

# ഓരവിദ്യ

വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യ

സ്റ്റാൻഡേർഡ്



കേരളസർക്കാർ  
വിദ്യാഭ്യാസവകുപ്പ്

തയ്യാറാക്കിയത്

സംസ്ഥാന വിദ്യാഭ്യാസ ഗവേഷണ പരിശീലന സമിതി (SCERT), കേരളം

2017

## ദേശീയഗാനം

ജനഗണമന അധിനായക ജയഹേ  
ഭാരത ഭാഗ്യവിധാതാ,  
പഞ്ചാബസിന്ധു ഗുജറാത്ത മറാഠാ  
ദ്രാവിഡ ഉൽക്കല ബംഗാ,  
വിന്ധ്യഹിമാചല യമുനാഗംഗാ,  
ഉച്ഛല ജലധിതരംഗാ,  
തവശൂഭനാമേ ജാഗേ,  
തവശൂഭ ആശിഷ മാഗേ,  
ഗാഹേ തവ ജയ ഗാഥാ  
ജനഗണമംഗലദായക ജയഹേ  
ഭാരത ഭാഗ്യവിധാതാ.  
ജയഹേ, ജയഹേ, ജയഹേ,  
ജയ ജയ ജയ ജയഹേ!

## പ്രതിജ്ഞ

ഇന്ത്യ എന്റെ രാജ്യമാണ്. എല്ലാ ഇന്ത്യക്കാരും എന്റെ സഹോദരീസഹോദരന്മാരാണ്.

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

ഞാൻ എന്റെ മാതാപിതാക്കളെയും ഗുരുക്കന്മാരെയും മുതിർന്നവരെയും ബഹുമാനിക്കും.

ഞാൻ എന്റെ രാജ്യത്തിന്റെയും എന്റെ നാട്ടുകാരുടെയും ക്ഷേമത്തിനും ഐശ്വര്യത്തിനുംവേണ്ടി പ്രയത്നിക്കും.

---

## വിവരവിനിയ സാങ്കേതികവിദ്യ V

Prepared by :

### State Council of Educational Research and Training (SCERT)

Poojappura, Thiruvananthapuram - 12, Kerala

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

email : [scertkerala@gmail.com](mailto:scertkerala@gmail.com)

Phone : 0471 - 2341883, Fax : 0471 - 2341869

Type setting : SCERT

Layout : SCERT

Printed at : KBPS, Kakkanad, Kochi-30

First Edition : 2017

© Department of Education, Government of Kerala

## ആമുഖം

പ്രിയ കുട്ടികളേ,

കമ്പ്യൂട്ടറുപയോഗിച്ചുള്ള ചില കളികളാണ് നാം കഴിഞ്ഞ വർഷം വരെ ചെയ്തിരുന്നത്. എന്നാൽ കമ്പ്യൂട്ടർ ഒരു കളിപ്പാട്ടം മാത്രമാണോ? അല്ലേയല്ല.. ഗൗരവമുള്ള കാര്യങ്ങളും കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് ചെയ്യാനാകും. കത്തുകൾ തയ്യാറാക്കുക, ആകാശക്കാഴ്ചകൾ കാണുക, ഗണിത ആശയങ്ങൾ വിശകലനം ചെയ്യുക എന്നിങ്ങനെ പലതും.... ഇത്തരം ചില പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് നാം ഇവിടെ ചെയ്യുന്നത്. കാലഘട്ടത്തിന്റെ യന്ത്രമായ കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് സാധിക്കുന്ന അസംഖ്യം പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ ചിലതു മാത്രമാണ് ഇവ. ഇതിലെ പ്രവർത്തനങ്ങളെല്ലാം ചെയ്തുനോക്കുക. തീർച്ചയായും എല്ലാ വിഷയങ്ങളുടെ പഠനത്തിലും അത് നിങ്ങൾക്ക് സഹായകമാകും.

ആശംസകളോടെ,

ഡയറക്ടർ  
എസ്.സി.ഇ.ആർ.ടി.

**പ്രവർത്തനപുസ്തക ചെന്നാസമിതി**

**ചെയർമാൻ**

**കെ. അൻവർ സാദത്ത്**

എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടർ, ഐ.ടി.എസ്.കുൾ പ്രോജക്ട്

**അംഗങ്ങൾ**

**ശങ്കരൻ കേളോത്ത്**

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ, ഐ.ടി.എസ്.കുൾ പ്രോജക്ട്, കാസറഗോഡ്

**സുരേഷ് എസ്.ആർ.**

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ, ഐ.ടി.എസ്.കുൾ പ്രോജക്ട്, കോഴിക്കോട്

**കാസിയം ടി.**

അധ്യാപകൻ, ജി.യു.പി.എസ്. നുള്ളിപ്പാടി, കാസറഗോഡ്

**മുഹമ്മദ് സി.കെ.**

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ, ഐ.ടി.എസ്.കുൾ പ്രോജക്ട്, മലപ്പുറം

**നിയീൻ ജോസ്**

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ, ഐ.ടി.എസ്.കുൾ പ്രോജക്ട്, കോട്ടയം

**ജേക്കബ് സത്യൻ**

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ, ഐ.ടി.എസ്.കുൾ പ്രോജക്ട്, മലപ്പുറം

**അബ്ദുൽ ഹക്കീം സി.പി.**

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ, ഐ.ടി.എസ്.കുൾ പ്രോജക്ട്, മലപ്പുറം

**മുഹമ്മദ് അസ്ലം എ.ആർ.**

എ.ഇ.ഒ., മങ്കൊമ്പ്

**പ്രദീപ്കുമാർ മാട്ടറ**

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ, ഐ.ടി.എസ്.കുൾ പ്രോജക്ട്, മലപ്പുറം

**രാജേഷ് എസ്. വള്ളിക്കോട്**

ബി.പി.ഒ., ബി.ആർ.സി., പത്തനംതിട്ട

**പി. യഹിയ**

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

**ഹസൈനാർ മജിദ്**

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ, ഐ.ടി.എസ്.കുൾ പ്രോജക്ട്

**ചിത്രരചന**

**ഇ. സുരേഷ്** (കാർട്ടൂണിസ്റ്റ്), കോ-ഓർഡിനേറ്റർ, അനിമേഷൻ പ്രോഗ്രാം, ഐ.ടി.എസ്.കുൾ പ്രോജക്ട്

**അക്കാദമിക് കോ-ഓർഡിനേറ്റർ**

ഗീതാന അൻസാരി, ഗിസർച്ച് ഓഫീസർ, എസ്.സി.ഇ.ആർ.ടി.



## രൂടെക്കം

1. കവിത വിതയ്ക്കും ചിത്രങ്ങൾ ..... 07 – 11
2. ഗ്രഹണക്കാഴ്ചകൾ..... 12 – 16
3. ഭാഗങ്ങളും ഭാഗങ്ങളുടെ സംഖ്യകളും ..... 17 – 19
4. അക്ഷരങ്ങളിൽ തൊടുമ്പോൾ ..... 20 – 26
5. വൃത്തചിത്രങ്ങൾ ..... 27 – 33
6. എന്റെ മലയാളം ..... 34 – 38
7. ഭിന്നങ്ങൾ ചേർന്നാൽ ..... 39 – 43
8. ഭൂപടം വിരൽത്തുമ്പിൽ ..... 44 – 51
9. ചുറ്റളവും പരപ്പളവും ..... 52 – 56

**ഈ പുസ്തകത്തിൽ സൗകര്യത്തിനായി  
ചില മുദ്രകൾ ചേർത്തിരിക്കുന്നു**



**അധികവായനയ്ക്ക്**

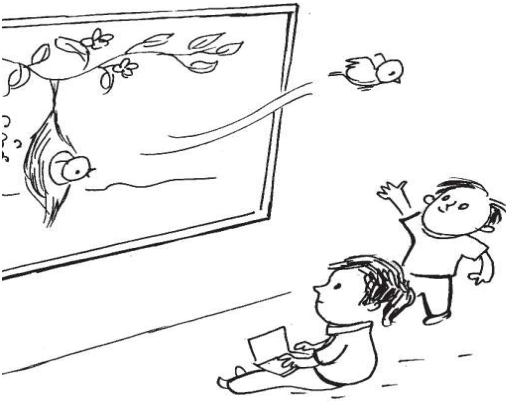


**വിലയിരുത്താം**



**തുടർപ്രവർത്തനങ്ങൾ**

# അധ്യായം ഒന്ന് കവിത വിതയ്ക്കും ചിത്രങ്ങൾ



“മേഘങ്ങളാലുടുപ്പിട്ട  
മല, കുന്ദുക്കൾ, മേടുകൾ  
ആന മാൻ പന്നി പുലികൾ  
പോരതും മേളിച്ച കാടുകൾ,  
തെളിഞ്ഞൊളങ്ങൾ തൻ മുളി-  
പ്പാട്ടുമാഖ്യാനകുമാറുകൾ,  
.....  
.....”

‘മലയാളം’ എന്ന കവിതയിൽ വള്ളത്തോൾ നാരായണമനോൻ കേരളത്തിന്റെ പ്രകൃതിസൗന്ദര്യത്തെ വർണിച്ചത് നിങ്ങൾ ഇതിനകം പരിചയപ്പെട്ടതാണല്ലോ.

ഈ കവിത ചൊല്ലുമ്പോൾ പല ചിത്രങ്ങളും നമ്മുടെ മനസ്സിൽ രൂപപ്പെടുന്നുണ്ടല്ലോ? എന്തൊക്കെയാണവ?



ചിത്രം വരയ്ക്കുന്നതിന് കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഒട്ടേറെ സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾ ഉണ്ട്. അവയിലൊന്നാണ് കളർപെയിന്റ്.

- ◆ മേഘങ്ങൾ മുടിനിൽക്കുന്ന മലനിരകൾ
- ◆ ഓളങ്ങൾ ഇളകുന്ന പുഴകൾ
- ◆ .....
- ◆ .....

മനസ്സിൽ തോന്നുന്ന ഈ ചിത്രങ്ങൾ ഒന്നു വരച്ചാലോ?

നമ്മുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലെ KolourPaint എന്ന സോഫ്റ്റ് വെയർ ഉപയോഗിച്ച് ഈ പ്രവർത്തനം ചെയ്തു നോക്കാം.

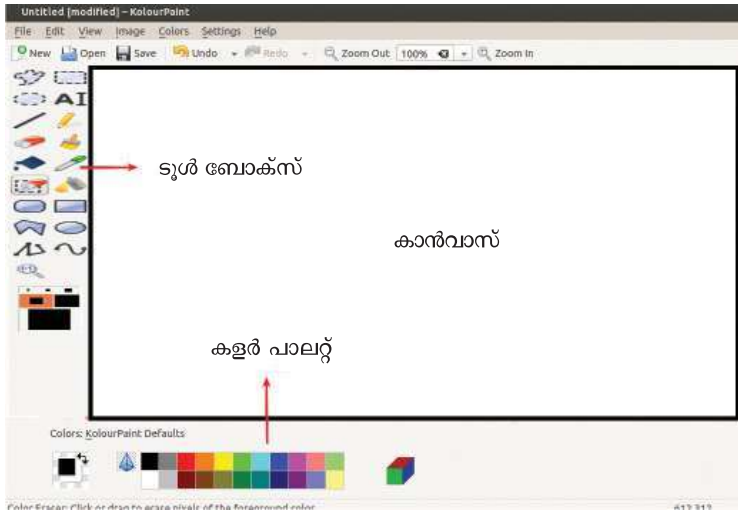
കവിതയിലെ പ്രകൃതിവർണന ചിത്രീകരിക്കാനുള്ള പ്രവർത്തനം തുടങ്ങാം.

### പ്രവർത്തനം 1.1

#### കളം തയാറാക്കാം

ചുവടെ നൽകിയ ക്രമത്തിൽ കളർപെയിന്റ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ തുറക്കാം.


Applications
 Graphics
 KolourPaint

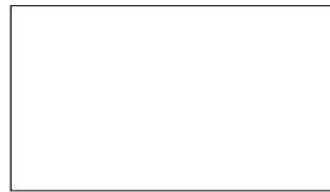


ചിത്രം 1.1 കളർപെയിന്റിന്റേ ജാലകം

KolourPaint സോഫ്റ്റ്‌വെയർ തുറന്നാൽ ആദ്യം കാണുന്നത് ചിത്രം വരയ്ക്കാനുള്ള കാൻവാസാണ് (ചിത്രം 1.1). ഇനി ടൂൾബോറിനെ ഓരോ ടൂളിലും മൗസ് പോയിന്റർ വച്ചുനോക്കൂ. ടൂളുകൾ എന്തൊക്കെയാണെന്ന് മനസ്സിലായില്ലേ? നിങ്ങൾ മുൻ ക്ലാസിൽ പഠിച്ച യപ്പെട്ട 'ടക്സ് പെയിന്റി'ലെ ചില ടൂളുകൾക്ക് സമാനമായവ കളർപെയിന്റിലും കാണാം.

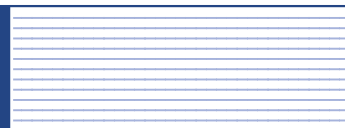
കാൻവാസ് മുഴുവനായും ചിത്രമാക്കണോ? ഒരു കളം വരച്ച് അതിനകത്ത് ചിത്രം വരയ്ക്കുന്നതല്ലേ കൂടുതൽ ഭംഗി?

ഇതിനായി, ടൂൾബോക്സിൽനിന്ന് Rectangle ടൂൾ  സെലക്ട് ചെയ്യുക. ഇനി കാൻവാസിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്, ഡ്രാഗ് ചെയ്തുനോക്കുക. ചതുരാകൃതിയിൽ ഒരു കളം തയ്യാറായില്ലേ. (ചിത്രം 1.2).



ചിത്രം 1.2 കാൻവാസിൽ കളം വരച്ചത്

ഈ പ്രവർത്തനം സേവ് ചെയ്യണമല്ലോ. ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ നിങ്ങളുടെ ക്ലാസിന്റെ ഫോൾഡറിൽ



**സേവ് ചെയ്യൽ**



Save Save document

ഐക്കണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് തുറന്നുവരുന്ന ജാലകത്തിൽ Name എന്നിടത്ത് ചിത്രത്തിന്റെ പേര് ടൈപ്പ് ചെയ്ത് Save ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ഇത് Save ചെയ്യൂ. ചിത്രത്തിന് ഒരു പേര് കൊടുക്കാൻ മറക്കരുതേ.

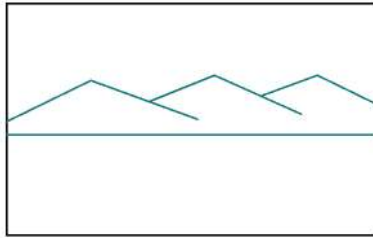
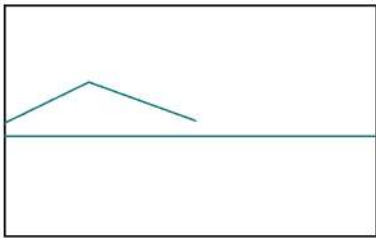
**പ്രവർത്തനം 1. 2**

**മലകളും മേശുകളും വരയ്ക്കാം**

കവി വർണിച്ച മലകളെ, നാം തയാറാക്കിയ കളത്തിനകത്ത് ചിത്രീകരിക്കാൻ എന്താണ് മാർഗ്ഗം?

ടൂൾബാറിലെ Line ടൂൾ  ഉപയോഗിച്ച് വരയ്ക്കുന്നത് ഇവിടെ വിശദീകരിക്കുന്നതുനോക്കൂ.

- ◆ ടൂൾബോക്സിൽനിന്ന് Line ടൂൾ എടുക്കുക.
- ◆ കളത്തിന്റെ ഒരറ്റത്തുനിന്ന് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്, ഡ്രാഗ് ചെയ്ത് മറുവശം ഒരു വര വരയ്ക്കുക.
- ◆ മലകൾ വരയ്ക്കാനായി ചിത്രത്തിൽ കാണുന്ന രീതിയിൽ (ചിത്രം 1.3, ചിത്രം 1.4) കാൻവാസിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്, ഡ്രാഗ് ചെയ്ത് വരച്ചുനോക്കൂ.



ചിത്രം 1.3, ചിത്രം 1.4 - മലകളും മേശുകളും വരയ്ക്കുന്നതിന്റെ ഘട്ടങ്ങൾ

വരച്ചത് തെറ്റിയോ? മായ്ക്കാമല്ലോ. Eraser ടൂൾ



ഉപയോഗിച്ച് തെറ്റിയ ഭാഗങ്ങൾ മായ്ക്കാം.




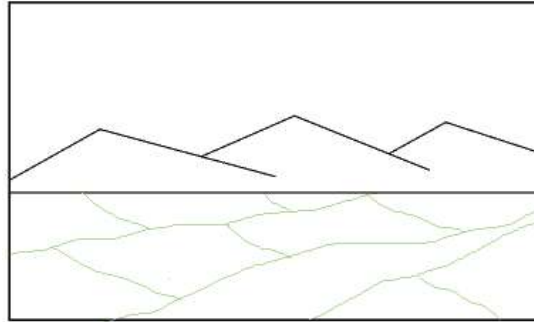
ഇറേസർ ടൂളിൽ ഡബിൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ വരച്ചതത്രയും മാഞ്ഞു പോകും. ഇക്കാര്യം ശ്രദ്ധിക്കേണോ....

Edit-Undo ചെയ്താൽ തിരിച്ചു കിട്ടുമല്ലോ....



വരയ്ക്കുന്നത് ഓരോ ഘട്ടത്തിലും Save ചെയ്യുന്നില്ലേ?


ഇനി പാടങ്ങളും മേടുകളും പുഴയും വരയ്ക്കണമല്ലോ. ഇതിന് Pen ടൂൾ  ഉപയോഗിക്കാം. (ചിത്രം 1.5)

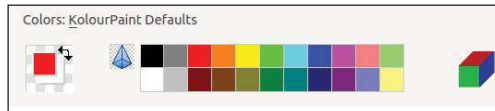


ചിത്രം 1.5 പാടങ്ങളും മേടുകളും പുഴയും വരയ്ക്കൽ

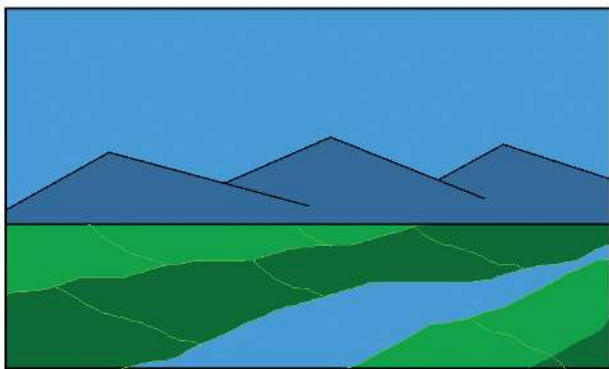
വരച്ചു കഴിഞ്ഞല്ലോ. ഇനി ചായം നിറയ്ക്കാം.

**പ്രവർത്തനം 1.3 - ചായം നിറയ്ക്കൽ**


മലകൾക്കും ആകാശത്തിനും സമതലത്തിനും Flood Fill ടൂൾ  ഉപയോഗിച്ച് കളർ പാലറ്റിൽനിന്ന് യോജിച്ച നിറങ്ങൾ എടുത്ത് നിറയ്ക്കേണ്ട ഭാഗത്ത് ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് നിറം നൽകാം. (ചിത്രം 1.6)

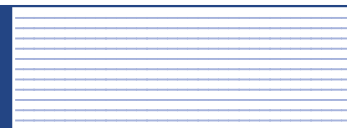


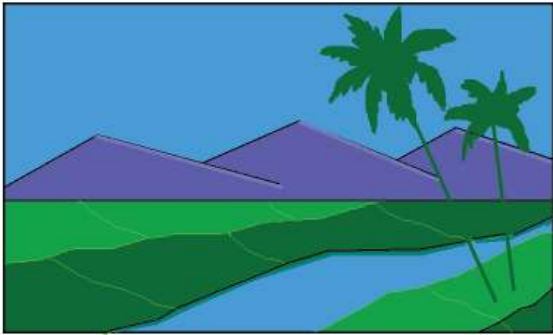
കളർ പാലറ്റ്



ചിത്രം 1.6 ചായം നിറയ്ക്കൽ

Brush ടൂൾ  ഉപയോഗിച്ച് ഒരു തെങ്ങ് കൂടി വരച്ചാലോ. ബ്രഷ് ടൂൾ തന്നെയല്ലേ സൗകര്യം? തെങ്ങിന്റെ തടി വരയ്ക്കാൻ Line ടൂൾ ഉപയോഗിച്ചുനോക്കൂ. (ചിത്രം 1.7)





ചിത്രം 1.7 ചിത്രത്തിൽ തെങ്ങുകൾ വരച്ചുചേർത്തപ്പോൾ

**പ്രത്യേകം ശ്രദ്ധിക്കണം...**

ചായം നിറയ്ക്കുമ്പോൾ ചിത്രം മുഴുവനായി നിറം പടരുന്നുവോ? വരച്ചപ്പോൾ ചെറിയ വിടവുണ്ടായതുകൊണ്ടായിരിക്കുമിത്. Edit മെനുവിൽനിന്ന് Undo ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് തൊട്ടു മുൻപ് ചെയ്ത പ്രവർത്തനം ഒഴിവാക്കാമല്ലോ. പെൻ ടൂൾ എടുത്ത് വിടവുണ്ടായ ഭാഗം വരച്ചു പൂർത്തിയാക്കിയ ശേഷം വീണ്ടും നിറം നൽകൂ.



ചിത്രം പൂർത്തിയാക്കല്ലോ. ഇനിയിൽ സൂക്ഷിച്ചു വയ്ക്കേണ്ട? ചിത്രം Save ചെയ്യൂ.

**പോളിഗൺ ടൂൾ ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ**

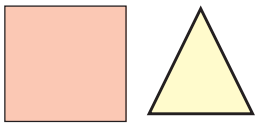


ബ്രഷ് ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് തെങ്ങു വരയ്ക്കാൻ വിഷമമുണ്ടോ? ഇതിനു പകരം Polygon ടൂൾ ഉപയോഗിച്ച് കാൻവാസിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് വരച്ചുനോക്കൂ.



**വിലയിരുത്താം**

1. നമ്മുടെ ദേശീയപതാക കളർപെയിന്റ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് വരയ്ക്കാൻ ഏതെല്ലാം ടൂളുകൾ ആവശ്യമായിവരും? (അശോകചക്രം വരയ്ക്കാൻ Circle ടൂളും Line ടൂളും ഉപയോഗിക്കാം.)

2.  തന്നിരിക്കുന്ന രൂപങ്ങൾ കളർപെയിന്റ് സോഫ്റ്റ്‌വെയറിൽ നിങ്ങൾ പരിചയപ്പെട്ട ടൂളുകളുപയോഗിച്ച് തയാറാക്കി സേവ് ചെയ്യൂ.

**തുടർപ്രവർത്തനങ്ങൾ**

- ◆ കളർ പെയിന്റ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് മലയാളം പാഠപുസ്തകത്തിലെ ‘ഭൂമി സനാഥയാണ്’ എന്ന കവിതയിലെ ആശയം ചിത്രീകരിക്കുക.
- ◆ സൂര്യാസ്തമയം നിരീക്ഷിച്ച് ചിത്രമാക്കുക.





ആകാശക്കാഴ്ചകൾ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ചിത്രീകരിക്കുന്നതിന് ധാരാളം സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾ ലഭ്യമാണ്. നമ്മുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിട്ടുള്ള 'സ്റ്റെല്ലേറിയം' എന്ന സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ചുള്ള പ്രവർത്തനങ്ങളാണ് ഇവിടെ പറയുന്നത്.

**പ്രവർത്തനം 2.1**

**ക്ലാസിൽ ഒരു ഗ്രഹണക്കാഴ്ച**

2010 ജനുവരി 15-ന് തിരുവനന്തപുരത്തുകണ്ട സൂര്യഗ്രഹണം ഏതുരീതിയിലാണ് ദൃശ്യമായതെന്ന് സ്റ്റെല്ലേറിയം സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് കണ്ടെത്തിയാലോ? താഴെ പറയുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്തുനോക്കാം.

- സ്റ്റെല്ലേറിയം സോഫ്റ്റ്‌വെയർ തുറക്കാം.



സ്റ്റെല്ലേറിയം തുറന്നുവരുമ്പോൾ ലഭിക്കുന്ന ജാലകം ശ്രദ്ധിക്കൂ (ചിത്രം 2.1).




ചിത്രം 2.1 സ്റ്റെല്ലേറിയം ജാലകം

സ്ക്രീനിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്, ഡ്രാഗ് ചെയ്തുനോക്കൂ. ആകാശത്തിന്റെ വ്യത്യസ്ത ഭാഗങ്ങൾ സ്ക്രീനിൽ കൊണ്ടുവരാനു സാധിക്കും.

മൗസിന്റെ സ്ക്രോൾ വീൽ മുന്നോട്ടും പിന്നോട്ടും ചലിപ്പിച്ച് ആകാശക്കാഴ്ചകൾ സൂം ഇൻ/സൂം ഔട്ട് ചെയ്യാം.

സ്ക്രീനിന്റെ ഇടതേ അറ്റത്തും ചുവട്ടിലും മൗസ് പോയിന്റർ എത്തിച്ചാൽ ടൂൾ ബാറുകൾ ദൃശ്യമാകും.



11:30	12:00	12:40	13:15	14:10	14:45	15:00
						

പട്ടിക 2.1 സൂര്യഗ്രഹണത്തിന്റെ വിവിധ ഘട്ടങ്ങൾ

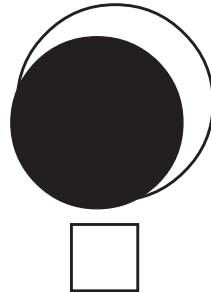
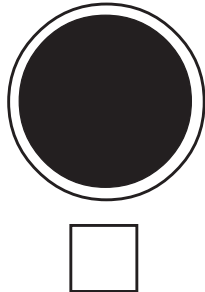
**പ്രവർത്തനം 2. 2**

**ഗ്രഹണം ഒരേസമയം വ്യത്യസ്ത സ്ഥലങ്ങളിൽ**



ഒരേസമയത്തുണ്ടാകുന്ന ഗ്രഹണം വിവിധ സ്ഥലങ്ങളിൽ ഒരുപോലെയാണോ ദൃശ്യമാവുന്നത്?

ലൊക്കേഷൻ കാസറഗോഡ് ആയി ക്രമീകരിച്ച് മുൻപു കണ്ട ഗ്രഹണം വീണ്ടും നിരീക്ഷിക്കുക. താഴെ കൊടുത്ത ചിത്രത്തിൽ ഏതിനോടാണ് ഈ ഗ്രഹണക്കാഴ്ചയ്ക്ക് സാമ്യം എന്നു കണ്ടെത്തി ശരി അടയാളം ഇടുക.



തിരുവനന്തപുരത്തുനിന്നും കാസറഗോഡ് നിന്നും കണ്ട സൂര്യഗ്രഹണങ്ങൾ തമ്മിൽ എന്തെങ്കിലും വ്യത്യാസമുണ്ടോ?

**പ്രവർത്തനം 2. 3**

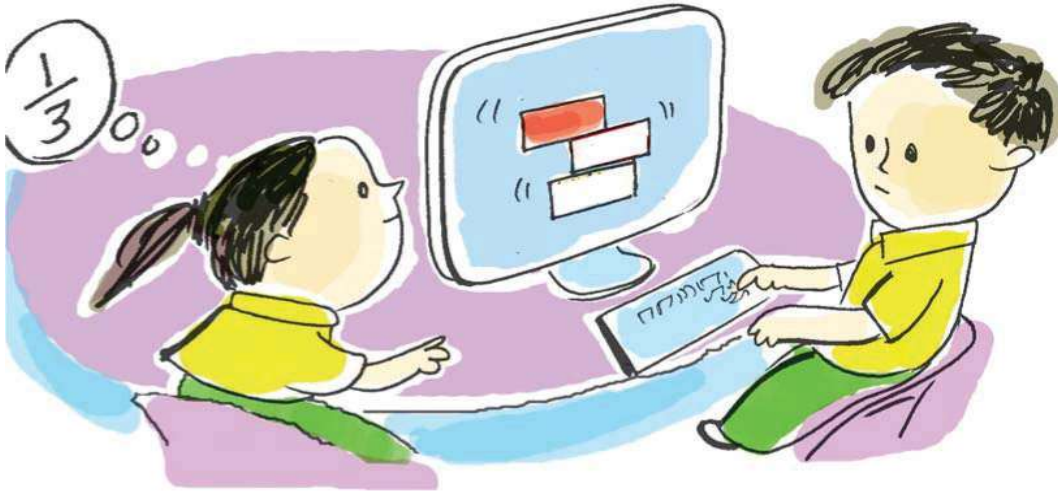
**വ്യത്യസ്ത ഗ്രഹണങ്ങൾ**

പട്ടിക 2.2 ൽ നൽകിയിരിക്കുന്ന സ്ഥലവും സമയവും സ്റ്റെല്ലേറിയം സോഫ്റ്റ് വെയറിൽ ക്രമീകരിക്കുക. തുടർന്ന് സൂര്യഗ്രഹണം ദൃശ്യമാവുന്ന രീതി കണ്ടെത്തി ഈ പട്ടിക പൂർത്തിയാക്കുക.



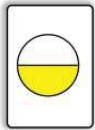
അധ്യായം മൂന്ന്

**ഭാഗങ്ങളും ഭാഗങ്ങളുടെ സംഖ്യകളും**



**ഭിന്നസംഖ്യാകാർഡ് കളി**

കളി ആരംഭിക്കുന്നതിന് ആദ്യം കാർഡുകൾ നിർമ്മിക്കണം. 20 കാർഡുകൾ തയ്യാറാക്കി അതിൽ 10 എണ്ണത്തിൽ  $1/2$ ,  $1/3$  ..... എന്നിങ്ങനെ ഭിന്നസംഖ്യകൾ എഴുതുക. ബാക്കി 10 എണ്ണത്തിൽ അവയെ സൂചിപ്പിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങൾ വരയ്ക്കണം.



ഇനി കാർഡുകൾ കുട്ടിക്കലർത്തി പങ്കെടുക്കുന്ന രണ്ടുപേർക്കുമായി വീതിക്കുക. കളി തുടങ്ങുന്ന ആൾ കൈയിലുള്ള ഒരു കാർഡ് ഇടണം. മറ്റേയാൾ അതിന് തുല്യമായ കാർഡ് ഇട്ടാൽ രണ്ട് കാർഡുകളും അയാൾക്ക് സ്വന്തമാക്കാം. ഇത്തരത്തിൽ കളി മുന്നോട്ടു പോയാൽ കൂടുതൽ കാർഡുകൾ കിട്ടിയ ആൾ ജയിക്കും. ഇത്തരം കളികൾ നിങ്ങൾക്കിഷ്ടമാണല്ലോ.

കാർഡുകൾ ഉപയോഗിച്ചുള്ള ഇത്തരം കളികൾ നമ്മുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലുമുണ്ട്. അതിലൊന്ന് പരിചയപ്പെടാം.

**പ്രവർത്തനം 3.1**

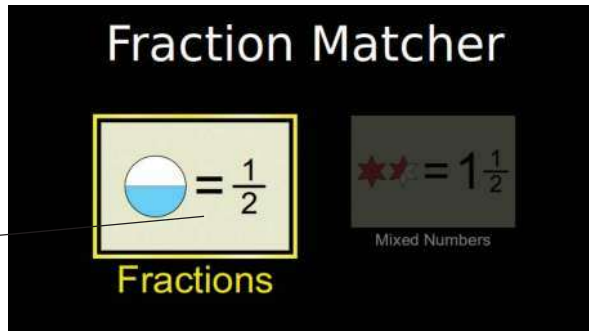
**ജോടികൾ കണ്ടെത്താം**

കമ്പ്യൂട്ടറിലെ ഫെറ്റ് (PhET) സോഫ്റ്റ്‌വെയർ വിഭാഗത്തിലുള്ള ഫ്രാക്ഷൻമാച്ചർ എന്ന ഗെയിമിലെ ഫ്രാക്ഷൻസ് (Fractions) തുറക്കാം.

Applications ⇨ School Resources ⇨ PhET ⇨ Fraction Matcher

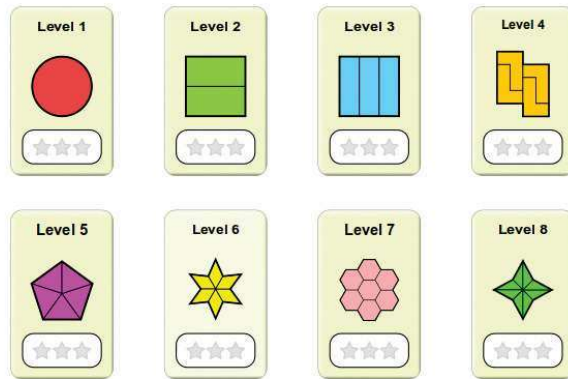


ഗെയിം ആരംഭിക്കുന്നതിന് ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യൂ.



തുറന്നുവരുന്ന ജാലകത്തിലെ (ചിത്രം 3.1) ഉചിതമായ ഘട്ടങ്ങൾ (Level) തിരഞ്ഞെടുത്ത് കളി തുടങ്ങാം.

Fractions: Choose your level!



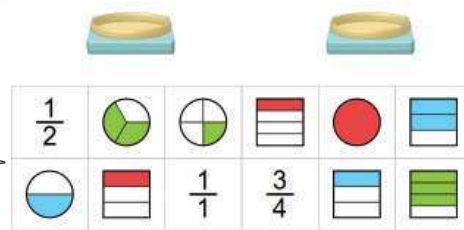
ഗെയിം പൂർത്തിയാക്കാൻ സമയം അറിയാൻ ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യൂ.



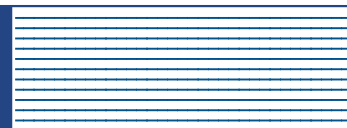
ചിത്രം 3.1 ലെവൽ ജാലകം



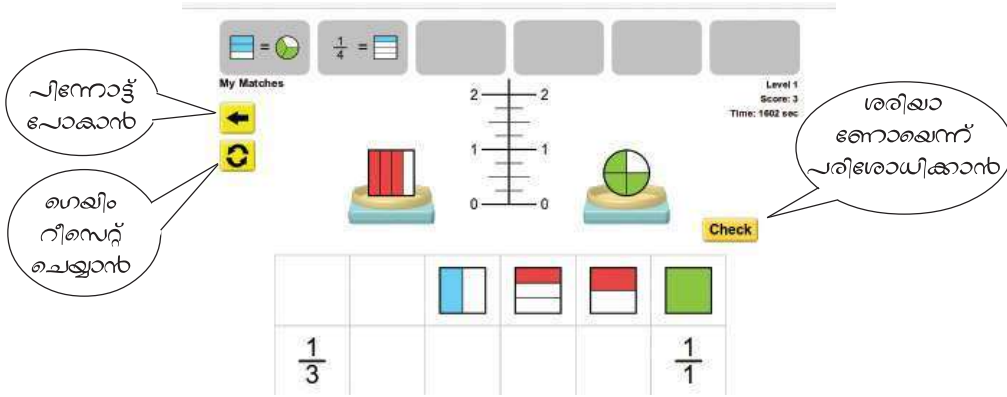
ഇവയിൽ നിന്നു തുല്യമാവെ (ഔട്രി കൾ) ത്രാസിന്റെ രണ്ടു തട്ടിലേക്കും വലിച്ചിടൂ.



ചിത്രം 3.2 ഫ്രാക്ഷൻമാച്ചർ ജാലകം

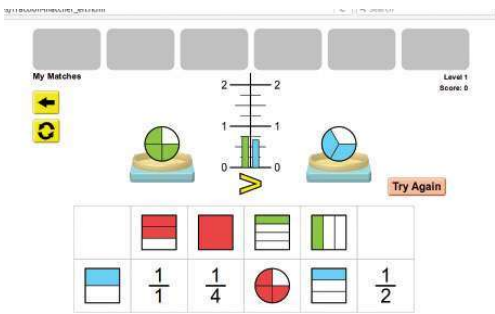




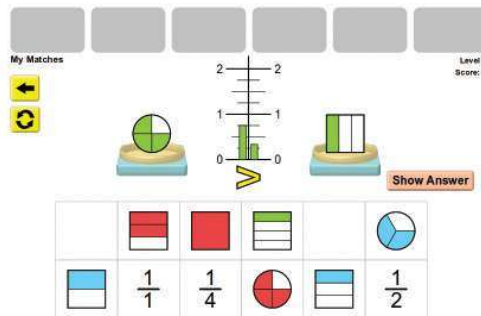


ചിത്രം 3.3 ഫ്രാക്ഷൻമാച്ചർ ജാലകം

ഓരോ ഘട്ടത്തിലും ആറ് ജോടികളെയാണ് കണ്ടെത്തേണ്ടത്. ശരിയായ ജോടികൾ തിരഞ്ഞെടുത്താൽ അവ ജാലകത്തിലെ (ചിത്രം 3.3) മുകൾ ഭാഗത്തെ കളങ്ങളിലേക്ക് നീങ്ങുന്നതാണ്.



ചിത്രം 3.4 ഫ്രാക്ഷൻമാച്ചർ ജാലകം



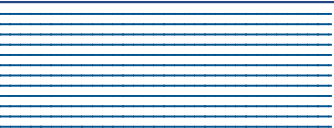
ചിത്രം 3.5 ഫ്രാക്ഷൻമാച്ചർ ജാലകം

തെറ്റായ രീതിയിലാണ് ക്രമീകരിക്കുന്നതെങ്കിൽ Try Again (ചിത്രം 3.4) എന്ന ബട്ടണിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ത്രാസിലെ ചിത്രത്തെ/ ഭിന്നത്തെ വലിച്ചു താഴേക്ക് കൊണ്ടുവന്ന് പകരം ശരിയായതിനെ ഉൾപ്പെടുത്തി ഗെയിം തുടരുക. വീണ്ടും തെറ്റിയാൽ Show Answer ബട്ടൺ (ചിത്രം 3.5) ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് അടുത്ത ജോടിയെ കണ്ടെത്തുക.

ശ്രദ്ധാപൂർവ്വം കളിച്ചാൽ.....  
 തെറ്റായ ശ്രമത്തിൽ വിജയിച്ചാൽ 2 പോയിന്റും  
 രണ്ടാതാണെങ്കിൽ 1 പോയിന്റുമാണ് ലഭിക്കുക.

**തുടർപ്രവർത്തനങ്ങൾ**

ഫ്രാക്ഷൻമാച്ചറിലെ മിശ്രഭിന്നങ്ങൾ (Mixed Numbers) എന്ന ഗെയിമിലെ പരമാവധി ഘട്ടങ്ങൾ പൂർത്തിയാക്കൂ.



അധ്യായം നാല്  
**അക്ഷരങ്ങളിൽ തൊടുമ്പോൾ...**



ഇതുപോലൊരു നോട്ടീസ് എന്റെ ക്ലാസ് മുറിയിലും പതിക്കണം.

അമ്മയുടെ കൂടെ ഡോക്ടറുടെ അടുത്ത് പോയതാണ് വർഷം. അപ്പോഴാണ് ശുചിത്വശീലങ്ങളും മായി ബന്ധപ്പെട്ട് അവിടെ പഠിച്ചിരിക്കുന്ന ചില നോട്ടീസുകൾ അവളുടെ ശ്രദ്ധയിൽപ്പെട്ടത്. ഇതു പോലൊരേണ്ണം തയ്യാറാക്കി ക്ലാസിൽ പഠിച്ചാലോ?

എന്തൊക്കെ വാക്യങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുത്താം? അവൾ ആലോചിച്ചു.

- ◆ I wash my hands before food.
- ◆ .....

പുറത്തേക്കിറങ്ങി വാക്കുകൾ ശരിയായ വിധത്തിൽ ചേർത്താൽ വാക്യങ്ങളാക്കുമല്ലോ...





ശുചിത്വവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് നാം പാലിക്കേണ്ട ശീലങ്ങൾ എഴുതിയല്ലോ.

*Hygienic Habits*

*I wash my hands before food*

.....

.....

.....

വർഷ തയാറാക്കാൻ ഉദ്ദേശിക്കുന്ന നോട്ടീസിന്റെ മാതൃക നോക്കൂ..

എന്തെല്ലാം പ്രത്യേകതകളാണ് ഇതിനുള്ളത്?

- ◆ തലക്കെട്ട് കട്ടികൂട്ടി എഴുതിയിരിക്കുന്നു.
- ◆ അടിവര നൽകിയിരിക്കുന്നു.
- ◆ .....
- ◆ .....

ഇത്തരത്തിലുള്ള ഒരു നോട്ടീസ് കമ്പ്യൂട്ടറുപയോഗിച്ച് തയാറാക്കാൻ എന്തെല്ലാം ചെയ്യേണ്ടിവരും?

- ◆ ടൈപ്പ് ചെയ്യാനുള്ള ഇടം വേണം.
- ◆ ഇതിൽ അക്ഷരങ്ങൾ ടൈപ്പ് ചെയ്യണം.
- ◆ .....

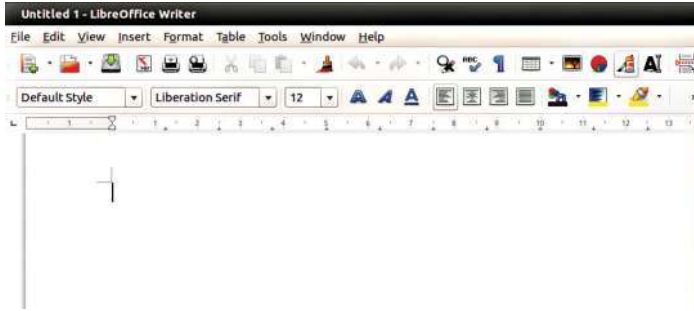
മുൻകൂട്ടാതെ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ടൈപ്പ് ചെയ്തത് ഓർമയില്ലേ. അക്ഷരങ്ങളും വാക്കുകളും നാം ഉദ്ദേശിക്കുന്ന രീതിയിൽ തയാറാക്കിയെടുക്കുന്നതിന് സഹായിക്കുന്ന ഒരു സോഫ്റ്റ്‌വെയർ കൂടി നമുക്ക് പരിചയപ്പെടാം. ഇത്തരത്തിലുള്ള ഒന്നാണ് ലിബർ ഓഫീസ് റൈറ്റർ.

**പ്രവർത്തനം 4.1**  
**വേഡ് പ്രോസസർ തുറക്കാം**

**ലിബർ ഓഫീസ് റൈറ്റർ**  
 ലേഖനങ്ങൾ, കത്തുകൾ, നോട്ടീസുകൾ തുടങ്ങിയവ ടൈപ്പ് ചെയ്തു തയാറാക്കാൻ സഹായിക്കുന്ന സോഫ്റ്റ് വെയറുകളാണ് വേഡ് പ്രോസസറുകൾ. ലിബർ ഓഫീസ് പാക്കേജിലെ വേഡ് പ്രോസസർ സോഫ്റ്റ്‌വെയറാണ് ലിബർ ഓഫീസ് റൈറ്റർ.



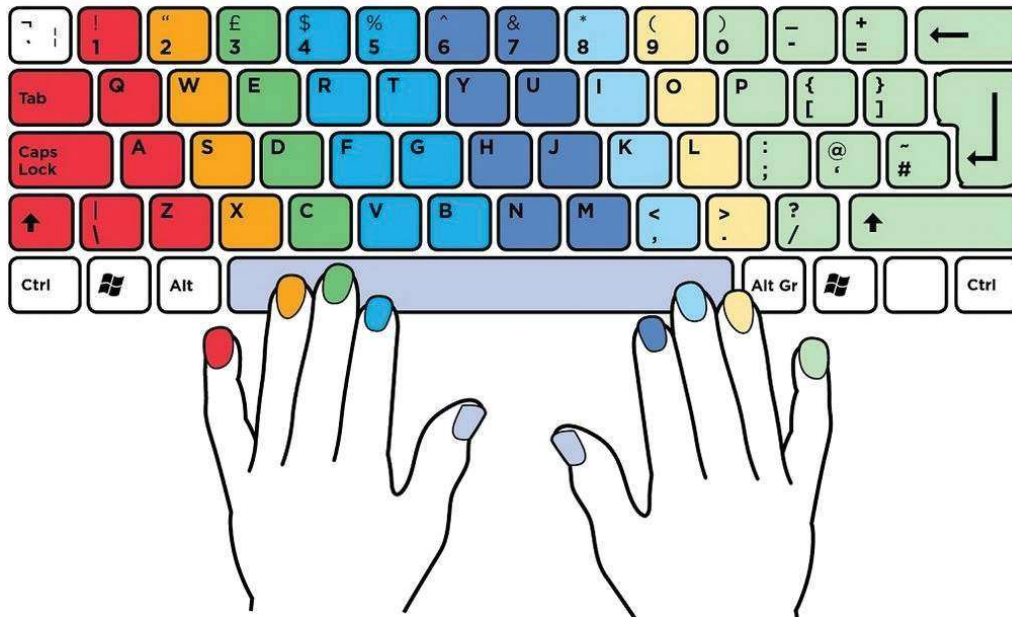
എന്ന ക്രമത്തിൽ ലിബർ ഓഫീസ് റൈറ്റർ തുറക്കാം.



ചിത്രം 4.1 വേഡ് പ്രോസസർ ജാലകം

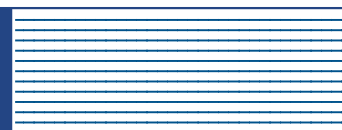
വേഡ് പ്രോസസർ ജാലകം തുറന്നു വന്നപ്പോൾ അതിൽ കുറഞ്ഞൊരു കറുത്തൊരു വര മിന്നുന്നതാണ് കാണുന്നില്ല - അതാണ് കഴുപ്പ്. നാം ടൈപ്പ് ചെയ്യുന്ന അക്ഷരങ്ങൾ കഴുപ്പ് നിൽക്കുന്ന സ്ഥലത്താണ് പ്രത്യക്ഷപ്പെടുക.

**കീബോർഡ് ഉപയോഗിക്കുമ്പോൾ.....**



ചിത്രം 4.2 ശരിയായ കീബോർഡ് ഉപയോഗം

- ◆ കീബോർഡ് ഉപയോഗിച്ച് ടൈപ്പ് ചെയ്യുമ്പോൾ വിരലുകൾ, ശരിയായ രീതിയിൽ കീകളുടെ മുകളിൽ വച്ച് ശീലിക്കണം. ചിത്രം 4.2 ലെ കീബോർഡിലെ കീകളുടെ നിറവും വിരലുകളിലെ നഖങ്ങളുടെ നിറവും ശ്രദ്ധിക്കുമല്ലോ.
- ◆ തള്ളവിരലുകൾ സ്പേസ് കീ അമർത്താൻ ഉപയോഗിക്കാം.



പ്രവർത്തനം 4.2

ടൈപ്പ് ചെയ്ത് തുടങ്ങാം

വലിയ അക്ഷരങ്ങൾ കീട്ടാൻ Shift കീ അമർത്തി ടൈപ്പ് ചെയ്താൽ മതി.



നോട്ടീസിലെ വാക്യങ്ങൾ നമുക്ക് ടൈപ്പ് ചെയ്യാം...

Hygienic Habits എന്ന തലക്കെട്ടുനോക്കൂ..

അതിൽ H എന്ന അക്ഷരം വലിയ അക്ഷരമായി (Capital) വരാൻ എന്താണ് ചെയ്യേണ്ടത്?

വാക്കുകൾക്കിടയിൽ സ്ഥലം നൽകുന്നതിന് നമുക്ക് സ്പേസ്കീ ഉപയോഗിക്കാം.



അടുത്ത വരിയിലേക്ക് പോകാൻ എന്തു ചെയ്യും?

പ്രവർത്തനം 4.3

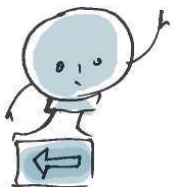
കുടുതൽ വരികൾ ചേർക്കാം

തലക്കെട്ട് ടൈപ്പ് ചെയ്തുകഴിഞ്ഞല്ലോ. കഴ്സർ ഇപ്പോഴുള്ളത് Hygienic Habits എന്നതിന്റെ അവസാനഭാഗത്തല്ലേ? അടുത്ത വാക്ക് ടൈപ്പ് ചെയ്താൽ കഴ്സർ നിൽക്കുന്ന സ്ഥലത്തല്ലേ വരുക?

കഴ്സർ അടുത്ത വരിയിലെത്തിക്കാൻ എന്റർ കീ അമർത്തിയാൽ മതി.

ടൈപ്പ് ചെയ്യുമ്പോൾ അക്ഷരങ്ങൾ തെറ്റിപ്പോയാൽ എന്തുചെയ്യും?

തെറ്റിയ അക്ഷരങ്ങൾ മാച്ചുകളയാൻ Delete, Backspace കീകൾ ഉപയോഗിക്കാം.



കഴ്സറിന്റെ പിന്നിലുള്ള അക്ഷരം മാച്ചുകളയാൻ ടൊൻ മതി.

കഴ്സറിന്റെ മുന്നിലുള്ള അക്ഷരം മാച്ചുകളയാൻ ടൊൻ മതി.



**പ്രവർത്തനം 4.4**

**തലക്കെട്ടു വലുതാക്കാം..**

വലുപ്പം കുട്ടുന്നതിന് പദം സെലക്ട് ചെയ്തതിനുശേഷം ഫോണ്ട് വലുപ്പം കുട്ടിയാൽ മതി.(ചിത്രം 4.3)



ചിത്രം 4.3 ഫോണ്ട് സൈസ് ടൂൾ



തലക്കെട്ടെഴുതുവോൾ...  
തലക്കെട്ടെഴുതുവോൾ വലുപ്പം കുട്ടുകയോ കട്ടി കുട്ടുകയോ ചെയ്താൽ പെട്ടെന്ന് ശ്രദ്ധയിൽ പതിയില്ലേ.



സെലക്ട് ചെയ്യുന്നതിന്....  
സെലക്ട് ചെയ്യേണ്ട വാക്യത്തിനു മുൻപിൽ കഴ്സർ എത്തിച്ചശേഷം ഡ്രാഗ് ചെയ്ത് സെലക്ട് ചെയ്യാം. വാക്യത്തിനു മുൻപിൽ കഴ്സർ എത്തിച്ചശേഷം Shift കീ അമർത്തി Arrow key ഉപയോഗിച്ചും സെലക്ട് ചെയ്യാം.

തലക്കെട്ട് മധ്യഭാഗത്തായി ക്രമീകരിക്കുന്നതെങ്ങനെയാണത്?



**പ്രവർത്തനം 4.5**

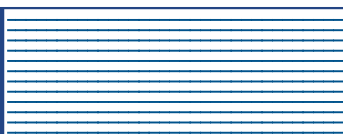
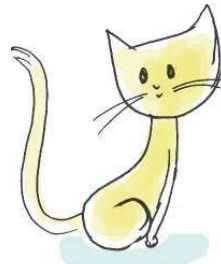
**തലക്കെട്ട് ക്രമീകരിക്കാം**

തലക്കെട്ട് മധ്യഭാഗത്തായി ക്രമീകരിക്കുന്നതിന് പദത്തിലെവിടെയെങ്കിലും കഴ്സർ വച്ചതിനുശേഷം ടൂൾബാറിലെ Center ടൂളിൽ (ചിത്രം 4.4) ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.



ചിത്രം 4.4 അലൈൻമെന്റ് ടൂൾ

അക്ഷരങ്ങൾ ഇടതുഭാഗത്തോ വലതുഭാഗത്തോ ചേർത്ത് ക്രമീകരിക്കണമെങ്കിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യേണ്ട ടൂളെന്താണെന്ന് കണ്ടെത്താമോ?

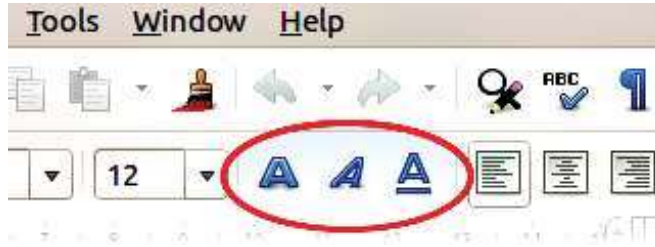


**പ്രവർത്തനം 4.6**

**തലക്കെട്ടിന്റെ കട്ടി കുട്ടാം**

കട്ടി കുട്ടുന്നതിന് പദങ്ങൾ സെലക്ട് ചെയ്ത ശേഷം ചിത്രത്തിലെ ടൂൾബാറിൽ (ചിത്രം 4.5) അടയാളപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്ന ടൂളുകളിൽ ആദ്യത്തേതിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്തുനോക്കുക.

ഇപ്പോൾ അക്ഷരങ്ങൾക്ക് മാറ്റം സംഭവിച്ചില്ലേ? ഇനി പട്ടിക 4.1 പൂർത്തിയാക്കൂ.....



ചിത്രം 4.5 സ്റ്റൈൽ ടൂൾ

ടൂൾ	ഉപയോഗം
	അക്ഷരത്തിന് കട്ടി കുട്ടുന്നതിന് (Bold)
	.....
	.....

പട്ടിക 4.1 അക്ഷര ഫോർമാറ്റിങ്

തയ്യാറാക്കിയ നോട്ടീസ് കമ്പ്യൂട്ടറിൽ എവിടെ സൂക്ഷിക്കും?



**പ്രവർത്തനം 4.7**

**നോട്ടീസ് സേവ് ചെയ്യാം**

കമ്പ്യൂട്ടറിൽ തയ്യാറാക്കിയ ചിത്രം സേവ് ചെയ്ത് സൂക്ഷിക്കുന്നതെങ്ങനെയെന്ന് മുൻ അധ്യായത്തിൽ പരിചയപ്പെട്ടിട്ടുണ്ടല്ലോ. തയ്യാറാക്കിയ നോട്ടീസ് home ഫോൾഡറിലെ നിങ്ങളുടെ ക്ലാസ് ഫോൾഡറിൽ ടീച്ചറുടെ സഹായത്തോടെ സേവ് ചെയ്യൂ.



**ഫയൽ സേവ് ചെയ്യുമ്പോൾ.....**  
 ഹോമിനകത്തെ ക്ലാസ് ഫോൾഡറിനുള്ളിൽ നിങ്ങളുടെ പേരിൽ ഫോൾഡർ നിർമ്മിച്ച് അതിനകത്താണ് ഫയലുകൾ സേവ് ചെയ്യേണ്ടത്.

ലിബർട്രാഫീസ് റെറ്ററിൽ ഇനിയും നിരവധി സൗകര്യങ്ങളുണ്ട്. അവയെല്ലാം നമുക്ക് ഉയർന്ന ക്ലാസുകളിൽ പഠിക്കാം.

 **വിലഖിരുത്താം**

1. ഗ്രീൻക്ലബ്ബ് പ്രവർത്തനത്തിന്റെ ഭാഗമായി സ്കൂളിലെ വിവിധ സ്ഥലങ്ങളിൽ പതിപ്പിക്കുന്നതിനുവേണ്ടി താഴെ പറയുന്ന വാക്യങ്ങൾ ടൈപ്പ് ചെയ്ത് തയ്യാറാക്കുക.

- ◆ AVOID PLASTICS
- ◆ Please Don't Waste Water
- ◆ This is your area  
KEEP CLEAN

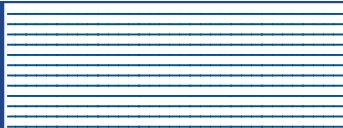
2. താഴെ കൊടുത്ത വാക്കുകൾ യോജിച്ച വിധത്തിൽ ചേർത്ത് വാക്യങ്ങളാക്കി ടൈപ്പ് ചെയ്യുക.

My	house	is	big
			small
	shirt		red
			green

3. ഹിരോഷിമാ ദിനത്തോടനുബന്ധിച്ച് കുട്ടികൾക്ക് യുദ്ധവിരുദ്ധരാലിയിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നതിനുവേണ്ടി “No War No More War” എന്ന വാക്യമുൾപ്പെടുന്ന ഒരു പ്ലക്കാർഡ് തയ്യാറാക്കുക.

 **തുടർപ്രവർത്തനങ്ങൾ**

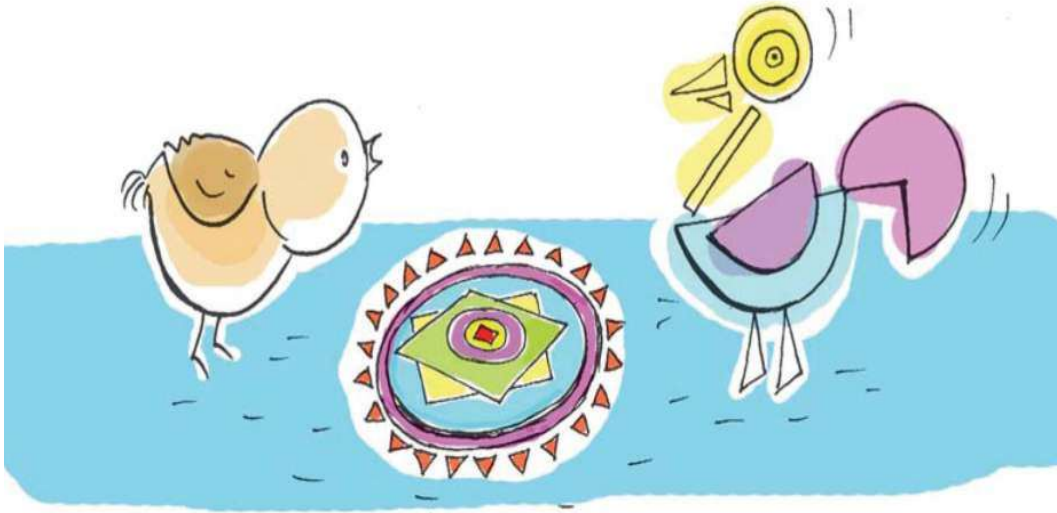
- ◆ മഴക്കാലരോഗങ്ങൾക്കെതിരെ സ്വീകരിക്കാവുന്ന മുൻകരുതലുകളെക്കുറിച്ച് ഒരു നോട്ടീസ് ലിബർട്രാഫീസ് റെറ്ററിൽ തയ്യാറാക്കുക.
- ◆ നിങ്ങളുടെ പേരും ക്ലാസും സ്കൂളിന്റെ പേരും ഉൾപ്പെടുന്ന ഒരു അഡ്രസ്സ് ടൈപ്പ് തയ്യാറാക്കുക.
- ◆ ഇംഗ്ലീഷ് ക്ലബ്ബിന്റെ ഉദ്ഘാടനവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് സ്കൂളിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കുന്നതിനുവേണ്ടി ഒരു നോട്ടീസ് തയ്യാറാക്കുക.





അധ്യായം അഞ്ച്

# വൃത്തചിത്രങ്ങൾ

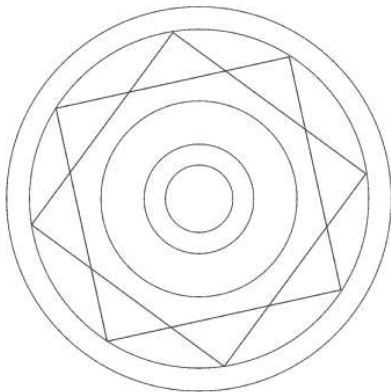


കോഴിയമ്മ കുഞ്ഞിക്കോഴിക്കായി തയാറാക്കിയ ഓണപ്പൂക്കളും ശ്രദ്ധിക്കൂ....

ഈ പൂക്കളിൽ ചില ജ്യോമിതീയരൂപങ്ങളില്ലേ? എന്തെല്ലാമാണ് അവ?

- ◆ വൃത്തം
- ◆ ത്രികോണം
- ◆ .....
- ◆ .....

പൂക്കളനിർമ്മാണത്തിൽ ഒഴിവാക്കാൻ പറ്റാത്ത ഒരു രൂപമാണല്ലോ വൃത്തം...



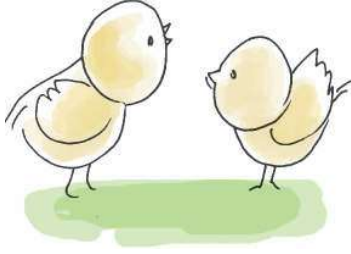
ഗണിതപാഠപുസ്തകത്തിലെ 'വൃത്തങ്ങൾ' എന്ന അധ്യായത്തിൽ വൃത്തങ്ങളുടെ നിർമ്മിതിയും അവയുടെ പ്രത്യേകതകളും നിങ്ങൾ പഠിച്ചിട്ടുണ്ടല്ലോ.

പൂക്കളനിർമ്മാണത്തിനായി വരച്ച വൃത്തങ്ങൾ (ചിത്രം 5.1) ശ്രദ്ധിക്കുക. എന്തെല്ലാമാണ് പ്രത്യേകതകൾ?

ചിത്രം 5.1 പൂക്കളത്തിനായി വരച്ച രൂപങ്ങൾ

.....  
 .....

ഒരു കേന്ദ്രവും  
 വ്യത്യസ്ത ആരങ്ങളുള്ള  
 മുള്ള വൃത്തങ്ങൾ.



നമുക്ക് ഇത്തരം വൃത്തങ്ങൾ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ  
 വരച്ചാലോ...

ജ്യാമിതീയരൂപങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാൻ സഹായിക്കുന്ന  
 സോഫ്റ്റ് വെയറാണ് ജിയോജിബ്ര (GeoGebra).  
 ഇതുപയോഗിച്ച് വിവിധ ജ്യാമിതീയരൂപങ്ങളും  
 പാഠേണുകളും നിർമ്മിക്കാം.

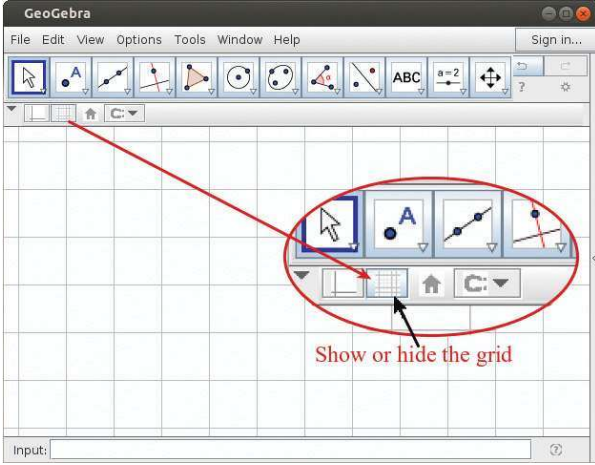
**പ്രവർത്തനം 5.1**

**വൃത്തത്തിനുള്ളിലെ വൃത്തങ്ങൾ**

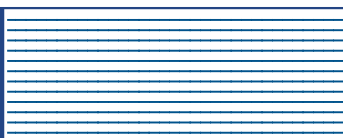
- ◆ ജിയോജിബ്ര സോഫ്റ്റ് വെയർ തുറക്കാം.

Applications ⇨ Education ⇨ GeoGebra

- ◆ തുറന്നുവരുന്ന ജാലകത്തിൽ ഗ്രിഡുകൾ ഉൾപ്പെടുത്താം (ചിത്രം 5.2).
- ◆ ജിയോജിബ്രയിൽ ഗ്രിഡുകൾ ഉൾപ്പെടുത്താൻ ടൂൾ പാനലിനു താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന Show or hide grid ടൂൾ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ മതി. ഈ ടൂൾ രണ്ടു തവണ ക്ലിക്ക് ചെയ്താൽ എന്താണ് സംഭവിക്കുന്നതെന്ന് പരിശോധിക്കൂ.



ചിത്രം 5.2 ഗ്രിഡുകൾ ഉൾപ്പെടുത്തിയ ജാലകം

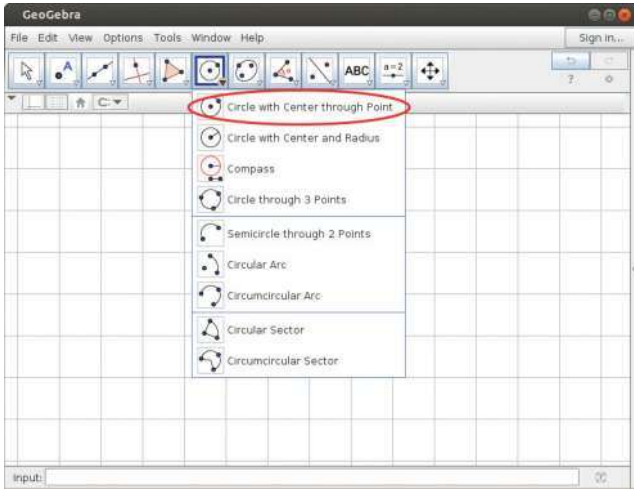




ഒരേ കേന്ദ്രവും വ്യത്യസ്ത ആരവുമുള്ള വൃത്തങ്ങൾ ജിയോജിബ്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് വരയ്ക്കാം...

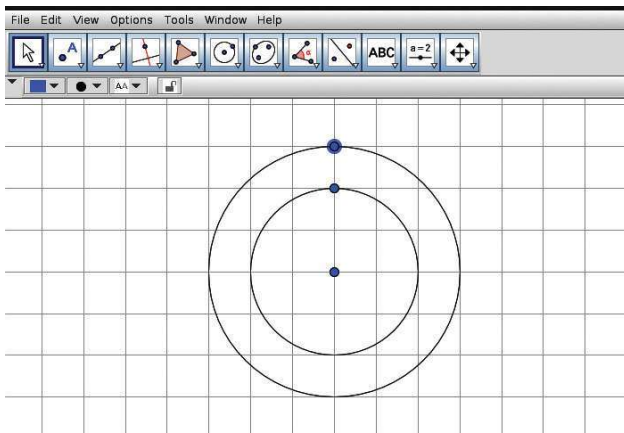
◆  (Circle with Center and through Point)

എന്ന ടൂൾ സെലക്ട് ചെയ്യുക (ചിത്രം 5.3).



ചിത്രം 5.3 ടൂൾ സെലക്ട് ചെയ്യുന്ന ജാലകം

- ◆ വൃത്തകേന്ദ്രത്തിനുവേണ്ടി പ്രതലത്തിൽ ഏതെങ്കിലും ബിന്ദു ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. ഗ്രിഡുകൾ കൂട്ടിമുട്ടുന്ന ബിന്ദുക്കളായാൽ കൃത്യതയോടെ വരയ്ക്കാം.
- ◆ വൃത്തം കടന്നുപോകാൻ ഉചിതമായ മറ്റൊരു ബിന്ദു ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
- ◆ കേന്ദ്രം മാറാതെ ആരം വ്യത്യസ്തമായ വൃത്തങ്ങൾ വരയ്ക്കുക. (ചിത്രം 5.4)



ചിത്രം 5.4 ഒരേ കേന്ദ്രമുള്ള വൃത്തങ്ങൾ

നിങ്ങൾ വരച്ച വൃത്തങ്ങളുടെ ആരം, വ്യാസം എന്നിവ കണ്ടെത്തി പട്ടികപ്പെടുത്തൂ (പട്ടിക 1.1).

	ആരം	വ്യാസം
ഒന്നാമത്തെ വൃത്തം		

പട്ടിക 1.1 വൃത്തങ്ങളുടെ ആരവും വ്യാസവും



വൃത്തത്തിന്റെ ആരവും വ്യാസവും തമ്മിലുള്ള ബന്ധം എന്ത്?

.....

**പ്രവർത്തനം 5.2**

**ഗണിതപുക്കളനിർമ്മാണം**

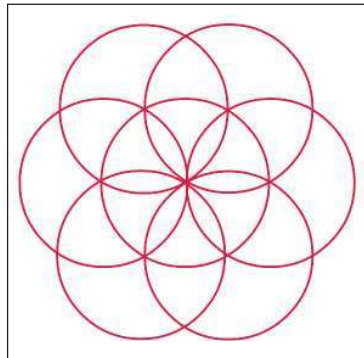
ഇനി നമുക്ക് വൃത്തങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ഇവിടെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന പുക്കളം (ചിത്രം 5.5) നിർമ്മിക്കാം.

ഈ ചിത്രത്തിലെ വൃത്തങ്ങളുടെ പ്രത്യേകതയെന്താണ്?


.....

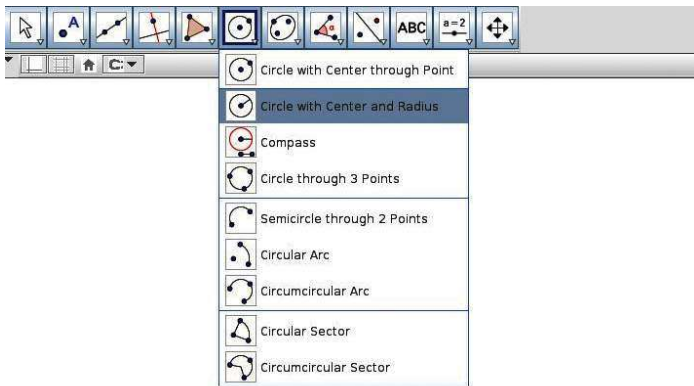
.....

ഈ ചിത്രത്തിനായി വൃത്തം വരയ്ക്കാൻ താഴെ കാണിച്ചിരിക്കുന്ന രീതി ഉപയോഗിക്കാം.

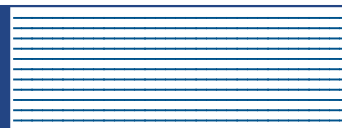


ചിത്രം 5.5 പുക്കളം

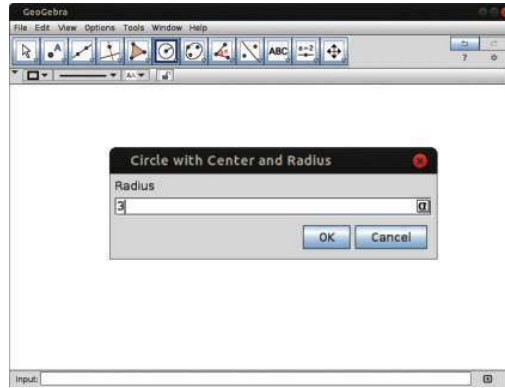
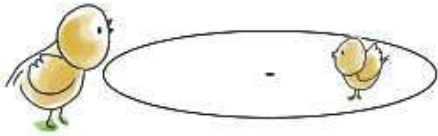
(Circle with Center and Radius)  എന്ന ടൂൾ സെലക്ട് ചെയ്യുക (ചിത്രം 5.6).



ചിത്രം 5.6 ആരം നൽകി വൃത്തം വരയ്ക്കുന്ന ജാലകം

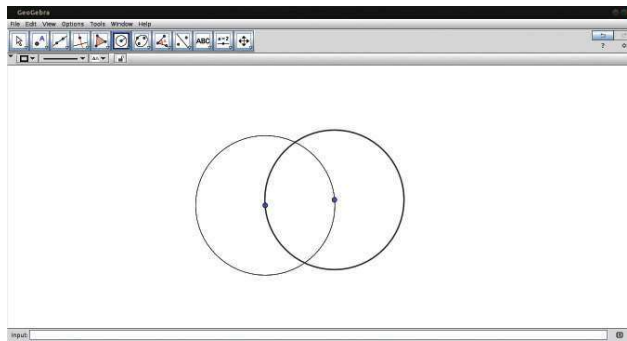


- ◆ വൃത്തം വരയ്ക്കുന്നതിന് ഒരു പ്രതലത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ആവശ്യമായ ആരം നൽകുക (ചിത്രം 5.7).



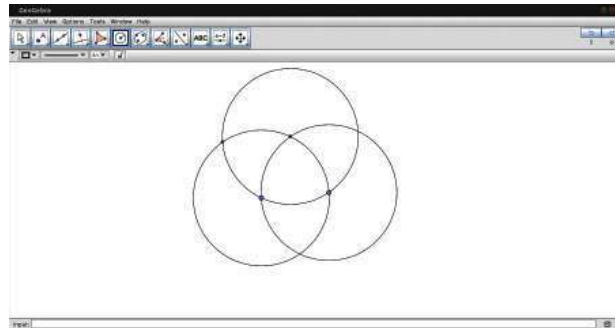
ചിത്രം 5.7 ആരത്തിന്റെ അളവ് നൽകുന്ന ജാലകം

- ◆ ഇനി ഈ വൃത്തത്തിലെ ഏതെങ്കിലും ബിന്ദുവിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് വീണ്ടും അതേ ആരം തന്നെ നൽകുക.(ചിത്രം 5.8)



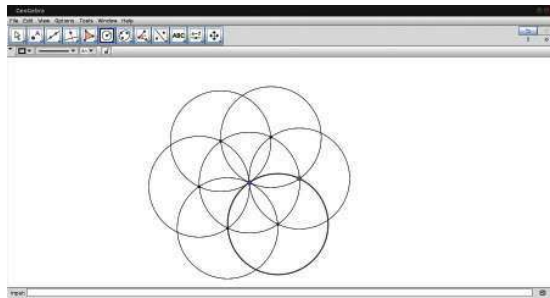
ചിത്രം 5.8 വൃത്തത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് രണ്ടാമത്തെ വൃത്തം

- ◆ രണ്ടു വൃത്തങ്ങൾ കൂട്ടിമുട്ടുന്ന ബിന്ദു കേന്ദ്രമാക്കി വീണ്ടും വൃത്തം വരയ്ക്കുക, അതേ ആരം നൽകുക (ചിത്രം 5.9).



ചിത്രം 5.9 വൃത്തങ്ങൾ കൂട്ടിമുട്ടുന്ന ബിന്ദു കേന്ദ്രമാക്കി അടുത്ത വൃത്തം

- ◆ എല്ലാ വൃത്തങ്ങളും വരച്ച് ചിത്രം പൂർത്തിയാക്കുക. (ചിത്രം 5.10)

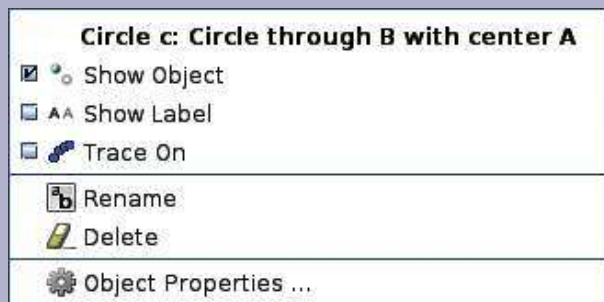


ചിത്രം 5.10 ഗണിതപുക്കളം

വരച്ച ചിത്രങ്ങൾ നിങ്ങളുടെ ഫോൾഡറിൽ സേവ് ചെയ്യൂ.

**വൃത്തങ്ങൾക്കു നിറം നൽകാം**

വൃത്തങ്ങളെ Right Click ചെയ്ത് Object Properties സെലക്ട് ചെയ്യൂ..



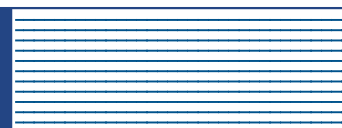
Color Tab ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് യോജിച്ച നിറങ്ങൾ നൽകി ആകർഷകമാക്കൂ..

**വൃത്തം വരയ്ക്കാനുള്ള മാർഗങ്ങൾ.....**

ജിയോജിബ്രയിൽ വൃത്തങ്ങൾ വരയ്ക്കാൻ പല മാർഗങ്ങളുണ്ട്.

	Circle with Center through Point	കേന്ദ്രവും വൃത്തം കടന്നുപോകുന്ന ബിന്ദുവും ഉപയോഗിച്ച്.
	Circle with Center and Radius	കേന്ദ്രവും ആരവും നൽകിക്കൊണ്ട്.
	Compass	ആരത്തിന്റെ നീളവും കേന്ദ്രവും നൽകി.
	Circle through 3 Points	വൃത്തം കടന്നുപോകുന്ന മൂന്നു ബിന്ദുക്കൾ ഉപയോഗിച്ച്.

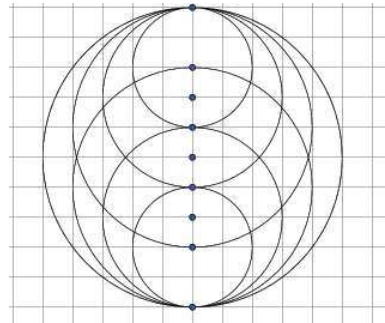
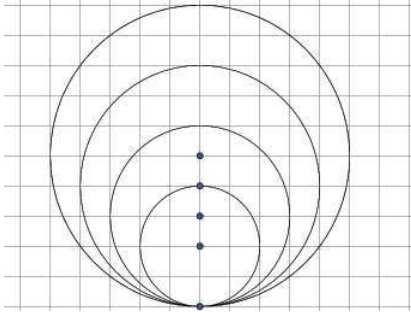
ഗണിത തത്വങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് ധാരാളം പ്രവർത്തനങ്ങൾ ജിയോജിബ്രയിൽ സാധ്യമാണ്. കൂടുതൽ കാര്യങ്ങൾ നമുക്ക് ഉയർന്ന ക്ലാസുകളിൽ പഠിക്കാം.





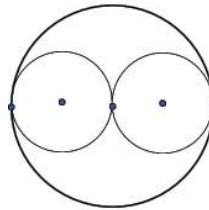
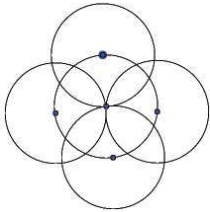
വിലയിരുത്താം

- ◆ 5 സെ.മീ. ആരമുള്ള വൃത്തം വരയ്ക്കുക. ഈ വൃത്തത്തിലെ രണ്ടു ബിന്ദുക്കളിലൂടെ കടന്നുപോകുന്ന മറ്റൊരു വൃത്തം വരയ്ക്കുക.
- ◆ പരസ്പരം കേന്ദ്രങ്ങളിലൂടെ കടന്നുപോകുന്ന രണ്ടു വൃത്തങ്ങൾ വരയ്ക്കുക.
- ◆ താഴെ നൽകിയിരിക്കുന്ന ചിത്രങ്ങൾ വരയ്ക്കുക.

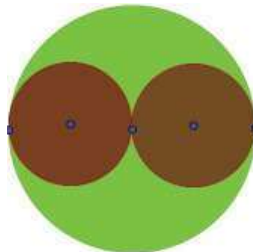
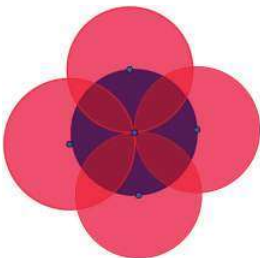


തുടർപ്രവർത്തനങ്ങൾ

ഈ ചിത്രങ്ങൾ ജിയോജിബ്ര ഉപയോഗിച്ച് വരച്ചുനോക്കൂ...



വൃത്തങ്ങളുടെ Object Properties സെലക്ട് ചെയ്ത്, Color ടാബിലെ Opacity വർദ്ധിപ്പിച്ച് താഴെ കാണുന്ന ചിത്രങ്ങളാക്കുക.







താഴെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന കവിതാശകലം കൂടി ഉൾപ്പെടുത്തിയാലോ?

ഒരു തൈ നടുമ്പോൾ  
ഒരു തണൽ നടുന്നു

ഇവ ഉൾപ്പെടുത്തി മരം സംരക്ഷിക്കേണ്ടതിന്റെ ആവശ്യകതയുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് പോസ്റ്റർ തയ്യാറാക്കാം.

പോസ്റ്ററിലെ വാക്യങ്ങൾ ടൈപ്പ് ചെയ്യുന്നതിന് നാം നേരത്തേ പരിചയപ്പെട്ട ലിബർഭാഫീസ് റൈറ്റർ ഉപയോഗിക്കാമല്ലോ. എങ്ങനെയാണ് മലയാളത്തിൽ ടൈപ്പ് ചെയ്യുക?

താഴെയുള്ള ചിത്രം നോക്കുക.

ശരിയായ രീതിയിൽ കീബോർഡ് ഉപയോഗിക്കാൻ ചിത്രം 6.1 നിങ്ങളെ സഹായിക്കും.



ചിത്രം 6.1 മലയാളം കീബോർഡ് ലേഔട്ട്



ഹോം ഫോൾഡറിലെ School Resources എന്ന ഫോൾഡറിലുള്ള tree.ott എന്ന ഫയൽ തുറന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്ത് തുടങ്ങിക്കൊള്ളൂ.

വേഡ് പ്രോസസർ തുറന്ന് File – Open എന്ന ക്രമത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് home ഫോൾഡറിനകത്തുള്ള School Resources ലെ tree.ott എന്ന ഫയൽ സെലക്ട് ചെയ്ത് Open ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക. തുറന്നുവന്ന ഫയൽ സേവ് ചെയ്യാൻ മറക്കരുതേ...

**കീബോർഡ് ഇൻഡിക്കേറ്റർ**

ഡസ്ക്ടോപ്പിന്റെ മുകൾഭാഗത്തുള്ള പാനലിലെ കീബോർഡ് ഇൻഡിക്കേറ്ററിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് മലയാളം സെലക്ട് ചെയ്ത് കീബോർഡ് ലേഔട്ട് മലയാളത്തിലേക്കു മാറ്റാം.



ചിത്രം 6.2 കീബോർഡ് ഇൻഡിക്കേറ്റർ

കീബോർഡ് ലേഔട്ട് എങ്ങനെ മലയാളത്തിലേക്കു മാറ്റും?



**പ്രവർത്തനം 6.1**

**മലയാളം കീബോർഡ് പരിചയപ്പെടാം**

മരം ഒരു വരം എന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്യാൻ ഏതെല്ലാം കീകളാണ് നിങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കുക?

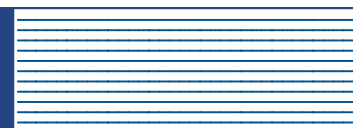


മരം	ഒരു	വരം									
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;">മ</td> <td style="width: 33%;">ര</td> <td style="width: 33%;">ം</td> </tr> </table>	മ	ര	ം	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;">ഒ</td> <td style="width: 33%;">ര</td> <td style="width: 33%;">ു</td> </tr> </table>	ഒ	ര	ു	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;">വ</td> <td style="width: 33%;">ര</td> <td style="width: 33%;">ം</td> </tr> </table>	വ	ര	ം
മ	ര	ം									
ഒ	ര	ു									
വ	ര	ം									

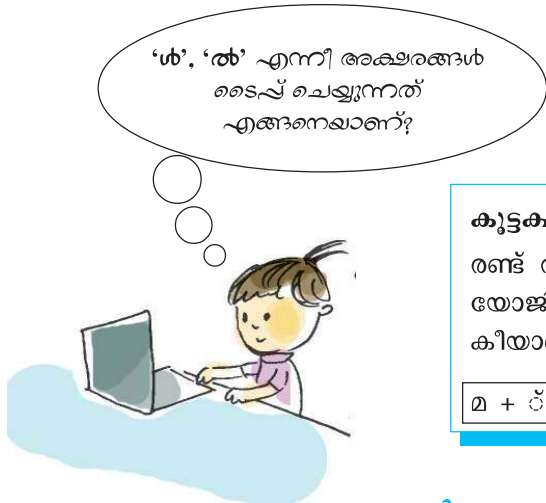
കീകൾ അമർത്തേണ്ട ക്രമം കണ്ടെത്തുന്നതിന് ചിത്രം 6.1 ലെ കീബോർഡ് ലേഔട്ടുമായി ഒത്തു നോക്കുമല്ലോ. ഓരോ കീയുടെയും മുകൾനിരയിലെ അക്ഷരം കിട്ടുന്നതിന് ഷിഫ്റ്റ് കീ അമർത്തി അക്ഷരം ടൈപ്പ് ചെയ്താൽ മതി. വാക്കുകൾക്കിടയിൽ ശൂന്യസ്ഥലം (space) നൽകുന്നതിന് സ്പേസ് കീ അമർത്തണം.


ഇനി കവിതാശകലം ടൈപ്പ് ചെയ്യാം.

ഒരു തൈ നടുമ്പോൾ  
ഒരു തണൽ നടുന്നു







**കുട്ടക്ഷരത്തിന്റെ കുട്ടുകാരൻ....**  
 രണ്ട് അക്ഷരങ്ങളെ തമ്മിൽ കുട്ടിയോജിപ്പിക്കാൻ ഉപയോഗിക്കുന്ന കീയാണ് D (്).  


മ + ് + പ = മ്പ      ന + ് + ന = ന്ന

**പ്രവർത്തനം 6.2**

**ചില്ലക്ഷരങ്ങൾ ടൈപ്പ് ചെയ്യാം**

ചില്ലക്ഷരങ്ങളായ ൽ,ൽ,ൾ,ൻ,ൺ എന്നിവ ടൈപ്പ് ചെയ്യുന്നത് എങ്ങനെയാണു നോക്കാം. (പട്ടിക 6.1)

ശ	ഉ	്	l
ൽ	ല	്	.....
ൾ	ര	.....	.....
ൻ	.....	.....	.....
ൺ	.....	.....	.....



പട്ടിക 6.1 ചില്ലക്ഷരങ്ങളുടെ നിർമ്മിതി

പോസ്റ്ററിൽ എങ്ങനെയാണ് ഒരു ചിത്രം ചേർക്കുക?



**പ്രവർത്തനം 6.3**

**പോസ്റ്ററിൽ ചിത്രം ചേർക്കാം**

Insert - Media - Clip Art Gallery എന്ന ക്രമത്തിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഗാലറിയിലെ Environment എന്നതിൽ നിന്നു യോജിച്ച ചിത്രം കണ്ടെത്തി ചേർക്കൂ.

ജാലകത്തിൽ (ചിത്രം 6.3) Environment എന്നതിന് ചുവടെ കാണുന്ന ചിത്രങ്ങളിൽ നിന്ന് ഉചിതമായ ചിത്രം ക്ലിക്ക് ചെയ്ത്, ഡ്രാഗ് ചെയ്ത് പോസ്റ്ററിലേക്കു ചേർക്കാം.



അധ്യായം എട്ട്  
**ഭിന്നങ്ങൾ ചേർന്നാൽ**



പണ്ട് കുരങ്ങൻ അപ്പം വീതം വച്ച് പുച്ചുകളെ പറ്റിച്ച കഥ കേട്ടിട്ടില്ലേ?

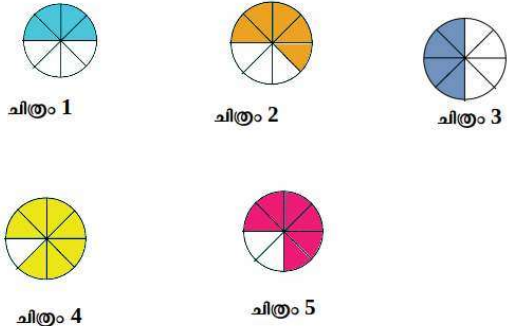
നിങ്ങളും പലഹാരങ്ങൾ ഭാഗം വച്ച് കുട്ടുകാർക്ക് നൽകാറുണ്ടല്ലോ.

ഭാഗം വയ്ക്കുമ്പോൾ ചിലപ്പോൾ വലുതും ചെറുതുമൊക്കെ ആകാറുണ്ട്.

താഴെ കൊടുത്ത ചിത്രങ്ങൾ (ചിത്രം 7.1) ശ്രദ്ധിക്കൂ.

**പ്രവർത്തനം 7.1**

**താരതമ്യം ചെയ്യാം**



ചിത്രം 7.1 ഭാഗങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങൾ

ഏതെല്ലാം ചിത്രങ്ങളാണ് (നിറം നൽകിയ ഭാഗം) തുല്യമായിട്ടുള്ളവ?

.....



ഈ ചിത്രങ്ങളുടെ ഭിന്നരൂപം എഴുതിനോക്കൂ.

ചിത്രങ്ങളും ഭിന്നങ്ങളും കണ്ടെത്തിയല്ലോ. കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഇതുപോലൊരു ഗെയിം പരിചയപ്പെടാം?

ഭിന്നസംഖ്യകൾ ഉൾപ്പെടുന്ന ഒരു കൂട്ടം ഗെയിമുകൾ നമ്മുടെ കമ്പ്യൂട്ടറിലെ ജെ-ഫ്രാക്ഷൻ ലാബ് (JFractionLab) എന്ന സോഫ്റ്റ്‌വെയറിലുണ്ട്. ആദ്യം നമുക്ക് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ തുറക്കാം.

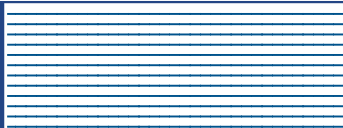


JFractionLab_091-6	
Language Worksheets Help	
ഭിന്നസംഖ്യകളെ അടുത്തറിയാം	
1. അംശം കണ്ടെത്താം	0
2. ഭിന്നസംഖ്യ കണ്ടെത്താം	0
3. ഭിന്നസംഖ്യകളെ താരതമ്യം ചെയ്യാം	0
4. ഭിന്നസംഖ്യയുടെ സമാനഭിന്നം കണ്ടെത്താം	0
5. ഭിന്നസംഖ്യയെ ലഘൂരൂപമാക്കാം	0
6. വിഷമ ഭിന്നങ്ങൾ	0
7. മിശ്ര ഭിന്നങ്ങൾ	0
8. ഭിന്നസംഖ്യകളെ ദശാംശ സംഖ്യകളാക്കാം	0
9. ദശാംശങ്ങളെ ഭിന്നങ്ങളാക്കാം	0
ഭിന്നസംഖ്യകൾ ഉൾപ്പെടുന്ന ക്രിയകൾ	
10. ഭിന്നസംഖ്യകളുടെ തുക കണ്ടെത്താം	0
11. ഭിന്നസംഖ്യകളുടെ വ്യത്യാസം കണ്ടെത്താം	0
12. ഭിന്നസംഖ്യകളെ ഗുണിക്കാം	0
13. ഭിന്നസംഖ്യകളെ സംഖ്യകൾ കൊണ്ട് ഹരിക്കാം	0
14. സംഖ്യകളെ ഭിന്നസംഖ്യകൾ കൊണ്ട് ഹരിക്കാം	0
15. ഭിന്നസംഖ്യകളെ ഭിന്നസംഖ്യകൾ കൊണ്ട് ഹരിക്കാം	0

ഭാ-ഊ മാറ്റാൻ ഇവിടെ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

ചിത്രം 7.2 ജെ-ഫ്രാക്ഷൻ ലാബ് - പ്രധാന മെനു

തുറന്നുവരുന്ന ജാലകത്തിലെ (ചിത്രം 7.2) 'ഭിന്ന സംഖ്യകളെ താരതമ്യം ചെയ്യാം' എന്ന ഗെയിമാണ് തിരഞ്ഞെടുക്കേണ്ടത്.

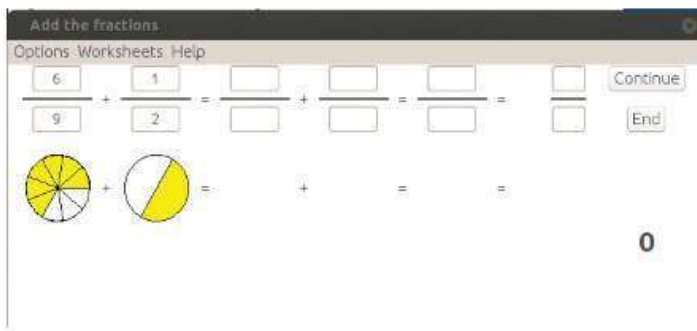




ഭിന്നങ്ങളുടെ തുക കണ്ടെത്തുന്നതിനുള്ള ഇത്തരം പ്രവർത്തനങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുന്ന ഗെയിമുകളും ജെഫ്രാക്ഷൻ ലാബിലുണ്ട്. ജെഫ്രാക്ഷൻ ലാബിലെ “ഭിന്നസംഖ്യകളുടെ തുക കണ്ടെത്താം” എന്ന ഗെയിം പരിശോധിച്ചുനോക്കൂ (ചിത്രം 7.6).

JFractionLab_091-6	
Language Worksheets Help	
ഭിന്നസംഖ്യകളെ അടുത്തറിയും	
1. അംശം കണ്ടെത്താം	0
2. ഭിന്നസംഖ്യ കണ്ടെത്താം	0
3. ഭിന്നസംഖ്യകളെ താരതമ്യം ചെയ്യും	0
4. ഭിന്നസംഖ്യയുടെ സമാനഭിന്നം കണ്ടെത്താം	0
5. ഭിന്നസംഖ്യയെ ലഘൂകരിക്കാം	0
6. വിഷമ ഭിന്നങ്ങൾ	0
7. മിശ്ര ഭിന്നങ്ങൾ	0
8. ഭിന്നസംഖ്യകളെ ദശാംശ സംഖ്യകളാക്കാം	0
9. ദശാംശങ്ങളെ ഭിന്നങ്ങളാക്കാം	0
ഭിന്നസംഖ്യകൾ ഉൾപ്പെടുന്ന ക്രിയകൾ	
10. ഭിന്നസംഖ്യകളുടെ തുക കണ്ടെത്താം	0
11. ഭിന്നസംഖ്യകളുടെ വ്യത്യാസം കണ്ടെത്താം	0
12. ഭിന്നസംഖ്യകളെ ഗുണിക്കാം	0
13. ഭിന്നസംഖ്യകളെ സംഖ്യകൾ കൊണ്ട് ഹരിക്കാം	0
14. സംഖ്യകളെ ഭിന്നസംഖ്യകൾ കൊണ്ട് ഹരിക്കാം	0
15. ഭിന്നസംഖ്യകളെ ഭിന്നസംഖ്യകൾ കൊണ്ട് ഹരിക്കാം	0

ചിത്രം 7.6 ജെഫ്രാക്ഷൻ ലാബ് - പ്രധാന മെനു

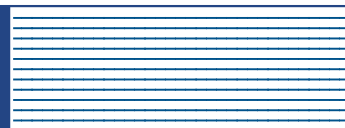


ചിത്രം 7.7 ആഡ് ദ ഫ്രാക്ഷൻ ജാലകം

കീബോർഡ് ഉപയോഗിച്ചാണ് ഈ ഗെയിമിൽ മുന്നോട്ടു പോകേണ്ടത്. സംഖ്യാ കീകളും എൻ്റർ കീയും ഉപയോഗിക്കാം.

തുറന്നുവരുന്ന ജാലകത്തിൽ (ചിത്രം 7.7) രണ്ടു ഭിന്നങ്ങളുടെ തുകയാണല്ലോ കാണേണ്ടത്. എങ്ങനെയാണ് തുക കാണുക?

- ◆ ഭിന്നങ്ങളുടെ ഛേദം ഒരേ സംഖ്യയാക്കുക.
- ◆ ഉചിതമായ അംശം ചേർക്കുക.
- ◆ .....
- ◆ .....





Add the fractions ജാലകത്തിലെ, ഭിന്നങ്ങളുടെ കളത്തിൽ ആദ്യം തുല്യ ഛേദം ടൈപ്പ് ചെയ്യുക. എന്റർ കീ അമർത്തി ഉചിതമായ അംശം ചേർത്ത് ഉത്തരം കണ്ടെത്താം. ഉത്തരത്തെ പരമാവധി ചെറിയ ഭിന്നരൂപത്തിലാക്കിയാൽ കൂടുതൽ പോയിന്റ് നേടാം.

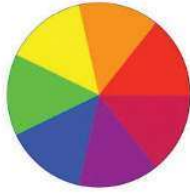
ജെഫ്രാക്ഷൻ ലാബിലുള്ള ഭിന്നസംഖ്യകളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട കൂടുതൽ ഗെയിമുകൾ പരിചയപ്പെടൂ!

 **വിലയിരുത്താം**

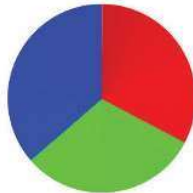
- ◆ പട്ടിക പൂർത്തിയാക്കാം. ശാസ്ത്രമേളയ്ക്ക് വേണ്ടി ഏഴാംതരത്തിലെ വിദ്യാർത്ഥികളായ അബൂവും അജിയും ആലീസും തയ്യാറാക്കിയ വർണ പമ്പരം പരിശോധിക്കുക. തുടർന്ന് താഴെ കൊടുത്ത പട്ടിക പൂർത്തിയാക്കൂ.



അബൂ



അജി



ആലീസ്

പേര്	ഭാഗങ്ങളുടെ എണ്ണം	നീല നിറമുള്ള ഭാഗത്തിന്റെ എണ്ണം	ഭിന്നസംഖ്യ
അബൂ	12	3	3/12
അജി			
ആലീസ്			

ജെഫ്രാക്ഷൻ ലാബിലെ 'ഭിന്നസംഖ്യകളെ കണ്ടെത്താം' എന്ന ഗെയിം തുറന്ന് പ്രവർത്തിപ്പിച്ചു നോക്കുക.

 **തുടർപ്രവർത്തനങ്ങൾ**

- ◆ ഗണിതശാസ്ത്ര പാഠപുസ്തകത്തിലെ അധ്യായങ്ങളായ ഭാഗവയ്ക്കൽ, ഭാഗങ്ങളുടെ സംഖ്യ എന്നിവ പരിശോധിക്കുക. അവയിലെ ഏതെല്ലാം പ്രശ്നങ്ങൾ ജെഫ്രാക്ഷൻ ലാബ് ഉപയോഗിച്ച് അവതരിപ്പിക്കാം? കണ്ടെത്തലുകൾ ക്ലാസിൽ അവതരിപ്പിക്കുക.







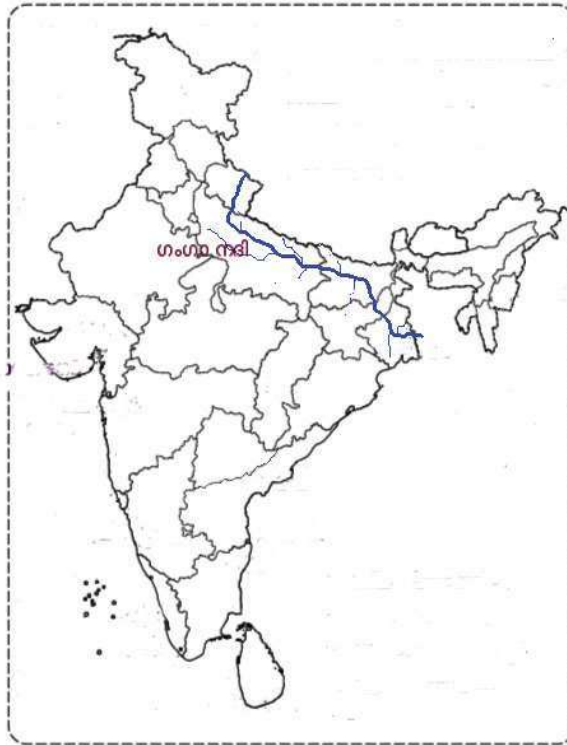
**കെ-ജ്യോഗ്രഫി**

ഭൂമിശാസ്ത്രപഠനത്തിന് സഹായകമായ ധാരാളം സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾ ഇന്ന് ലഭ്യമാണ്. ഇവയിലൊന്നാണ് കെ-ജ്യോഗ്രഫി. രാജ്യങ്ങളുടെ അതിർത്തികൾ, പതാകകൾ, സംസ്ഥാനങ്ങളുടെ പേരുകൾ, അവയുടെ തലസ്ഥാനങ്ങൾ തുടങ്ങി അനേകം വിവരങ്ങൾ ഈ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് കണ്ടെത്താം. സ്വയം പഠനത്തിനുകുന്ന ചില ഗെയിമുകളും ഈ സോഫ്റ്റ്‌വെയറിൽ ലഭ്യമാണ്.

**കെ-ജ്യോഗ്രഫിയുടെ ഭാഷ മാറ്റം**

കെ-ജ്യോഗ്രഫി തുറന്ന് അതിലെ Help മെനുവിലെ Switch Application Language തിരഞ്ഞെടുക്കുക. തുടർന്നു വരുന്ന ജാലകത്തിലെ Primary Language-ൽ ആവശ്യമെങ്കിൽ ഭാഷ മാറ്റാം.

ഭൂമിശാസ്ത്രപഠനത്തിന് സഹായിക്കുന്ന ഒരു സോഫ്റ്റ്‌വെയറാണ് കെ-ജ്യോഗ്രഫി. ഇത് ഉപയോഗപ്പെടുത്തി ഗംഗാനദി ഒഴുകുന്ന സംസ്ഥാനങ്ങൾ കണ്ടെത്തിയാലോ. ചിത്രം 8.1 ൽ ഗംഗാനദി ഒഴുകുന്ന വഴി രേഖപ്പെടുത്തിയിട്ടുണ്ട്.



ചിത്രം 8.1 ഗംഗാനദി ഒഴുകുന്ന വഴി രേഖപ്പെടുത്തിയ ഇന്ത്യാഭൂപടം

**പ്രവർത്തനം 8.1**

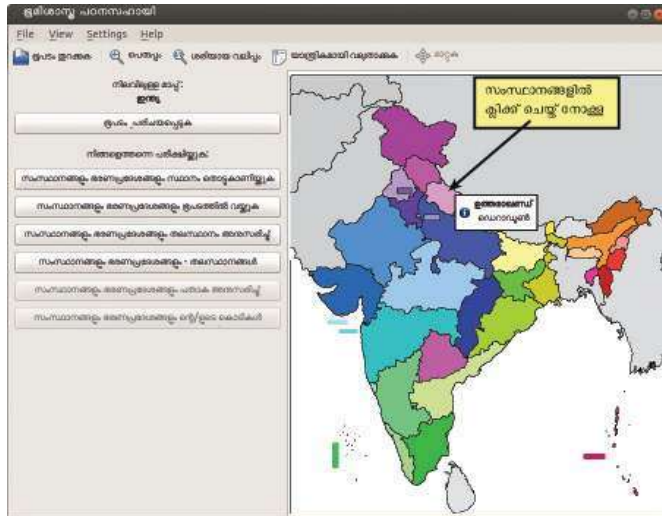
**ഗംഗാനദി ഒഴുകുന്ന സംസ്ഥാനങ്ങൾ കണ്ടെത്താം**

ഇതിനായി ചുവടെ കൊടുത്ത പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്തുനോക്കൂ.

- ◆ കെ-ജ്യോഗ്രഫി സോഫ്റ്റ്‌വെയർ തുറക്കുക.



ഇന്ത്യയുടെ ഭൂപടം തുറന്നുവന്നല്ലോ. (ചിത്രം 8.2)



ചിത്രം 8.2 കെ-ജ്യോഗ്രഫി ജാലകം

- ◆ ഭൂപടം (ചിത്രം 8.1) നിരീക്ഷിച്ച ശേഷം ഗംഗ ഒഴുകുന്ന സംസ്ഥാനങ്ങൾ ഓരോന്നായി കെ-ജ്യോഗ്രഫി സോഫ്റ്റ്‌വെയറിൽ കണ്ടെത്തി അവയിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
- ◆ നിങ്ങളുടെ കണ്ടെത്തൽ ചുവടെ എഴുതുക.

ഗംഗ ഒഴുകുന്ന സംസ്ഥാനങ്ങൾ

ഉത്തരാഖണ്ഡ്, ....., .....

കെ-ജ്യോഗ്രഫി സോഫ്റ്റ്‌വെയർ പ്രയോജനപ്പെടുത്തി ഇന്ത്യയിലെ സംസ്ഥാനങ്ങളുടെ പേരുകൾ കണ്ടെത്താൻ പഠിച്ചല്ലോ. ഇനി സംസ്ഥാനങ്ങളുടെ തലസ്ഥാനങ്ങൾ നിരീക്ഷിക്കാം.

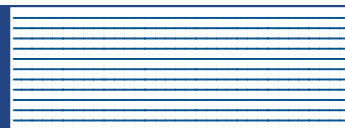
**പ്രവർത്തനം 8.2**

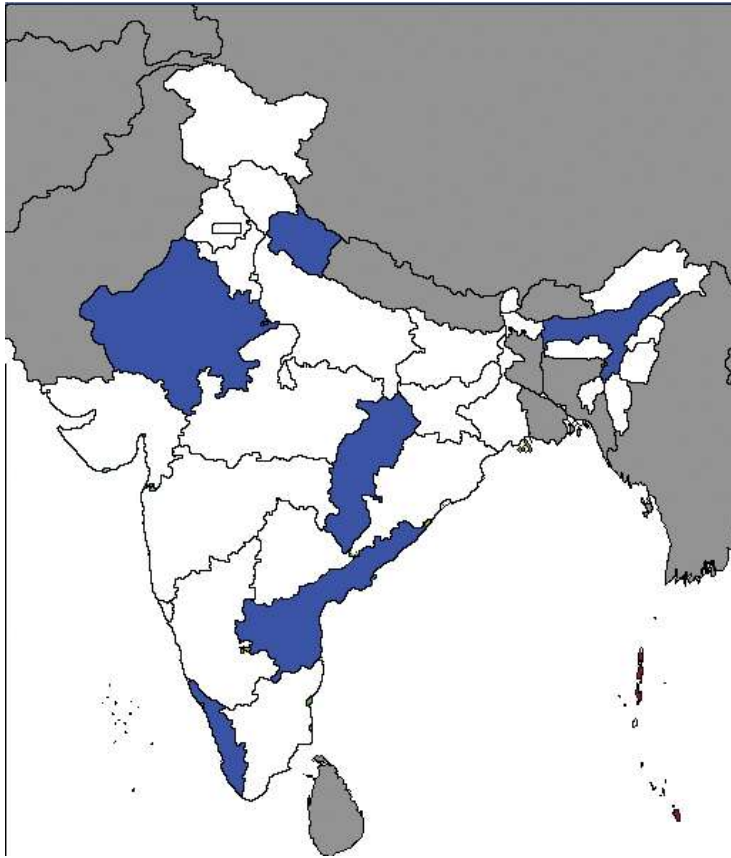
**ഇന്ത്യയിലെ സംസ്ഥാന- തലസ്ഥാനങ്ങൾ കണ്ടെത്താം**

ചുവടെ നൽകിയിട്ടുള്ള ഭൂപടത്തിൽ (ചിത്രം 8.3 ) നീലനിറത്തിൽ അടയാളപ്പെടുത്തിയ സംസ്ഥാനങ്ങളുടെ തലസ്ഥാനങ്ങൾ കെ-ജ്യോഗ്രഫിയുടെ സഹായത്തോടെ കണ്ടെത്തി പട്ടിക പൂർത്തിയാക്കുക. (പട്ടിക 8.1 ).

ഇതിനായി,

- ◆ അടയാളപ്പെടുത്തിയ സംസ്ഥാനങ്ങൾ ചിത്രം 8.3 ൽ നിരീക്ഷിക്കുക.
- ◆ കെ-ജ്യോഗ്രഫി സോഫ്റ്റ്‌വെയർ തുറന്ന് അതേ സംസ്ഥാനങ്ങളിൽ ഓരോന്നായി ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
- ◆ സോഫ്റ്റ്‌വെയറിൽ നിരീക്ഷിച്ചതിന്റെ അടിസ്ഥാനത്തിൽ പട്ടിക 8.1 പൂർത്തിയാക്കുക.





ചിത്രം 8.3 ചില സംസ്ഥാനങ്ങൾ അടയാളപ്പെടുത്തിയ ഇന്ത്യാഭൂപടം

സംസ്ഥാനം	തലസ്ഥാനം
ഉത്തരാഖണ്ഡ്	.....
രാജസ്ഥാൻ	.....
ഛത്തീസ്ഗഡ്	.....
ആന്ധ്രപ്രദേശ്	.....
കേരളം	.....
ആസാം	.....

പട്ടിക 8.1 സംസ്ഥാനങ്ങളും തലസ്ഥാനങ്ങളും

ഇന്ത്യയിലെ സംസ്ഥാനങ്ങളുടെയും തലസ്ഥാനങ്ങളുടെയും പേരുകളും സ്ഥാനവും കണ്ടെത്താൻ കെ-ജ്യോഗ്രഫി സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ചല്ലോ.

ഇനി, നിങ്ങളുടെ സാമൂഹ്യശാസ്ത്ര പുസ്തകത്തിൽ നിർദ്ദേശിക്കപ്പെട്ടതുപോലെ (ചിത്രം 8.4) ഇന്ത്യയുടെ അയൽരാജ്യങ്ങൾ ഏതൊക്കെയാണെന്ന് കണ്ടെത്തിയാലോ?

**ഇന്ത്യ-സ്ഥാനവും അയൽ രാജ്യങ്ങളും**

മുൻ അധ്യായത്തിൽ വൻകരകളെക്കുറിച്ച് നാം ചർച്ച ചെയ്തല്ലോ. ഏത് വൻകരയിലാണ് ഇന്ത്യ സ്ഥിതി ചെയ്യുന്നതെന്ന് പറയാമോ?

ഏഷ്യയുടെ ഭൂപടത്തിൽ നിന്നും ഇന്ത്യയുടെ അയൽരാജ്യങ്ങൾ ഏതെല്ലാമെന്ന് കണ്ടെത്തൂ. ഇതിനായി അറ്റ്ലസോ ചുമർഭൂപടങ്ങളോ ഉപയോഗപ്പെടുത്താവുന്നതാണ്.

ചിത്രം 8.4 ഇന്ത്യയുടെ അയൽരാജ്യങ്ങൾ കണ്ടെത്താനുള്ള നിർദ്ദേശം

**പ്രവർത്തനം 8.3**

**അയൽരാജ്യങ്ങൾ കണ്ടെത്താം**

നമ്മുടെ രാജ്യത്തിന്റെ അതിർത്തിയോടു ചേർന്നു കിടക്കുന്ന രാജ്യങ്ങളുടെ പേരുകൾ കെ-ജ്യോഗ്രാഫി സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് കണ്ടെത്താം.

ഇതിനായി,

- ◆ കെ-ജ്യോഗ്രാഫി തുറക്കുക.
- ◆ ഇന്ത്യയുടെ അയൽരാജ്യങ്ങളിൽ ഓരോന്നായി ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
- ◆ അവയുടെ പേരുകൾ നിരീക്ഷിച്ച് ചുവടെ എഴുതുക.

**ഇന്ത്യയുടെ അയൽരാജ്യങ്ങൾ**

പാക്കിസ്ഥാൻ .....

.....

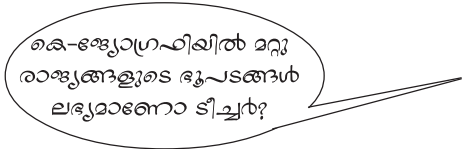
.....

.....

.....



ഇന്ത്യയും അയൽരാജ്യങ്ങളും നിരീക്ഷിച്ചതുപോലെത്തന്നെ കെ-ജ്യോഗ്രാഫിയുടെ സഹായത്തോടെ വൻകരകളെയും നിരീക്ഷിക്കാം.





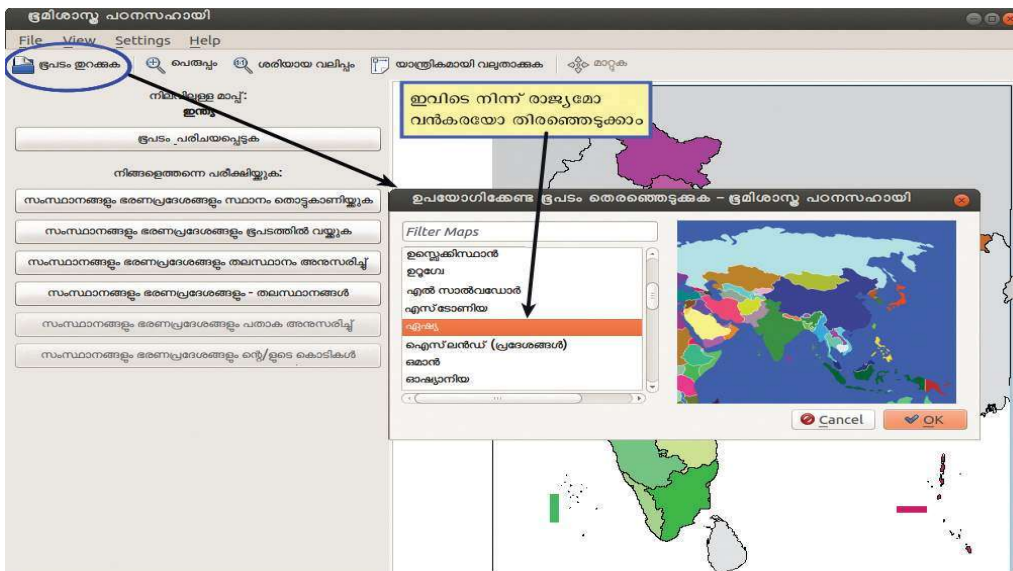
**പ്രവർത്തനം 8.4**

**നമ്മുടെ വൻകര നിരീക്ഷിക്കാം**

കെ-ജ്യോഗ്രഫി സോഫ്റ്റ്‌വെയർ പ്രയോജനപ്പെടുത്തി ഏഷ്യാ വൻകരയിലെ ഏതെങ്കിലും അഞ്ചു രാജ്യങ്ങളുടെ പേരുകൾ പട്ടികയിൽ (പട്ടിക 8.2) എഴുതുക.

ഇതിനായി,

- ◆ കെ-ജ്യോഗ്രഫി സോഫ്റ്റ്‌വെയർ തുറക്കുക.
- ◆ ഭൂപടം തുറക്കുക എന്ന ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് ഏഷ്യ തിരഞ്ഞെടുക്കുക (ചിത്രം. 8.5).
- ◆ വിവിധ രാജ്യങ്ങളിൽ ക്ലിക്ക് ചെയ്ത് അവയുടെ പേരുകൾ നിരീക്ഷിച്ച് പട്ടിക പൂർത്തിയാക്കുക.



ചിത്രം 8.5 ഏഷ്യാ വൻകര തിരഞ്ഞെടുക്കുന്ന ജാലകം

ക്രമനമ്പർ	രാജ്യം
1	ചൈന
2	.....
3	.....
4	.....
5	.....

പട്ടിക 8.2 ഏഷ്യയിലെ രാജ്യങ്ങൾ

നമ്മുടെ രാജ്യം, അവയിലെ സംസ്ഥാനങ്ങൾ, തലസ്ഥാനങ്ങൾ, അയൽരാജ്യങ്ങൾ, ഏഷ്യാ വൻകര എന്നിവയുടെ സ്ഥാനവും പേരും അതിരുകളും എല്ലാം മനസ്സിലാക്കിയല്ലോ. ഇനി ഇവപരിശോധിക്കാനുള്ള ഒരു ഗെയിം പരിചയപ്പെടാം.

**പ്രവർത്തനം 8.5**

**‘നിങ്ങളെത്തന്നെ പരീക്ഷിക്കുക’- ഗെയിം കളിക്കാം**

ഇതിനായി,

- ◆ കെ-ജ്യോഗ്രാഫി തുറക്കുക.
- ◆ ‘നിങ്ങളെത്തന്നെ പരീക്ഷിക്കുക’ എന്ന വിഭാഗത്തിലെ ‘സംസ്ഥാനങ്ങളും ഭരണപ്രദേശങ്ങളും സ്ഥാനം തൊട്ടു കാണിക്കുക’ എന്ന ബട്ടൺ ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
- ◆ തുറന്നുവരുന്ന ജാലകത്തിൽ ചോദ്യങ്ങളുടെ എണ്ണം ക്രമീകരിക്കുക.
- ◆ ഇടതുവശത്ത് ഏറ്റവും താഴെയായി വരുന്ന സംസ്ഥാനത്തിന്റെ പേര് നിരീക്ഷിച്ച ശേഷം കെ-ജ്യോഗ്രാഫി ഭൂപടത്തിൽ ആ സംസ്ഥാനം ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
- ◆ ക്ലിക്ക് ചെയ്തത് ശരിയാണെങ്കിൽ ‘ശരിയായ ഉത്തരം’ എന്ന ഭാഗം പച്ചനിറത്തിൽ തെളിയുകയും തെറ്റാണെങ്കിൽ ശരിയായ ഉത്തരം എന്ന ഭാഗം ചുവപ്പുനിറത്തിൽ തെളിയുകയും ചെയ്യും. കൂടാതെ നിങ്ങളുടെ സ്കോറും അവിടെ കാണിക്കും.
- ◆ തുടർന്ന് അടുത്ത സംസ്ഥാനത്തിന്റെ പേര് തെളിഞ്ഞുവരും. നേരത്തേ ചെയ്ത പ്രവർത്തനങ്ങൾ ആവർത്തിക്കുക.
- ◆ ചോദ്യങ്ങൾ അവസാനിക്കുന്നതുവരെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ തുടരുക.

ഇതുപോലെ മറ്റു ഗെയിമുകളും കളിച്ചുനോക്കുമല്ലോ.



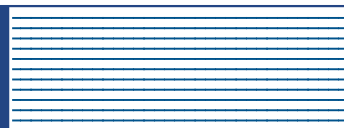
**കെ-ജ്യോഗ്രാഫിയിലെ മാപ്പുകളുടെ വലുപ്പം ക്രമീകരിക്കാം**

കീബോർഡിലെ കൺട്രോൾ കീ അമർത്തിപ്പിടിച്ച് മൗസിന്റെ സ്ക്രോൾ വീൽ ഉപയോഗിച്ച് മാപ്പിലെ പ്രദേശങ്ങളുടെ വലുപ്പം വ്യത്യാസപ്പെടുത്താം. യഥാർഥ വലുപ്പത്തിലേക്ക് മാപ്പിനെ കൊണ്ടുവരാൻ View മെനുവിലെ ‘ശരിയായ വലുപ്പം’ തിരഞ്ഞെടുത്താൽ മതി.

**വിലയിരുത്തലും**

1. കെ-ജ്യോഗ്രാഫി സോഫ്റ്റ്‌വെയറിന്റെ സഹായത്തോടെ ചുവടെ കൊടുത്ത പട്ടിക പൂർത്തീകരിക്കുക.

ക്രമനമ്പർ	സംസ്ഥാനം	തലസ്ഥാനം
1	കർണാടക	.....
2	.....	ഇറ്റാനഗർ
3	.....	ഭോപ്പാൽ
4	ഹിമാചൽപ്രദേശ്	.....
5	ആന്ധ്രപ്രദേശ്	.....
6	.....	ഐസ്വാൾ





2. ഇന്ത്യൻ മഹാസമുദ്രവുമായി ചേർന്നുകിടക്കുന്ന സംസ്ഥാനങ്ങളുടെ പേരുകൾ കെ-ജ്യോഗ്രാഫി ഉപയോഗിച്ച് കണ്ടെത്തി എഴുതുക.

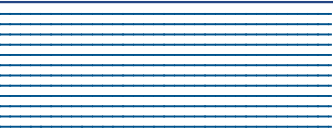
ഇന്ത്യൻ മഹാസമുദ്രം	സംസ്ഥാനം
അറബിക്കടൽ	കേരളം
ബംഗാൾ ഉൾക്കടൽ	

3. കെ-ജ്യോഗ്രാഫിയുടെ സഹായത്തോടെ, ചുവടെ കൊടുത്ത പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്ത് കണ്ടെത്തിയ വസ്തുതകൾ നിങ്ങളുടെ നോട്ടുപുസ്തകത്തിൽ എഴുതുക.

- ◆ ഇന്ത്യയിൽ തുറമുഖങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാൻ കഴിയുന്ന സംസ്ഥാനങ്ങൾ കണ്ടെത്തുക.
- ◆ സമുദ്രതീരമില്ലാത്ത ഇന്ത്യയിലെ സംസ്ഥാനങ്ങൾ കണ്ടെത്തുക.
- ◆ ഇന്ത്യയുമായി ഏറ്റവും കൂടുതൽ അതിർത്തി പങ്കുവയ്ക്കുന്ന രാജ്യം കണ്ടെത്തുക.

 **തുടർപ്രവർത്തനങ്ങൾ**

1. കെ-ജ്യോഗ്രാഫിയുടെ സഹായത്തോടെ, ബംഗ്ലാദേശുമായി അതിർത്തി പങ്കുവയ്ക്കുന്ന ഇന്ത്യയിലെ സംസ്ഥാനങ്ങൾ ഏതൊക്കെയാണെന്ന് കണ്ടെത്തുക. തുടർന്ന് ഈ രാജ്യങ്ങളുടെ പേരുകൾ ലിബർറോഫീസ് റൈറ്ററിൽ ഓരോ വരിയിലായി ടൈപ്പ് ചെയ്ത് ചേർക്കുക.
2. കെ-ജ്യോഗ്രാഫിയുടെ സഹായത്തോടെ നമ്മുടെ അയൽരാജ്യങ്ങൾ ഏതൊക്കെ സംസ്ഥാനങ്ങളുമായി അതിർത്തി പങ്കുവയ്ക്കുന്നുവെന്ന് കണ്ടെത്തി അവയെ കുറിച്ച് കുറിപ്പ് തയ്യാറാക്കുക.



അധ്യായം ഒൻപത്

# ചുറ്റളവും പരപ്പളവും



ഒരിക്കൽ ഒരു കർഷകൻ രാജാവിനെ മുഖം കാണിക്കാൻ എത്തി. തന്റെ ആ വർഷത്തെ വിളവുകൾ അദ്ദേഹം രാജാവിന് കാഴ്ചവെച്ചു. കർഷകന്റെ പ്രവൃത്തിയിൽ സന്തുഷ്ടനായ രാജാവ് ഉചിതമായ സമ്മാനം നൽകാൻ തീരുമാനിച്ചു. കർഷകന് 200 മീറ്റർ നീളമുള്ള ഒരു കയർ നൽകി രാജാവ് പറഞ്ഞു:

“ഈ കയർ ചതുരാകൃതിയിൽ പരമാവധി വലുപ്പത്തിൽ വലിച്ചുകെട്ടുക, അത്രയും സ്ഥലം നിങ്ങൾക്ക് അളന്നെടുക്കാം...”

കഥ വായിച്ചല്ലോ.

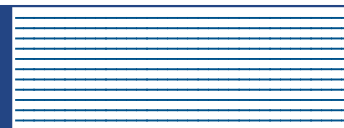
കർഷകൻ തന്റെ കയറുപയോഗിച്ച് പരമാവധി സ്ഥലം എങ്ങനെ സ്വന്തമാക്കും?

ഈ കർഷകനെ നമുക്ക് സഹായിക്കാം. അതിനായി 200 മീറ്ററിനു പകരം 20 സെ. മീറ്ററാക്കി ഈ പ്രവർത്തനം ചെയ്തുനോക്കാം.

20 സെ. മീറ്ററുള്ള നൂലുകൾ കൂട്ടുകാർക്ക് നൽകി. ഇതുപയോഗിച്ച് ചതുരങ്ങൾ നിർമ്മിച്ചാൽ ആ ചതുരങ്ങളുടെ ചുറ്റളവ് എത്രയായിരിക്കും?

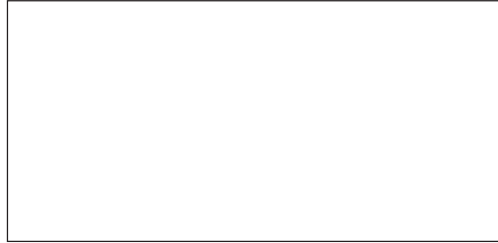
.....

20 സെ. മീ. ചുറ്റളവുള്ള ചതുരം നിർമ്മിക്കാമോ...?



കുട്ടികൾ എല്ലാവരും ഈ പ്രവർത്തനം ആവേശത്തോടെ ഏറ്റെടുത്തു. അവർ നൂലിന്റെ കഷണങ്ങൾകൊണ്ട് വിവിധ തരത്തിൽ ചതുരങ്ങൾ നിർമ്മിച്ചു.

അപ്പു നിർമ്മിച്ച ചതുരമാണിത്



3 സെ. മീ.

7 സെ. മീ.

ഇതുപോലെ എത്ര ചതുരങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാനാകും? ഓരോരുത്തരും നിർമ്മിച്ച ചതുരങ്ങൾ പരിശോധിച്ച് അവയുടെ നീളവും വീതിയും കണ്ടെത്തി പട്ടികപ്പെടുത്തൂ (പട്ടിക 9.1).



നീളം	വീതി

പട്ടിക 9.1 ചതുരത്തിന്റെ നീളവും വീതിയും

പട്ടികപ്പെടുത്തിയ (പട്ടിക 9.1) ചതുരങ്ങളുടെ പരപ്പളവുകൾ കണ്ടെത്താം.

**പ്രവർത്തനം 9.1**

**ചതുരങ്ങളുടെ പരപ്പളവും ചുറ്റളവും**

‘പരപ്പളവ്’ എന്ന അധ്യായത്തിൽ സമചതുരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് ചതുരങ്ങൾ നിർമ്മിച്ചത് ഓർമ്മയില്ലേ. അതുപോലെ നമുക്ക് സമചതുരങ്ങൾ ഉപയോഗിച്ച് പരപ്പളവുകൾ കണ്ടെത്താം. കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് ഈ പ്രവർത്തനം ചെയ്യാൻ സഹായിക്കുന്ന സോഫ്റ്റ് വെയറാണ് PhET ലെ Area Builder. ഇത് പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്നത് എങ്ങനെയെന്നുനോക്കാം.

◆ Area Builder തുറക്കാം.

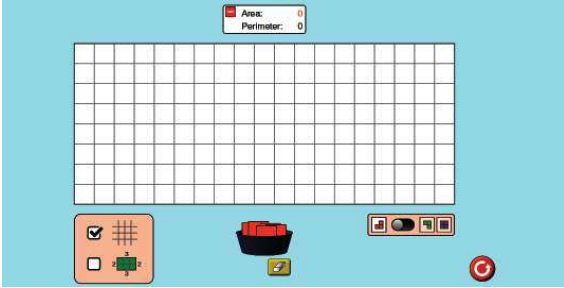
Applications  School Resources  PhET  Area Builder

തുറന്നുവരുന്ന ജാലകത്തിൽ Explore





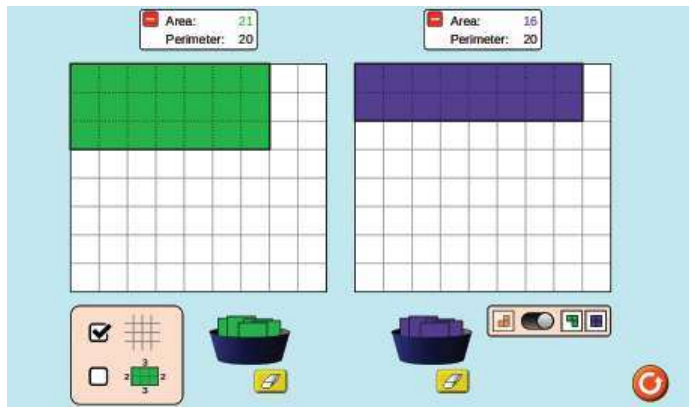
ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.

◆ Area Builder ജാലകം പരിചയപ്പെടാം (ചിത്രം 9.1).

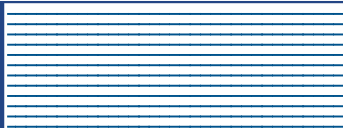


ചിത്രം 9.1 Area Builder ജാലകം

- ◆ ജാലകത്തിലെ താഴെയുള്ള പാത്രത്തിൽനിന്ന് ചെറിയ സമചതുരങ്ങൾ എടുത്തു ചേർത്തുവെച്ച്, മുൻപ് പട്ടികപ്പെടുത്തിയ (പട്ടിക 9.1) ചതുരങ്ങൾ നിർമ്മിക്കാം.
- ◆ നിർമ്മിച്ച ചതുരങ്ങൾ മായ്ക്കുകയ്യാൻ  ക്ലിക്ക് ചെയ്യുക.
- ◆ രണ്ടു ചതുരങ്ങൾ ഒരേസമയം നിർമ്മിച്ച് താരതമ്യം ചെയ്യാൻ  ഈ ബട്ടൺ വലത്തോട്ട് നീക്കുക.
- ◆ ഇനി രണ്ടു ചതുരങ്ങൾ നിർമ്മിച്ചുനോക്കൂ (ചിത്രം 9.2).



ചിത്രം 9.2 രണ്ടു ചതുരങ്ങൾ



- ◆ Area builder ഉപയോഗിച്ച് നിർമ്മിച്ച ചതുരങ്ങളുടെ അളവുകൾ കണ്ടെത്തി പട്ടിക പൂർത്തിയാക്കൂ (പട്ടിക 9.2).

നീളം	വീതി	ചുറ്റളവ്	പരപ്പളവ്
7	3	20	21

പട്ടിക 9.2 ചതുരങ്ങളുടെ അളവുകൾ

മുകളിലെ പട്ടികയിൽ (പട്ടിക 9.2) ഏറ്റവും കൂടുതൽ പരപ്പളവ് ഉള്ളത് ഏതു ചതുരത്തിനാണ്? നിങ്ങൾ കണ്ടെത്തിയത് താഴെ കുറിക്കൂ.

.....  
 .....

ഇനി കർഷകന് പരമാവധി സ്ഥലം ലഭിക്കാൻ അളക്കേണ്ട ചതുരത്തിന്റെ അളവ് എന്ത്?

.....

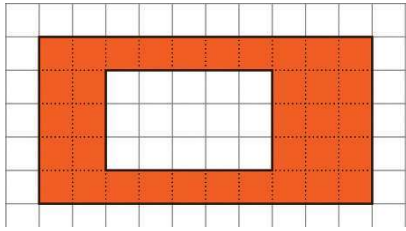
**വിലയിരുത്തലും**

- ◆ 20 ച.സെ.മീ. പരപ്പളവുള്ള ചതുരം Area Builder ഉപയോഗിച്ച് നിർമ്മിക്കുക. നീളവും വീതിയും ആകാവുന്ന എണ്ണൽസംഖ്യാവിലകൾ ചുവടെ പട്ടികപ്പെടുത്തുക.

	നീളം	വീതി
1	.....	.....
2	.....	.....

- ◆ ചുറ്റളവ് 24 സെ.മീറ്ററും വീതി 5 സെ.മീറ്ററും ഉള്ള ചതുരം നിർമ്മിക്കുക. പരപ്പളവ്, നീളം എന്നിവ നോട്ട്പുസ്തകത്തിൽ എഴുതൂ.

- ◆ താഴെ നൽകിയ ചിത്രം Area Builder ഉപയോഗിച്ച് നിർമ്മിക്കുക.



വലിയ ചതുരത്തിന്റെയും ചെറിയ ചതുരത്തിന്റെയും പരപ്പളവുകൾ കണ്ടുപിടിക്കുക. സോഫ്റ്റ്‌വെയറിൽനിന്ന് ലഭിച്ച പരപ്പളവുമായുള്ള ബന്ധം കണ്ടെത്തുക.

 **തുടർപ്രവർത്തനങ്ങൾ**

- ◆ Area Builder ഉപയോഗിച്ച് 15 ച.സെ.മീ. പരപ്പളവുള്ള ചതുരം നിർമ്മിച്ച് താഴെപ്പറയുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്യുക.
  - ചുറ്റളവ് മാറ്റം വരാതെ പരപ്പളവ് കുറവുള്ള മറ്റു രൂപങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കുക.
  - ചുറ്റളവ് വർദ്ധിപ്പിച്ച്, പരപ്പളവ് കുറവുള്ള മറ്റു രൂപങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കുക.
  - ചുറ്റളവ് വർദ്ധിപ്പിച്ച്, പരപ്പളവ് മാറ്റം വരാതെ മറ്റു രൂപങ്ങൾ ഉണ്ടാക്കുക.

