ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ

Environment for Digital Learning

AI generated image

സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ ഉപയോഗത്തിൽ അവസരസമത്വം ഉറപ്പുവരുത്തുന്ന പൊതു ഇടം

പ്രതീകാത്മക AIചിത്രം

പ്രധാന ലക്ഷ്യങ്ങൾ

1. കളിയിലൂടെയുള്ള പഠനം (Gamified Learning)-
2. ഡിജിറ്റൽ സുരക്ഷിതത്വം ഉറപ്പ് വരുത്തിയുള്ള ഉപയോഗം
3. സർഗാത്മകതയും ജീവിതനൈപുണിയും പരിപോഷിപ്പിക്കൽ, AVGC മേഖലകളിൽ താൽപ്പര്യം വളർത്തൽ.

പ്രധാന ലക്ഷ്യങ്ങൾ

4. ഡിജിറ്റൽ വിഭജനം ഇല്ലാതാക്കൽ

5. ഉൾക്കൊള്ളുന്ന വിദ്യാഭ്യാസം (Inclusive)

പ്രൈമറിയിലെ ഐ.സി.ടി. ശാക്തീകൃത പാഠപുസ്തകങ്ങളായ കളിപ്പെട്ടി, ഇ@വിദ്യ എന്നിവയുടെ സഹായത്തോടെയുള്ള ഐ.സി.ടി. ശാക്തീകൃത പഠനം

AI generated image

പദ്ധതി - വിഭാവനം ചെയ്യുന്നത്

ഡിജിറ്റൽ സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ സഹായത്തോടെയുള്ള സ്വയംപഠനം

1 മുതൽ 7 വരെ ക്ലാസുകളിൽ (സർക്കാർ-എയ്ഡഡ്)

ചുരുങ്ങിയത് രണ്ട് കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ..
(കൂടുതൽ കുട്ടികളുള്ള വിദ്യാലയങ്ങൾ അതിനനുസരിച്ച് കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ).

പദ്ധതി - വിഭാവനം ചെയ്യുന്നത്

സമ്മതപത്രം നൽകിയ വിദ്യാലയങ്ങളിൽ മാത്രം.

ലക്ഷ്യം: 50 ശതമാനം വിദ്യാലയങ്ങളിൽ

അധ്യാപകരുടെ പങ്കാളിത്തത്തോടെ, കൊളാബറേറ്റീവ് മാതൃകയിലുള്ള ഡിജിറ്റൽ പഠനവിഭവ വികസനം

പദ്ധതി 4 ഘട്ടങ്ങളിലൂടെ

Digital Square

01 സ്കൂൾ തിരഞ്ഞെടുപ്പും വിഭവ നിർമ്മാണവും
ജൂലൈ 31

02 അടിസ്ഥാന സൗകര്യവികസനം, പഠന വിഭവങ്ങളുടെ ക്രമീകരണവും പരിശീലനവും
ഓഗസ്റ്റ് 30

03 ക്ലാസ്റൂം പ്രവർത്തനം
സെപ്റ്റം. 15

04 നടത്തിപ്പും വ്യാപനവും
ഒക്ടോ. 05

AI generated image

ഘട്ടം 1: സ്കൂൾ തിരഞ്ഞെടുപ്പും വിഭവ നിർമ്മാണവും (ജൂലൈ 31)

സ്കൂൾ തിരഞ്ഞെടുപ്പ്

- സജ്ജരായ സ്കൂളുകളെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. സമ്മതപത്രം പി.ടി.എ. അംഗീകരിച്ചിരിക്കണം
- ഓരോ വിദ്യാഭ്യാസജില്ലയിലും 50% വിദ്യാലയങ്ങൾ പദ്ധതിയുടെ ഭാഗമായിട്ടുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പ് വരുത്തുന്നു.

ഘട്ടം 1: സ്കൂൾ തിരഞ്ഞെടുപ്പും വിഭവ നിർമ്മാണവും (ജൂലൈ 31)

വിഭവ നിർമ്മാണം

- പദ്ധതിക്കാവശ്യമായ ഡിജിറ്റൽ വിഭവങ്ങൾ, സ്വതന്ത്രസോഫ്റ്റ്‌വെയർ അധിഷ്ഠിതമായി കസ്റ്റമൈസ് ചെയ്തെടുത്ത പ്രത്യേക സോഫ്റ്റ്‌വെയർ എൻവയോൺമെന്റ് എന്നിവ കൈറ്റ് തയ്യാറാക്കുന്നു.
- ഡിജിറ്റൽ പഠനവിഭവ പോർട്ടലായ സമഗ്ര പ്ലസ് ലേണിങ് റൂമിലെ ഉള്ളടക്കങ്ങൾ പദ്ധതിയ്ക്കായി പരുവപ്പെടുത്തി ഉപയോഗിക്കുന്നു.
- ലോവർ പ്രൈമറി, അപ്പർ പ്രൈമറി വിഭാഗങ്ങൾക്ക് പ്രത്യേകം ഡിജിറ്റൽ വിഭവങ്ങൾ...

ഘട്ടം 2: അടിസ്ഥാന സൗകര്യവികസനം, പഠന വിഭവങ്ങളുടെ ക്രമീകരണവും പരിശീലനവും (ഓഗസ്റ്റ് 30)

- **ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ ഇടം നിശ്ചയിക്കൽ:** കുട്ടികൾക്ക് സ്വതന്ത്രമായും സുരക്ഷിതമായും കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ സാധിക്കുന്നതരത്തിലുള്ള സ്ഥലം കണ്ടെത്തുന്നു. ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ ബോർഡ് സ്ഥാപിക്കുന്നു.
  - സ്കൂളിലെ നിലവിലുള്ള കമ്പ്യൂട്ടർ ലാബോ ക്ലാസ്റൂമോ സൗകര്യപ്രദമായ മറ്റ് സ്ഥലങ്ങളോ ഉപയോഗിക്കാം
- **ഹാർഡ്‌വെയർ സജ്ജീകരണം:** സ്കൂളുകളിൽ ഹൈടെക് പദ്ധതിയിൽ ലഭ്യമായിട്ടുള്ള ലാപ്ടോപ്പുകൾ, മറ്റു സ്കീമിലെ ലാപ്ടോപ്പുകൾ/ഡെസ്ക്ടോപ്പ് കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ, സ്മാർട്ട് ബോർഡുകൾ എന്നിവ സജ്ജീകരിക്കുന്നു. ഡിവൈസുകളിൽ ശബ്ദസംവിധാനം ഉറപ്പുവരുത്തണം.

ഘട്ടം 2: അടിസ്ഥാന സൗകര്യവികസനം, പഠന വിഭവങ്ങളുടെ ക്രമീകരണവും പരിശീലനവും (ഓഗസ്റ്റ് 30)

- **ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ കസ്റ്റമൈസ്ഡ് O S ഇന്റർഫേസ്** : സ്കൂളുകളിൽ നിലവിൽ ഉപയോഗിക്കുന്ന സ്വതന്ത്ര KITE GNU-Linux 22.04 ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റത്തിൽ പ്രത്യേക എൻവയോൺമെന്റോടു കൂടിയതും ലേണിങ് ടൂളുകളും ഫിൽട്ടറിങ് സംവിധാനങ്ങളും ഉള്ളതുമായ കസ്റ്റമൈസ്ഡ് O S ഇന്റർഫേസ് കൈറ്റ് സജ്ജമാക്കുന്നു..
- **ഡിജിറ്റൽ വിഭവങ്ങൾ:** ലാംഗ്വേജ് ലാബ് സോഫ്റ്റ്‌വെയർ (ഇ-ക്യൂബ്-ഇംഗ്ലീഷ്, ഇ-ക്യൂബ്-ഹിന്ദി), വിവിധ വിഷയങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട എജുടെയിൻമെന്റ് ഗെയിമുകൾ, ഇന്ററാക്ടീവ് ഡിജിറ്റൽ വിഭവങ്ങൾ, ഡിജിറ്റൽ വർക്ക്ഷീറ്റുകൾ, പാഠപുസ്തകങ്ങളുടെ ഡിജിറ്റൽ പതിപ്പുകൾ, പോഡ്കാസ്റ്റുകൾ ഉൾപ്പെടെയുള്ള സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾ ഉൾപ്പെടുത്തുന്നു.

ഘട്ടം 2: അടിസ്ഥാന സൗകര്യവികസനം,
പഠന വിഭവങ്ങളുടെ ക്രമീകരണവും പരിശീലനവും (ഓഗസ്റ്റ് 30)

- **അപ്പർ പ്രൈമറി വിഭാഗത്തിന് ഇന്റർനെറ്റ് കണക്ടിവിറ്റി** അഭികാമ്യം. ലോവർ പ്രൈമറി വിഭാഗത്തിന് ഇന്റർനെറ്റ് ആവശ്യമില്ല.
- വിവിധ വിഷയങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് കുട്ടികൾ പൂർത്തിയാക്കേണ്ട **ടാസ്കുകളുടെ** മാതൃക സ്കൂളുകൾക്ക് തയ്യാറാക്കുന്നു.
- ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ എൻവയോൺമെന്റിൽ ഉൾപ്പെടുത്തിയിരിക്കുന്ന **അതതുവിഷയവുമായി ബന്ധിപ്പിക്കാവുന്ന ഗെയിമുകളുടെയും പാക്കേജുകളുടെയും പട്ടികയും പ്രവർത്തനക്രമവും** കൈറ്റ് തയ്യാറാക്കി നൽകുന്നു.
- പദ്ധതി നടത്തിപ്പിനായി സ്കൂൾ ഐ.ടി. കോർഡിനേറ്റർ (PSITC)/ചുമതലയുള്ള ടീച്ചർ-ക്ക് കൈറ്റ് പരിശീലനം നൽകുന്നു

ഘട്ടം 3: ക്ലാസ്റൂം പ്രവർത്തനം (സെപ്റ്റംബർ 15)

- പരിശീലനം ലഭിച്ച ടീച്ചർ, സ്കൂളിലെ എല്ലാ അധ്യാപകർക്കും പരിശീലനം നൽകുന്നു.
- എല്ലാ ക്ലാസുകളിലെയും ഓരോ ഡിവിഷനിൽ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പ്രവർത്തനം ആരംഭിക്കുന്നു.
- ക്ലാസ്മുറിയിൽ, അതതുവിഷയങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് ചെയ്യേണ്ട നിർദിഷ്ട ടാസ്കുകൾ ടീച്ചർ ഗ്രൂപ്പ് പ്രവർത്തനമായി നൽകുന്നു. ഓരോ ഗ്രൂപ്പും തങ്ങൾക്കായി നിശ്ചയിച്ച സമയത്തിൽ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ ഉപയോഗപ്പെടുത്തി ടാസ്ക് പൂർത്തിയാക്കി ടീച്ചർക്ക് സമർപ്പിക്കുന്നു. (പ്രവർത്തന രീതി - 1)
    - പ്രാദേശികമായി അധ്യാപകർ തയ്യാറാക്കുന്ന മികച്ച പ്രവർത്തനങ്ങൾ പൊതു ആർക്കൈവ്സിന്റെ ഭാഗമാക്കുന്നു.

ഘട്ടം 3: ക്ലാസ്റൂം പ്രവർത്തനം (സെപ്റ്റംബർ 15)

- അതതു വിഷയങ്ങളുടെ തുടർപ്രവർത്തനമായി ടീച്ചർ നിർദേശിക്കുന്ന വിദ്യാഭ്യാസ ഗെയിമുകൾ/ ഇന്ററാക്ടീവ് ഡിജിറ്റൽ വിഭവങ്ങൾ, ലാംഗ്വേജ് ലാബ് എന്നിവ കുട്ടികൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. കുട്ടികളുടെ പ്രവർത്തനപുരോഗതി ടീച്ചർ രേഖപ്പെടുത്തുന്നു (പ്രവർത്തന രീതി - 2)
- കമ്പ്യൂട്ടറിലെ Accessibility സൗകര്യം, പോഡ്കാസ്റ്റ് ഉപയോഗിച്ച് കാഴ്ചപരിമിതരായ കുട്ടികൾ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പ്രയോജനപ്പെടുത്തുന്നു.
- പഠനപരിമിതിയുള്ള കുട്ടികൾ എജുടെയിൻമെന്റ് ഗെയിമുകളുപയോഗിച്ച് അനുയോജ്യമായ പ്രവർത്തനം ചെയ്യുന്നു.

ഘട്ടം 3: ക്ലാസ്റൂം പ്രവർത്തനം (സെപ്റ്റംബർ 15)

(പ്രവർത്തന രീതി - 3)

- സർഗാത്മക പ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് കുട്ടികൾ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ ഉപയോഗിക്കുന്നു-

  1) കവിത/പാട്ടുകളുടെ റിക്കോർഡിങ്ങിന് Audacity (ഇ@വിദ്യ – 6) .

  - 2) ഈണം, താളം നിർമ്മിക്കാൻ Musescore, Thalam സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾ (കളിപ്പെട്ടി - 4 ഇ@വിദ്യ – 6) .
  - 3) ചിത്രരചന - കളർപെയിന്റ്, ക്രിറ്റ സോഫ്റ്റ്‌വെയറുകൾ (ഇ@വിദ്യ – 5, 7) .
  - 4) ആനിമേഷൻ - Pecil2D സോഫ്റ്റ്‌വെയർ (ഇ@വിദ്യ – 6) .

- കമ്പ്യൂട്ടേഷണൽ ചിന്ത, പ്രശ്നപരിഹാരശേഷി എന്നിവ വളർത്തുന്നതിനായി - ബ്ലോക് പ്രോഗ്രാമിങ് സങ്കേതമായ സ്ക്രാച്ച്, ടർട്ടിൽബ്ലോക്സ് ഉപയോഗിച്ചുള്ള ഗെയിം നിർമ്മാണം (കളിപ്പെട്ടി - ക്ലാസ് 4, ഇ@വിദ്യ – 5,6,7)

ഘട്ടം 4: നടത്തിപ്പും വ്യാപനവും (ഒക്ടോബർ 05)

സ്വയം പഠന കോർണർ: ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പ്രവർത്തനം എല്ലാ ക്ലാസുകളിലേക്കും വ്യാപിപ്പിക്കുന്നു. നിർദിഷ്ടസമയങ്ങളിലും ഒഴിവ് സമയങ്ങളിലും കുട്ടികൾക്ക് സ്വയം പരിശീലിക്കാൻ അവസരമൊരുക്കുന്നു.

റൊട്ടേഷൻ രീതി: ഒരു സമയം ഒരു ഡിവിഷനിലെ മുഴുവൻ കുട്ടികൾക്കും കമ്പ്യൂട്ടർ ലഭ്യമാകുന്ന രീതിയിൽ കുട്ടികൾക്കുള്ള പ്രവർത്തനസമയം നിശ്ചയിക്കുന്നു. മേൽസമയത്ത്, നിശ്ചിത സമയക്രമത്തിൽ ഗ്രൂപ്പുകൾ പരസ്പരം മാറിമാറി (Rotate ചെയ്ത്) അവസരസമത്വം ഉറപ്പാക്കുന്നു.

ഘട്ടം 4: നടത്തിപ്പും വ്യാപനവും (ഒക്ടോബർ 05)

അക്കാദമിക പിന്തുണ: അധ്യാപകരുടെ നേരിട്ടുള്ള മേൽനോട്ടത്തിൽ ക്ലാസ്മുറികളിൽ 'ഡിജിറ്റൽസ്ക്വയർ അക്കാദമിക പഠനം' നടക്കുന്നുവെന്ന് വിദ്യാഭ്യാസ ഓഫീസർമാർ വിലയിരുത്തി ആവശ്യമായ പിന്തുണ നൽകുന്നു.

മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർമാരുടെ പിന്തുണ: കൈറ്റ് മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർമാർ നിർദിഷ്ട ഇടവേളകളിൽ സ്കൂളുകൾ സന്ദർശിച്ച് ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർപദ്ധതി നടത്തിപ്പിനാവശ്യമായ പിന്തുണയും പരിശീലനവും നൽകുന്നു.

സ്ഥിരം ഡിജിറ്റൽ പഠന സംവിധാനം: വിദ്യാലയങ്ങളിലെ സ്ഥിരം ഡിജിറ്റൽ സഹായക പഠനസംവിധാനമായി ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ മാറുന്നു.

thanks
Kerala Infrastructure and Technology for Education
AI generated image