കി സസ്യങ്ങളുടെ പേരുകൾ കണ്ടെത്താൻ ശ്രമിക്കുന്നു. (ജൈവവൈവിധ്യപാർക്ക്, പൂന്തോട്ടം, പച്ചക്കറിത്തോട്ടം, ചുറ്റുപാട് എന്നിവ പ്രയോജനപ്പെടുത്താം)

  കണ്ടെത്തിയവ നോട്ടു പുസ്തകത്തിൽ രേഖപ്പെടുത്തുന്നു.

തുടർപ്രവർത്തനം:

വീട്, പരിസരം, റോഡ് എന്നിവിടങ്ങളിൽ നിന്ന് ഇലകൾ കണ്ടെത്തി ഓരോ ഇല വീതം പറിച്ചെടുത്ത് കഷണവും ഇലയും നോട്ടുപുസ്തകത്തിൽ ഒട്ടിച്ച് പേരെഴുതി വരാൻ നിർദേശിച്ച് ഒന്നാംപീരിയഡ് പ്രവർത്തനം അവസാനിപ്പിക്കാം.

രണ്ടാം ദിവസം	(1 മണിക്കൂർ)

പ്രവർത്തനം 1: ഗെയിം – 'കൈമാറാം പറയാം'

- കുട്ടികൾ വട്ടത്തിലിരിക്കുന്നു. വിവിധതരം ഇലകൾ ഒട്ടിച്ച ഫ്ളാഷ് കാർഡുകൾ (കുറഞ്ഞത് 10 എണ്ണം) മധ്യത്തിൽ വയ്ക്കുന്നു. ബഞ്ചിലിരുത്തിയാണ് പ്രവർത്തനം ചെയ്യുന്നതെങ്കിൽ ആദ്യത്തെ കുട്ടിയുടെ മുന്നിൽ ഫ്ളാഷ് കാർഡുകൾ വച്ചാലും മതി. ടീച്ചർ കൈയടിക്കുമ്പോൾ ആദ്യത്തെ കുട്ടി കാർഡ് എടുക്കുന്നു.
- കുട്ടി ഇലയുടെ പേര് നോട്ടുബുക്കിൽ എഴുതുന്നു.
- അടുത്ത കയ്യടിക്ക് ആദ്യകുട്ടി കാർഡ് തൊട്ടടുത്ത കുട്ടിക്ക് കൈമാറും. ആദ്യത്തെ കുട്ടി പുതിയ കാർഡ് എടുക്കുകയും ചെയ്യുന്നു.
- രണ്ടു പേരും ഇലയുടെ പേരെഴുതുന്നു.
- ടീച്ചർ വീണ്ടും കയ്യടിക്കുമ്പോൾ ഓരോ കാർഡും ഓരോന്നായി ഓരോരോ കുട്ടികളുടെ കൈയിലെത്തുന്നു. പേരെഴുതുന്നു. കൈമാറുന്നു.

  കാർഡ് തീരുന്നതുവരെ കളി തുടരുന്നു.

  (എല്ലാ കുട്ടികളുടെയും നോട്ടുബുക്കിൽ എല്ലാ ഇലകളുടെയും പേരുകൾ ലിസ്റ്റ് ചെയ്യപ്പെട്ടിട്ടുണ്ട് എന്ന് ഉറപ്പു വരുത്തേണ്ടതാണ്.)
- ഇപ്പോൾ നിങ്ങളുടെ നോട്ടുപുസ്തകത്തിൽ കുറെ ഇലകളുടെ പേരുണ്ട്.
- നിങ്ങൾ നോട്ടുപുസ്തകത്തിൽ എഴുതിയ എത്ര ഇലകളാണ് നിങ്ങൾ ശേഖരിച്ചതെന്ന് പരിശോധിക്കാനാവശ്യപ്പെടുന്നു.

  5 മുതൽ 10 വരെ ഇലകൾ ശേഖരിച്ചവർ എത്ര?

  10 മുതൽ 15 വരെ ഇലകൾ ശേഖരിച്ചവർ എത്ര?
- ഇങ്ങനെ ഏറ്റവും കൂടുതൽ ഇലകൾ ശേഖരിച്ച കുട്ടിയെ കണ്ടെത്തുന്നു. അഭിനന്ദിക്കുന്നു.
- നിങ്ങൾ ശേഖരിച്ച എല്ലാ ഇലകളും ഒരേ പോലെയാണോ?
- നമുക്കൊന്ന് വരച്ചാലോ?
- കമഴ്ത്തിയിട്ട ഇലയുടെ മുകളിൽ പേപ്പർ വെച്ച് പെൻസിൽ കൊണ്ട് മെല്ലെ ഉരതി ആകൃതി വരയ്ക്കുന്നു. അതിനുതാഴെ ഇലയുടെ പേരെഴുതുന്നു.

  (ഓരോ കുട്ടിയും രണ്ടോ മൂന്നോ ഇലയെങ്കിലും വരച്ചിരിക്കണം)

  പരമാവധി സവിശേഷതകൾ പറയുന്നു. എഴുതുന്നു.
- നീളം, ആകൃതി, വലിപ്പം, വീതി, അരികുകളുടെ ക്രമീകരണം, നിറം (അകവും പുറവും), ബലം, മിനുസം/ പരുപരുപ്പ്, ഞരമ്പുകളുടെ ക്രമീകരണം, ഞെട്ടിന്റെ ആകൃതി എന്നിവ നിരീക്ഷിച്ച് പരമാവധി സവിശേഷതകൾ കണ്ടെത്താനാവശ്യപ്പെടുന്നു

  ഈ സവിശേഷതകൾ പറയുന്നു /എഴുതുന്നു/ പറയുന്നു / വരച്ചാലും മതി.

തുടർപ്രവർത്തനം:

1. കുട്ടി ശേഖരിച്ച എല്ലാ ഇലകളും പെൻസിൽകൊണ്ട് എ4 ഷീറ്റിൽ ഉരസി വരച്ച് സവിശേഷതകൾ അതിന്റെ താഴെ എഴുതൽ (2 എ4 ഷീറ്റുവീതം ഓരോ കുട്ടിക്കും നൽകുക).
2. സവിശേഷതകളുടെ പദസൂര്യൻ വരയ്ക്കൽ.
3. ഇലകളെക്കുറിച്ച് കുറിപ്പ് തയാറാക്കൽ.

മൂന്നാം ദിവസം	(1 മണിക്കൂർ)

നിരീക്ഷണപ്രക്രിയ കൃത്യതയോടെയും സൂക്ഷ്മതയോടെയും ചെയ്യുന്നതിൽ പ്രായോഗികപരിജ്ഞാനം നേടുന്ന രീതിയിലാണ് ഈ ദിവസത്തെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചിട്ടപ്പെടുത്തയിരിക്കുന്നത്.

- എ 4 ഷീറ്റിൽ കുട്ടികൾ വരച്ച ഇലകളുടെ ചിത്രങ്ങൾ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു.
- എല്ലാ ചിത്രങ്ങളും നിരീക്ഷിക്കാനാവശ്യപ്പെടുന്നു.
- ഇവയെ സമാനതകൾക്കനുസരിച്ച് കൂട്ടങ്ങളാക്കിയാലോ?
- ഏതൊക്കെ കൂട്ടങ്ങളാവാം.
- എങ്ങനെയൊക്കെ കൂട്ടങ്ങളാക്കാം?
- (കുട്ടികളുടെ അഭിപ്രായങ്ങൾക്കുശേഷം അരിക് നേരെയുള്ളതും, ക്രമരഹിതമായതും, നീളം, വീതി, ആകൃതി, മിനുസം, പരുപരുപ്പ്, ഞരമ്പിന്റെ ക്രമീകരണം (എതിരെ, ഒന്നിടവിട്ട, സമാന്തരം), നിറം (ഇളം പച്ച, കടുംപച്ച, പലനിറം) കട്ടികൂടിയത്, നേർത്തത്, മൃദുവായത്. (നീളം, ആകൃതി) മുതലായ സ്വഭാവ സവിശേഷതകളനുസരിച്ച് കൂട്ടങ്ങളാക്കാമെന്നതിലേക്ക് ചർച്ച നയിക്കണം.
- കുട്ടികൾ ഇലകളെ കൂട്ടങ്ങളാക്കുന്നു. പറയുന്നു / എഴുതുന്നു.
- ചർച്ച :

  സൂചകങ്ങൾ

  - ഇത്രയും വിവരങ്ങൾ അപഗ്രഥിച്ച് കൃത്യമായ രീതിയിൽ നിഗമനങ്ങൾ രൂപീകരിക്കാൻ കഴിയുമോ ?
  - ഇലകളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട പരമാവധി നിഗമനങ്ങൾ രൂപീകരിക്കാൻ കഴിയുന്ന രീതിയിൽ ഈ വിവരങ്ങൾ എങ്ങനെ ചിട്ടപ്പെടുത്താം?
  - ഒരു സസ്യവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട സവിശേഷതകളെല്ലാം ഒരുമിച്ച് കണ്ടാൽ നിഗമന രൂപീകരണം എളുപ്പമാവില്ലേ?
  - എല്ലാ സസ്യങ്ങളുടെയും സവിശേഷതകൾ ഒരുമിച്ചു കണ്ടാൽ നിഗമന രൂപീകരണം എളുപ്പമാവില്ലേ?
  - ഏതൊക്കെ സവിശേഷതകൾ ഉൾപ്പെടുത്താം?.
  - ഏതൊക്കെ സസ്യങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുത്താം?
  - ഇവ രണ്ടും (സസ്യങ്ങൾ, സവിശേഷതകൾ) ഒരുമിച്ച് കാണാവുന്ന രീതിയിൽ ക്രമീകരിച്ചാലോ?
- ഒരു പട്ടിക രൂപീകരിച്ചു നോക്കൂ.
- കുട്ടികൾ പട്ടിക തയാറാക്കുന്നു.
- തയാറാക്കിയ പട്ടികകൾ അവതരിപ്പിക്കുന്നു. വിവരങ്ങളുടെ ക്രോഡീകരണത്തിന് സഹായകമായ രൂപരേഖ (കുട്ടികൾ തയാറാക്കിയത്) ബോർഡിൽ വരയ്ക്കാം.
- ഇതിനനുസൃതമായ ടീച്ചർവേർഷനും ഉപയോഗിക്കാം.

	തുളസിയില	മാവില	പ്ലാവില	കുരുമുളകില	വെറ്റില	കറിവേപ്പില	ആര്യവേപ്പില
ഇല / സവിശേഷത							
നീളം							
ആകൃതി							
വീതി							
അരികുകൾ (ക്രമം/ ക്രമരഹിതം							
നിറം/അകം/ പുറം മിനുസം / പരുപരുപ്പ്							
ഞരമ്പുകൾ ക്രമീകരണം (എതിരെ/ ഒന്നിടവിട്ട്/ സമാന്തരം							
കട്ടി കൂടിയത് / നേർത്തത്/ മൃദുലം							

- ശേഖരിച്ച ഇലകൾ പരിശോധിച്ച് പട്ടിക പൂർത്തിയാക്കുന്നു.
- പട്ടിക പരിശോധിച്ച് ഓരോ ഇനം ഇലയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് പരമാവധി കണ്ടെത്തലുകൾ പറയുക / എഴുതുക (ഒരു സസ്യയില മാത്രം ക്ലാസ്സിൽ ചെയ്യിച്ചാൽമതി. ബാക്കി തുടർപ്രവർത്തനമായി നൽകാം.)
- പട്ടിക അപഗ്രഥിച്ച് ഇലകളെക്കുറിച്ച് കുട്ടികൾ നിഗമനങ്ങൾ പറയുന്നു / എഴുതുന്നു. (ഇതിനുള്ള സമയം നൽകണം)
- കുട്ടുകളുടെ നിഗമനങ്ങൾ വ്യത്യസ്ത ഇലകളെ കേന്ദ്രീകരിച്ചാകാൻ സാധ്യതയുണ്ട്. അധ്യാപിക താഴെപ്പറയുന്ന രീതിയിൽ കുട്ടികളെ നിഗമന രൂപീകരണത്തിലേക്ക് നയിക്കണം.

ഇലകൾ നീളം, വീതി, ആകൃതി, അരികുകളുടെ ക്രമീകരണം എന്നീ കാര്യങ്ങളിൽ വ്യത്യസ്തത പുലർത്തുന്നു.

ഇലകളുടെ അരികുകൾ ചില സസ്യങ്ങളിൽ നേരെയും മറ്റു ചിലതിൽ ക്രമരഹിതവുമായിരിക്കും.

എല്ലാ ഇലകളുടെ അകവും പുറവും നിറത്തിൽ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. ഇലകളുടെ മുകൾഭാഗം കടുത്ത പച്ചനിറത്തിലും അടിഭാഗം ഇളം പച്ചനിറത്തിലുമായിരിക്കും.

ഇലകൾ മിനുമിനുത്തത്, പരുപരുത്തത്, മൃദുവായത് എന്നിങ്ങനെ പലതരത്തിൽ കാണപ്പെടുന്നു.

ഇലകളിലെ ഞരമ്പുകളുടെ വിന്യാസത്തിൽ ഇലകൾ തമ്മിൽ വ്യത്യാസപ്പെട്ടിരിക്കുന്നു. ചില ഇലകളിൽ എതിരെയും, ചിലതിൽ ഒന്നിടവിട്ടും, ചിലതിൽ സമാന്തരവുമായാണ് ഞരമ്പുകൾ വിന്യസിക്കപ്പെട്ടിരിക്കുന്നത്.

ശാസ്ത്രം ഏകദിന ശില്പശാല

8 ാം ക്ലാസ്സുകളിലേക്കുള്ള മൊഡ്യൂൾ

ആമുഖം

ശാസ്ത്രപഠനം പൊതുവെ രസപ്രദവും ജിജ്ഞാസയുളവാക്കേണ്ടതുമാണ്. എന്നാൽ ശാസ്ത്രപഠനത്തിന്റെ ഭാഗമായി ഉപയോഗിക്കുന്ന സംജ്ഞകളും (കുട്ടിയുടെ അനുഭവപരിസരവുമായി ബന്ധമില്ലാത്തവ) സിദ്ധാന്തങ്ങളുടെ സങ്കീർണതകളുമൊക്കെയായി ശാസ്ത്രപഠനം വിരസമാകുന്നു. തൽഫലമായി നിരവധി കുട്ടികൾക്ക് പഠനപിന്നാക്കാവസ്ഥയുണ്ടാക്കുന്നു. ശാസ്ത്രത്തിന്റെ രീതികളും (പ്രശ്നപരിഹരണശേഷി) ശാസ്ത്രാഭിരുചിയും (കണ്ടെത്തൽ പഠനത്തിനുള്ളശേഷി) വളരുന്നതിനുപകരം ശാസ്ത്രസംബന്ധിയായ വിവരങ്ങൾ കേവലമായി സ്വാംശീകരിക്കുന്ന ഒന്നായി ശാസ്ത്രപഠനം മാറുന്നു.

ഈയൊരു സാഹചര്യം മറികടന്ന് ശാസ്ത്രപഠനം രസകരവും ജിജ്ഞാസയുളവാക്കുന്നതും ആസ്വാദ്യവുമാക്കി മാറ്റി പഠനപ്രയാസമനുഭവിക്കുന്ന കുട്ടികളെ, അത് മറികടക്കാൻ പ്രാപ്തരാക്കുക എന്നതാണ് 'രസം രസകരം' എന്ന ശാസ്ത്രമൊഡ്യൂളിലൂടെ ലക്ഷ്യമിടുന്നത്.

ചുറ്റുപാടിലുള്ള മാറ്റങ്ങളുടെ ചടുലത ലളിതമായ പരീക്ഷണങ്ങളിലൂടെ അനുഭവമാക്കിയും ശാസ്ത്രപഠനത്തിന്റെ ലാളിത്യം ഉചിതമായ തന്ത്രങ്ങളിലൂടെ ബോധ്യപ്പെടുത്തിയും, നിരീക്ഷണത്തിനും, തരംതിരിക്കലിനും, നിഗമനങ്ങൾ രൂപപ്പെടുത്തുന്നതിനുമൊക്കെയുള്ള ശേഷികൾ വികസിപ്പിക്കുന്ന തരത്തിലാണ് പ്രവർത്തനങ്ങൾ ക്രമീകരിച്ചിട്ടുള്ളത്. ഇത് സൂക്ഷ്മമായി വായിച്ചു മനസ്സിലാക്കി, കൃത്യതയോടെ ആസൂത്രണം ചെയ്ത് മുന്നൊരുക്കം നടത്തി, ഫലപ്രദമായി നടപ്പിൽ വരുന്നതിനുള്ള ആത്മാർഥമായ ശ്രമങ്ങൾക്ക് എല്ലാ ശാസ്ത്രാധ്യാപകരും തയാറാകുമെന്ന പൂർണവിശ്വാസത്തോടെ.

ലക്ഷ്യം:

- ശാസ്ത്രപഠനത്തിൽ കുട്ടികളുടെ ആത്മവിശ്വാസം വർധിപ്പിച്ച് പഠനം എളുപ്പമാക്കാൻ
- ശാസ്ത്രപഠനത്തിൽ ശാസ്ത്രീയ രീതി പരിശീലിക്കാൻ
- പ്രക്രിയാശേഷികൾ സ്വാഭാവികമായി ആർജിക്കാൻ
- ശാസ്ത്രാഭിരുചി വളർത്താൻ

പ്രവർത്തനങ്ങൾ	ക്യാമ്പിലേക്ക്

വിവിധതരം പരീക്ഷണങ്ങൾ കാണാനും ചെയ്യാനുമുള്ള അവസരങ്ങളൊരുക്കുന്നു. (പരീക്ഷണങ്ങൾ ചെയ്യേണ്ടരീതി അനുബന്ധമായി നൽകുന്നുണ്ട്. ഓരോ പരീക്ഷണവും ചെയ്തശേഷം അതുമായി ബന്ധപ്പെട്ട കാര്യങ്ങൾ കുട്ടികളുമായി ചർച്ച ചെയ്യണം.)

ടീച്ചർ ശ്രദ്ധ

- എല്ലാ പരീക്ഷണങ്ങളും മുൻകൂട്ടി ചെയ്തുനോക്കി സാധ്യത ഉറപ്പു വരുത്തുമല്ലൊ.

പരീക്ഷണങ്ങൾ

- തെളിയുന്ന അക്ഷരങ്ങൾ
- വെള്ളമുയർത്താമോ?
- നിറം മാറും വെള്ളം
- നാണയത്തിൽ എത്രതുള്ളി വെള്ളം

പരീക്ഷണങ്ങൾക്കുശേഷം ഏതാനും ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുന്നു.

1. എത്ര പരീക്ഷണങ്ങൾ കണ്ടു?
(നിശ്ചിതസമയം ആലോചിച്ചശേഷം ഏതാനും പേർക്ക് പറയാനവസരം.)

2. ഏറ്റവും ഇഷ്ടപ്പെട്ടത് ഏത്? എന്തുകൊണ്ട്?
(പറയാനവസരം നൽകുന്നു- ഇതുവരെ പ്രതികരിക്കാത്ത കുട്ടികൾക്ക് ആദ്യം അവസരം)

3. എഴുതാൻ കഴിയുമോ? നിശ്ചിതസമയം നൽകുന്നു. തുടർന്ന്,

- പരീക്ഷണങ്ങളുടെ ലിസ്റ്റ് ചാർട്ടിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നു. ഉപയോഗിച്ച രാസവസ്തുക്കളുടെ പേരുകളും.
- കുട്ടികൾക്ക് എഴുതിയെടുക്കാൻ അവസരം നൽകുന്നു.(എല്ലാവരും എഴുതിയെന്ന് ഉറപ്പു വരുത്തുന്നു)
- (കുട്ടികളുടെ താൽപ്പര്യം വർധിപ്പിക്കുന്നതിനായി എഴുതിയതിന് സ്റ്റാർ നൽകാം. ഏറ്റവും മികച്ചതിന്
- പച്ച, മെച്ചപ്പെട്ടതിന് പിങ്ക്, ശരാശരിക്ക് നീല, മെച്ചപ്പെടേണ്ടതിന് മഞ്ഞ എന്നിങ്ങനെ

ടീച്ചർ ശ്രദ്ധ

▪ ഏതു നിറവും തെരഞ്ഞെടുക്കാം, എന്നാൽ ഒരിക്കൽ തീരുമാനിച്ചത് മാറാതിരിക്കാൻ നോക്കണം. ഓരോ പ്രവർത്തനം കഴിയുമ്പോഴും ഇതുപോലെ സ്റ്റാറുകൾ നൽകുന്നത് കുട്ടികളുടെ താല്പര്യം നിലനിർത്തുന്നതിന് സഹായിക്കും. എല്ലാ കുട്ടികൾക്കും ഓരോ പ്രവർത്തനത്തിലും ഏതെങ്കിലും നിറമുള്ള ഒരു സ്റ്റാർ കിട്ടുമെന്ന് ഉറപ്പുവരുന്ന ക്രമത്തിൽ ആസൂത്രണം നടത്തണം. സ്റ്റാറുകൾ വിവധനിറത്തിലും വലുപ്പത്തിലുമുള്ളത് ചില സ്റ്റേഷനറി കടകളിലും മിക്ക ബുക്ക് സ്റ്റാളുകളിലും ലഭ്യമാണ്)

പരീക്ഷണങ്ങൾ നടത്തുന്ന വിധം

1. തെളിയുന്ന അക്ഷരങ്ങൾ

സാമഗ്രികൾ : ഒരു ചാർട്ട് പേപ്പറിന്റെ പകുതി, ഒരു ഈർക്കിൽ, അരഗ്ലാസ് കഞ്ഞി വെള്ളം, അയഡിൻലായനി (മെഡിക്കൽ സ്റ്റോറിൽനിന്നും കിട്ടുന്ന ടിഞ്ചർ അയഡിൻ ആയാലും മതി), പഞ്ഞി.

മുന്നൊരുക്കം :

- ഈർക്കിലിന്റെ ഒരറ്റം ചെറുതായൊന്നു ചതയ്ക്കുക.
- അറ്റം കഞ്ഞി വെള്ളത്തിൽ മുക്കുക.
- ചാർട്ട് പേപ്പറിൽ എഴുതുക (മിടുക്കർക്ക് സ്വാഗതം)
- നന്നായി ഉണക്കുക.
- എഴുതിയ ഭാഗത്ത് സ്റ്റാർച്ചിന്റെ ഭാഗങ്ങൾ പൊങ്ങി നിൽക്കുന്നുണ്ടെങ്കിൽ പഞ്ഞി ഉപയോഗിച്ച് അമർത്താതെ തുടച്ചു കളയുക.
- അൽപ്പം പഞ്ഞിയും അയഡിൻ ലായനിയും ഒരുക്കി വെക്കുക.

ചെയ്യേണ്ട വിധം :

- കുട്ടികളുമായി സൗഹൃദസംഭാഷണത്തിനും താളത്തിൽ കയ്യടി പോലുള്ള പ്രവർത്തനത്തിനും ശേഷം പരിപാടിയിൽ പങ്കെടുക്കാൻ എല്ലാവരും റെഡിയല്ലെ എന്നു ചോദിക്കുന്നു. തുടർന്ന്
- നല്ല മനസ്സുള്ളവരെ കണ്ടെത്തുന്നതാണ് പ്രവർത്തനം. ഞാനൊരു പേപ്പർ കാണിക്കും. അതിലെഴുതിയത് വായിക്കുന്നവരുടെ മനസ്സ് നല്ല മനസ്സാണ് എന്നു പറഞ്ഞ് ചാർട്ട് കാണിക്കുന്നു. ഒരിടത്ത് നിന്ന് എല്ലാ ഭാഗത്തേക്കും. (വളരെ അടുത്തുപോയി കാണിക്കാതിരിക്കാൻ ശ്രദ്ധിക്കുക. കാരണം എഴുതിയത് നിഴൽപോലെ തെളിഞ്ഞെന്നു വരാം.) 30 സെക്കന്റ്

  തുടർന്ന് പഞ്ഞികൊണ്ട് (അയഡിൻലായനിയിൽ മുക്കിയ) കടലാസ് തുടയ്ക്കുന്നു.
- (എല്ലാവർക്കും കാണാൻ കഴിയും വിധം ബോർഡിലോ ചുമരിലോ വച്ച്) കാണിക്കുന്നു.
- തുടർന്ന് അധ്യാപിക ചില ലളിതമായ ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുന്നു.

  . എന്താണ് കണ്ടത്?

  . ആരൊക്കെയാണ് മിടുക്കന്മാരായിട്ടുള്ളത്? കാണട്ടെ...

(എല്ലാവരും എഴുന്നേറ്റു നിൽക്കും. ടീച്ചർ ഇതു ശരിവച്ച് എല്ലാവരേയും അഭിവാദ്യം ചെയ്യുന്നു.)

. എപ്പോഴാണ് മിടുക്കരാണെന്ന് മനസ്സിലായത്?
(സന്ദർഭം പറയാനവസരം നൽകുന്നു)

. എന്തൊക്കെയാണ് ചെയ്തത്?
(പറയാനവസരം നൽകുന്നു.)

(ഓരോ സമയവും പറയാത്ത കുട്ടികൾക്ക് അവസരമുണ്ടാകുന്നരീതിയിൽ ഇടപെടണം. പറയുന്നവരെ ആവശ്യമായ ഘട്ടങ്ങളിൽ മാത്രം സഹായിച്ച് പൂർത്തിയാക്കാൻ അവസരമൊരുക്കണം.അപ്പപ്പോൾ അഭിനന്ദിക്കണം. ഇക്കാര്യത്തിൽ ഒട്ടും പിശുക്കു കാണിക്കരുത്)

. ആർക്കെങ്കിലും ഇതിന്റെ സൂത്രം അറിയാമൊ?
(പറയാനവസരം നൽകുന്നു. ശരിയെങ്കിൽ പ്രത്യേകം അഭിനന്ദിക്കുന്നു. അല്ലെങ്കിലും നടത്തിയ ശ്രമത്തെ അഭിനന്ദിക്കുന്നു.)

കുട്ടികൾക്ക് പറയാൻ കഴിഞ്ഞില്ലെങ്കിൽ ടീച്ചർ വിശദമാക്കുന്നു. ബോർഡിലെഴുതുന്നു.

ഉപയോഗിച്ച വസ്തുക്കൾ,

സ്റ്റാർച്ചിന്റെ (അന്നജം) സാന്നിധ്യം തിരിച്ചറിയുന്നതിന്

2. വെള്ളമുയർത്താമോ?

(ക്ലാസിനു പുറത്ത് വച്ച് നടത്തുന്നതാണ് നല്ലത്)

സാമഗ്രികൾ : 2.5/3 അടി നീളമുള്ള 1/2 ഇഞ്ച് പിവിസി പൈപ്പ്, 1.5 മീറ്റർ നീളമുള്ള നൈലോൺ പൈപ്പ്, 10/15 ലിറ്റർ വെള്ളം കൊള്ളുന്ന ബക്കറ്റ്, വെള്ളം

മുന്നൊരുക്കം:

- സാധനസാമഗ്രികൾ സംഘടിപ്പിച്ചാൽ പ്രവർത്തനത്തിനായി എളുപ്പം ലഭ്യമാകുന്നതരത്തിൽ സജ്ജീകരിക്കുക

ചെയ്യേണ്ട വിധം :

- ഏതാണ്ട് മുക്കാൽ ഭാഗം വെള്ളമുള്ള ഒരു ബക്കറ്റ് ബഞ്ചിൽ എല്ലാവർക്കും കാണാൻ പറ്റുന്ന വിധത്തിൽ വയ്ക്കുന്നു.
- ഒരു ചോദ്യം : *ഈ ബക്കറ്റിലെ വെള്ളം എങ്ങനെയൊക്കെ ഒഴിവാക്കാം?*
- പ്രതികരിക്കാൻ അവസരം നൽകുന്നു.
- എന്നാൽ ഇനി ചില നിബന്ധനകൾ ഉണ്ട്. അതനുസരിച്ച് ബക്കറ്റിലെ വെള്ളം ഒഴിവാക്കുന്നതെങ്ങനെയെന്നു പറയണം.
- നിബന്ധനകൾ പറയുന്നു. *(പ്രതികരിക്കാനവസരമൊരുക്കുന്നു.)*

  1. ബക്കറ്റിൽ തൊടാൻ പാടില്ല.
  2. ബക്കറ്റിന് കേടുപാടുകൾ വരുത്താൻ പാടില്ല.
  3. പാത്രങ്ങളൊന്നും ഉപയോഗിക്കാൻ പാടില്ല.

- നിബന്ധനകൾ വയ്ക്കുമ്പോഴും നിങ്ങൾക്ക് വിവിധ വഴികൾ കണ്ടെത്താനാകുന്നുണ്ട്. എങ്കിൽ അടുത്തത് നിങ്ങൾക്കുള്ള ഒരു വെല്ലുവിളിയാണ്. ഈ വെല്ലുവിളിയേറ്റടുക്കാൻ എത്ര പേർ തയാറാണ്?

- പ്രതികരിക്കാനവസരം, തുടർന്ന്
- നീളമുള്ള പിവിസി പൈപ്പ് കാണിക്കുന്നു. ഇതുപയോഗിച്ച് ബക്കറ്റിലെ വെള്ളം പുറത്തു കളയണം. ബക്കറ്റിൽ തൊടാൻ പാടില്ല. പിന്നെ പൈപ്പ് വെള്ളത്തിൽമുക്കി മുകൾഭാഗത്തു കൂടി തുടർച്ചയായി വെള്ളം വരുത്തണം.
- കുട്ടികൾക്ക് പരീക്ഷിക്കാൻ അവസരംനൽകുന്നു.
- നിശ്ചിതസമയത്തിനുശേഷം ടീച്ചറോ മുൻകൂട്ടി ഈ ധാരണ നൽകിയ കുട്ടിയോ ചെയ്തുകാണിക്കുന്നു. മറ്റുള്ളവർക്ക് ചെയ്തുനോക്കാൻ അവസരമൊരുക്കുന്നു. ചെയ്യേണ്ടത്

  √ പൈപ്പിന്റെ ഒരറ്റം വെള്ളത്തിൽ മുക്കുക.

  √ ഇടതുകൈ കൊണ്ട് പൈപ്പ് മുറുകെപിടിക്കുക.

  √ വലതുകൈവെള്ളകൊണ്ട് പൈപ്പിന്റെ മുകളറ്റം അടച്ചു പിടിക്കുക.

  √ പൈപ്പ് മേലോട്ടും കീഴോട്ടും വേഗത്തിൽ ചലിപ്പിക്കുക.

  √ വെള്ളം ചീറ്റി വരുന്നതുവരെ ചലിപ്പിച്ചുകൊണ്ടിരിക്കുക.
- പല പ്രാവശ്യം ചെയ്തുനോക്കി ഫലപ്രാപ്തി ഉറപ്പാക്കിയശേഷം ചെയ്യുക
- കുറെ പേർ ചെയ്തു കഴിഞ്ഞാൽ, ഇതുചെയ്തുനോക്കാൻ പൈപ്പും ബക്കറ്റും ലഭ്യമാക്കാമെന്ന ധാരണയിൽ
- അടുത്ത പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക് പോവുന്നു.

  √ എങ്ങനെയാണ് വെള്ളം പൊങ്ങി വന്നത്?

  √ ഇത്തരത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്ന ഉപകരണങ്ങൾ ആരെങ്കിലും കണ്ടിട്ടുണ്ടോ?
- കുട്ടികളെ പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നു.
- സൂചനകൾ നൽകുന്നു. (കോളനികളിൽ ഉള്ളവർക്ക് പറയാൻ പറ്റും, റേഷൻകടയിൽ പോകുന്നവരുണ്ടോ? തുടങ്ങിയവ)
- ഉത്തരം പറയുന്നവരെ നല്ല രീതിയിൽ അഭിനന്ദിക്കണം. (കൈകൊടുത്തും, പുറത്തു തട്ടിയും, കയ്യടിച്ചുമൊക്കെ)
- പ്രവർത്തനതത്വം ടീച്ചർ ലളിതമായി വിശദീകരിക്കുന്നു. (തന്റെ ചുറ്റിലുമുള്ള പലതിനെക്കുറിച്ചുമാണ് പഠിക്കുന്നതെന്ന തോന്നലുണ്ടാകുന്ന വിധം പറയണം)
- തുടർന്ന് അടുത്ത പ്രവർത്തനത്തിലേക്ക് കടക്കുന്നു.
- നൈലോൺ പൈപ്പുകാണിക്കുന്നു.
- ഇതുപയോഗിച്ച് ആർക്കൊക്കെ വെള്ളം പുറത്തെടുക്കാമെന്ന് ചോദിക്കുന്നു.
- തയാറായവരിൽ ഒരു പെൺകുട്ടിക്കും, ഒരാൺകുട്ടിക്കും അവസരം നൽകുന്നു.
- തുടർന്ന് വെള്ളം പുറത്തെടുക്കുന്നതിനുള്ള ഒരു നിബന്ധന പറയുന്നു.

  * പൈപ്പിന്റെ മുകളറ്റം ബക്കറ്റിനു മുകളിലാവുകയും വെള്ളം തുടർച്ചയായി വരുകയും വേണം.
- കുട്ടികൾക്ക് ശ്രമിച്ചുനോക്കാൻ അവസരം നൽകുന്നു.
- നിശ്ചിതസമയത്തിനുശേഷം ചെയ്തു കാണിക്കുന്നു. ചെയ്യുന്നത് നല്ലവണ്ണം നിരീക്ഷിക്കാൻ നിർദേശിക്കുന്നു.

ചെയ്യേണ്ടത് :

ആദ്യം വെള്ളം ഒഴുകുന്നവിധത്തിൽ അഗ്രം താഴ്ത്തിപ്പിടിക്കുന്നു.വെള്ളം ഒഴുകുന്ന അഗ്രത്തിൽനിന്നും 1/1.5 അടി മേൽഭാഗത്ത് വലതുകൈകൊണ്ട് പിടിക്കുന്നു. ഇടതുകൈകൊണ്ട് മറ്റെ അഗ്രം വെള്ളത്തിൽ താഴ്ത്തിപ്പിടിക്കുന്നു. വെള്ളം ഒഴുകുമ്പോൾത്തന്നെ വലതുകൈകൊണ്ട് പൈപ്പ് ചുഴറ്റുന്നു. ചുഴറ്റിക്കൊണ്ടുതന്നെ മേലോട്ടുയർത്തുന്നു. ചുഴറ്റൽ തുടരുന്നു. വെള്ളം പുറത്തേക്ക് ഒഴുകിക്കൊണ്ടേയിരിക്കും. ചുറ്റുംകൂടിയവരുടെമേൽ വെള്ളം വീണുകൊണ്ടിരിക്കും. നല്ല രസമായിരിക്കും.

- തുടർന്ന് ടിച്ചർ ഒരു ചോദ്യം ചോദിക്കുന്നു.

  ഇത്തരത്തിൽ അടിയിൽ നിന്നും വെള്ളം മേലോട്ടുയർത്തുന്ന ഏതെങ്കിലും സന്ദർഭം, ജീവിതത്തിൽ എപ്പോഴെങ്കിലും കണ്ടിട്ടുണ്ടോ? അത്ര ഉറപ്പില്ലെങ്കിലും ഊഹവും പറയാമെന്ന് പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നു.
- പ്രതികരിക്കാനവസരമൊരുക്കുന്നു, പ്രതികരിക്കുന്നവരെ അഭിനന്ദിക്കുന്നു.
- ടീച്ചർ വിശദീകരിക്കുന്നു:

  സാധാരണ കിണറ്റിൽ നിന്നും വെള്ളം മോട്ടോർ ഉപയോഗിച്ച് പമ്പ് ചെയ്ത് കയറ്റുന്നത് ഈ രീതിയിലാണ്. പൈപ്പ് തിരിക്കുന്നതിനു പകരം പമ്പിനുള്ളിൽ തിരിയുന്ന ഒരു ചക്രം ഉണ്ട്. അതു പ്രയോഗിച്ചാണ് വെള്ളം പമ്പു ചെയ്യുന്നത്. (പറ്റുമെങ്കിൽ പഴയ ഒരു പമ്പ് സംഘടിപ്പിച്ച് ഇത് കാണാനവസരമൊരുക്കുക യുമാവാം.)
- ടീച്ചർ ഒരു ചോദ്യം ചോദിക്കുന്നു: "ഇപ്പോൾ ചെയ്ത രണ്ടു പ്രവർത്തനങ്ങളും ആർക്കാണ് പറയാൻ കഴിയുക?"

  സൂചനകൾ :

  . ആദ്യം വെള്ളമുയർത്തിയതെങ്ങനെ?

  . അതിനെന്തൊക്കെ സാധനങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ചു?

  . എങ്ങനെയാണ് വെള്ളമുയർത്തിയത്?

  . ഇത് ജീവിതത്തിൽ ഏതൊക്കെ സന്ദർഭത്തിലാണ് പ്രയോജനപ്പെടുത്തുന്നത്?

  . പൈപ്പുപയോഗിച്ച് എങ്ങനെയൊക്കെ വെള്ളം പുറത്തെടുത്തു?

  . തലക്കുമീതെ പിടിച്ച് വെള്ളം വരുത്താൻ എന്താണ് ചെയ്തത്?

  . ജീവിതത്തിൽ ഇതുപയോഗിക്കുന്ന സന്ദർഭമേത്?
- ചോദ്യങ്ങൾക്കെല്ലാം കുട്ടികൾ മാറി മാറി ഉത്തരം പറയുന്നതിനുള്ള അവസരമൊരുക്കുക.

  (ആവശ്യത്തിന് സഹായം നൽകി പറയാനുള്ള ആത്മവിശ്വാസം വർധിപ്പിക്കുക. പറയുന്നവർക്കെല്ലാം സ്റ്റാർ പാരിതോഷികമായി നൽകുക. എങ്ങനെയാണ് ഇതൊക്കെ പറയാൻ കഴിഞ്ഞതെന്ന് കുട്ടികൾക്ക് പറയാനവസരമൊരുക്കുക. ശ്രദ്ധിച്ചാൽ ആർക്കും എന്തും പറയാനും ചെയ്യാനുമാകുമെന്ന് പറയുക.)
- ആരൊക്കെ ഈ ചോദ്യങ്ങളുടെ ഉത്തരം നാളെ വരുമ്പോൾ എഴുതിവരും എന്നു ചോദിക്കുന്നു.
- പ്രതികരിക്കാനവസരം നൽകിയശേഷം ചോദ്യം ചാർട്ട് പേപ്പറിൽ എഴുതി പ്രദർശിപ്പിക്കുക.

- ഒഴിവുസമയത്ത് എഴുതിയെടുത്തുകൊള്ളാൻ നിർദേശിക്കുക. എഴുതി വന്നവർക്ക് സ്റ്റാറുണ്ടെന്ന കാര്യം ഓർമ്മിപ്പിക്കുക.

  (കുട്ടികളുടെ പ്രവർത്തനം നിരീക്ഷിക്കുകയും സ്വമേധയാ എഴുതിയെടുത്തവരെ മറ്റുള്ളവരുടെ മുന്നിൽ വെച്ച് അഭിനന്ദിക്കുകയും ചെയ്യുക. ചെയ്യാത്തവരോട് ദേഷ്യം തോന്നരുത്. അവർ സാവധാനം ഇവരുടെ കൂടെയെത്തും.)

3. നിറം മാറുന്ന വെള്ളം

സാമഗ്രികൾ : 4 ചായഗ്ലാസുകൾ, ഫിനോൾഫ്ത്തലീൻ, സോഡിയം ക്ലോറൈഡ് , നേർത്ത സൾഫ്യൂരിക് ആസിഡ്, ബേരിയം ക്ലോറൈഡ്, ഒരു ട്രേ, വെള്ളം.

മുന്നൊരുക്കം:

- ഗ്ലാസുകൾ തിരിച്ചറിയുന്നതിനായി 1,2,3,4 എന്നിങ്ങനെ ചെറിയ സ്റ്റിക്കറുപയോഗിച്ച് നമ്പർ ചെയ്യുന്നു. ഗ്ലാസ് 1 ൽ നാലിലൊന്ന് ഭാഗം വെള്ളമെടുക്കുന്നു. ഏതാനും തുള്ളി ഫിനോൾഫ്തലീൻ ഒഴിക്കുന്നു. ഗ്ലാസ് 2ൽ നേർപ്പിച്ച സോഡിയം ക്ലോറൈഡ് ലായനിയും, ഗ്ലാസ് 3ൽ നേർത്ത സൾഫ്യൂരിക് ആസിഡും, ഗ്ലാസ് 4ൽ ബേരിയം ക്ലോറൈഡ് ലായനിയും എടുക്കുന്നു.
- ഇവ ക്രമത്തിൽ ഒരു ട്രേയിൽ സജ്ജീകരിച്ചു വയ്ക്കുന്നു.

ചെയ്യേണ്ട വിധം :

- ടീച്ചർ മാജിക്കുകാരനെ ഓർമ്മിപ്പിക്കുന്നു. മൂപ്പരെ കുറച്ചുപേർ ചേർന്ന് പരീക്ഷിച്ച ഒരു കഥ കേൾക്കണോ?

  കഥയിങ്ങനെ.

  ഒരിക്കൽ ഒരു ക്ഷേത്രത്തിൽ ഉത്സവത്തിന് മാജിക് ആവാമെന്ന് കമ്മറ്റിക്കാർ തീരുമാനിച്ചു. പരിപാടി ഏൽപ്പിക്കാൻ കമ്മറ്റിയിലെ 4 പേരെ ചുമതലപ്പെടുത്തി. ഏല്പിപ്പിക്കാൻ പോകേണ്ട ദിവസവും നിശ്ചയിച്ചു. ഒപ്പം അവിടെയെത്തിയാൽ മാജിക്കുകാരനെ ഒന്നു പരീക്ഷിക്കണമെന്നും തീരുമാനിച്ചു.

  അങ്ങനെ അവർ മാജിക്കുകാരന്റെ വീട്ടിലെത്തി. മാജിക്കുകാരൻ അവരെ സ്വീകരിച്ചിരുത്തി. കാര്യമന്വേഷിച്ചു. അവർ വരവിന്റെ ഉദ്ദേശ്യം പറഞ്ഞു. എന്നിട്ട് കുടിക്കാൻ വെള്ളം വേണമെന്നാവശ്യപ്പെട്ടു. മാജിക്കുകാരൻ അകത്തുപോയി ഒരു ട്രേയിൽ വെള്ളവുമായി വന്നു.

  (കഥ പറയുമ്പോൾത്തന്നെ ടീച്ചർ പോയി, മാജിക്കുകാരൻ കൊണ്ടുവരുന്നതു പോലെ ട്രേ കൊണ്ടു വന്ന് മേശമേൽ വയ്ക്കണം.) ആദ്യത്തെ ആൾക്ക് വെള്ളം കൊടുത്തു. (ഗ്ലാസ് 1 എടുത്ത് കയ്യിൽ വയ്ക്കുന്നു.)

  അപ്പോൾ രണ്ടാമൻ പറഞ്ഞു....അയ്യോ സാർ എനിക്ക് ചുക്കുവെള്ളം മതി എന്ന്.....മാജിക്കുകാരൻ ചുക്കുവെള്ളമെടുക്കാനായി തിരിഞ്ഞപ്പോൾ രണ്ടാമൻ പറഞ്ഞു .....അത് വേണ്ട സാർ ....അങ്ങ് വലിയ മാജിക്കുകാരനല്ലെ, ഈ വെള്ളം തന്നെ മാറ്റിത്തരണം.....ഇതുകേട്ടയുടൻ മാജിക്കുകാരൻ ഒന്നാമന്റെ ഗ്ലാസ് വാങ്ങി വടിവീശി മന്ത്രം ജപിച്ചു.....

  (ഇതുപയുമ്പോൾ ടീച്ചർ മാജിക്കുകാരൻ ചെയ്യുന്നതു പോലെയൊക്കെ കാണിക്കുക.....കുട്ടികളോട് മന്ത്രം ചൊല്ലാൻ പറയുക....)

....എന്നിട്ട് രണ്ടാമന്റെ ഗ്ലാസിലേക്ക് ഒഴിച്ചു.....

(എല്ലാവരും കാണുന്നവിധത്തിൽ സാവധാനം ഗ്ലാസ് 1 ലെ വെള്ളം ഗ്ലാസ് 2 ലേക്ക് ഒഴിക്കുക..... കഥ തുടരുക)

അപ്പോൾ മൂന്നാമൻ പറഞ്ഞു...... സാർ എനിക്ക് ആ വെള്ളം വീണ്ടും നിറമില്ലാതാക്കിത്തരണമെന്ന്....... മാജിക്കുകാരൻ രണ്ടാമന്റെ ഗ്ലാസ് വാങ്ങി മന്ത്രം ചൊല്ലി മൂന്നാമന്റെ ഗ്ലാസിലേക്ക് ഒഴിച്ചു......

(എല്ലാവരും കാണുന്നവിധത്തിൽ ഗ്ലാസ് 2ലേത് ഗ്ലാസ് 3ലേക്ക് ഒഴിക്കുന്നു....മാറ്റം കാണാനവസരം...കഥ തുടരുന്നു)

.......അപ്പോഴുണ്ട് നാലാമൻ.....അയ്യോ സാർ എനിക്ക് പാലു മതി എന്ന്.......മാജിക്കുകാരന് പരിഭ്രമമൊന്നുമുണ്ടായില്ല......മൂന്നാമന്റെ ഗ്ലാസിലെ വെള്ളമെടുത്ത് മന്ത്രം ചൊല്ലി നാലാമന്റെ ഗ്ലാസിലെക്ക് ഒഴിച്ചു...........

(ഗ്ലാസ് 3ലേത് ഗ്ലാസ് 4ലേക്ക് ഒഴിക്കുന്നു......കഥ തുടരുന്നു)

.......അങ്ങനെ അവർക്ക് മാജിക്കുകാരന്റെ കഴിവ് മനസ്സിലാക്കി ബുക്ക് ചെയ്ത് നാട്ടിലേക്കു മടങ്ങി.....

- ടീച്ചർ കുറച്ചുനേരം കുട്ടികളെ നിരീക്ഷിച്ച് ഒന്നും പറയാതെ ചിരിച്ചുകൊണ്ട് നിൽക്കുന്നു. അതിനു ശേഷം
- കുട്ടികൾക്ക് എന്താണ് പറയാനുള്ളത്? എന്തെങ്കിലും ചോദിക്കാനുണ്ടോ? എന്ന്ചോദിക്കുന്നു
- സ്വതന്ത്രമായി പ്രതികരിക്കാനവസരം നൽകുന്നു.
- കുട്ടികളുടെ സംശയങ്ങൾ ഓരോന്നായി കേൾക്കുന്നു. സന്ദർഭോചിതമായി മറുപടി പറയുന്നു.
- രസതന്ത്രം നന്നായി പഠിച്ചാൽ വേണമെങ്കിൽ മാജിക്കുകളൊക്കെ കാണിക്കാമെന്ന് പറയുന്നു.
- തുടർന്ന് ചില ചോദ്യങ്ങൾ ചോദിക്കുന്നു.
  - . നിങ്ങൾ കണ്ടതെന്തൊക്കെയാണ്?
  - . നിറമില്ലാത്ത വെള്ളമുണ്ടായിരുന്ന ഗ്ലാസുകളിലൊക്കെ നിറം മാറ്റമുണ്ടായതെങ്ങനെയാവും?
  - . ഇതിനുള്ള കാരണങ്ങൾ ആർക്കെങ്കിലും പറയാനാകുമോ? ചിലതൊക്കെ മുമ്പ് പഠിച്ചതാണ് ഓർത്തുനോക്കൂ.
- പ്രതികരിക്കാനവസരം നൽകുന്നു. തുടർന്ന് ഓരോന്നും വ്യക്തമാക്കുന്നു.

(ഉണ്ടായ മാറ്റങ്ങളെ വിശകലനം ചെയ്തുകൊണ്ട്)

√ പിങ്ക് നിറമുണ്ടായത് ആൽക്കലികളെ തിരിച്ചറിയുന്നത്
(ആൽക്കലികൾ ഫിനോൾഫ്തലിനുമായി പ്രവർത്തിക്കുമ്പോൾ പിങ്ക് നിറമാവുന്നു. 7 ൽ പഠിച്ചത്)

√ വീണ്ടും നിറമില്ലാതായത് ആൽക്കലികൾ ആസിഡുമായി പ്രവർത്തിച്ച് ഉപ്പും വെള്ളവുമുണ്ടാകുന്നത്
(നിർവീരീകരണം 7ൽ പഠിച്ചത്)

√ പാലുപോലെയായത് ബേരിയം ക്ലോറൈഡ്, സൾഫേറ്റുമായി പ്രവർത്തിച്ച് ബേരിയം സൾഫേറ്റുണ്ടാകുന്നത്. *(ഇത് മുമ്പ് പഠിച്ചിട്ടില്ല)*

5. നാണയത്തിൽ എത്ര തുള്ളി വെള്ളം

സാമഗ്രികൾ : കുട്ടികളുടെ എണ്ണമനുസരിച്ചുള്ളത്രയും ഒരു രൂപ നാണയങ്ങൾ, അത്രയും ഫില്ലർ (മഷിനിറയ്ക്കുന്നത്), വെള്ളം (കുട്ടികൾക്ക് എളുപ്പം ഓരോ കുട്ടിക്കും കിട്ടുന്ന തരത്തിൽ ആവശ്യമായത്രയും)

മുന്നൊരുക്കം:

- ആവശ്യമായത്രയും സാമഗ്രികൾ നിശ്ചിത അളവിൽ ഉണ്ടെന്ന് ഉറപ്പു വരുത്തുകയും എളുപ്പത്തിൽ വിതരണം ചെയ്യാവുന്ന രീതിയിൽ ക്രമീകരിച്ചു വെക്കുകയും വേണം.വിതരണം സുഗമമാകുന്നതിനുവേണ്ടി സഹപ്രവർത്തകരുടെ കൃത്യമായ ചുമതലാവിഭജനത്തിലൂടെ സേവനം ലഭ്യമാക്കണം. രക്ഷിതാക്കളുടെ സേവനവും പ്രയോജനപ്പെടുത്താം. ഫില്ലറുകൾ പ്രവർത്തനക്ഷമമാണെന്ന് ഉറപ്പു വരുത്തണം.

ചെയ്യേണ്ട വിധം :

- ടീച്ചർ ചില നിർദേശങ്ങൾ നൽകുന്നു.
  - . ഇനിയൊരു മത്സരമാണ്
  - . ഞാനൊരു ചോദ്യം ചോദിക്കും. നിങ്ങൾ കൃത്യമായി ഊഹിച്ച് ഒരുത്തരം എഴുതണം
  - . പിന്നെ നമ്മൾ ചെയ്തു നോക്കും. കൃത്യമായോ അതിനടുത്തോ എത്തുന്ന ഉത്തരത്തിന് ഒരു സ്റ്റാർ സമ്മാനമായി നൽകും. തുടർന്ന്
- നാണയവും ഫില്ലറും കാണിക്കുന്നു. ഒരോന്നും എന്തെന്ന് പറയുന്നു.
- ഫില്ലറിൽ വെള്ളം നിറച്ച് മൃദുവായി അമർത്തി വെള്ളത്തുള്ളിയുടെ വലുപ്പം എല്ലാവർക്കും കാണാൻ അവസരമൊരുക്കുന്നു.
- തുടർന്ന് ചോദ്യം ചോദിക്കുന്നു.
- ഈ നാണയത്തിനു മുകളിൽ പുറത്തേക്കു വഴിഞ്ഞു പോകാതെ എത്ര തുള്ളി വെള്ളം വീഴ്ത്താനാകും?
- ഊഹം രേഖപ്പെടുത്താനവസരമൊരുക്കുന്നു.
- തുടർന്ന് ചെയ്തുനോക്കുന്നു.
  - √ നാണയം എല്ലാവർക്കും കാണാൻ കഴിയും വിധം മേശമേൽ വെക്കുന്നു.
  - √ എല്ലാവരും കാണുംവിധം ഫില്ലറുപയോഗിച്ച് എണ്ണാനവസരം നൽകിക്കൊണ്ട് സാവധാനം നാണയത്തിൽ വെള്ളം വീഴ്ത്തുന്നു.
  - √ എത്ര തുള്ളി വെള്ളമെന്ന് കണ്ടെത്തുന്നു.
- എത്ര പേരുടെ ഊഹം ശരിയായി/ഏറ്റവും അടുത്തുവന്നു എന്ന് നോക്കി സമ്മാനം നൽകുന്നു. സമ്മാനം ലഭിച്ചവരെ അഭിനന്ദിക്കുന്നു.
- ഇനി എല്ലാവർക്കും ചെയ്തുനോക്കാനവസരമാണ്. നന്നായി ചെയ്തവർക്കെല്ലാം സമ്മാനംകിട്ടും.
- ചെയ്യേണ്ടത് ഇത്രമാത്രം...
- ഓരോരുത്തർക്കും നാണയവും ഫില്ലറും തരും. ഇപ്പോൾ കണ്ട അത്രയും തുള്ളി വെള്ളം / അതിനടുത്ത് ഫിനിഷ് ചെയ്യുന്നവർക്കാണ് സമ്മാനം. സൂക്ഷ്മതയോടെ ചെയ്യണം.

- തുടർന്ന് എല്ലാ കുട്ടികൾക്കും ആവശ്യമുള്ളത്രയും സാമഗ്രികൾ നൽകുന്നു.(മുൻ നിശ്ചയിച്ച പ്രകാരം)
- സ്വതന്ത്രമായി ചെയ്യാനവസരം നൽകുന്നു.

  (പ്രവർത്തനസമയത്ത് ഓരോ കുട്ടിയുടെയും പ്രകടനം സഹാധ്യാപകരുടെയും, രക്ഷിതാക്കളുടെയും സഹകരണത്തോടെ വിലയിരുത്തുന്നു. വിലയിരുത്തുന്നതെ ങ്ങനെയെന്ന് കുട്ടികളോട് മുൻകൂട്ടി പറയണം)

  വിലയിരുത്തൽ സൂചകങ്ങൾ

  1. ഉപകരണങ്ങൾ കൈകാര്യം ചെയ്യുന്നതിനുള്ള കഴിവ് (5/4/3/2/1)
  2. പ്രവർത്തനം ചെയ്യുന്നതിലെ സൂക്ഷ്മതയും കൃത്യതയും (5/4/3/2/1)
  3. അളവിലെ കൃത്യതയും സൂക്ഷ്മതയും (5/4/3/2/1)

  (മുൻപ് ചെയ്തതിന് എത്രത്തോളം അടുത്ത് എന്ന് വിലയിരുത്തി)
- പ്രവർത്തനശേഷം മികച്ച പ്രവർത്തനം കാഴ്ചവെച്ചവർക്ക് സമ്മാനം നൽകുന്നു *(വലിയ സ്റ്റാർ)*
- പ്രവർത്തനത്തിലെ പങ്കാളിത്തത്തെക്കുറിച്ച് പറയാനവസരം നൽകുന്നു.

  (മികച്ച പ്രകടനം നടത്തിയവർക്ക് എന്തുകൊണ്ടല്ലാമാണ് അതിനു കഴിഞ്ഞത് എന്നും, അത്രയ്ക്ക് കഴിയാതെ പോയവർക്ക് എന്തുകൊണ്ട് കഴിയാതെ പോയിയെന്നും.)
- മികച്ചപ്രകടനം നടത്തിയവരെ പോലെ ഇനി മത്സരം വെയ്ക്കുകയാണെങ്കിൽ എത്ര പേർക്ക് മികച്ച പ്രകടനം നടത്താനാകുമെന്ന് ചോദിക്കുന്നു. പ്രതികരിക്കാനവസരം നൽകുന്നു.
- ഈ പ്രവർത്തനം വീട്ടിൽപോയി ചെയ്തുനോക്കാൻ, ഫില്ലർ എല്ലാവരോടും സൂക്ഷിച്ചു വച്ചുകൊള്ളാനും ചെയ്തുനോക്കിയശേഷം എല്ലാവരും അടുത്തദിവസം തിരികെ കൊണ്ടുവരണമെന്നും നിർദേശിക്കുന്നു.
- ടീച്ചർ ഒരു ചോദ്യം ചോദിക്കുന്നു.
- കുറെ തുള്ളി വെള്ളം ഉറ്റിച്ചുകഴിഞ്ഞപ്പോൾ നാണയത്തിനു മുകളിലെ വെള്ളം എങ്ങനെയായയിരുന്നു നിന്നിരുന്നത്? ശ്രദ്ധിച്ചവർക്ക് പറയാനവസരം നൽകുന്നു.
- അടുത്തദിവസം ചെയ്തു വരുമ്പോൾ ഇത് പ്രത്യേകം ശ്രദ്ധിച്ച് എഴുതി കൊണ്ടു വരണമെന്നും പറയുന്നു.

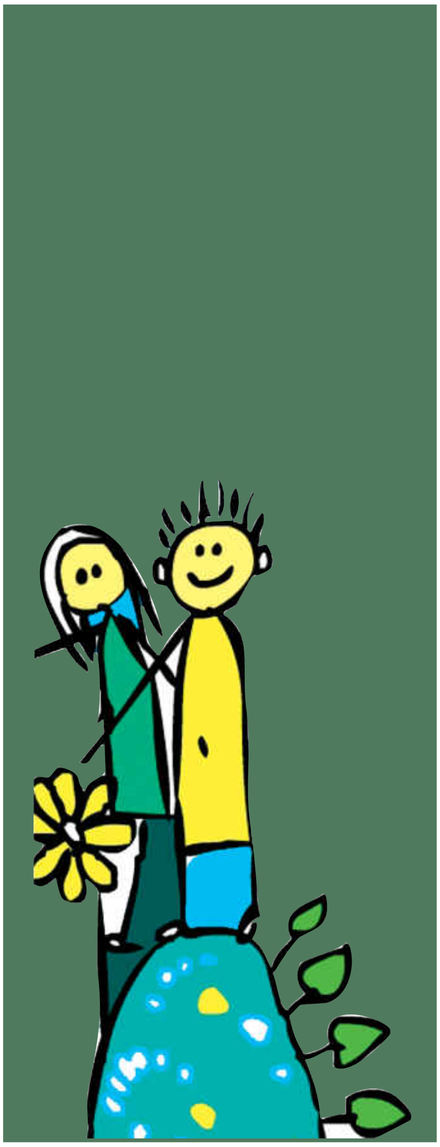
ലളിതം രസതന്ത്രം

(രസതന്ത്രപഠനത്തിലെ ചില ലളിതസാധ്യതകൾ കുട്ടികൾക്ക് മനസ്സിലാകുന്നതിനും രസതന്ത്ര വിഷയത്തിൽ ആത്മവിശ്വാസം വളർത്തുന്നതിനുമുള്ള, ഒരു പ്രവർത്തനമാണ് ഇവിടെ നൽകുന്നത്. ഇതുപോലുള്ള സാധ്യതകൾ പരമാവധി കണ്ടെത്തി കൊടുക്കുകയാണ് തുടർന്നുണ്ടാവേണ്ടത്)

- എത്ര പദാർഥങ്ങളുടെ പേരെഴുതാം?
- ടീച്ചർ കുട്ടികളോട് എത്ര പദാർഥങ്ങളുടെ പേരറിയാം എന്ന ചോദ്യമുന്നയിക്കുന്നു.
- കുട്ടികൾക്ക് പ്രതികരിക്കാനവസരമൊരുക്കുന്നു. പറയുന്ന പേരുകൾ (രാസനാമങ്ങൾ) ബോർഡിൽ ലിസ്റ്റു ചെയ്യുന്നു.
- മുമ്പ് പരിചയപ്പെട്ട പരീക്ഷണങ്ങളിൽ ഉപയോഗിച്ച രാസവസ്തുക്കളിൽ ഏതൊക്കെ പേരുകൾ ഓർമ്മയുണ്ട്? കുട്ടികൾക്ക് ഓർത്തു പറയാൻ അവസരം നൽകുന്നു.
- പറയുന്നവ ബോർഡിൽ ലിസ്റ്റ് ചെയ്യുന്നു. മൂന്നോ നാലോ തരത്തിലുള്ള ലവണങ്ങളുടെ പേരുകൾ ലഭിച്ചിട്ടുണ്ടെങ്കിൽ അടുത്ത പ്രവർത്തനത്തിലേക്കു കടക്കാം. ഇല്ലെങ്കിൽ ഏതാനും ലവണങ്ങൾ (കുട്ടികൾക്ക് പരിചയമുള്ളതും വ്യത്യസ്ത ആസിഡുകളുടേതായി വരുന്നതും) ടീച്ചർ കൂട്ടിച്ചേർക്കുന്നു.
- തുടർന്ന് കുട്ടികളോട് വെല്ലുവിളിയുള്ള ഒരു പ്രവർത്തനം പറയുന്നു.
  . അടുത്ത 15 മിനിറ്റിനുള്ളിൽ നിങ്ങൾക്ക് 50 പദാർഥങ്ങളുടെ പേരെഴുതാനാകും. തയാറാണോ? പറയുന്ന കാര്യങ്ങൾ കൃത്യമായി ശ്രദ്ധിച്ച് ചെയ്താൽ സാധിക്കുമെന്ന് പറയുന്നു
- കുട്ടികൾക്ക് പ്രതികരിക്കാനവസരം നൽകുന്നു.
- തുടർന്ന് ചില നിർദേശങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് പ്രവർത്തിക്കാൻ അവസരമൊരുക്കുന്നു.
  . ലിസ്റ്റ് ചെയ്ത പേരുകൾ ഉറക്കെ വായിക്കാൻ പറയുന്നു.
  . വായിക്കാൻ കഴിയാത്തവരാണെങ്കിൽ വടിതൊട്ട് വായിച്ചുകൊടുക്കുകയും പേരുകൾ ശ്രദ്ധിച്ച് വായിക്കാൻ പറയുകയും ചെയ്യുന്നു. പിന്നെ നിർദേശിക്കുന്ന പേരുകൾ തൊട്ടുകാണിക്കാൻപറയുകയും ചെയ്ത് വാക്കുകൾ നല്ലവണ്ണം മനസ്സിലായി എന്ന് ഉറപ്പു വരുത്തുന്നു.
  . ഒരുമിച്ച് ഒരേ താളത്തിൽ വായിക്കാനവസരമൊരുക്കുന്നു.
- തുടർന്ന് ഒരു ചോദ്യം : "താളത്തിൽ വായിക്കുമ്പോൾ പേരുകൾക്ക് എത്ര ഭാഗമുണ്ടെന്നാണ് തോന്നുന്നത്?"
- കുട്ടികൾക്ക് പറയാനവസരം നൽകുന്നു. തുടർന്ന്
- ആദ്യം പേരിന്റെ ഇടതുഭാഗത്തുള്ളതു പറയാനും പിന്നെ വലതുഭാഗത്തുള്ളതു പറയാനും ആവശ്യപ്പെടുന്നു.
- ഇടതുഭാഗത്തുള്ളതു അല്പം ഇടത്തേക്കു മാറ്റി ഒരു സെറ്റായി ബോർഡിൽ കുട്ടികൾക്കു നന്നായി കാണാൻ കഴിയും വിധം എഴുതുന്നു. അതുപോലെ വലതു ഭാഗത്തുള്ളതും.
- ഒരിക്കൽ കൂടി ഉറക്കെ വായിക്കാൻ നിർദ്ദേശിക്കുന്നു. തുടർന്ന് ഇടതുഭാഗത്തുള്ള ഒരു വാക്ക് വലതുഭാഗത്തുള്ള ഓരോ വാക്കുമായും ചേർത്തു പറയാൻ പറയുന്നു.

- തുടർന്ന് ഉറക്കെ പറയാനും ഇടതുഭാഗത്തുള്ള രണ്ടാമത്തെയും മൂന്നാമത്തെയും വാക്കുകൾ ചേർത്തു പറയാനും അവസരമൊരുക്കുന്നു.
- ഇപ്പോൾ എത്ര പദാർഥങ്ങളുടെ പേരു പറഞ്ഞുവെന്ന് കണ്ടെത്താൻ പറയുന്നു.
- ഏതാനും പേരുകൾ എഴുതാൻ നിർദ്ദേശിക്കുന്നു. (ആവശ്യമായ സഹായങ്ങൾ നൽകണം) നിശ്ചിതസമയം നൽകുന്നു.എഴുതിയവർക്ക് എഴുതിയ എണ്ണമനുസരിച്ച് മുൻനിശ്ചയിച്ച മാനദണ്ഡമനുസരിച്ച് വിവിധനിറത്തിലുള്ള സ്റ്റാറുകൾ നൽകുന്നു.
- തുടർന്ന് ഇടതുഭാഗത്തുള്ളവയുടെ പ്രത്യേകത തിരിച്ചറിഞ്ഞ് ഏതാനും ലോഹങ്ങളുടെയും വലതുഭാഗത്ത് ഏതാനും ആസിഡ് റാഡിക്കലുകളുടെയും പേരുകൾ ചേർക്കുന്നു.
- ഇവ പരിശോധിച്ച് എത്ര പദാർഥങ്ങളുടെ പേരെഴുതാനാകുമെന്ന ധാരണയിലെത്തുന്നു.
- ഇപ്പോൾ എത്ര സമയമായെന്നും ഉണ്ടായ തിരിച്ചറിവെന്തെന്നും പറയാനവസരമൊരുക്കുന്നു.
- രസതന്ത്രം രസമുള്ളതാണെന്ന് പറയുന്നിനൊരുദാഹരണം പറയാമോ എന്ന് ചോദിക്കുന്നു. പറയാനവസരമൊരുക്കുന്നു.തുടർന്ന്
- അടുത്തദിവസം വരുമ്പോൾ ഇവയുടെയെല്ലാം പേരുകൾ എഴുതി വരാൻ നിർദ്ദേശിക്കുന്നു. എഴുതിയതിന്റെ എണ്ണമനുസരിച്ച ഓരോരുത്തർക്കും സമ്മാനമുണ്ടായിരിക്കുമെന്ന് അറിയിക്കുന്നു.
- തുടർന്ന് എല്ലാവർക്കും ഒരു ഷീറ്റ് പേപ്പർ നൽകുന്നു.താഴെ കൊടുത്ത ചോദ്യങ്ങൾ ചാർട്ടിൽ ഇടുന്നു.
- ഇന്നു നടന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളിൽനിന്നും നിങ്ങൾക്ക് മനസ്സിലായതെന്തൊക്കെ?
- എന്തിനൊക്കെ കഴിയുമെന്നാണ് തിരിച്ചറിഞ്ഞത്? ചിലതൊക്കെ കഴിയാതെ പോകുന്നത എന്തുകൊണ്ടാണന്നാണ് ബോധ്യമായത്?
- ഇന്നത്തെ പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ഏറ്റവും നന്നായി തോന്നിയ പ്രവർത്തനം ഏത്? എന്തുകൊണ്ട്?
- ഇന്നത്തെ പ്രവർത്തനങ്ങളുടെ ഭാഗമായി പുതിയ തീരുമാനങ്ങളെന്തെങ്കിലും എടുക്കുന്നുണ്ടോ?
- ഉണ്ടങ്കിൽ എന്തുകൊണ്ട്? ഇല്ലെങ്കിൽ അതിനുള്ള കാരണമെന്ത്?

  (ആവശ്യമെങ്കിൽ ഓരോ ചോദ്യങ്ങൾ വായിച്ചു കൊടുക്കേണ്ടതാണ്)
- എഴുതിയത് വാങ്ങി ഓരോ കുട്ടിയുടെയും പ്രൊഫൈലിൽ സൂക്ഷിക്കുക.



ENGLISH

ശ്രദ്ധ

മികവിലേക്കൊരു ചുവട്

SRADHA

ONE MORE STEP TOWARDS EXCELLENCE

ONE DAY WORKSHOP

AIM

Major aims of this project are:

- Develop self esteem among the students who face challenges in learning
- Enhance the level of confidence in English language learning
- Foster the innate linguistic capacities of the students

Objectives

- To alleviate inhibition in using English promoting fear free usage of language.
- To develop interactive skills for expressing one's own ideas /views in English
- To boost the level of confidence of the learners through various performances .
- To promote English language comprehension using various inputs

ACTIVITIES	Listen, Pick and Tell - (Level 1)

Materials needed : Audio of forest , Dotted / outline pictures of Lion, elephant,fox, tigers,monkeys,name strips of animals ,sets of crayons.

Level-1 (Std III)

- Teacher pastes strips in which names of different animals on different places inside the class room.

- Teacher plays an audio of sounds in forest in the class . Let them listen to the audio and identify the animals.
- Learners go near the "Material corner" and pick out the pictures identified by each one/sound.
- Teacher plays the audio again.
- Whenever the leaner hears the sound of the animal they picked, Let them raise the pictures and make the sound of that animal.
- Students who have picked the same animals can group together and colour the picture as they like.
- Interaction :
  - o What is the name of your animal ?
  - o What is the colour of your animal?
  - o Is it a yellow lion ?
- Then, "Please write 'Yellow lion' (depending upon the colour) under your picture. Now all of you write your names on your papers. "Stand as a circle."
- Please show your picture to the friends and introduce your animal.
  - o How will you introduce your animal ?
  - o How will you say the name of your animal ?

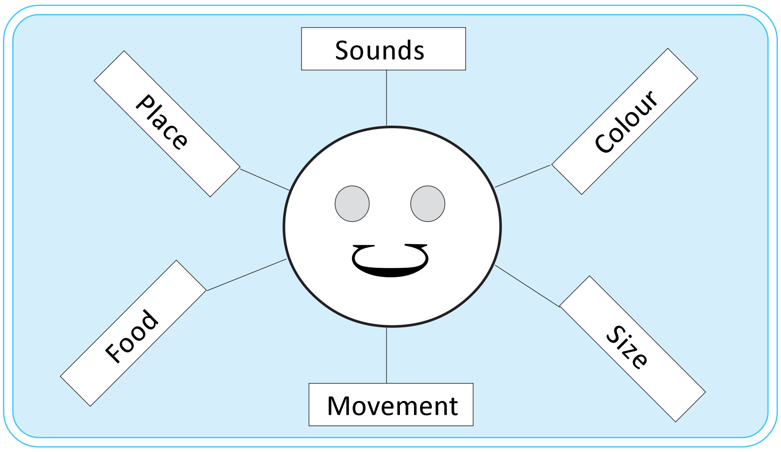
ACTIVITIES | Listen, Pick and Tell - (Level 2)

Teacher plays the audio for giving the ambiance of a forest. Learners identify the animal from the audio.

- Teacher writes the name of some animals in the strip. She puts the names in the centre of the class. Learners listen the audio
- Each one takes out the identified strip
- Plays the audio once again. When the learners hear the sound of the animal written in their strip, let them make the sound of that animal. Teacher pauses the audio and continues the activity. Chances for different animal responses are given.
- Teacher distributes A4 sheet paper.
- Learners draw the animal in the strip and colour it. Let them write the name of the animal.

  1. Which is your animal ?
  2. What is its colour ?
  3. Where does it live ?
  4. What all things can it do ? (eg :Will it jump ?)

Each one develops a word web of the animal they have drawn.



Teacher moves around the class and helps the children with proper interaction for preparing the word web/word map

- Who are the lions in our class ? Please raise your hands.
- All tigers please come forward and sit on my rightside. Sit as group.

'All students form a group'

Each learner shares his idea in the group.

Prepares / refines the word map of the animal in the group

Let each learner make a word map about their animal and place in the portfolio.

Let one member present the concept map prepared from each group in the whole class.

The group product can be written in a chart .

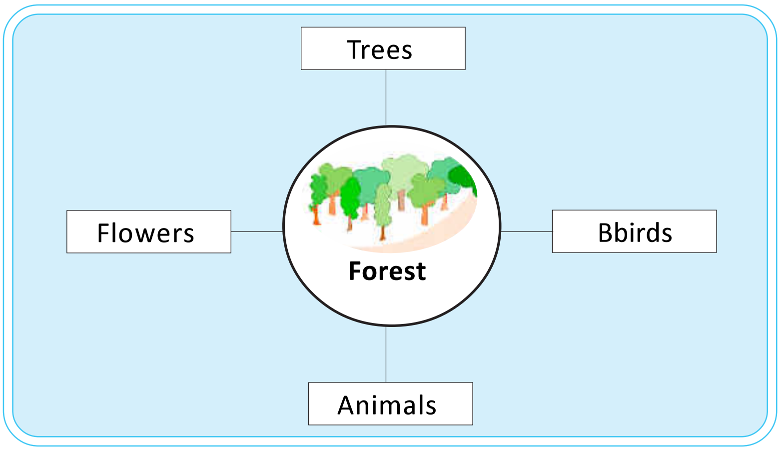
To the portfolio
Word map

ACTIVITIES	**Listen, Pick and Tell - (Level 3)**

Teacher plays the audio for giving the ambiance of a forest. Let them draw the picture of the forest with animals,birds etc.

- What are the things you will draw in your paper ?
- How many trees will you draw ?
- Where will you draw the grass ?
- How will you show the flowers ?
- Which are the animals you identified in the audio ?
- Where will you locate monkeys ? Tiger ? Lion ?
- What else will you draw ?Butterflies ? Birds ? River ?

- Shall we colour our picture ?
- Now, all of you show your forest to your friend and tell what it includes.
- Teacher forms a word web of them and writes the names with students' participation



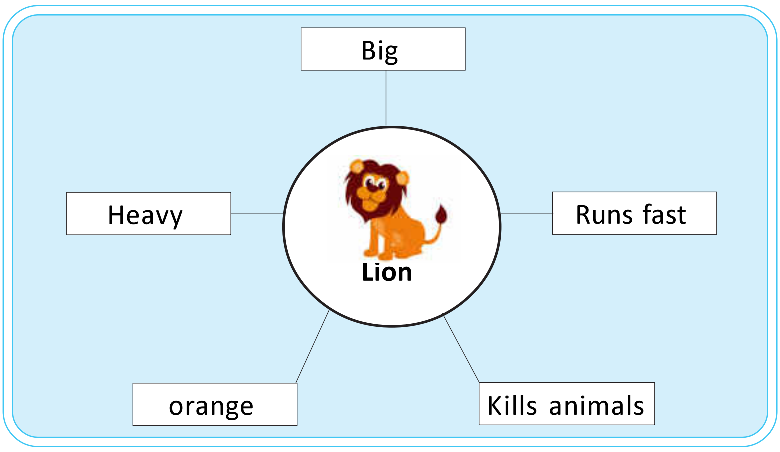
There are different types of plants, trees, animals ,flowers, butterflies in the forest

- How will you describe a lion?
- Tell me some words connected to a lion?

Lion-King/lion -strong/lion roar/........ Teacher writes responses on BB(Children come up with different terms/ideas /words

Teacher helps them to convert their ideas into words in English.

Forms a word map. It may look like this.



Shall we try to make a song about lion ?

Develops first four lines on the B.B. say it and invite them to write more lines.

Which are the words used for describing lion ?

Children come up with the words used in the poem such as strong, roaring, forest, king etc.

Teacher displays the song.

Children sing the first part of the poem , and teacher sings the second part of the poem for each line.
Then for the next round, teacher presents the first part and children read the second part of the poem.

- o Shall we prepare another song for monkeys,tiger,elephant and fox?
- o Can we make another stanza for the poem ?
- o How will you make your own lines ?

Divide the class into four groups.Tell them to prepare a word map first.

Teacher can interact with children . Let them sit in group. Each group is assigned one animal. Let them write down a poem for different animals.

Level I,II, &III sing the Animal song in their respective classes. Teacher divides the whole class into five animal groups. (They can use the pictures of animals they have drawn as masks)

Let each group present their song. Then teacher exhibits the song given below in a chart and sings it to the class line by line. Invites learners to join her next. In the third round, they sing together.

Roar ,Roar ,roar
The lion of the jungle.
Roar ,Roar ,roar
I m the sound of the jungle.

Run,run,run
The lion of the jungle.
Run,run,run
I m the speed of the jungle.

Jump,jump,jump
The lion of the jungle.
Jump,jump,jump
I m the jumper of the jungle.

(use other action words connected with lion to develop more lines. Finally sum up.)

Roar ,Roar ,roar
The lion of the jungle.
Roar ,Roar ,roar
I m the KING of the jungle.

Teacher and children sing the song together.

Animal song

Green forest nice forest ,We live together
Cool forest deep forest we swing together

Brown monkeys naughty monkeys,We play together
Brown monkeys cute monkeys we climb together

Green forest nice forest ,We live together
Cool forest deep forest we swing together

Yellow lion Strong lion ,We play together
Yellow lion fat lion ,We roar together

Green forest nice forest ,We live together
Cool forest deep forest we swing together

Black elephant big elephant, we play together
Black elephant dark elephant ,we walk together

Green forest nice forest ,We live together
Cool forest deep forest we swing together

Yellow tiger brave tiger, we play together
Yellow tiger bold tiger we move together

Green forest nice forest ,We live together
Cool forest deep forest we swing together

Grey foxes, cunning foxes, We play together
Grey foxes clever foxes, we howl together

Green forest nice forest ,We live together
Cool forest deep forest we swing together

To the portfolio
Song

ACTIVITIES	Look around- (Level 1)

Preparation :

Teacher lists out familiar and unfamiliar objects around the campus/class/hall. (30 objects eg :-name of trees/furniture/plants ,etc).Teacher writes the name of all selected objects on strips and pastes it on each object.

Interaction

- o What can you see around our campus/in our class/hall?

Free response

- o Shall we move around to see the objects ?
- o Take down the name of the labelled objects in your notebook. You will be alloted 20 minutes.

Learners assemble back in the class .

- o How many of you have listed all the 30 objects ?
- o Above 30 ?
- o Above 25 ?
- o How many of you got 10-15 numbers ?

Divides the learners into six member group . Each group sits together and makes a common list of objects. Teacher moves around and finds out the most common object listed.

- o Which object have you listed ?
- o Can you draw a tree/chair ?
- o What will you say about a tree /chair?

Teacher elicits words /sentence fragments /sentences from students.

Let them draw the picture of an object and write the words related to it.

Eg : Tall tree - coconut tree - green tree ---big tree---beautiful tree

All group members refine and present the product .

Let them draw any picture of their interest and write the words related to it.

Learners who have chosen the same object form a group and develop their ideas write it.

ACTIVITIES | Look around- (Level 2)

Let them draw the picture an object and write the words related to it.

How do you describe the object?

- o Which is the object ?
- o Where did you see the object ?
- o What is the use of that object ?
- o What is the size of the object ?
- o Do you like the object ? Why ?

Let the children sit in six member group. Each group is assigned one object. Let them prepare a note on the object.

Can you make small rhymes on the object ? for example 'tree'

Tree tree tree, long long tree
Green green tree ,coconut tree

Each group prepare two lines of poem.

To the portfolio
Word map

ACTIVITIES | Look around- (Level 3)

Preparatory activities:

Teacher lists out familiar and unfamiliar objects around the campus. (30 objects eg :- name of trees/furniture/plants ,etc).Teacher writes the name of all objects on a strip and pastes it on each object.

Interaction

- o What can you see around our campus ?

Free response

- o How many of you have listed all the 30 objects ?
- o Above 30 ?
- o Above 25 ?
- o How many of you got 10-15 numbers ?
- o Divides into six member group . Each group sit together and prepare a concept map of the objects they listed.
- o Teacher moves around and helps the children to complete the word web.

Now we will move for a word pyramid game. Teacher divides the children into five. This game is a group wise game for preparing word pyramid.

Instructions for the game.

Group I fixes a word for the Group II.

Each member of the group has to say a word

Student can add only one word at a time. But at any stage of the activity, the group words must have complete sensible meaning.

Next person will repeat the word and add a new word to it.

(Only the listed words are allowed to fix) see the example

A tree
A big tree
A tall big tree
A tall big green tree
A tall big green lovely tree
A tall big green lovely coconut tree.

If any group misses a chance, the next group will take the chance automatically and they may get a point.

Teacher draws five columns and gives one score for each word utterance.

The game can be continued with other words.

To the portfolio
The word pyramid

ACTIVITIES | Catch me if you can

Materials required : Picture story (Six events), Strips for instructions for each stage
A copy of the whole story

Preparation:

Teacher hides the whole story in six picture frame for five groups in advance. Picture frames for each group is hidden in different locations (classrooms, In front of the office, Staff room ,School ground,garden .....)Each picture should lead the group to the next one.(Teacher can write the clue for the next picture . Once they get the picture frame, they have to come to the teacher for recording the merit of the group) If the groups are five, Five sets of six picture frames are needed .

Teacher divides the whole class into five. (conveniently). Each group is given some instruction strips for finding out the hidden story frames. Teacher provides strips to all groups . They have to open and read the instruction when teacher whistles. Game starts...

Group I- Strip 1 = Your first hint is inside the classroom .

Group 2- Strip2= Your first hint is in front of the office

Group3- Strip3 =Your first hint is in the staff room

Group4- Strip4= Your first hint is in the school ground

Group 5- Strip5 = Your first hint is in the garden

Hiding chart

Groups	Location					
	Near the office	Near the Kitchen	Ground	Class Room	Near the Gate	Graden
1	Garden	Near the office	Near the Kitchen	Garden	Class Room	Near the Gate
2	Ground	Near the Gate	Near The Office	Near the Kitchen	Garden	Class room
3	Class room	Ground	Garden	Near the Gate	Near the Kitchen	Near the Office

The teacher can add different locations as required.

Continue the game until all groups come back with the six picture frames. They sit together in groups. Analyses the frames and arrange sequentially.

Fixes the events. Develops a script (Oral).

Each members present their own stories in the group.

Presentation of the story.

ACTIVITIES	Catch me if you can (Level 1)

Teacher can help the group to write down the main events of the stories.

One member can read the story events.

Let other children in the group visualize (tableau) the whole story in three main stills/ shots.

After presenting each scenes, other groups can guess and say the scenes

ACTIVITIES	Catch me if you can (Level 2)

Let the children fix the three main events by themselves and repeat the same process as before.

Learners reveal what they learned through the camp, either in Malayalam/ English or in oral form. Teacher notes down the changes in their reflection note .

Home taking activity :

Learners are asked to collect pictures of stories (Only 5 pictures) with the help of parents/Teachers for the next day

To the portfolio

I can

Teacher interacts with students using the following areas:

o What did you do today? Tell me.

(Teacher writes their responses in a chart)

o What are the things you enjoyed here?

o What are the things you could do well today?

(teacher writes samples of responses)

o So what are the things you can do in English?

o Begin with,

- Give every learner the opportunity to say what he/she can do in English. Write a few samples in the chart .
- Read it to them and ask them to select the things that they can do.
- Give an A4 sheet to each learner. Ask them to write as many "I Can" statements as they can do. Read samples of them loudly, Congratulate them and sign it.

Mini workshops

(60 mts per day)

ACTIVITIES	Word game

Materials required : Animal name strips (15 mts)

Process :

Teacher places five different animal name strips (lion, tiger,) on the table and invites five volunteers to come forward and pick it up. Let them to stand in five different places in the classroom displaying the paper strip.

Interaction

Teacher places a word bank in the middle of the room.

- Are you all ready to play a game ?
- Here is a bank of words. It contains the words needed to make sentences.
- These five animals will be happy if you help to complete the sentence.
- Will you help them ? How will you help them ?
- One by one you can come forward when you listen to the whistle.
- Take one word from the word bank and go near to any animal to make a meaningful sentence.
- Shall we start ?

Teacher blows the whistle. Children pick one word and joins each animal to get a meaningful sentence. Group members can discuss and make it meaningful.

- Let the children arrange themselves to make meaningful sentence with the help of the teacher.

To the portfolio

Sentences written by students

Connect the sentences: Sentence relay(15 mts)

Materials required : word strips (for as many sentences), Whistle

- The teacher places another word bank on the center of the room. Learners are asked to sit in five groups.
- When the teacher blows the whistle, All group members can move towards the word bank and select one word strip and make a meaningful sentence as fast as they can.

- Let each group come back and display the sentence. For the second whistle, they have to stop the activity. Teacher comes and checks the sentence gives score for each correct sentence.
- In the second round, each group member moves to the word bank to take one strip and come back to the group.
- If they can't make a correct sentence, let one member move back to the word bank and replace the wrong word by another one and come back to rearrange meaningfully.

To the portfolio
Picture story

Teacher gives 4/5 chances for the game. Convert the sentences through interaction with each students.

ACTIVITIES	My own picture story

Materials required : Collected pictures for home assignment, Sketch pen,
Time : 30mts

Process :

Teacher asks the children to take the picture they collected (Home assignment).

Let them arrange the pictures sequentially. Paste the pictures in order on a sheet of paper.

Display of the picture story.

Teacher checks the story and asks the children to write a word/idea/fragment of sentence/sentences for each picture.

Teacher can help the children to write his idea in English if it is in Malayalam,

Children sit in group and present one's own product in the group.

Presentation of the selected stories .

Convert the story of each learner through a discussion with him/her

To the portfolio
Picture story

I Can

- Be the same process for developing "I Can..." profile used during the 1-day workshop. Present and add it to the profile. Please say few words about the improvements seen in each learner.

Mini workshop 2

(60 mts)

ACTIVITIES	Alphabet cat- (Level 1)

Time : 15 mts

Materials required : Video of 'The boy who drew cats.'Chart paper, Paper clips, marker etc

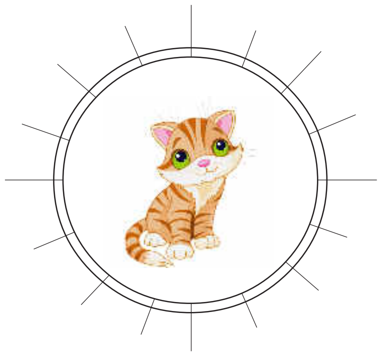
Level 1:

Teacher prepares a vocabulary games of adjectives of the cat through whole class interaction.

Teacher draws a cat on the chart .

Shall we try to describe the cat using all letters of alphabet ?

After interaction,she writes all the 26 letters of alphabet around the picture.



(Angry cat, Beautiful cat, Cute cat, Dirty cat, Energetic cat, Fat cat, Great cat, Happy cat, Innocent cat, Joyful cat, Kind cat, Lovely cat, Mad cat, Nice cat, Old cat, Pet cat, Quiet cat,Rich cat, Small cat, Tricky cat, Useful cat,Violent cat, White cat, Xenophobic cat,Young cat, Zealous cat)

Read it to them. Form two groups ,which groups complete reading the entire list of words first .

To the portfolio

Alphabet cat

ACTIVITIES	Alphabet cat- (Level 2&3)

Tell the students to form 4 groups. Assign each group one corner of the room. Corner group 1 reads any a word from the picture and points to any other group. That group discusses the word and as a team performs the word. Then the next corner group. After the game, ask them to work in pair groups and tell a story about a word given to them. For example, "Angry Cat."

An angry cat saw a big dog. The dog jumped at the angry cat. The cat hid under the chair. Help them to tell such stories. For example:

"Beautiful cat'

The cat combed her hair. She cleaned her body and tail. She looked in the mirror. "How beautiful the cat is!

Help them to write their stories. Correct it and place it in their portfolio.

To the portfolio

Cat stories

ACTIVITIES	Watch and say (Level 1)

Materials required: video - The boy who drew cats
Time: 45mts

Process :
Let's watch a video.
The video The boy who drew cats is played in the class.
Teacher interaction
Whose story is this?
Who are there in the story?
What did they do?
Shall we see it again?
Teacher screens it again. Pauses it at the 24th second.
Interaction:
Teacher invites the attention to describe the scene.

- Where is this taking place?
- Who will be there in the house? Guess and tell.

Shall we go ahead?
Continues to play the rest. Again she pauses at 36th second.

- Who are those characters?
- What is the boy doing?
- Who is standing near him?

Let 's see.

Screens the rest.

Once again she pauses at 1.16th minute.

- The boy is trying to draw something. What is it?
- The old man nodded his head. What does it mean?
- Who could it be?

Now we can understand that he is not his father. who is he then?

Yes, he is his teacher.

Why was the boy sad?

Let's see it again.

Teacher may pause again at 1.54th minute.

- Why did the boy leave his teacher/Guru?
- Where was the boy going?
- Where did he reach?
- Did you like this place? why?
- How do you describe the place/journey?

Shall we see what happened to him?

Screens again the video.

Pauses again at 3.mts 35th second.

- Who did he find in the house?
- What happened to the people there?
- What did the boy do there?
- What made him to go sleepy?

Could he sleep well in the night? Let's watch the rest of the video.

Plays it again.

- Could he sleep well in the night?
- Why couldn't he sleep well?
- What did he see in the morning?
- Why was he surprised?
- What made the boy to be famous there?

Well, did you like the video now. Was the boy courageous one? Do you call him a courageous one? What do you think of this boy? Who killed actually the goblin rat?

Now we will play a game.

Children, when you hear my whistle all of you can walk anywhere in the class. But no on will hit,touch each other.

When you hear the next whistle you have to freeze or stand without moving.

For the next whistle walk again,

When you hear the next whistle you have to walk like a cat, freeze, mew. etc.(Teacher will introduce different action,sound,movements etc)

Well children, Can you tell the story to your friend/father /mother?

Listen to the storyThen you read it to your father/mother/friend

To the portfolio

The story I read

ACTIVITIES	Watch and say (Level 2)

Let's watch a video.

The video The boy who drew cats is played in the class.

Once again the video is played till 1mts .54th second.

Interaction.

Who are the characters?

What is their relationship between?

Why was the boy send away?

Where did the boy go?

What might have happened to him? What do you think where he reached?

The learners are promoted to answer.

What do you think the next scene would be?

Free response is elicited.

Let's watch the rest.

When the students watched it fully, the teacher asks:

- Where did the boy finally reach?
- Why couldn't he sleep well?
- What did he see in the morning?

- Why was he surprised?
- What made the boy to be famous there?
- Well, did you like the video now. Was the boy courageous one? Do you call him a courageous boy?What do you think of this boy? Who did actually kill the goblin(giant) rat?
- Now we will play a game.
- Children when you hear my whistle all of you can walk anywhere in the class. But no one will hit ,touch each other.
- When you hear the next whistle you have to freeze or stand without moving.
- For the next whistle walk again,
- When you hear the next whistle you have to walk like a cat, freeze, mew. etc. (Teacher will introduce different action, sound, movements etc)
- Well children, now write the story of the cat in your group.
- Present it.
- Collect the stories, correct it and read to each group their story. Tell them to copy it and read it to their father/mother... They can also draw the cat.

To the portfolio

My story

ACTIVITIES | Watch and say (Level 3)

Let's watch a video.

The video The boy who drew cats is played in the class once again.

- Who is that old man?
- Why did the old man send him away?
- Why couldn't the boy sleep in the big house?
- Who killed the goblin rat?
- How did he become famous?
- Was the boy really courageous? Why do you say so?

Free response.

Well, did you like the video now. Was the boy courageous ? Do you call him courageous ?What do you think of this boy? Who killed actually the goblin rat?

Now we will play a game.

Children when you hear my whistle all of you can walk anywhere in the class. But none will touch each other.

When you hear the next whistle you have to freeze or stand without moving.

For the next whistle walk again,

When you hear the next whistle you have to walk like a cat, freeze, mew. etc.(Teacher will introduce different action,sound,movements etc)

Well children, now write how could become a hero? Was the hero really a hero? Why? Do you like that teacher? What did you say about her? Draw a word map. Then write about her

To the portfolio

The word map.
The write up

Mini workshop 3

(60 mts)

ACTIVITIES	Story Time- (Level 1)

Materials required : 3 different short stories(according to the need),Chart papers, markers, sketches,Letters of alphabet (as many as possible) photo copies of selected story.

Time : 45mts

Planning :

Teacher decides/fixes one of the stories(Can a lion catch a fox, what a Clever joker can do? ,as a team we CAN) according to the level of her students. She has to prepare letters of alphabet in sufficient numbers. She has to keep ready sufficient copies of the selected story for individual reading.

Process :

Interaction.

Do you like stories?

What type of stories do you like? Why?

Teacher divides the learners into groups(4-5)

Teacher gives one same copy of the selected story to all the groups.

Teacher spreads out letters of alphabets to make words from the story in front of the groups.

Teacher directs them to read the story once . even just an attempt to read if they can.

Teacher asks them to pick out letters of alphabet in words used in the story and prepare award

Once they complete, every word let them show it to the groups and teacher.

If they cant read it any other group can attempt to read it aloud. Even if they cant the teacher will utter it. Give appreciation then and there.

The same process continues a few more rounds or get exhausted with words.

Now ask them even to attempt to combine the words and try to make simple sentences of their ability.

They can read it aloud with the help of others or teacher.

The process is continued with other groups also.

Here the teacher can distribute multiple copies of the story for individual reading.

Learners read it.

The learners make individual loud reading I the group. The group members can support the other if they could help. Teacher monitors all the groups and ensures the attempt of reading is done by everyone.

Teacher asks very simple comprehension questions once they completed reading.

Eg: (The sick lion)

- Who is the lion?
- Where did he live?
- What happened to him?
- Is he young or old?
- Who did the lion see?
- What did the fox notice/see?
- Why did the lion call the fox near?
- Why did the fox run away?

While the groups answer the teacher ensures the agreement of the other groups/their opinions etc.

ACTIVITIES	Story Time- (Level 2)

Planning :
Teacher decides/fixes one of the stories(If the ant CAN, why can't the grass hopper?, Can a pot Die?, Can a lion catch a fox, what a Clever joker can do? ,as a team we CAN) according to the level of her students. She has to prepare letters of alphabet in sufficient numbers. She has to keep ready sufficient copies of the selected story for individual reading.

Process :
Interaction.

Do you like stories?
Do you read them?
What type of stories do you like? Why?

Name a few of them.

Teacher divides the learners into groups(4-5)

Teacher gives one same copy of the selected story(any one) to all the groups.

Teacher spreads out word strips from the story in front of the groups.

Teacher directs them to read the story once . even just an attempt to read if they can.

Teacher asks them to pick out words from that is spread out before them, and used in the story.

Let them read it aloud.

Process is continued. Teacher scaffolds in between if needed.

Here the teacher can distribute multiple copies of the story for individual reading.

Learners read it.

The learners make individual loud reading in the group. The group members can support the other if they could help. Teacher monitors all the groups and ensures the attempt of reading is done by everyone.

Teacher asks very simple comprehension questions once they completed reading.

ACTIVITIES	Story Time- (Level 3)

Planning:

Teacher decides/fixes one of the stories(How can you cook a delicious soup?If the ant CAN, why can't the grass hopper?, Can a pot Die?, Can a lion catch a fox, what a Clever joker can do? ,as a team we CAN) according to the level of her students.

Process :

Ask for the names of a few of the books they read.

Teacher divides the learners into groups(4-5)

Teacher gives one same copy of the selected story(any one) to all the groups.

Teacher spreads out word strips from the story in front of the groups.

Teacher directs them to read the story once . even just an attempt to read if they can.

Teacher asks them to pick out words from that is spread out before them, and used in the story.

Let them read it aloud.

Process is continued. Teacher scaffolds in between if needed.

Here the teacher can distribute multiple copies of the story for individual reading.

Learners read it.

The learners make individual loud reading in the group. The group members can support the other if they could help. Teacher monitors all the groups and ensures the at-

tempt of reading is done by everyone.

Teacher asks very simple/ a little higher level of comprehension questions once they completed reading.

Eg:

- Who are the characters in the story?
- Why did the beggar knock at the old woman's door?
- What was the beggar's offer?
- What are the ingredients for the soup?
- Why did the beggar ask for a stone?
- How do you react to the act of beggar in the story?
- How do you know the woman was lying?

Stories

1. Can a Lion catch a fox?

A Lion in a forest became very old. He couldn't catch animals for his food. So he pretended to be very tired. When an animal came close- by he would jump at it, catch it and eat it.

Many days passed like this. On a moon-lit night, the lion saw a fox singing at the moon. The lion called him, "Hello, singer fox, come and join my supper."

The clever fox looked around. He saw the foot prints of many animals there. But there were no signs of their return. The fox replied, "Sorry sir, I have to practice my song". Then the clever fox ran away, singing aloud.

2. What a Clever Joker can do?

There was a Joker in a King's palace. The joker was very clever. He can tell many stories. He can play many tricks. The king was very happy to enjoy his tricks and jokes.

One day he played a joke on the King. But the King was very angry about the joke. The King decided to punish him to death. The joker fell at the King's feet and begged for his life. The King gave him a chance to choose how he would like to die. The clever joker replied, " I choose to die of old age". The King started laughing at his answer and sent him free.

3. How can you cook delicious soup?

Once a beggar knocked on an old woman's door for some food. She said that she had nothing to share because her all food had finished. "I will feed you. All I need is a large pot, some water and a stone. I will make you stone soup" said the beggar. The woman was greedy and brought a pot of water and put it over the fire. He dropped a gray stone and began to stir. After a while the man tasted the soup and asked for some salt and pepper. The woman brought them after a search. The man put them in the pot and began to stir. He tasted again and said " this soup is tasty, but it would be tastier if we had some carrots and cabbage". I think I have some carrots and cabbage" said the woman and went and got some carrots and cabbage. The man stirred the pot with the leafy cabbage, the long orange carrots, the salt, the pepper water and the round grey stone.

After a while the man tasted the soup again and said, "this soup is hearty, but it would be heartier if we had a bone". " I think I have a bone " said the woman and she went and brought a long, red bone.

After stirring and tasting he asked for some white flour and an onion. The woman went and brought them. The man mixed them with the soup, tasted and said, "this soup is rich, but it would be richer if we had some butter". I think I have some butter" saying this she went and brought some butter.

After mixing the butter he tasted again and said, "this soup is fine." The woman brought two bowls and spoons. They drank the soup. It was so delicious.

4. Can a pot die?

One day, Hodja borrowed a pot from his neighbour. After he had finished using it, he took it back to the neighbour with a small pot tucked inside. When the man saw it, he was very surprised "what is that ?' he asked.

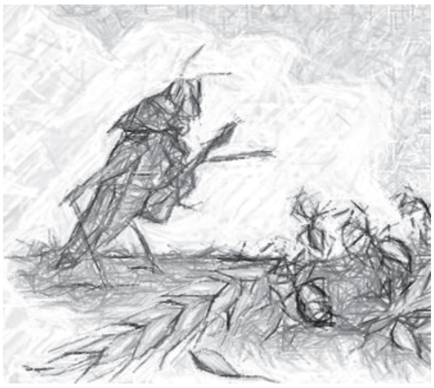
"Well', said Hodja, 'when I borrowed the pot it was pregnant and it brought a child into the world.'

The man smiled andthought Hodja was a fool.He accepted it. A few days later Hodja borrowed the pot again but this time he did not return it.

The man was upset. He went to Hodja and asked "what about my pot?" Hodja answered,"I am very sorry; it died" . "Don't make jokes with me"; replied the man, "How can a pot die?

"If you believe that it brought a child into the world" said Hodja, why can't you believe that it died?"

5. If the Ant CAN, why can't the Grasshopper?



A starving Grasshopper, with his guitar under his arm, came up and humbly begged for a bite to eat.

"What!" cried the ants in surprise, "haven't you stored anything away for the winter? What were you doing in the world all this time?"

"I didn't have time to store up any food," replied the Grasshopper; "I was so busy making music with my guitar before I knew that the summer was almost gone."

The ants shrugged their shoulders in disgust.

"Making music, were you?" they cried. "Very well; now dance! Keep on dancing " and they turned their backs on the Grasshopper and went on with their work.

6. As a team we CAN...

A farmer, his wife and his three sons lived in a village. The sons quarreled with each other. They kicked one another, they yelled at one another, they played dirty tricks at one another and they threw stones at one another. What can the old farmer do? He

became ill. He called his sons near. " Dear sons, can you work as a team?or else how can you live?" But they faught one another. The farmer called them again and asked, "can you bring a few sticks to me?" "Yes, I can." the younger one said.

"Yes, I can." Said the elder one and ran.

"Yes, I can." said the middle one and he also ran.

The farmer tied all the sticks they brought together. He asked them, "Can you break these sticks?" "Yes, I Can" .The sons yelled loudly. "Then break this." Said the father. The elder one tried to break it, but he couldn't. The middle one tried to break it, but he couldn't. The younger one also couldn't break it. The father said, "If united, you can break it." Then what happened?...

7. The Boy Who Drew Cats

The Boy Who Drew Cats A farmer has many children, who are all hard-working, except for his youngest, who is small and weak and only interested in drawing pictures of cats. He decides that his son is not cut out to be a farmer, and sends him to a temple to be an apprentice to a priest. The boy spends all his time drawing cats rather than studying, so the priest tells him he's better suited to being an artist and should return home.

As he sends him away, the priest warns the boy: 'Avoid large places at night. Keep to the small.' Ashamed of being dismissed, the boy decides not to return to his father's farm. He travels to another temple in the hope that he can ask for a night's shelter, not realising that all the priests living there had long-ago been driven away by a giant goblin-rat. When the boy arrives, he finds the place deserted and decides to draw cats on the walls. As he begins to feel tired, he remembers the old priest's words and climbs inside a little cabinet to sleep.

During the night he hears horrible sounds of screaming and fighting. When morning comes, he finally gets out, and discovers the corpse of the goblin-rat. As he wonders what could have killed it, he notices that all the cats that he had drawn now have blood on their mouths. He is hailed as a hero for defeating the monster, and grows up to be a famous artist - one who draws only cats.

8. Ali and the magic carpet Short story

One very hot day Ali finds a carpet in his uncle's shop.

'What's this?'

Suddenly the carpet jumps! It moves and flies off into the air.

'Hey! What's happening?'

A loud booming voice comes from the carpet.

'Welcome, O master. I am a magic carpet.'

First they fly high up into the sky and then they land in a jungle. It is hot and wet and it's raining.

'It's raining! Yuck!'

Then they fly to the desert. It is very, very hot and dry.

'It is very, very hot today!'

After that they fly to the South Pole. There is lots of ice and snow. It's freezing.

'Brrr!'

'Where are we now? I can't see!'

'In the mountains. Can you see me?'

'It's very foggy.'

Then they fly to a forest. It's very windy there.

'Oh, it's windy in the forest!'

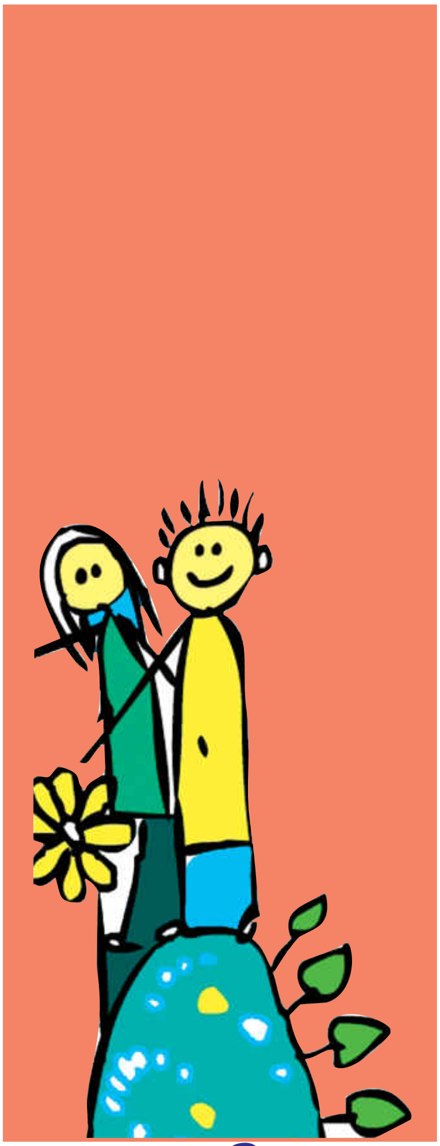
Then they fly to an island in the sea. There is thunder and lightning.

'Aaagh! Let's go home!'

'What a storm!'

Finally they fly back home. The carpet lands in the shop and Ali gets off.

'Wow! What an adventure!'



ഗണിതം

ശ്രദ്ധ

മികവിലേക്കൊരു ചുവട്

ഗണിതം ഏകദിന ശില്പശാല

ആമുഖം

സംഖ്യകളും രൂപങ്ങളും സൃഷ്ടിക്കുന്ന കൗതുകങ്ങളുടെയും അന്വേഷണങ്ങളുടെയും ലോകമാണ് ഗണിതം.
അറിഞ്ഞ ആശയങ്ങളുടെ പ്രയോഗമാണ് ഗണിതപഠനത്തിൽ നടക്കുന്നത്.
ആശയങ്ങൾ അർഥപൂർണതയോടെ അറിയുമ്പോഴാണ് പ്രയോഗം രസകരമാകുന്നത്.
കുട്ടികളുടെ പ്രകൃതത്തിന് യോജിച്ച വിധത്തിൽ പ്രവർത്തനാധിഷ്ഠിതമായി അവതരിപ്പിക്കുമ്പോഴാണ് ആശയങ്ങൾ സമഗ്രതയോടെ കുട്ടികളുടെ മനസ്സിൽ രൂപപ്പെടുന്നത്.
എല്ലാ കുട്ടികളും ഗണിത പഠനത്തിന്റെ രസം അറിഞ്ഞ് പഠിക്കുമ്പോഴാണ് ഗണിത പഠനം ഫലപ്രദമാകുന്നത്. എന്നാൽ പലകാരണങ്ങളാൽ ഗണിത പഠനത്തിൽ താൽപര്യക്കുറവുള്ള കുട്ടികളെ മികവിലേക്ക് ഒരു ചുവട് എത്തിക്കുന്നതിനുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളാണ്. 'ശ്രദ്ധ'.

എല്ലാ കുട്ടികളെയും ഗണിതത്തിന്റെ രസികത്വം അനുഭവിപ്പിക്കത്തക്കവിധം ചെയ്യാൻ കഴിയുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ശ്രദ്ധയുടെ ഭാഗമായി ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്.
ഓരോ പ്രവർത്തനത്തിന്റെയും വിജയകരമായ നടത്തിപ്പിന് ആവശ്യമായ മുന്നൊരുക്കങ്ങൾ നേരത്തെ തന്നെ പൂർത്തിയാക്കേണ്ടതുണ്ട്.
ഓരോ വിദ്യാലയത്തിന്റെയും സവിശേഷമായ സാഹചര്യങ്ങൾ ഫലപ്രദമായ വിനിമയത്തിന് പ്രയോജനപ്പെടുത്തണം.

ഒന്നാം ഘട്ടത്തിൽ എട്ട് മണിക്കൂർ കൊണ്ട് ചെയ്തു തീർക്കാവുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്നത്.
ഇതിൽ ആദ്യത്തെ അഞ്ച് മണിക്കൂറിലേക്കുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഒരു ദിവസം നീണ്ടുനിൽക്കുന്ന ക്യാമ്പായും ബാക്കിവരുന്ന മൂന്ന് മണിക്കൂറിലേക്കുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾ തുടർന്നു വരുന്ന ദിവസങ്ങളിൽ ഓരോ മണിക്കൂർ വീതമുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളായും പൂർത്തീകരിക്കണം.

ഇവിടെ 3 തലങ്ങളിലാണ് (level) പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചേർത്തിരിക്കുന്നത്.
ഒന്നാമത്തെ തലത്തിൽ മൂന്നാം ക്ലാസിന് നൽകാവുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളും രണ്ടാമത്തെ തലത്തിൽ അഞ്ചാം ക്ലാസിനു നൽകാവുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളും മൂന്നാമത്തെ തലത്തിൽ എട്ടാം ക്ലാസിനു നൽകാവുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങളുമാണ് നൽകിയിരിക്കുന്നത്.
കുട്ടികളുടെ നിലവാരത്തിനനുസരിച്ച് ഏത് തലത്തിലുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളും ടീച്ചർക്ക് തിരഞ്ഞെടുക്കാവുന്നതാണ്.

ഉദ്ദേശ്യങ്ങൾ :

- കുട്ടികളിൽ ഗണിതപഠനത്തോട് ആഭിമുഖ്യവും അനുകൂലമനോഭാവവും രൂപപ്പെടുത്തുക.
- ഗണിതക്ലാസുകളിൽ ആത്മവിശ്വാസത്തോടെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഏറ്റെടുക്കാൻ കുട്ടികളെ പ്രാപ്തരാക്കുക.
- ഗണിതപഠനത്തിൽ താൽപ്പര്യം വളർത്തുക.
- പ്രശ്നപരിഹരണത്തിന് സഹായകരമായ ചിന്ത ഉണർത്തുക.

> വിദ്യാലയത്തിലെ ഏറ്റവും ആകർഷകമായ ക്ലാസ് മുറി സജ്ജീകരിക്കണം. ഓരോ പ്രവർത്തനത്തിലും പ്രയാസം അനുഭവിക്കുന്ന കുട്ടികളെ കൂട്ടുകാരുടെ സഹായത്തോടെയും അധ്യാപിക പ്രവർത്തനത്തിൽ പറയുന്ന പിന്തുണ നൽകിയും സഹായിക്കണം. ആദ്യത്തെ 5 മണിക്കൂർ പ്രവർത്തനം ഒരു ദിവസത്തെ ക്യാമ്പിലാണ് അവതരിപ്പിക്കേണ്ടത്. തുടർന്നുള്ള മൂന്ന് ദിവസങ്ങളിൽ ഓരോ മണിക്കൂർ വീതം പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്യാം. ആവശ്യമായ സാമഗ്രികൾ എസ്.ആർ.ജി ചേർന്ന് രക്ഷിതാക്കളുടെ സഹായത്തോടെ മുൻകൂട്ടി തയാറാക്കണം.

ഒന്നായാൽ നന്നായി...

ക്ലാസിൽ കളർച്ചോക്കുകൊണ്ട് വൃത്തം, ത്രികോണം, ചതുരം തുടങ്ങിയ ജ്യാമിതീയ രൂപങ്ങൾ അധ്യാപിക വരയ്ക്കണം. കുട്ടികളോട് വട്ടത്തിൽ നടക്കാൻ പറയണം. അധ്യാപിക വിസിൽ മുഴക്കുമ്പോൾ കുട്ടികൾക്കിഷ്ടമുള്ള രൂപത്തിൽ നിൽക്കാൻ പറയണം. തുടർന്ന് ഒരു രൂപം മായ്ക്കണം. വീണ്ടും നടക്കണം. ആദ്യപ്രക്രിയ തുടരണം. അവസാനം ഒരു രൂപം മാത്രം. എല്ലാവരും ആ രൂപത്തിൽ നിൽക്കുമ്പോൾ, "ഒന്നായി മുന്നോട്ട് ചലിക്കാം ശക്തരാകാം" എന്ന സന്ദേശത്തോടെ ക്ലാസ് തുടങ്ങാം.

ഒരുക്കം

- ക്ലാസിന്റെ നാല് മൂലകളിലായി 4 ബോർഡുകൾ വച്ചിരിക്കുന്നു
  - ബോർഡ് 1 ൽ എഴുതിയത്: സംഖ്യാവീട് ഒന്ന് 1 മുതൽ 9വരെ
  - ബോർഡ് 2 ൽ എഴുതിയത്: സംഖ്യാവീട് രണ്ട് 10 മുതൽ 99വരെ
  - ബോർഡ് 3 ൽ എഴുതിയത്: സംഖ്യാവീട് മൂന്ന് 100 മുതൽ 499വരെ
  - ബോർഡ് 4 ൽ എഴുതിയത്: സംഖ്യാവീട് നാല് 500 മുതൽ 999 വരെ
- ക്ലാസിന്റെ നടുവിലുള്ള മേശയിൽ ക്ലാസിലെ കുട്ടികളുടെ എണ്ണത്തിനനുസരിച്ച് സംഖ്യാകാർഡുകൾ വയ്ക്കണം (ഉദാ: ക്ലാസിൽ 36 പേരുണ്ടെങ്കിൽ ഒരക്കസംഖ്യകൾ എഴുതിയ 9 കാർഡുകൾ, രണ്ടക്ക സംഖ്യകൾ എഴുതിയ 9 കാർഡുകൾ, 100 മുതൽ 499വരെ എഴുതിയ 9 കാർഡുകൾ, 500 മുതൽ 999 വരെ എഴുതിയ 9 കാർഡുകൾ)
- വിസിൽ വിളിക്കുമ്പോൾ കുട്ടികൾ ഓരോരുത്തരായി വന്ന് ഒരു സംഖ്യാകാർഡ് എടുക്കുന്നു.
- ആ സംഖ്യ ഏത് സംഖ്യാവീട്ടിലേതാണോ ആ വീട്ടിലേക്ക് കുട്ടി പോകണം.
- കാർഡുകൾ തീരുന്നത് വരെ ഇത് തുടരുന്നു.

(തെറ്റായ വീട്ടിലേക്കാണ് കുട്ടി പോകുന്നതെങ്കിൽ ആ വീട്ടുകാർ അവനെ തിരിച്ചയക്കണം.അവനെ സ്വീകരിക്കാത്തതിന്റെ കാരണം അവനെ ബോധ്യപ്പെടുത്തണം. അവനെ ശരിയായ വീട് കണ്ടെത്താൻ മറ്റ് കുട്ടികൾക്ക് സഹായിക്കാം.)

പ്രവർത്തനം 1	പെട്ടിയെടുക്കാം കുട്ടിയെടുക്കാം (തലം – 1)

സമയം : ഒരു മണിക്കൂർ

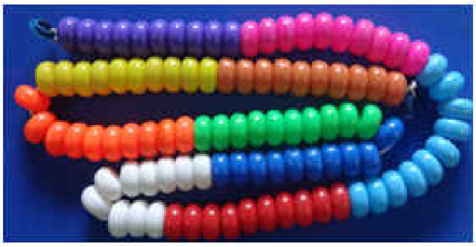
ക്ലാസന്തരീക്ഷം

- എല്ലാ കുട്ടികൾക്കും ഓരോ മുത്തുമാല ലഭിക്കത്തക്കവിധം ക്ലാസിൽ മാലകൾ വേണം
- ഒരു മാലയിൽ ആകെ 100 മുത്തുകൾ വേണം
- 10 മുത്തുകൾ ഒരു നിറം. അടുത്ത 10 മുത്തുകൾ മറ്റൊരു നിറം. അങ്ങനെയാകണം മാല തയാറാക്കേണ്ടത്.
- ഒരേ നിറം ആവർത്തിക്കാം. പക്ഷെ അടുത്തടുത്ത് ആകരുതെന്ന് മാത്രം.
- ക്ലാസിൽ 100 മുത്തുകൾ വീതമുള്ള രണ്ടു വലിയ മുത്തുമാലകൾ വലിച്ചുകെട്ടിയിരിക്കണം.
- വ്യത്യസ്ത നിറത്തിലുള്ള ക്ലിപ്പുകൾ വേണം (20 ക്ലിപ്പുകൾ)
- അധ്യാപിക ഏതെങ്കിലും ഗ്രൂപ്പിങ്‌തന്ത്രം ഉപയോഗിച്ച് കുട്ടികളെ 4/5 ഗ്രൂപ്പാക്കുന്നു
- ഗ്രൂപ്പുകൾ നാലു മൂലകളിലായി നിൽക്കണം.
- ഒരു ഗ്രൂപ്പിന് പരമാവധി പത്തെണ്ണം ലഭിക്കത്തക്കവിധം പെട്ടികൾ ഉണ്ടായിരിക്കണം. (തീരെ ചെറിയ പെട്ടികളാകരുത്. പെട്ടികളുടെ എണ്ണം തീരെ കുറയ്ക്കരുത്. കളിയുടെ രസം പോകും. പെട്ടികൾ 50 ൽ കുറവേ ലഭിച്ചുള്ളൂവെങ്കിൽ പെട്ടിയെടുക്കുന്ന സമയം കുറച്ചാൽ മതി).
- എല്ലാ പെട്ടികളിലും ഒരക്കസംഖ്യയെഴുതിയ കാർഡ് ഉണ്ടാകണം.
- ക്ലാസ് മുറിയുടെ മധ്യത്തിൽ പെട്ടികൾ കൂട്ടിയിടുക.

പ്രക്രിയ – ഘട്ടം: 1

അധ്യാപിക നിർദേശങ്ങൾ നൽകുന്നു.

- വിസിൽ അടിക്കുമ്പോൾ ഓരോ ഗ്രൂപ്പും പെട്ടി അടുക്കാൻ ആരംഭിക്കണം
- അടുത്തവിസിലിന് അടുക്കൽ അവസാനിപ്പിക്കണം.
- പെട്ടികൾ ഏറ്റവും ഉയരത്തിൽ അടുക്കണം.
- ഒന്നിനു മുകളിൽ ഒന്നായി അടുക്കണം
- രണ്ടു മിനിട്ടാണ് സമയം.
- നിങ്ങളാണ് അടുക്കുന്നെങ്കിൽ എത്ര പെട്ടി അടുക്കാം?
- ഊഹിക്കുന്നു. ചാർട്ടിൽ എഴുതുന്നു.



ഘട്ടം: 2

ക്ലാസിൽ എല്ലാ കുട്ടികളും കാണുന്നവിധം ഒരു ചാർട്ട് ഒട്ടിക്കണം.

വിസിൽ അടിക്കുമ്പോൾ എല്ലാ ഗ്രൂപ്പും പെട്ടികൾ അടുക്കുന്നു.

ഓരോ പെട്ടി അടുക്കുമ്പോഴും ഉറക്കെ എണ്ണണം.

പെട്ടികൾ താഴെ നിശ്ചിതസമയത്തിനുള്ളിൽ വീണാൽ വീണ്ടും അടുക്കി വയ്ക്കാം. സമയം കഴിഞ്ഞാൽ നിർത്തണം.

ഏറ്റവും കൂടുതൽ ഉയരത്തിൽ പെട്ടികൾ അടുക്കിവച്ചവർ ജേതാക്കൾ.

ഘട്ടം: 3

ഓരോ പെട്ടിക്കുള്ളിലും ഓരോ സംഖ്യാ കാർഡ് ഉണ്ട്.

ഒരു ഗ്രൂപ്പിന് കിട്ടിയ പെട്ടികൾക്കുള്ളിലെ സംഖ്യാകാർഡ് ആ ഗ്രൂപ്പിന്റേതാണ്.

പെട്ടികളിൽ നിന്ന് സംഖ്യകൾ എടുത്ത് നോട്ടുബുക്കിൽ എഴുതണം.

ഏറ്റവും കൂടുതൽ പോയിന്റ് ലഭിച്ചതാർക്ക്?

ഓരോ ഗ്രൂപ്പും പോയിന്റ് പറയുകയും ചാർട്ടിൽ എഴുതുകയും വേണം.

കൃത്യമായി പൂർത്തീകരിച്ച ഗ്രൂപ്പംഗങ്ങൾക്ക് സ്റ്റാർസ്റ്റിക്കർ നൽകാം.

വിജയിയായ ഗ്രൂപ്പിന് ചാർട്ടിൽ സ്റ്റാർസ്റ്റിക്കർ നൽകാം.

സംഖ്യകൾ കൂട്ടണം.
ഗ്രൂപ്പിലെ ഓരോ അംഗങ്ങളും വ്യക്തിഗതമായി കൂട്ടണം.
ഗ്രൂപ്പുകൾ പരസ്പരം ഒത്തുനോക്കണം.
വ്യത്യാസം വന്നെങ്കിൽ കൂട്ടായി ശരിയാക്കണം.
സംശയമുള്ളവർ മുത്തുമാല ഉപയോഗിക്കണം.

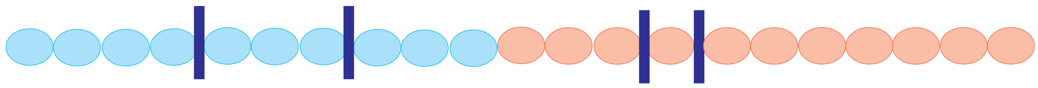
കുട്ടികൾക്ക് കിട്ടിയ സംഖ്യകളും അവയുടെ തുകയും BB/ചാർട്ടിൽ രേഖപ്പെടുത്തണം

ഗ്രൂപ്പ്	പെട്ടിക്കുള്ളിലെ സംഖ്യകൾ								ആകെ
1									
2									
3									
4									

മുത്തുമാല ഉപയോഗിച്ച് തുക കാണുന്ന വിധം

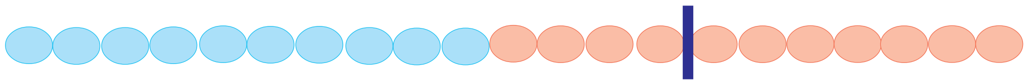
4+3+6+1 ആണെന്നിരിക്കട്ടെ.

4, 3, 6, 1 എന്നിങ്ങനെ എണ്ണിത്തീരുമ്പോൾ ക്ലിപ്പുകൾ ഉപയോഗിച്ച് സ്ഥലം മാർക്ക് ചെയ്യണം.



ആകെ കിട്ടാൻ ക്ലിപ്പുകൾ മാറ്റി അവസാന ക്ലിപ്പ് മാത്രം ഇടണം.
പത്തിന് കൂട്ടങ്ങളായും ബാക്കി വരുന്നതും എണ്ണാം.

10+4=14



പ്രവർത്തനം 1	പെട്ടിയെടുക്കാം കൂട്ടിയെടുക്കാം (തലം - 2)

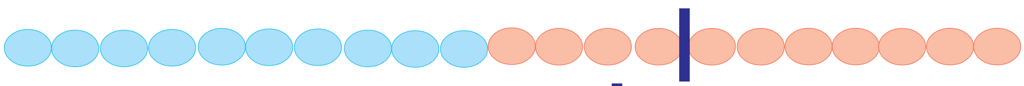
തലം ഒന്നിലെ ക്രമീകരണങ്ങളും പ്രവർത്തനഘട്ടങ്ങളും അതുപോലെ തന്നെ ഉപയോഗിക്കാം. പെട്ടിയിലെ സംഖ്യകൾ രണ്ടക്കസംഖ്യകൾ ആകാം.

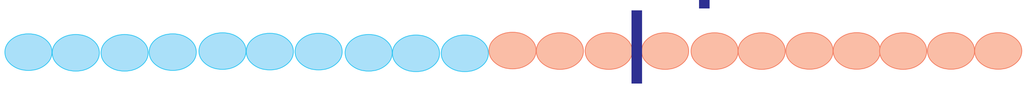
മുത്തുമാല ഉപയോഗിച്ച് തുക കാണുന്ന വിധം :

14+13 ആണെന്നിരിക്കട്ടെ

രണ്ടു മുത്തുമാലകളിൽ ആദ്യത്തേതിൽ 14 ൽ ക്ലിപ്പ് ഉപയോഗിച്ച് മാർക്ക് ചെയ്യണം

രണ്ടാമത്തേതിൽ 13 ൽ ക്ലിപ്പിടുക.





ആകെ ഉള്ളത് പത്തിന്റെ കൂട്ടങ്ങളായും ബാക്കി വരുന്നതും എണ്ണി തുക കണ്ടെത്താം

14+13 = 10+10+4+3 = 27

പ്രവർത്തനം 1	പെട്ടിയെടുക്കാം കൂട്ടിയെടുക്കാം (തലം–3)

തലം ഒന്നിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ അതുപോലെ തന്നെ ഉപയോഗിക്കാം.
8ാം ക്ലാസിൽ വലിയ സംഖ്യ/ഭിന്ന സംഖ്യ/ദശാംശസംഖ്യ എന്നിവ ഉൾപ്പെടുത്തിയ കാർഡുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ഈ പ്രവർത്തനം ചെയ്യണം. കുട്ടികളുടെ നിലവാരത്തിനനുസരിച്ച് കാർഡുകൾ തയാറാക്കുകയും ഉപയോഗിക്കുകയും ചെയ്യാം.

ബുക്കിൽ വേണ്ടത്

- ഊഹം
- ഗ്രൂപ്പിന് ലഭിച്ച സംഖ്യകൾ
- സംഖ്യകളുടെ തുക കണ്ടെത്തിയ രീതി ഉൾപ്പെടെ

പ്രവർത്തനം 2	നിധി വേട്ട (തലം–1)

ക്ലാസന്തരീക്ഷം

ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന യൂണിറ്റ് ക്യൂബുകൾ, ബാറുകൾ (10 ക്യൂബുകൾ ചേർന്നത്), സെമിക്യൂബുകൾ (100 ക്യൂബുകൾ, 200 ക്യൂബുകൾ...) എന്നിവ നാലു ഗ്രൂപ്പിന് ഉപയോഗിക്കാൻ ലഭിക്കത്തക്കവിധം നാലു പെട്ടികളിലിട്ട് ക്ലാസ്മുറിയിൽ നാലു മൂലകളിലായി ക്രമീകരിച്ചിരിക്കണം. (ഇവ ഉപയോഗിച്ച് ഏത് മൂന്നക്ക സംഖ്യകൾ വേണമെങ്കിലും രൂപീകരിക്കാം; ഇതാണ് നിധി)

(ചിത്രത്തിലുള്ള വസ്തുക്കൾ നിർമ്മിക്കുകയോ വാങ്ങിക്കുകയോ ആകാം. ത്രിമാനം തന്നെ വേണമെന്ന് നിർബന്ധമില്ല. കുട്ടി കാർഡിൽ കളർ പേപ്പർ ഒട്ടിച്ച് ഒരു യൂണിറ്റു വീതമുള്ള ഗ്രിഡാക്കി വെട്ടിയെടുത്ത് യൂണിറ്റ് ക്യൂബുകൾക്ക് പകരം ഉപയോഗിക്കാം. പത്ത് വീതമുള്ള ബാറുകളാക്കി മുറിച്ചെടുത്ത് ബാർ നിർമ്മിക്കാം. ഒരെണ്ണത്തിൽ നൂറിന്റെ ഗ്രിഡ് വരയ്ക്കാം. നൂറിന്റെ 6 ഗ്രിഡുകൾ ചേർത്ത് ഒട്ടിച്ച് പെട്ടി നിർമ്മിക്കാം).

സംഖ്യാകാർഡുകൾ (ചിത്രത്തിൽ കൊടുത്തതുപോലുള്ളവ) ഓരോ ഗ്രൂപ്പിലേയും ഒരംഗത്തിന് മൂന്ന് സംഖ്യകൾ ലഭിക്കത്തക്കവിധം ഉണ്ടായിരിക്കണം.

പ്രക്രിയ

അധ്യാപിക ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും സംഖ്യാകാർഡുകൾ നൽകുന്നു (നാലംഗങ്ങൾ ഉള്ള ഗ്രൂപ്പാണെങ്കിൽ 12 എണ്ണം)

സംഖ്യാകാർഡുകൾ :

3000 **700** **9**

3709

- അധ്യാപിക നിശ്ചിത സമയം നൽകണം.
- വിസിൽ മുഴക്കണം.
- തന്നിരിക്കുന്ന സംഖ്യകളിൽ മൂന്നെണ്ണമെടുത്ത് സംഖ്യ നിർമ്മിക്കണം.
- ഓരോ ഗ്രൂപ്പംഗങ്ങളും ഒരു സംഖ്യ നിർമ്മിക്കണം. (മൂന്നക്കസംഖ്യ)
- ഗ്രൂപ്പ് നിർമ്മിച്ച സംഖ്യയിൽനിന്ന് ഇഷ്ടമുള്ള ഒരു സംഖ്യ എടുക്കാം.
- ആ സംഖ്യക്കു തുല്യമായ നിധി 4 പെട്ടികളിൽ ഏതിൽ നിന്ന് വേണമെങ്കിലും എടുക്കാം.
- ആ നിധി അവർക്ക് സ്വന്തം.
- കഴിയാത്തവർ ഗ്രൂപ്പിൽ പോയി മറ്റൊരു സംഖ്യ നിർമ്മിക്കുകയോ/ഗ്രൂപ്പിലെ മറ്റൊരു സംഖ്യയോ കൊണ്ടു വരാം. നിധി സ്വന്തമാക്കാം.
  (രണ്ടക്കസംഖ്യ നിർമ്മിക്കാം. ഇതേ പ്രവർത്തനം ആവർത്തിക്കാം).

അടുത്ത വിസിൽ മുഴങ്ങുന്നതുവരെ മാത്രം അവസരം. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ലഭിച്ച ആകെ നിധി കണ്ടെത്തണം. നിധി കൂടുതൽ ലഭിച്ച ഗ്രൂപ്പ് വിജയിയാകുന്നു. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിലും വലിയ സംഖ്യ നിർമ്മിച്ചയാൾ ഗ്രൂപ്പിന്റെ വിജയി.

(നിധി കിട്ടാത്ത കുട്ടികളെ ചെറിയ സംഖ്യ രൂപീകരിച്ചെങ്കിലും നിധി എടുക്കാൻ അധ്യാപിക പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കണം).

- ഗ്രൂപ്പംഗങ്ങൾ നിർമ്മിച്ച സംഖ്യകൾ
- ഓരോ തവണയും എടുക്കാൻ പറ്റിയ നിധി
- ആകെ നിധി (കണ്ടെത്തിയ രീതി ഉൾപ്പെടെ)

പ്രവർത്തനം 2	നിധി വേട്ട (തലം–2)

തലം ഒന്നിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ അതുപോലെ തന്നെ ഉയോഗിക്കാം. സംഖ്യാകാർഡുകൾ നാലക്കസംഖ്യകൾ, അഞ്ചക്കസംഖ്യകൾ എന്നിവയുടേത് ഉപയോഗിക്കണം.

പ്രവർത്തനം 2	നിധി വേട്ട (തലം–3)

തലം ഒന്നിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ അതുപോലെ തന്നെ ഉയോഗിക്കാം.
കുട്ടികളുടെ നിലവാരത്തിനനുസരിച്ച് സംഖ്യാകാർഡുകൾ തയാറാക്കി ഉപയോഗിക്കണം.

പ്രവർത്തനം 3	ഏറ്റവും കൂടുതൽ ദൂരം നടക്കാമോ? (തലം 1)

സമയം : ഒരു മണിക്കൂർ

- കുട്ടികൾ വട്ടത്തിൽ നടക്കുക. (3 റൗണ്ട് നടക്കണം)
- ഉയരത്തിനനുസരിച്ച് മുറിയുടെ മധ്യത്തിൽ വരിവരിയായി നിൽക്കണം. (പരസ്പരം നോക്കി ഉയരം താരതമ്യം ചെയ്യണം).
- വരിയിൽ നിന്ന് ഓരോരുത്തരും 1,2,3,4 ക്രമത്തിൽ ഓരോ മൂലയിലേക്കും പോയി നിന്ന് ഗ്രൂപ്പാകണം.
- ഓരോ ഗ്രൂപ്പിൽ നിന്ന് ഒരാൾ വീതം മുറിയിലൂടെ നടക്കണം.
- നടന്ന സ്ഥലത്തുകൂടി വീണ്ടും നടക്കാൻ പാടില്ല.
- നേർവരയിൽ മാത്രമേ നടക്കാൻ പാടുള്ളൂ.
- നിശ്ചിത സമയത്തിനുള്ളിൽ നടക്കണം.
- ആരാണ് കൂടുതൽ ദൂരം നടന്നത് അവരെ വിജയിയായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.
- (കൃത്യമായ ദൂരം കണക്കാക്കേണ്ടതില്ല. ഊഹം മതി)
- ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും ആലോചിക്കാനും നടക്കേണ്ട ആളെ നിശ്ചയിക്കാനും 3 മിനിട്ട് നൽകാം. നടക്കേണ്ട സമയം 2/1 മിനിട്ട്

പ്രവർത്തനം 3	ഏറ്റവും കൂടുതൽ ദൂരം നടക്കാമോ? (തലം 2)

സാമഗ്രികൾ : വിസിൽ, ടേപ്പ് (കുറഞ്ഞത് രണ്ടെണ്ണം), ചാർട്ട് (2), മാർക്കർ പെൻ (4 വ്യത്യസ്ത നിറത്തിലുള്ളത്)

പ്രക്രിയ :

- 5-ാം ക്ലാസിൽ കുട്ടികളെ ക്ലാസിനു പുറത്തുകൊണ്ട് പോകണം.
- അധ്യാപികയുടെ കയ്യിൽ വിസിൽ വേണം
- 8 പേരുള്ള ഗ്രൂപ്പാകുന്നു
- 4 പേർ ഒരുമിച്ച് നടക്കുന്നു.
- ഒരു മിനിട്ടാകുമ്പോൾ വിസിൽ മുഴക്കണം.
- വിസിൽ കേൾക്കുമ്പോൾ എവിടെയെത്തിയൊ അവിടെ നിൽക്കണം.
- ഓരോരുത്തരം നടന്ന ദൂരം കൂട്ടായി അളക്കുന്നു.
- ചാർട്ടിൽ ഓരോരുത്തരും നടന്ന ദൂരം അടയാളപ്പെടുത്തുന്നു.
- രണ്ടു ഗ്രൂപ്പിലേയും അംഗങ്ങൾ നടന്ന ദൂരം രണ്ട് ചാർട്ടിൽ രേഖപ്പെടുത്തണം.
- ചാർട്ടിലെ വിവരങ്ങൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്തി ഏറ്റവും കൂടുതൽ ദൂരം നടന്നതാരാണെന്ന് കണ്ടെത്തുന്നു.

- ഹോ! ഒരു മിനിട്ടുകൊണ്ട് അവൻ എത്രദൂരം നടന്നു!

പ്രവർത്തനം 3	**ഏറ്റവും കൂടുതൽ ദൂരം നടക്കാമോ?** (തലം 3)

തലം രണ്ടിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ അതുപോലെ തന്നെ ഉപയോഗിക്കാം

സാമഗ്രികൾ : വിസിൽ, സ്റ്റോപ്പ് വാച്ച്, ചാർട്ട് (2), മാർക്കർ പെൻ (4 വ്യത്യസ്ത നിറത്തിലുള്ളത്)

പ്രക്രിയ :

നിശ്ചിതദൂരം (25 മീറ്റർ) നടക്കാൻ ആവശ്യപ്പെട്ടണം. ഓരോരുത്തരം നടന്ന സമയം സ്റ്റോപ്പ് വാച്ചിൽ നോക്കി ചാർട്ടിൽ രേഖപ്പെടുത്തണം. സമയം കണ്ടെത്താൻ പരസ്പരം സഹായിക്കാം. ഏറ്റവും കുറഞ്ഞ സമയം കൊണ്ട് നിശ്ചിത ദൂരം സഞ്ചരിച്ചയാളിനെ വിജയിയായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.

- 25 മീറ്റർ ദൂരം .... സമയംകൊണ്ട് എനിക്കും നടക്കാൻ കഴിയും!

പ്രവർത്തനം 4 | **എന്റെ സ്വന്തം സംഖ്യ –** (തലം 1)

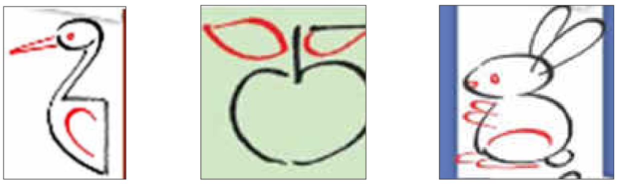
സമയം : ഒരു മണിക്കൂർ

പ്രക്രിയ :

- ഓരോ കുട്ടിയും തനിക്കിഷ്ടപ്പെട്ട ഒരു സംഖ്യ മനസ്സിൽ കാണുക (ഒരക്കം, രണ്ടക്കം)
- തുടർന്ന് മുറിയിൽ നടുക്കുവച്ചിരിക്കുന്ന കാർഡിൽനിന്ന് ഒരു കാർഡെടുക്കുക.
- സംഖ്യ കാർഡിലെഴുതണം. തുടർന്ന് സംഖ്യാചിത്രം വരയ്ക്കണം.

- സംഖ്യാചിത്രം ഷർട്ടിൽ പിൻ ചെയ്ത് ഉറപ്പിക്കുന്നു. (സംഖ്യാചിത്രം മുഖം മുടിയാകാം)
- ഇത് ആ കുട്ടിയുടെ ഇഷ്ടസംഖ്യയാണ്.
- തന്റെ സംഖ്യയെക്കുറിച്ച് പരമാവധി കാര്യങ്ങൾ പറയണം.
- ഏറ്റവും കൂടുതൽ പറയുന്നയാൾ/വ്യത്യസ്തമായി പറയുന്നയാൾ വിജയിയാകുന്നു.

സംഖ്യാചിത്രങ്ങൾ മാതൃക



ഇഷ്ടസംഖ്യയെക്കുറിച്ച് പാട്ടുപാടാം, കഥപറയാം.

- ഇഷ്ടസംഖ്യ സംഖ്യാചിത്രം വരയ്ക്കൽ
- സംഖ്യയെക്കുറിച്ച് എഴുതൽ
- സംഖ്യയെക്കുറിച്ച് പാട്ടുകൾ, കഥകൾ എന്നിവ തയാറാക്കൽ

പ്രവർത്തനം 4	എന്റെ സ്വന്തം സംഖ്യ – (തലം 2)

തലം ഒന്നിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ അതുപോലെ തന്നെ ഉപയോഗിക്കാം. വലിയ സംഖ്യകൾ ഭിന്നസംഖ്യകൾ എന്നിവ ഇഷ്ടസംഖ്യയാക്കാം.

പ്രവർത്തനം 4	എന്റെ സ്വന്തം സംഖ്യ – (തലം 3)

തലം രണ്ടിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ അതുപോലെ തന്നെ ഉപയോഗിക്കാം. വലിയ സംഖ്യകൾ, ഭിന്നസംഖ്യകൾ, നെഗറ്റീവ് സംഖ്യകൾ, ദശാംശസംഖ്യകൾ എന്നിവ ഇഷ്ട സംഖ്യയാക്കാം.

പ്രവർത്തനം 5	മരത്തിൽ പഴം വരയ്ക്കാം പണം നേടാം. – (തലം 1)

ക്ലാസന്തരീക്ഷം – രണ്ടു കുട്ടികൾ വീതമുള്ള ഗ്രൂപ്പാകണം. എല്ലാ കുട്ടിക്കും ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചതുപോലെ ഒരു മരം വീതം വേണം. (വ്യത്യസ്ത നിറത്തിലുള്ള ചാർട്ട് ഉപയോഗിക്കുമല്ലോ?) മരത്തിന്റെ താഴെ ഭാഗത്ത് ചിത്രത്തിൽ കാണിച്ചതുപോലെ ക്രമീകരിക്കണം.12 വരെയുള്ള സംഖ്യകൾ എഴുതിയ സ്ട്രിപ്പ് നീക്കി സംഖ്യമാററി വയ്ക്കാവുന്ന തരത്തിൽ ക്രമീകരിക്കണം. ഓരോ ഗ്രൂപ്പിനും രണ്ട് ഡൈസ് വേണം.

ചുവപ്പും മഞ്ഞയും പഴങ്ങൾ (ബട്ടൻ പഴമായി ഉപയോഗിക്കാം. അല്ലെങ്കിൽ വലിയ പൊട്ടുകൾ രണ്ടു നിറത്തിലുള്ളതായാലും മതി).

120 വീതം ഒരു നിറത്തിലുള്ള പൊട്ടുകൾ/ബട്ടനുകൾ ഉണ്ടാകണം. (കുട്ടികളുടെ എണ്ണത്തിന്റെ 12 ഇരട്ടി).

പ്രക്രിയ :

- ഒരാൾ രണ്ട് ഡൈസ് ഒരുമിച്ച് ടോസ് ചെയ്യണം.
- കിട്ടുന്ന സംഖ്യകളുടെ തുക മരത്തിൽ എഴുത്തണം.
- തുടർന്ന് രണ്ടമത്തെയാളും ഇതേ പ്രക്രിയ ആവർത്തിക്കണം.
- ഒരു ഡൈസിൽ കിട്ടിയ സംഖ്യയ്ക്ക് മഞ്ഞപ്പഴം വയ്ക്കണം.
- മറ്റേ ഡൈസിൽ കിട്ടിയ സംഖ്യയ്ക്ക് ചുവന്ന പഴം വയ്ക്കണം.
- മഞ്ഞപ്പഴത്തിന് വില 2 രൂപയാണ്.

- ചുവന്ന പഴത്തിന് വില 5 രൂപയാണ്
- ഓരോരുത്തർക്കും ആകെ എത്ര രൂപയുടെ പഴം ലഭിച്ചുവെന്ന് കണ്ടെത്തി എഴുതണം
- ഗ്രൂപ്പിൽ ആരാണ് വിജയിയെന്ന് കണ്ടെത്തുന്നു.
- ഗ്രൂപ്പിന് മൊത്തം എത്ര രൂപയുടെ പഴം ലഭിച്ചു എന്ന് കണ്ടെത്തുന്നു.
- ഏത് ഗ്രൂപ്പിനാണ് ഏറ്റവും കൂടുതൽ പഴം ലഭിച്ചതെന്ന് കണ്ടെത്തുന്നു. വിജയിയെ പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.

ഉദാ :

ഡൈസിൽ ലഭിച്ച സംഖ്യകൾ 3,4 എന്നിരിക്കട്ടെ.
ചുവന്ന പഴങ്ങൾ 4 എണ്ണം,
മഞ്ഞപ്പഴങ്ങൾ 3 എണ്ണം
ചുവന്ന പഴത്തിന്റെ വില 5 രൂപ, മഞ്ഞപ്പഴത്തിന് 2 രൂപ.

5 +5 + 5 + 5 = 20	2 +2 + 2 = 6
4 തവണ 5 = 20	3 തവണ 2 = 6
4 X 5 = 20	3 X 2 = 6

മരത്തിന്റെ ചിത്രം വരയ്ക്കാം.
ഡൈസിൽ കിട്ടിയ സംഖ്യകൾ
സംഖ്യകളുടെ തുക
ചുവന്ന പഴങ്ങൾ
മഞ്ഞപ്പഴങ്ങൾ
ചുവന്ന പഴങ്ങളുടെ വില
മഞ്ഞപ്പഴങ്ങളുടെ വില
ആകെ തുക

- എത്ര പേർക്ക് ഈ പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ സജീവമായി ഇടപെടാൻ കഴിഞ്ഞു?
- ഇവിടെയും മുത്തുമാലയുടെ സാധ്യത ഉപയോഗപ്പെടുത്താം.

(ഉദാ: അഞ്ചു മുത്തുകൾ കഴിഞ്ഞ് ക്ലിപ്പിട്ട് അങ്ങനെ 4 തവണ ആവർത്തിച്ചാൽ കണ്ടെത്താൻ കഴിയും)

പ്രവർത്തനം 5 | മരത്തിൽ പഴം വരയ്ക്കാം പണം നേടാം. – (തലം 2)

തലം ഒന്നിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ അതുപോലെ തന്നെ ഉപയോഗിക്കാം. തലം രണ്ടിൽ ഡൈസിലെ മുഖങ്ങളിൽ രണ്ടക്ക/മൂന്നക്ക സംഖ്യകൾ ഉപയോഗിക്കാം. സംഖ്യകളുടെ സങ്കലനത്തിനു പകരം ഗുണനം ഉപയോഗിക്കാം.

പ്രവർത്തനം 5 | മരത്തിൽ പഴം വരയ്ക്കാം പണം നേടാം. – (തലം 3)

തലം ഒന്നിലെ ക്രമീകരണങ്ങൾ അതുപോലെ തന്നെ ഉപയോഗിക്കാം. ഇവിടെ ഡൈസിലെ രണ്ടക്ക/മൂന്നക്ക സംഖ്യകൾ ഉപയോഗിക്കാം. സംഖ്യകളുടെ സങ്കലനത്തിനു പകരം ഗുണനം/ഹരണം ഉപയോഗിക്കാം.

രണ്ടാംഘട്ടം – (മൂന്ന് ദിവസത്തേയ്ക്കുള്ളത്)

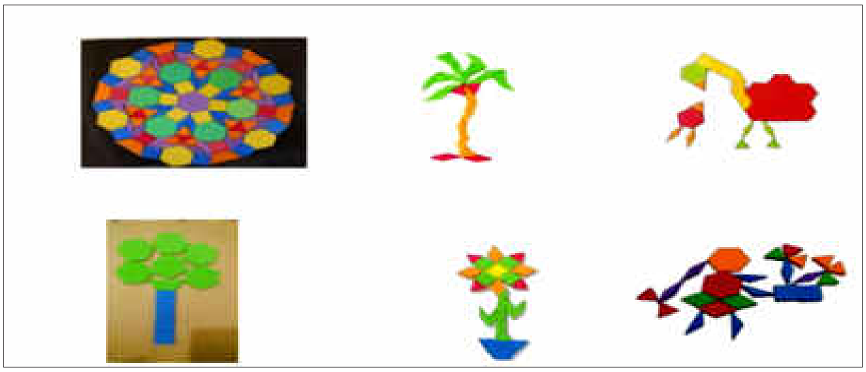
ഒന്നാം ദിവസം

പ്രവർത്തനം 1	എത്രയെത്ര രൂപങ്ങൾ – (തലം 1)

സമയം : ഒരു മണിക്കൂർ

പ്രക്രിയ :

- ഓരോരുത്തരുടെയും ഗ്രൂപ്പുകൾ ഓർമ്മയില്ലേ
- ഓരോ വീട്ടിലും ഓരോ പെട്ടി വച്ചിട്ടുണ്ടാകും. (പെട്ടിക്കുള്ളിൽ ജ്യാമിതീയ രൂപങ്ങൾ ഉണ്ടാകും)
- അവ ഉപയോഗിച്ച് ഇഷ്ടമുള്ള രൂപം നിർമ്മിക്കാം.
- ഇത്തരം സാധ്യതകൾ ഉപയോഗപ്പെടുത്താൻ ശ്രദ്ധിക്കുമല്ലോ?



ക്ലാസ്സിന്റെ മധ്യഭാഗത്ത് ഇട്ടിരിക്കുന്ന രൂപങ്ങളുപയോഗിച്ച് ഇവ ഓരോ ഗ്രൂപ്പും ചിത്രീകരിക്കണം.

- ഓരോ ഗ്രൂപ്പിന്റേയും നിർമ്മാണം ചാർട്ടിൽ ഒട്ടിക്കണം.
- മറ്റു ഗ്രൂപ്പുകാർക്ക് കാണാൻ അവസരം
- എല്ലാ ഗ്രൂപ്പിനും മറ്റു ഗ്രൂപ്പിനെ വിലയിരുത്തുന്നതിനുള്ള കാർഡ് നൽകണം.
- കാർഡിൽ മറ്റു ഗ്രൂപ്പിന്റെ സ്കോർ രേഖപ്പെടുത്തണം.

സൂചകങ്ങൾ

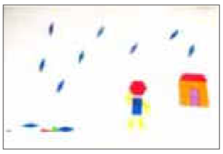
- √ ആശയം വ്യക്തമാണ്
- √ പൂർണത

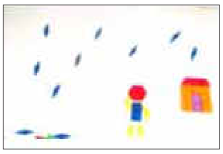
- √ ഉപയോഗിച്ച ജ്യാമതിയരൂപങ്ങൾ
- √ നൂതനത്വം
- √ കൃത്യത, സൂക്ഷ്മത

ഏറ്റവും കൂടുതൽ സ്കോർ ലഭിച്ച ഗ്രൂപ്പ് വിജയിയാകുന്നു.

പ്രവർത്തനം 1 | **എത്രയെത്ര രൂപങ്ങൾ–** (തലം 2)

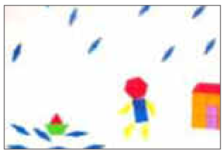
ജ്യാമീതിയരൂപങ്ങളുടെ എണ്ണം നിജപ്പെടുത്തണം. ഉൾപ്പെടുത്തിയ രൂപങ്ങളുടെ എണ്ണം താരതമ്യം (ഭിന്നസംഖ്യ).
പരമാവധി സവിശേഷതകൾ പറയൽ.
ജ്യാമിതീയ പാറ്റേണുകൾ നിർമ്മാണം എന്നിവ ഉൾപ്പെടുത്തണം.
ഇത്തരം സാധ്യതകൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്തി കഥ നിർമ്മിക്കാം.
ഉദാ


പൊന്നു വീട്ടിലാണ്


ഹായ് നല്ല മഴ

തോണിയുണ്ടാക്കിയാലോ

അയ്യോ തോണി മറിഞ്ഞു


ഞാൻ മറിയാത്ത തോണിയുണ്ടാക്കിയേ

പ്രവർത്തനം 1 | **എത്രയെത്ര രൂപങ്ങൾ–** (തലം 3)

ഓരോ കുട്ടിയും അവർക്കിഷ്ടപ്പെട്ട ജ്യാമിതീയ രൂപങ്ങൾ തിരഞ്ഞെടുക്കണം. അവയുടെ പരാമാവധി സവിശേഷതകൾ പറയണം. വിട്ടുപോയവ മറ്റുള്ളവർക്ക് കൂട്ടിച്ചേർക്കാം. തുടർന്ന് തലം ഒന്നിൽ ഉപയോഗിച്ച ജ്യാമിതീയരൂപങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് തലം രണ്ടിലേതുപോലെ ജ്യാമിതീയ പാറ്റേണുകൾ നിർമ്മിക്കണം. മറ്റു ഗ്രൂപ്പുകൾ പാറ്റേണിന്റെ തൊട്ടടുത്ത പാറ്റേൺ കണ്ടെത്തണം. ആദ്യം അടുത്ത പാറ്റേൺ കണ്ടെത്തുന്ന ഗ്രൂപ്പിന് 5 പോയിന്റ് ലഭിക്കും. ഏറ്റവും കൂടുതൽ പോയിന്റ് ലഭിച്ച ഗ്രൂപ്പിനെ വിജയിയായി പ്രഖ്യാപിക്കുന്നു.

- വ്യത്യസ്ത ജ്യാമിതീയ രൂപങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് മനോഹരമായ പാറ്റേൺ
- എല്ലാ ഗ്രൂപ്പിന്റെയും പാറ്റേണുകളുടെ ചിത്രങ്ങൾ
- പാറ്റേൺ വിലയിരുത്തൽ

രണ്ടാം ദിവസം

പ്രവർത്തനം	കാർഡു കളിക്കാം. വിജയിക്കാം– (തലം 1)

സമയം : ഒരു മണിക്കൂർ

പ്രക്രിയ :

- √ 10 ൽ താഴെയുള്ള സംഖ്യാകാർഡുകൾ
- √ 2 പേർ മുതൽ 5 പേർക്കുവരെ കളിക്കാം.
- √ കൂടുതൽ പേർ കളിക്കുകയാണെങ്കിൽ കാർഡുകളുടെ എണ്ണം കൂട്ടണം.
- √ കാർഡുകൾ ഇടകലർത്തി കമിഴ്ത്തി അടുക്കി വയ്ക്കുന്നു.
- √ ആദ്യത്തെ ആൾ ഏറ്റവും മുകളിലെ കാർഡെടുത്ത് കളത്തിലിടുന്നു.
- √ രണ്ടാമത്തെയാളും മൂന്നാമത്തെയാളും ഇതേ രീതി തുടരുന്നു.
- √ ഇപ്പോൾ കളത്തിൽ കിടക്കുന്ന സംഖ്യകൾ തമ്മിൽ ഏതെങ്കിലും ക്രിയകളിലൂടെ ബന്ധിപ്പിക്കാൻ കഴിഞ്ഞാൽ മൂന്നാമത്തെ ആളിന് ഉത്തരമായി ലഭിക്കുന്ന സംഖ്യയുള്ള കാർഡ് എടുക്കാം.

(ഒന്നാമത്തെ ആൾ എടുക്കുന്ന സംഖ്യ 8, രണ്ടാമത്തെ ആൾ എടുക്കുന്ന സംഖ്യ 5, മൂന്നാമത്തെ ആൾ എടുക്കുന്ന സംഖ്യ 3 ആയാൽ മൂന്നാമത്തെ ആളിന് 5+3= 8 എന്നു പറഞ്ഞുകൊണ്ട് 8 എന്ന കാർഡ് സ്വന്തമാക്കാം. അയാൾക്ക് 8 പോയിന്റ് ലഭിച്ചു കഴിഞ്ഞു.)

ബന്ധം കണ്ടെത്താൻ കഴിഞ്ഞില്ലെങ്കിൽ അടുത്ത ആൾ ഒരു സംഖ്യ എടുത്ത് കളിത്തിലിടും. ബന്ധം കണ്ടെത്താൻ കഴിയുന്നതുവരെ ഇത് തുടരും. സങ്കലനം, വ്യവകലനം, ഗുണനം, ഹരണം എന്നിങ്ങനെ ഏതു ക്രിയകൾ ഉപയോഗിച്ചും സംഖ്യകളെ ബന്ധിപ്പിക്കാവുന്നതാണ്. ഒരു സംഖ്യ ക്രിയചെയ്യാനായി ഒരുതവണ ഉപയോഗിക്കണമെങ്കിൽ ആ സംഖ്യ രണ്ടെണ്ണം കളത്തിലുണ്ടായിരിക്കണം. കമഴ്ത്തിവച്ചിരിക്കുന്ന സംഖ്യകൾ തീർന്നാലും കളത്തിൽ കിടക്കുന്ന സംഖ്യകൾ തമ്മിൽ ബന്ധം കണ്ടെത്താൻ കഴിഞ്ഞാൽ ഉത്തരമായി ലഭിക്കാവുന്ന സംഖ്യകൾ എടുക്കാം.

ഓരോരുത്തരും അവരുടെ പോയിന്റുകൾ കൂട്ടി നോക്കണം. എഴുതിക്കൂട്ടാൻ പാടില്ല. ഏറ്റവും കൂടുതൽ പോയിന്റ് ലഭിക്കുന്ന ആൾ വിജയിക്കുന്നു. ഓരോരുത്തർക്കും കിട്ടിയ പോയിന്റുകൾ ശരിയാണോ എന്ന് പരസ്പരം വിലയിരുത്തണം.

പത്തിൽ താഴെയുള്ള മൂന്ന് സംഖ്യകൾ തമ്മിലുള്ള പരസ്പരബന്ധം കണ്ടെത്തുക

തലം ഒന്നിലെ പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ സംഖ്യകളുടെ വലുപ്പം കൂട്ടിയും ക്രിയകളിൽ കൂടുതൽ സാധ്യതകൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്തിയും 5, 8 ക്ലാസുകളിൽ കളിക്കാവുന്നതാണ്.

മൂന്നാം ദിവസം

പ്രവർത്തനം 1	ഹോളി ആഘോഷിക്കാം

സമയം : അര മണിക്കൂർ

രണ്ടു പേർ വീതമുള്ള ഗ്രൂപ്പാകണം.

ഏതെങ്കിലും ഒരു ഗണിത വസ്തുത(സംഖ്യ പറയൽ,ഉദാ 4 ഇരട്ടി,വിരൽമടക്കി കാണിക്കൽ,എന്തായാലും മതി)

ഒരാൾ പറഞ്ഞതിന്റെ ഉത്തരം മറ്റേയാൾ പറയണം.

പറയാതിരുന്നാൽ കൂട്ടുകാരനെ നിറം തേക്കാം.

5 മിനിട്ട് സമയത്തിനുള്ളിൽ നിറം പുരളാത്ത ആൾ വിജയിക്കും.

കളി ആവർത്തിക്കാം.

തലത്തിനനുസരിച്ച് കുട്ടികൾ ഗണിത വസ്തുതകൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്തുന്നുണ്ടോയെന്ന് അധ്യാപിക വിലയിരുത്തണം.

പ്രവർത്തനം 2	ഞാനാരാണ്?

സമയം : അര മണിക്കൂർ

- ക്ലാസിലെ കുട്ടികളെ രണ്ട് വീതമുള്ള ഗ്രൂപ്പാക്കുന്നു.
- ഒരു ഗ്രൂപ്പ് ക്ലാസിന്റെ മുന്നിൽ വരുന്നു.
- മേശപ്പുറത്ത് കമഴ്ത്തി വച്ചിരിക്കുന്ന കാർഡിൽ നിന്ന് ഒരു കാർഡെടുക്കുന്നു.
- ഒരാൾ മറ്റേയാൾ കാണാതെ കാർഡ് ആ കുട്ടിയുടെ ഷർട്ടിൽ പിൻ ചെയ്യുന്നു.
- കാർഡിലെ സംഖ്യകളുടെ പ്രത്യേകതകൾ പറയുന്നു.
- മറ്റേ കുട്ടി സംഖ്യ പറയുന്നതുവരെ പ്രത്യേകതകൾ പറയണം.
- കളി ആവർത്തിക്കാം.
- 30 നും 40 നും ഇടയിലുള്ള ഇഷ്ടപ്പെട്ട ഒരു സംഖ്യ തിരഞ്ഞെടുക്കാം.
- ആ സംഖ്യയെക്കുറിച്ച് നിങ്ങൾക്ക് അറിയാവുന്നത് എഴുതുക. സംഖ്യാചിത്രം വരയ്ക്കലും ആകാം.

ഉദാം: 32

എന്റെ അച്ഛന്റെ വയസ്സ് 32 ആണ്.

ഒറ്റസംഖ്യ എഴുതി സംഖ്യാമാല പൂർത്തിയാക്കുക.

മാലയിലെ കറുത്തമുത്തുകളുടെ പ്രത്യേകതകൾ എന്ത്?

97,	84,	16,	1,
11,	8,	43,	78,
32,	21,	49,	66
17,	6,	36,	5

അനുബന്ധം

ഒന്ന്, രണ്ട്, മൂന്ന് ദിവസങ്ങളിലെ പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ താഴെ കൊടുത്ത മാതൃകയിലുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങൾകൂടി ഉൾപ്പെടുത്താൻ ശ്രദ്ധിക്കണം.

1) 256 രൂപ ചില്ലറമാറിയപ്പോൾ കിട്ടിയ നോട്ടുകളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് ശരിയല്ലാത്തത് ഏത്?

A. 2 നൂറുകൾ, 5 പത്തുകൾ, 6 ഒന്നുകൾ
B. 256 ഒന്നുകൾ
C. 200+50+6
D. 2 നൂറുകൾ 58 ഒന്നുകൾ

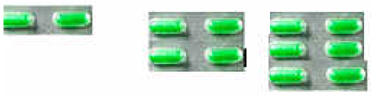
2) പ്രസംഗ മൽസരത്തിൽ പങ്കെടുക്കാനെത്തിയ നാലു കുട്ടികളുടെ ബാഡ്ജ് നമ്പരുകൾ തുടർച്ചയായ സംഖ്യകളാണ്. ഒന്നാമത്തെ കുട്ടിയുടെ ബാഡ്ജ് നമ്പർ 509 ആണ്. എങ്കിൽ ആ നാലു ബാഡ്ജ് നമ്പർ താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നതിൽ ഏതെല്ലാം?

A. 509 , 5010, 5011, 5012
B. 509, 5100, 5101,5 012
C. 509, 510, 511, 512
D. 509, 510, 5011, 5012

3) അമ്മ വായനയ്ക്ക് നൽകാനായി ലൈബ്രറിയിൽ നിന്നെടുത്ത പുസ്തകങ്ങളുടെ നമ്പരുകൾ യഥാക്രമം 98, 123, 321, 132, 231, 213, 312, 89 ആണ്. പുസ്തകങ്ങളെ ക്രമത്തിൽ അടുക്കിയാൽ ഏതാണ് ശരി?

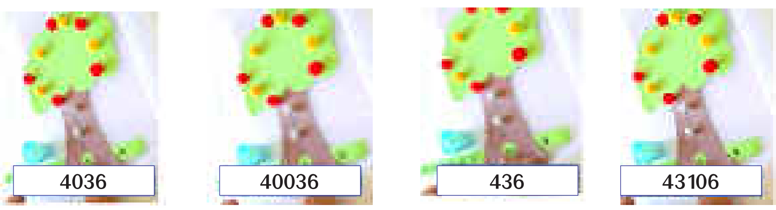
A. 89, 98, 123, 132, 213, 231, 321, 312
B. 98.89, 132, 123, 231, 213, 312, 321
C. 89, 98, 132, 123, 213, 231, 312, 321
D. 89, 98, 123, 132, 213, 231, 312, 321

4) ആകെ ഗുളികകളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് താഴെ പറയുന്ന പ്രസ്താവനകളിൽ ശരിയേത്?



A. 2x1 B. 2x2 C. 2x3 D. 2x6

5) താഴെ കൊടുത്തവയിൽ നാനൂറ്റി മുപ്പത്താറിനെ സൂചിപ്പിക്കുന്ന സംഖ്യയേത്?



6) 508 ന് തുല്യമായത് ഏത്?

A. 5+0+8 B. 500+8 C. 50+8 D. 5+08

---

7) 409 ന്റെ തൊട്ടടുത്ത സംഖ്യയേത്?

A. 500 B. 410 C. 40010 D. 4010

---

8) വലുതിൽ നിന്ന് ചെറുതിലേക്ക് എഴുതിയത് ഏത്?

A. 56, 59, 50, 53, 57 B. 43, 40, 47, 48, 45

C. 98, 97, 99, 95, 91 D. 88, 85, 84, 83, 82

---

9) 608,680,79,97,598 ഇതിൽ വലിയ സംഖ്യ ഏത്?

A. 608 B. 680 C. 598 D. 79

---

10) പരീക്ഷയ്ക്ക് 23 ചോദ്യം ഉണ്ടായിരുന്നു. 8 എണ്ണം തെറ്റിപ്പോയി ബാക്കി 15 എണ്ണം ശരിയായി. ഇത് സൂചിപ്പിക്കുന്ന പ്രസ്താവന ഏത്?

A. 23-8 = 15 B 23+8 = 31 C. 23-15 = 8 D. 23+15 = 48

---

11) അപ്പു 4 ചക്രമുള്ള 6 ടോയ്കാറും 3 ചക്രങ്ങളുള്ള 5 ടോയ് ഓട്ടോറിക്ഷയും വാങ്ങി. എല്ലാത്തിനും കൂടി ആകെ ചക്രങ്ങൾ എത്ര?

A. 18 B. 25 C. 39 D. 38

---

12) വിനു 4 1/2 കിലോ ആപ്പിളും 2 1/2 കിലോ മുന്തിരിയും വാങ്ങി. കടക്കാരനു എത്ര രൂപ നൽകണം?

(മുന്തിരി 1 കിലോ : 82 രൂപ. ആപ്പിൾ 1 കിലോ : 125 രൂപ)

A. 767.50രൂപ B. 207 .50രൂപ C. 574രൂപ D 625രൂപ

---

13) താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്നവയിൽ വലിയസംഖ്യ ഏത്?

A. 0.4, B. 0.004, C. 0.0004, D. 0.00004

---

14) ഒരു പൂർണവർഗമാകണമെങ്കിൽ ഇതിൽ നിന്നും കുറയ്ക്കേണ്ട ഏറ്റവും ചെറിയ സംഖ്യ ഏത്?

A. 200 B. 119 C. 36 D. 38

---

15) X = 5 ആയാൽ $X^4 - 16$ എന്നതിന്റെ വിലയെന്ത്?

A. 11 B. 4 C. 619 D. 609

---

16) ഒരു ചതുർഭുജത്തിന്റെ രണ്ട് കോണുകൾ 70 ഉം 110 ഉം. മറ്റു കോണുകൾ 3:1 എന്ന അംശബന്ധത്തിലാണ്. മറ്റു കോണുകളിൽ ചെറിയ കോൺ എത്രയാണ്?

A. 135 B. 45 C. 90 D. 110

'ശ്രദ്ധ' -മികവിലേക്കൊരു ചുവട് മൊഡ്യൂൾ തയാറാക്കൽ ശില്പശാലയിൽ പങ്കെടുത്തവർ

രാജേഷ്. കെ.പി, ഡയറ്റ് കോഴിക്കോട്.
ഷീജ. എസ്, ഡയറ്റ് കൊല്ലം.
ജയദേവൻ. എസ്.കെ, ഡയറ്റ്, കണ്ണൂർ.
ഡോ. ശ്രീജ, ഡയറ്റ് തൃശ്ശൂർ.
നാരായണനുണ്ണി, റിസർച്ച് ഓഫീസർ, എസ്.സി.ഇ.ആർ.ടി
നിഷ. റ്റി, ഡയറ്റ് പാലക്കാട്.
സെബാസ്റ്റ്യൻ, ഡയറ്റ്, വയനാട്.
ഡോ. പി.കെ.അശോകൻ, ഡയറ്റ്, മലപ്പുറം.
ഡോ. കെ.എം. ഉണ്ണികൃഷ്ണൻ, പ്രിൻസിപ്പാൾ, ഡയറ്റ് കാസറഗോഡ്.
രാജൻ, ഹെഡ്മാസ്റ്റർ, ജി.വി.എച്ച്.എസ്.എസ് വട്ടേനാട്.
ഡോ. ലോഹിദാസൻ, ഡയറ്റ്, തൃശ്ശൂർ.
ഡോ. റഷീദ്. കെ. കിളിയായിൽ, ഡയറ്റ്, മലപ്പുറം.
ഡോ. പരമേശ്വരൻ, ഡയറ്റ്, കോഴിക്കോട്.
ഹസ്സൻ. കെ, ഡയറ്റ്, മലപ്പുറം.
കെ.വി. മോഹൻ, ഗവൺമെന്റ് റ്റി.റ്റി.ഐ ചാലക്കുടി, തൃശ്ശൂർ.
രാമചന്ദ്രൻ. കെ, ഡയറ്റ് പാലക്കാട്.

ലേ ഔട്ട് :
എം. ശ്രീഹർഷൻ
പ്രധാനാധ്യാപകൻ
നമ്പ്രത്ത്കര യു.പി.സ്കൂൾ

കവർ :
പി. രമേശൻ

ചിത്രങ്ങൾ:
ഉസ്മാൻ
ചിത്രകലാധ്യാപകൻ
തിരുവങ്ങൂർ ഹയർസെക്കന്ററി സ്കൂൾ