Government of Kerala

KERALA INFRASTRUCTURE AND TECHNOLOGY FOR EDUCATION

നം. കൈറ്റ്/2026/1426 (10) തീയതി : 05.08.2026

സർക്കുലർ

വിഷയം:- കൈറ്റ് - സംസ്ഥാന സർക്കാരിന്റെ നൂറുദിന കർമപദ്ധതി - പ്രൈമറി വിദ്യാലയങ്ങളിൽ 'ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ' പദ്ധതി നടപ്പിലാക്കുന്നത് - സംബന്ധിച്ച്

സൂചന:- 1. സ.ഉ.(സാധാ) നം. 2177/2019/പൊ.വി.വ തീയതി 06.06.2019.
2. പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ വകുപ്പിന്റെ 24.07.2026-ലെ ജി 3/255/2026-പൊ.വി.വ നമ്പർ മിനിറ്റ്സ്.

സംസ്ഥാന സർക്കാരിന്റെ നൂറുദിന കർമപദ്ധതിയിൽ പ്രൈമറി വിഭാഗം സ്കൂൾ കുട്ടികൾക്കും സാങ്കേതികവിദ്യ അടിസ്ഥാനമാക്കിയുള്ള പഠന പ്രവർത്തനങ്ങൾ ലഭ്യമാക്കുന്നതിന് 'ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ' (Digital Square) എന്ന പേരിൽ പ്രത്യേക പദ്ധതി നടപ്പിലാക്കുന്നതിന് തീരുമാനിച്ചിട്ടുണ്ട്. കളികളിലൂടെ പഠനം, ഡിജിറ്റൽ സാക്ഷരത, സർഗാത്മകത, സ്വയംപഠന ശേഷി വർദ്ധിപ്പിക്കൽ തുടങ്ങിയവയ്ക്ക് സാങ്കേതികവിദ്യ പ്രയോജനപ്പെടുത്തുക എന്നതാണ് പദ്ധതിയുടെ ലക്ഷ്യം. പദ്ധതി 25.07.2026 ന് ബഹു. പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ വകുപ്പ് മന്ത്രി ഉദ്ഘാടനം ചെയ്തു. പദ്ധതി മാർഗരേഖ അനുബന്ധമായി ചേർക്കുന്നു. ലോവർ പ്രൈമറി, അപ്പർ പ്രൈമറി സ്കൂളുകളിൽ പദ്ധതി നടപ്പിലാക്കുന്നതിനുള്ള നിർദേശങ്ങൾ പുറപ്പെടുവിക്കുന്നു:

1. സംസ്ഥാന സിലബസ് പിന്തുടരുന്നതും സന്നദ്ധവുമായ സർക്കാർ, എയ്ഡഡ് ലോവർ പ്രൈമറി, അപ്പർ പ്രൈമറി വിദ്യാലയങ്ങളിലാണ് നൂറുദിന കർമപദ്ധതിയുടെ ഭാഗമായി 'ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ' നടപ്പിലാക്കുന്നത്. പദ്ധതി നടപ്പിലാക്കാൻ താല്പര്യമുള്ള സ്കൂളുകൾ സ്കൂൾ പി.ടി.എ., സ്റ്റാഫ് കൗൺസിൽ, എസ്.ആർ.ജി. തുടങ്ങിയ സമിതികളിൽ ചർച്ച ചെയ്ത് പി.ടി.എ.യുടെ അംഗീകാരത്തോടെ കൈറ്റിന്റെ ജില്ലാ ഓഫീസിൽ സന്നദ്ധത അനുബന്ധമായി ചേർത്തിരിക്കുന്ന ഫോർമാറ്റിൽ തയ്യാറാക്കി 2026 ആഗസ്റ്റ് 13-നു മുൻപ് കൈറ്റിന്റെ അതത് ജില്ലാ ഓഫീസിൽ ഇ-മെയിൽ മുഖേന നൽകേണ്ടതാണ് (ഇ-മെയിൽ വിലാസം അനുബന്ധമായി ചേർക്കുന്നു).

2. ലഭിക്കുന്ന അപേക്ഷകൾ ജില്ലാ കോ-ഓർഡിനേറ്റർമാർ ക്രോഡീകരിച്ച് 2026 ആഗസ്റ്റ് 17-നകം കൈറ്റ് സ്റ്റേറ്റ് ഓഫീസിൽ ലഭ്യമാക്കേണ്ടതാണ്.

3. പൊതുവിദ്യാലയങ്ങളിലെ 1 മുതൽ 7 വരെ ക്ലാസുകളിൽ ഡിജിറ്റൽ സാങ്കേതികവിദ്യ പ്രയോജനപ്പെടുത്തിയുള്ള പഠനപരിസരത്തിന് സ്കൂളിൽ ഒരു പൊതു ഇടം സജ്ജമാക്കേണ്ടതും അവിടെ ഏറ്റവും കുറഞ്ഞത് 2 ലാപ്ടോപ്പ്/ഡെസ്ക്ടോപ്പ് പ്രവർത്തന സജ്ജമാക്കേണ്ടതുമാണ് (കുട്ടികളുടെ എണ്ണത്തിനും ലഭ്യതയ്ക്കും അനുസരിച്ച് കൂടുതൽ കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ ക്രമീകരിക്കാവുന്നതാണ്).

4. ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ-ൽ ലഭ്യമാക്കുന്ന കമ്പ്യൂട്ടറുകൾക്ക് ഹെഡ്ഫോൺ, സ്പീക്കർ, മൗസ്, അഡീഷണൽ കീബോർഡ് തുടങ്ങിയവ ക്രമീകരിക്കാവുന്നതാണ്. അപ്പർ പ്രൈമറി വിദ്യാലയങ്ങളിൽ ഇന്റർനെറ്റ് സൗകര്യം അഭികാമ്യമാണ്.

5. ലോവർ പ്രൈമറി, അപ്പർ പ്രൈമറി ക്ലാസുകളിലെ ഐ.സി.ടി. പാഠപുസ്തകങ്ങളായ 'കളിപ്പെട്ടി', 'ഇ@വിദ്യ' എന്നിവ മറ്റ് വിഷയങ്ങളുടെ പഠനത്തിന് കൂടി സഹായിക്കുന്നവിധത്തിൽ 'ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ', ക്ലാസ് മുറികൾ എന്നിവിടങ്ങളിൽ ഫലപ്രദമായി വിനിമയം ചെയ്യേണ്ടതാണ്.

6. കൈറ്റ് തയ്യാറാക്കി നൽകുന്ന മൊഡ്യൂളും നിർദേശങ്ങളും അടിസ്ഥാനമാക്കി സ്കൂൾ പ്രവർത്തന സമയം മുഴുവനും 'ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ' ന്റെ പ്രവർത്തനവും ഉറപ്പാക്കേണ്ടതാണ്.

7. പ്രൈമറി സ്കൂൾ ഐ.ടി. കോ-ഓർഡിനേറ്റർ/സന്നദ്ധതയുള്ള മറ്റേതെങ്കിലും ഒരു അധ്യാപിക/അധ്യാപകന് 'ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ'ന്റെ ചുമതല നൽകേണ്ടതാണ്.

8. ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ ക്രമീകരിച്ചിരിക്കുന്ന കമ്പ്യൂട്ടറിൽ കൈറ്റ് ലഭ്യമാക്കുന്ന സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വെയർ അധിഷ്ഠിതമായ പഠന വിഭവങ്ങൾ അടങ്ങിയ പാക്കേജ് ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യേണ്ടതാണ്.

9. ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയറിന്റെ ചുമതലയുള്ള അധ്യാപിക/അധ്യാപകന് കൈറ്റ് നേരിട്ട് പരിശീലനം നൽകുന്നതാണ്. അങ്ങനെ പരിശീലനം ലഭിക്കുന്ന അധ്യാപകർ അതത് സ്കൂളിലെ മറ്റ് അധ്യാപകർക്ക് ആവശ്യമായ പരിശീലനം നൽകേണ്ടതാണ്.

10. വിദ്യാലയങ്ങളുടെ ചുമതലയുള്ള കൈറ്റ് മാസ്റ്റർ ടെയിനർ പദ്ധതി നടപ്പാക്കുന്നതിന് ആവശ്യമായ പിന്തുണ സ്കൂളുകൾക്ക് നൽകേണ്ടതാണ്.

11. ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ എല്ലാ വിഭാഗം വിദ്യാർത്ഥികൾക്കും ഒരുപോലെ അവസരം ലഭിക്കുന്നു എന്ന് (അവസര സമത്വം) ചുമതലയുള്ള അധ്യാപകരും പ്രഥമാധ്യാപകരും ഉറപ്പുവരുത്തേണ്ടതാണ്.

12. പദ്ധതി സംസ്ഥാനത്തെ പരമാവധി സർക്കാർ, എയ്ഡഡ് പ്രൈമറി വിദ്യാലയങ്ങളിൽ നടപ്പിലാക്കുന്നതിന് അതത് വിദ്യാഭ്യാസ ഓഫീസർമാർ ആവശ്യമായ നിർദേശങ്ങൾ നൽകേണ്ടതാണ്.

കെ. അൻവർ സാദത്ത്
ചീഫ് എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഓഫീസർ

എല്ലാ സർക്കാർ, എയ്ഡഡ് ലോവർ പ്രൈമറി/
അപ്പർ പ്രൈമറി സ്കൂൾ പ്രഥമാധ്യാപകർക്കും – ജില്ലാ കോ-ഓർഡിനേറ്റർ മുഖേന

പകർപ്പ്:

പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ ഡയറക്ടർ - അറിവിലേയ്ക്ക്
എല്ലാ ഡി.ഡി.ഇ./ഡി.ഇ.ഒ/എ.ഇ.ഒ.മാർക്കും - ജില്ലാ കോ-ഓർഡിനേറ്റർ മുഖേന
കൈറ്റിലെ എല്ലാ ജില്ലാ കോ-ഓർഡിനേറ്റർ/മാസ്റ്റർ ടെയിനർമാർക്കും
സ്റ്റോക്ക് ഫയൽ

പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ വകുപ്പ്, കേരള സർക്കാർ
കേരള ഇൻഫ്രാസ്ട്രക്ചർ & ടെക്നോളജി ഫോർ എജുക്കേഷൻ (KITE)

പുതുയുഗ കേരളത്തിനായിനൂറുദിന കർമ്മപദ്ധതി

ഡിജിറ്റൽ സ്ക്യൂർ

പ്രൈമറി സ്കൂളുകളിൽ ഡിജിറ്റൽ സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ സഹായത്തോടെയുള്ള സ്വയംപഠന പൊതുവിടം സജ്ജീകരിക്കുന്ന പദ്ധതി.

നഗര-ഗ്രാമ വ്യത്യാസമില്ലാതെ ഡിജിറ്റൽ വിടവ് ഇല്ലാതാക്കി കളികളിലൂടെയുള്ള പഠനം, ഡിജിറ്റൽ സാക്ഷരത, ഡിജിറ്റൽ വിഭവങ്ങൾ എന്നിവ എല്ലാ വിദ്യാർഥികൾക്കും ഉറപ്പ് വരുത്തും. AVGC മേഖലകളിൽ കുട്ടികൾക്ക് താല്പര്യം വളർത്തും

പുതുയുഗ കേരളത്തിനായി നൂറുദിന കർമ്മപദ്ധതി

ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പദ്ധതി

കുട്ടികളിൽ കളിയിലൂടെയുള്ള പഠനം (Gamified Learning), ഡിജിറ്റൽ സാക്ഷരത, സർഗാത്മകത, സ്വയംപഠനശേഷി എന്നിവ ആധുനിക ഐ.സി.ടി (ICT) സാങ്കേതികവിദ്യകളുടെ സഹായത്തോടെ വികസിപ്പിക്കുന്ന ഒരു നൂതന വിദ്യാഭ്യാസ പദ്ധതിയാണ് ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ (Digital Sqaure). ഡിജിറ്റൽ സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ സഹായത്തോടെയുള്ള പഠനപരിസരം പൊതുവിദ്യാലയങ്ങളിലെ 1 മുതൽ 7 വരെ ക്ലാസുകളിൽ സജ്ജമാക്കുകയാണ് പദ്ധതിയിലൂടെ വിഭാവനം ചെയ്യുന്നത്. സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ ഉപയോഗത്തിൽ വിദ്യാർഥികൾക്ക് അവസരസമത്വം ഉറപ്പ് വരുത്തുന്നതിനുള്ള പൊതുഇടമാണിത്. ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പദ്ധതി Animation, Visual Effects, Gaming & Comics (AVGC) ഉൾപ്പെടെയുള്ള വളർന്നുവരുന്ന സാങ്കേതിക-സർഗാത്മക മേഖലകളിൽ വിദ്യാർഥികളുടെ പങ്കാളിത്തം വർധിപ്പിക്കുന്നതിനും ആവശ്യമായ അടിസ്ഥാന ഡിജിറ്റൽ പഠനാന്തരീക്ഷം സൃഷ്ടിക്കു ന്നതിനും സഹായകമാകും. ഇതൊടൊപ്പം ലോവർ പ്രൈമറി, അപ്പർ പ്രൈമറി ഐ.സി.ടി. ശാക്തീകൃത പാഠപുസ്തങ്ങളായ കളിപ്പെട്ടി, ഇ@വിദ്യ എന്നിവയുടെ സഹായത്തോടെയുള്ള ഐ.സി.ടി. ശാക്തീകൃത പഠനവും സഹവർത്തിതവും വികേന്ദ്രീകൃതവുമായ ഡിജിറ്റൽ പഠന വിഭവവികസനവും പദ്ധതി ലക്ഷ്യമിടുന്നു.

കുറഞ്ഞത് രണ്ട് കമ്പ്യൂട്ടറുകളെങ്കിലുമുള്ള സംസ്ഥാന സിലബസ് പിന്തുടരുന്ന സർക്കാർ, എയ്ഡഡ് ലോവർ പ്രൈമറി (1-4), അപ്പർ പ്രൈമറി (5-7) സ്കൂളുകൾക്ക് പദ്ധതിയുടെ ഭാഗമാകാം. കൂടുതൽ വിദ്യാർഥികൾ അധ്യയനം നടത്തുന്ന സ്കൂളുകളിൽ കുട്ടികളുടെ എണ്ണത്തിനനുസൃതമായി ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയറിൽ കൂടുതൽ കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ സജ്ജീകരിക്കേണ്ടതാണ്. സ്കൂൾ പ്രവർത്തിക്കുന്ന സമയം മുഴുവൻ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പ്രവർത്തന സജ്ജമാക്കാനുള്ള ക്രമീകരണങ്ങൾ വിദ്യാലയങ്ങളിൽ ഉണ്ടാവേണ്ടതാണ്.

ഭൗതിക സൗകര്യങ്ങളുള്ളതും സന്നദ്ധത പ്രകടിപ്പിച്ചതുമായ ഓരോ വിദ്യാഭ്യാസ വിദ്യാഭ്യാസജില്ലയിലെയും 50 ശതമാനം സ്കൂളുകളിലാണ് നൂറുദിന കർമ്മ പദ്ധതിയുടെ ഭാഗമായി ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ നടപ്പിലാക്കുന്നത്. പദ്ധതിയിലൂടെ ഐ.സി.ടി. ശാക്തീകൃത പഠനം ഉറപ്പു വരുത്തുന്നതിനാൽ, നടപ്പിലാക്കുന്ന വിദ്യാലയങ്ങളിലെ സ്ഥിരം ഡിജിറ്റൽ സഹായക പഠനസംവിധാനമായി ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ മാറുന്നതാണ്.

പ്രധാന ലക്ഷ്യങ്ങൾ

കളിയിലൂടെയുള്ള പഠനം:

കളിയിലൂടെ പഠനം സാധ്യമാക്കുന്നതിന് കുട്ടികൾക്കായി രൂപകൽപ്പന ചെയ്ത വിദ്യാഭ്യാസ സോഫ്റ്റ്വെയറായ എജുക്കേഷണൽ ജിക്കോംപ്രിസ് പോലെയുള്ള എജുടെയിൻമെന്റ് സോഫ്റ്റ്വെയറുകൾ ഉപയോഗപ്പെടുത്തിക്കൊണ്ട്, ഡിജിറ്റൽ-ഭൗതിക സമന്വയ പഠനം (Blended Learning) എല്ലാ വിഷയങ്ങളിലും ഉറപ്പാക്കുക.

ഡിജിറ്റൽ സുരക്ഷിതത്വം:

ഡിജിറ്റൽ ഉപകരണങ്ങൾ സുരക്ഷിതത്വം ഉറപ്പു വരുത്തി ഉപയോഗിക്കുന്ന വിധത്തിൽ സ്വയംപഠന അന്തരീക്ഷം ഒരുക്കുക.

സർഗാത്മകതയും ജീവിതനൈപുണിയും:

Tux Paint(ചിത്രരചന), Thalam, Musescore (സംഗീതം), Pencil2D (അനിമേഷൻ) Scratch (ബ്ലോക്ക് കോഡിങ്ങ്) തുടങ്ങിയ സോഫ്റ്റ്വെയറുകളുടെ സഹായത്തോടെ കുട്ടികളിൽ സർഗശേഷിയും പ്രശ്നപരിഹാര ശേഷിയും കമ്പ്യൂട്ടേഷണൽ ചിന്തയും വളർത്തുക.

ഡിജിറ്റൽ വിടവ് ഇല്ലാതാക്കൽ:

ഡിജിറ്റൽ അസമത്വം കുറച്ച്, സമാന ഡിജിറ്റൽ പഠനാവസരങ്ങളും സാങ്കേതിക വിഭവങ്ങളിലേക്കുള്ള തുല്യ പ്രവേശനവും എല്ലാ വിദ്യാർഥികൾക്കും ഉറപ്പാക്കുക.

ഉൾക്കൊള്ളുന്ന വിദ്യാഭ്യാസം (Inclusive):

കാഴ്ചപരിമിതർക്കായി ശബ്ദപിന്തുണയും പ്രത്യേക പരിഗണന അർഹിക്കുന്നവർക്കായി ഉയർന്ന കോൺട്രാസ്റ്റ് യു.ഐ (UI) ക്രമീകരണങ്ങളും നൽകിക്കൊണ്ട് എല്ലാവരെയും ഉൾക്കൊള്ളുന്ന വിദ്യാഭ്യാസം ഉറപ്പുവരുത്താനായി സാങ്കേതികവിദ്യയെ ഉപയോഗപ്പെടുത്തുക.

നടത്തിപ്പ് മാർഗരേഖ

(ഓഗസ്റ്റ് - സെപ്റ്റംബർ 2026)

ഘട്ടം 1: സ്കൂൾ തിരഞ്ഞെടുപ്പും വിഭവ നിർമ്മാണവും (ജൂലൈ 31)

പദ്ധതി നടപ്പിത്തിന് സജ്ജരായ സ്കൂളുകളെ തിരഞ്ഞെടുക്കുന്നു. ചുരുങ്ങിയത് 2 കമ്പ്യൂട്ടറുകളെങ്കിലുമുള്ള സർക്കാർ-എയ്ഡഡ് ലോവർപ്രൈമറി, അപ്പർ പ്രൈമറി വിദ്യാലയങ്ങളിലാണ് ആദ്യഘട്ടത്തിൽ പദ്ധതി നടപ്പിലാക്കുന്നത്. ഇതിനുള്ള സമ്മതപത്രം പി.ടി.എ.യിൽ അംഗീകരിച്ച് പ്രഥമാധ്യാപകർ ഹാജരാക്കേണ്ടതാണ്.

കൂടുതൽ വിദ്യാർഥികൾ പഠിക്കുന്ന വിദ്യാലയങ്ങൾ അതിനനുസൃതമായി കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ ഉറപ്പ് വരുത്തേണ്ടതാണ്.

ഓരോ വിദ്യാഭ്യാസജില്ലയുടെയും 50% വിദ്യാലയങ്ങൾ പദ്ധതിയുടെ ഭാഗമായിട്ടുണ്ടെന്ന് ഉറപ്പ് വരുത്തുന്നു.

പദ്ധതിക്കാവശ്യമായ ഡിജിറ്റൽ വിഭവങ്ങൾ, സ്വതന്ത്രസോഫ്റ്റ്വെയർ. അധിഷ്ഠിതമായി കസ്റ്റമൈസ് ചെയ്തെടുത്ത പ്രത്യേക ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ സോഫ്റ്റ്വെയർ എൻവയോൺമെന്റ് എന്നിവ കൈറ്റ് തയ്യാറാക്കുന്നു. ഡിജിറ്റൽ പഠനവിഭവ പോർട്ടലായ സമഗ്ര പ്ലസ് ലേണിങ് റൂമിലെ വിഭവങ്ങളെ പദ്ധതിയ്ക്കായി പരുവപ്പെടുത്തി ഉപയോഗിക്കുന്നു.

പദ്ധതിയുടെ നടത്തിപ്പിനായി ലോവർ പ്രൈമറി, അപ്പർ പ്രൈമറി വിഭാഗങ്ങൾക്ക് പ്രത്യേക ഡിജിറ്റൽ വിഭവങ്ങൾ കൈറ്റ് തയ്യാറാക്കുന്നതാണ്.

ഘട്ടം 2: അടിസ്ഥാന സൗകര്യവികസനം, പഠന വിഭവങ്ങളുടെ ക്രമീകരണം പരിശീലനം

(ഓഗസ്റ്റ് 30)

ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ ഇടം നിശ്ചയിക്കൽ:

കുട്ടികൾക്ക് സ്വതന്ത്രമായും സുരക്ഷിതമായും കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ ഉപയോഗിക്കാൻ സാധിക്കുന്ന തരത്തിലുള്ള സ്ഥലമാണ് ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ ഇടം. സ്കൂളിലെ നിലവിലുള്ള കമ്പ്യൂട്ടർ ലാബോ ക്ലാസ്റൂമോ സൗകര്യപ്രദമായ മറ്റ് സ്ഥലങ്ങളോ ഇതിനായി ഉപയോഗിക്കാം. എല്ലാവർക്കും ദൃശ്യമാകുന്ന തരത്തിൽ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ ബോർഡ് ഇവിടെ സ്ഥാപിക്കേണ്ടതാണ്.

ഹാർഡ്വെയർ സജ്ജീകരണം:

ഹൈടെക് സ്കൂൾ പദ്ധതിയിലൂടെ സ്കൂളുകളിൽ ലഭ്യമായിട്ടുള്ള ലാപ്ടോപ്പുകൾ, മറ്റ് പദ്ധതികളിലൂടെ ലഭ്യമായിട്ടുള്ള ലാപ്ടോപ്പുകൾ, ഡെസ്ക്ടോപ്പ് കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ, സ്മാർട്ട് ബോർഡുകൾ എന്നിവ ഇതിനായി ഉപയോഗിക്കാം. എല്ലാ കമ്പ്യൂട്ടറുകളിലും ശബ്ദസംവിധാനം പ്രവർത്തന സജ്ജമായിരിക്കണം.

ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ സോഫ്റ്റ്വെയർ പാക്കേജിങ്:

പൊതുവിദ്യാലയങ്ങളിലെ കമ്പ്യൂട്ടറുകളിൽ ഐ.സി.ടി. പഠനത്തിനായി തയ്യാറാക്കിയ KITE GNU-Linux 22.04 ഓപ്പറേറ്റിങ് സിസ്റ്റത്തിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നതും പ്രത്യേക എൻവയോൺമെന്റോടു കൂടിയതും സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്വെയർ അധിഷ്ഠിത ലേണിങ് ടൂളുകളും ഫിൽട്ടറിങ് സംവിധാനങ്ങളും അടങ്ങിയ കസ്റ്റമൈസ്ഡ് സോഫ്റ്റ്വെയർ പാക്കേജ് പദ്ധതിയ്ക്കായി കൈറ്റ് സജ്ജമാക്കും.

ലാംഗ്വേജ് ലാബ് സോഫ്റ്റ്വെയർ :

(ഇ-ക്യൂബ്-ഇംഗ്ലീഷ്, ഇ-ക്യൂബ്-ഹിന്ദി), വിവിധ വിഷയങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട എജുടെയിൻമെന്റ് ഗെയിമുകൾ, ഇന്ററാക്ടീവ് ഡിജിറ്റൽ വിഭവങ്ങൾ, ഡിജിറ്റൽ വർക്ക്ഷീറ്റുകൾ, പാഠപുസ്തകങ്ങളുടെ ഡിജിറ്റൽ പതിപ്പുകൾ, പോഡ്കാസ്റ്റുകൾ എന്നിവ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയറിനായി സജ്ജീകരിച്ച കസ്റ്റമൈസ്ഡ് സോഫ്റ്റ്വെയർ എൻവയോൺമെന്റിലുണ്ടായിരിക്കും.

ഇവകൂടാതെ വിവിധ വിഷയങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് കുട്ടികൾ പൂർത്തിയാക്കേണ്ട ടാസ്കുകൾ കൈറ്റ് പ്രത്യേകം തയ്യാറാക്കി നൽകുന്നതാണ്.

അപ്പർ പ്രൈമറി വിഭാഗം ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയറിലെ കമ്പ്യൂട്ടറുകളിൽ ഇന്റർനെറ്റ് കണക്ടിവിറ്റി അഭികാമ്യമാണ്. എന്നാൽ, ലോവർ പ്രൈമറി വിഭാഗത്തിന് ഇന്റർനെറ്റ് ആവശ്യമില്ല.

പദ്ധതി നടത്തിപ്പിനായി സ്കൂൾ ഐ.ടി. കോർഡിനേറ്റർ (PSITC)/പ്രത്യേക ടീച്ചർക്ക് ചുമതല നൽകേണ്ടതാണ്. ചുമതല ലഭിച്ച ടീച്ചർക്ക് പദ്ധതി നടത്തിപ്പ് സംബന്ധിച്ച പ്രത്യേക പരിശീലനം കൈറ്റ് നൽകുന്നതാണ്.

ഘട്ടം 3: ക്ലാസ്റൂം പ്രവർത്തനം

(സെപ്റ്റംബർ 15)

- പരിശീലനം ലഭിച്ച ടീച്ചർ സ്കൂളിലെ എല്ലാ അധ്യാപകർക്കും പരിശീലനം നൽകുന്നു.
- അതതുവിഷയങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് ടാസ്കുകൾ/വർക്ക്ഷീറ്റുകൾ ക്ലാസ്മുറിയിൽ ടീച്ചർ പഠിതാക്കൾക്ക് ഗ്രൂപ്പ് പ്രവർത്തനമായി നൽകുന്നു.

- എല്ലാ ക്ലാസുകളിലെയും ഓരോ ഡിവിഷനിൽ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർപ്രവർത്തനം ആരംഭിക്കുന്നു. ഓരോ ഗ്രൂപ്പും തങ്ങൾക്കായി നിശ്ചയിച്ച സമയത്തിൽ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ സൗകര്യങ്ങൾ ഉപയോഗപ്പെടുത്തി ടാസ്ക് പൂർത്തിയാക്കി ടീച്ചർക്ക് സമർപ്പിക്കുന്നു.

- അതതു വിഷയങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് തുടർ പ്രവർത്തനങ്ങളായി ടീച്ചർ നിർദേശിക്കുന്ന വിദ്യാഭ്യാസ ഗെയിമുകൾ/ഇന്ററാക്ടീവ് ഡിജിറ്റൽ വിഭവങ്ങൾ, ലാംഗ്വേജ് ലാബ് എന്നിവ കുട്ടികൾ ഉപയോഗിക്കുന്നു. കുട്ടികളുടെ പ്രവർത്തനപുരോഗതി ടീച്ചർ രേഖപ്പെടുത്തുന്നു.

- സർഗാത്മക പ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് വിദ്യാർഥികൾ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ ഉപയോഗിക്കുന്നു-

    1) കവിതകളുടെ റിക്കോർഡിങ്ങിന് Audacity ഉപയോഗിക്കുന്നു.
    2) Musescore, Thalam സോഫ്റ്റ്വെയറുകൾ ഉപയോഗിച്ച് യഥാക്രമം ഈണം, താളം നിർമ്മിക്കുന്നു.
    3) കളർപെയിന്റ്, ക്രിറ്റ സോഫ്റ്റ്വെയറുകൾ ഉപയോഗിച്ച് ചിത്രം വരയ്ക്കുന്നു.
    4) Pecil2D സോഫ്റ്റ്വെയർ ഉപയോഗിച്ച് അനിമേഷൻ നിർമ്മിക്കുന്നു.

- കമ്പ്യൂട്ടേഷണൽ ചിന്ത, പ്രശ്നപരിഹാരശേഷി എന്നിവ വളർത്തുന്നതിനായി കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഗെയിം നിർമ്മാണം പരിശീലിക്കുന്നു. ഇതിനായി ബ്ലോക്ക് പ്രോഗ്രാമിങ് സങ്കേതങ്ങളായ സ്ക്രാച്ച്, ടർട്ടിൽബ്ലോക്സ് ഉപയോഗിക്കുന്നു.

- കാഴ്ചപരിമിതർക്കായി ശബ്ദപിന്തുണയും പ്രത്യേക പരിഗണന അർഹിക്കുന്നവർക്കായി ഉയർന്ന കോൺട്രാസ്റ്റ് യു.ഐ (UI) ക്രമീകരണങ്ങളും ഉപയോഗിച്ചുകൊണ്ട് എല്ലാവരും ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ സൗകര്യങ്ങൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്തുന്നു.

പ്രധാനമായും മൂന്ന് തരം പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കാവിദ്യാർഥികൾ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പ്രയോജനപ്പെടുത്തുന്നത്.

1. ക്ലാസ്മുറിയിൽ ടീച്ചർ നൽകുന്ന പ്രത്യേക ടാസ്കുകൾ പൂർത്തിയാക്കാൻ:

ഇതിനായി അധ്യാപകർക്ക് പാഠഭാഗവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട ടാസ്കുകളുടെ മാതൃകകൾ മുൻകൂട്ടി ലഭ്യമാക്കുന്നതാണ്
(അനുബന്ധം - 1 കാണുക).

a)ഇതോടൊപ്പം ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കായി പ്രാദേശികമായി അധ്യാപകർ തയ്യാറാക്കുന്ന മികച്ച മാതൃകകൾ കണ്ടെത്തി, അക്കാദമിക വെറ്റിങ് നടത്തി പൊതുശേഖരത്തിന്റെ ഭാഗമാക്കും.

b)കമ്പ്യൂട്ടറിലെ Accessibility സൗകര്യം ഉപയോഗിച്ച് കാഴ്ചപരിമിതരായ കുട്ടികൾ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പദ്ധതി പ്രയോജനപ്പെടുത്തുന്നു. പഠനപരിമിതിയുള്ളവർ ഇന്ററാക്ടീവ് ഗെയിമുകളുടെ നിർദിഷ്ട ലെവലുകൾ കളിക്കുന്നു. ഇതിനനുസരിച്ചുള്ള സജ്ജീകരണങ്ങൾ കമ്പ്യൂട്ടറുകളിൽ ഉണ്ടായിരിക്കും.

2. ഓരോ വിഷയവുമായി ബന്ധപ്പെട്ടുള്ള അടിസ്ഥാന ശേഷികൾ ആർജിക്കാൻ:

ഇതിനായി ഓരോ വിഷയവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട എജുടെയിൻമെന്റ് ഗെയിമുകളുടെയും പാക്കേജുകളുടെയും പട്ടികയും പ്രവർത്തനക്രമവും ടീച്ചർക്ക് ലഭ്യമാക്കുന്നു. ഈ ഗെയിമുകൾ ഉപയോഗപ്പെടുത്തിയുള്ള ഏതെങ്കിലും പ്രവർത്തനം ടീച്ചർ പഠിതാക്കൾക്ക് നൽകുന്നു. ഉദാ:- ചതുഷ്ക്രിയകളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട ക്ലാസ്റൂം പ്രവർത്തനങ്ങളോടനുബന്ധിച്ച് Tuxmath എന്ന സോഫ്റ്റ്വെയറിലെ Addition, Subtraction ഗെയിമുകൾ പഠിതാക്കൾ കളിക്കുന്നു. പ്രവർത്തനപുരോഗതി ടീച്ചർ രേഖപ്പെടുത്തുന്നു. (അനുബന്ധം - 2 കാണുക)

3. സർഗാത്മക പ്രവർത്തനങ്ങൾ ജീവിതനൈപുണി എന്നിവയുടെ പരിപോഷണത്തിന്-

സർഗാത്മകപ്രവർത്തനങ്ങൾക്കും കമ്പ്യൂട്ടേഷണൽ ചിന്ത, പ്രശ്നപരിഹാരശേഷി എന്നിവയുടെ പോഷണത്തിനും കമ്പ്യൂട്ടർ പ്രയോജനപ്പെടുത്തുന്നു,

ഉദാ:-

- കവിതകളുടെയും പാട്ടുകളുടെയും റിക്കോർഡിങ്ങിന് ഓഡാസിറ്റി ഉപയോഗിക്കുന്നു.
- Musescore സോഫ്റ്റ്വെയർ ഉപയോഗിച്ച് കമ്പ്യൂട്ടറിൽ സ്വതന്ത്ര ഈണം നിർമ്മിക്കുന്നു.
- താളം സോഫ്റ്റ്വെയർ ഉപയോഗിച്ച് സ്വന്തമായി താളം തയ്യാറാക്കുന്നു.
- ചിത്രരചനാ സോഫ്റ്റ്വെയറുകളായ കളർപെയിന്റ്, ക്രിറ്റ ഉപയോഗിച്ച് കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ചിത്രം വരയ്ക്കുന്നു.
- പെൻസിൽ2ഡി സോഫ്റ്റ്വെയർ ഉപയോഗിച്ച് അനിമേഷൻ തയ്യാറാക്കുന്നു.
- കമ്പ്യൂട്ടേഷണൽ ചിന്ത, പ്രശ്നപരിഹാരശേഷി എന്നിവ വളർത്തുന്നതിനായി സ്ക്രാച്ച്, ടർട്ടിൽബ്ലോക്സ് ഉപയോഗിച്ച് ഗെയിം നിർമ്മിക്കുന്നു.

ഘട്ടം 4: നടത്തിപ്പും വ്യാപനവും

(ഒക്ടോബർ 05)

സ്വയം പഠന കോർണർ:

ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പ്രവർത്തനം എല്ലാ ക്ലാസുകളിലേക്കും വ്യാപിപ്പിക്കുന്നു. നിർദിഷ്ടസമയങ്ങളിലും ഒഴിവ് സമയങ്ങളിലും പഠിതാക്കൾക്ക് സ്വയം പരിശീലിക്കാൻ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയറിൽ അവസരമൊരുക്കുന്നു.

റൊട്ടേഷൻ രീതി:

ഒരു സമയം ഒരു ഡിവിഷനിലെ മുഴുവൻ പഠിതാക്കൾക്കും കമ്പ്യൂട്ടർ ലഭ്യമാകുന്ന രീതിയിൽ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പ്രവർത്തനസമയം നിശ്ചയിക്കുന്നു. മേൽസമയത്ത്, നിശ്ചിത സമയക്രമത്തിൽ ഗ്രൂപ്പുകൾ പരസ്പരം മാറിമാറി (Rotate ചെയ്ത്) എല്ലാവർക്കും തുല്യ അവസരം ഉറപ്പാക്കുന്നു.

അക്കാദമിക പിന്തുണ:

അധ്യാപകരുടെ നേരിട്ടുള്ള മേൽനോട്ടത്തിൽ ക്ലാസ്മുറികളിൽ 'ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ അക്കാദമിക പഠനം' നടക്കുന്നുവെന്ന് വിദ്യാഭ്യാസ ഓഫീസർമാർ വിലയിരുത്തി ആവശ്യമായ പിന്തുണ നൽകുന്നു.

കൈറ്റ് മാസ്റ്റർ ട്രയിനർമാരുടെ പിന്തുണ:

കൈറ്റ് മാസ്റ്റർ ട്രയിനർമാർ നിർദിഷ്ട ഇടവേളകളിൽ സ്കൂളുകൾ സന്ദർശിച്ച് ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പദ്ധതി നടത്തിപ്പിനാവശ്യമായ പിന്തുണയും പരിശീലനവും നൽകുന്നു.

അനുബന്ധം - 1

കുട്ടികൾക്ക് നൽകാവുന്ന ടാസ്കുകൾ

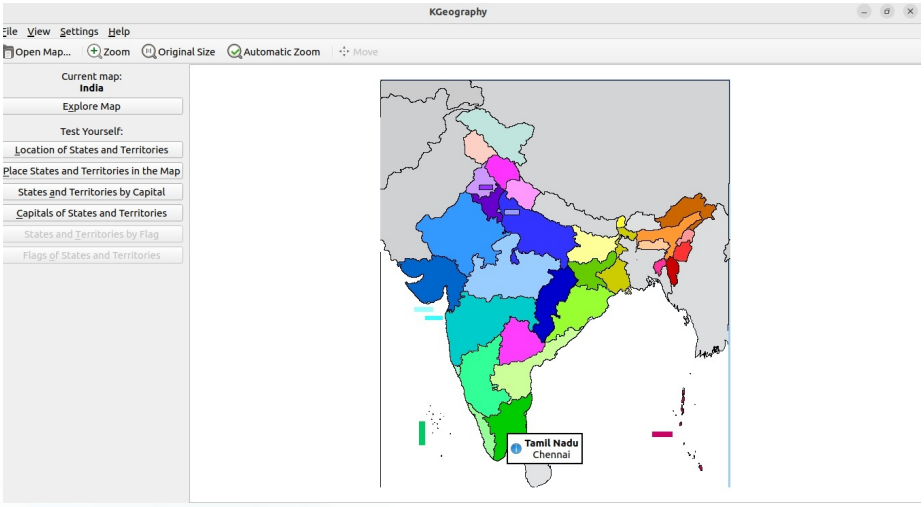
1. ക്ലാസ് 4 - പരിസര പഠനം - ഇന്ത്യ എന്റെ രാജ്യം' , പേജ് 40

ഇന്ത്യയുടെ ഭൂപടം നിരീക്ഷിച്ച് താഴെ നൽകിയിരിക്കുന്നവയ്ക്ക് ഉത്തരം കണ്ടെത്തൂ.

- ഇന്ത്യയുടെ അയൽരാജ്യങ്ങൾ ----------
- അറബിക്കടലിന്റെ തീരത്തുള്ള സംസ്ഥാനങ്ങൾ ----------
- ബംഗാൾ ഉൾക്കടലിന്റെ തീരത്തുള്ള സംസ്ഥാനങ്ങൾ ----------
- ഇന്ത്യയിലെ ഏറ്റവും ചെറിയ സംസ്ഥാനം ----------
- ഏറ്റവും കൂടുതൽ സംസ്ഥാനങ്ങളുമായി അതിർത്തി പങ്കിടുന്ന സംസ്ഥാനം ----------

ഈ പ്രവർത്തനം KGeography സോഫ്റ്റ്വെയർ ഉപയോഗിച്ച് പൂർത്തിയാക്കുക.

• Kgeography സോഫ്റ്റ്വെയറിൽ ഇന്ത്യയുടെ ഭൂപടം തുറന്ന്, ഈവിവരങ്ങൾ കണ്ടെത്തി ടാസ്ക് പൂർത്തിയാക്കാം.



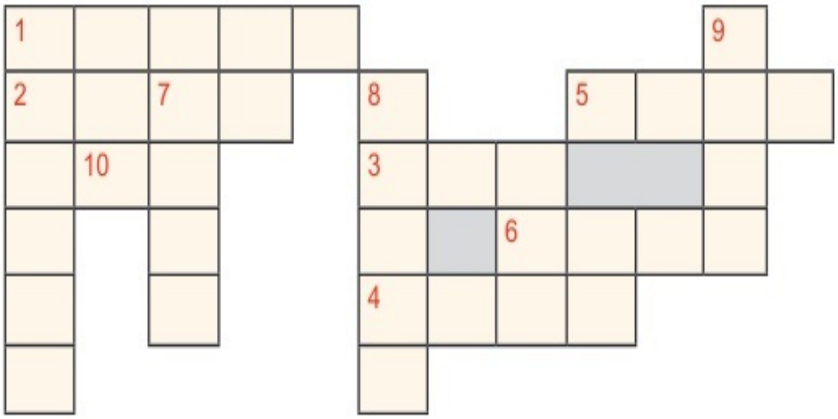
2) ക്ലാസ് 4 - പരിസര പഠനം - ഇന്ത്യ എന്റെ രാജ്യം'

KGeography സോഫ്റ്റ്വെയറിൽ ഇന്ത്യയുടെ ഭൂപടം നിരീക്ഷിച്ച്, ചുവടെ നൽകിയ പട്ടിക പൂർത്തിയാക്കുക.

കേരളത്തിന്റെ അയൽ സംസ്ഥാനങ്ങൾ	
അറബിക്കടലിന്റെ തീരത്തുള്ള സംസ്ഥാനങ്ങൾ	
ബംഗാൾ ഉൾക്കടലിന്റെ തീരത്തുള്ള സംസ്ഥാനങ്ങൾ	
വടക്കു കിഴക്കൻ സംസ്ഥാനങ്ങൾ	

3) ക്ലാസ് 4 പരിസര പഠനം - ഇന്ത്യ എന്റെ രാജ്യം' പേജ് 40, 41

KGeography സോഫ്റ്റ്വെയറിൽ ഇന്ത്യയുടെ ഭൂപടം നിരീക്ഷിച്ച്, പാഠപുസ്തകം പേജ് 40, 41 ലെ പദപ്രശ്നം പൂർത്തിയാക്കുക.



വലത്തോട്ട്

1. കേരളത്തിന്റെ അയൽസംസ്ഥാനം. ബംഗലൂരുവാണ് തലസ്ഥാനം.
2. അറബിക്കടലിന്റെ തീരത്താണ് സ്ഥാനം. ഗുജറാത്തുമായി അതിർത്തി പങ്കിടുന്നു.
3. അയൽരാജ്യമായ മ്യാൻമാറുമായി അതിർത്തിയുണ്ട്. ത്രിപുരയോട് ചേർന്നാണ് സ്ഥാനം.
4. കൊഹിമ ഈ സംസ്ഥാനത്തിന്റെ തലസ്ഥാനമാണ്.
5. ബംഗ്ലാദേശുമായി അതിർത്തിയുണ്ട്. ആസാമിന്റെ അയൽസംസ്ഥാനം.
6. രാജസ്ഥാൻ, പഞ്ചാബ്, ഉത്തർപ്രദേശ് എന്നിവയുമായി അതിർത്തി പങ്കിടുന്നു. രാജ്യതലസ്ഥാനമായ ഡൽഹിയോട് ചേർന്നാണ്.

താഴോട്ട്

2. വലുപ്പത്തിൽ രണ്ടാമതുള്ള ഈ സംസ്ഥാനം ഇന്ത്യയുടെ മധ്യഭാഗത്താണ്.
7. ഇന്ത്യയിലെ ഏറ്റവും വലിയ സംസ്ഥാനം.
8. കേരളത്തിന്റെ അയൽസംസ്ഥാനമാണ്. ചെന്നൈയാണ് തലസ്ഥാനം.
9. ഈ സംസ്ഥാനത്താണ് ഹൈദരാബാദ് സ്ഥിതി ചെയ്യുന്നത്.

മുകളിലേക്ക്

10. നേപ്പാളുമായി അതിർത്തി പങ്കിടുന്നു. പാട്നയാണ് തലസ്ഥാനം.

4) ക്ലാസ് 6 - അടിസ്ഥാന ശാസ്ത്രം - യൂണിറ്റ് 5

പദാർത്ഥങ്ങളുടെ കൂട്ടായ്മ, തന്മാത്രകൾ അടുത്തും അകന്നും - പേജ് നമ്പർ 88

തന്മാത്രകൾ അടുത്തും അകന്നും

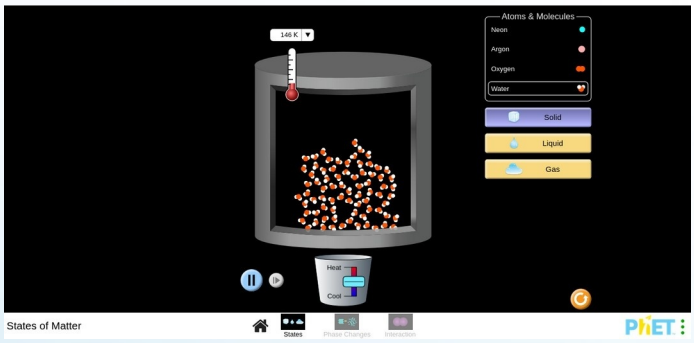
പദാർഥങ്ങൾക്ക് ഖരം, ദ്രാവകം, വാതകം എന്നി അവസ്ഥകൾ ഉണ്ടെന്ന് നിങ്ങൾക്കറിയാം. ഈ അവസ്ഥകളിൽ പദാർഥങ്ങൾക്ക് സ്ഥിതിചെയ്യാൻ കഴിയുന്നത് എന്തുകൊണ്ടാണ്? തന്മാത്രകളെ അടിസ്ഥാനമാക്കി ചിന്തിച്ചാലോ. നമുക്ക് ചുറ്റും കാണുന്ന ഖരപദാർഥങ്ങളിലും ദ്രാവകങ്ങളിലും വാതകങ്ങളിലും അവയുടെ തന്മാത്രകൾ എങ്ങനെയാണ് നിലകൊള്ളുന്നത് എന്നറിയാൻ താഴെക്കൊടുത്ത ചിത്രീകരണം പരിശോധിക്കൂ. ഓരോ അവസ്ഥയിലും തന്മാത്രകൾ എങ്ങനെയാണ് നിലകൊള്ളുന്നതെന്ന് കണ്ടെത്തൂ.

ഖരം ദ്രാവകം വാതകം

- ഒരു പദാർത്ഥത്തിന്റെ ഏത് അവസ്ഥയിലാണ് തന്മാത്രകൾ ഏറ്റവും അടുത്തിരിക്കുന്നത്?
- ഒരു പദാർത്ഥത്തിന്റെ ഏത് അവസ്ഥയിലാണ് തന്മാത്രകൾ ഏറ്റവും അകന്നിരിക്കുന്നത്?
- ഖരപദാർഥങ്ങൾക്ക് നിശ്ചിതരൂപം ഉള്ളതും വാതകം, ദ്രാവകം എന്നിവയ്ക്ക് നിശ്ചിത ആകൃതി ഇല്ലാത്തതും എന്തുകൊണ്ടാവും?

ഒരു പദാർത്ഥത്തിന്റെ മൂന്നവസ്ഥകളിലും അവയുടെ തന്മാത്രകൾ എങ്ങനെയാണ് സ്ഥിതിചെയ്യുന്നത് എന്ന് മനസ്സിലായില്ലേ. ദ്രാവകങ്ങൾക്ക് ഒഴുകാൻ കഴിയുന്നത് എന്തുകൊണ്ടാണ്? വാതകങ്ങൾക്ക് അതിവേഗം വ്യാപിക്കാൻ കഴിയുന്നത് എന്തുകൊണ്ടാണ്? ഖരപദാർഥങ്ങൾക്ക് ഒഴുകാനോ വ്യാപിക്കാനോ കഴിയുന്നില്ല. എന്തുകൊണ്ട്? തന്മാത്രകളുടെ ക്രമീകരണത്തിന്റെ അടിസ്ഥാനത്തിൽ വിശദീകരിക്കൂ. നിങ്ങളുടെ വിശദീകരണം ശാസ്ത്ര പുസ്തകത്തിൽ രേഖപ്പെടുത്തി അവതരിപ്പിക്കൂ.

- ഒരു പദാർത്ഥത്തിന്റെ ഏത് അവസ്ഥയിലാണ് തന്മാത്രകൾ ഏറ്റവും അടുത്തിരിക്കുന്നത്?



- ഏത് അവസ്ഥയിലാണ് തന്മാത്രകൾ ഏറ്റവും അകന്നിരിക്കുന്നത്?
- ഒരുപദാർത്ഥത്തിന്റെ മൂന്നവസ്ഥകളിലും അവയുടെ തന്മാത്രകൾ എങ്ങനെയാണ് സ്ഥിതി ചെയ്യുന്നത് ?

PhET സോഫ്റ്റ്വെയറിലെ States of matter -> States ഉപയോഗിച്ച് വിവിധ പദാർഥങ്ങളുടെ ഖരം, ദ്രാവകം, വാതകം എന്നിവയുടെ തന്മാത്രകളുടെ ക്രമീകരണം നിരീക്ഷിച്ച് കുറിപ്പ് തയ്യാറാക്കുക.

അനുബന്ധം - 2

വിഷയങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് പ്രയോജനപ്പെടുത്താവുന്ന എജുടെയിൻമെന്റ് ഗെയിമുകളുടെയും പാക്കേജുകളുടെയും പട്ടിക

ക്രമ നമ്പർ	ക്ലാസ്	വിഷയം	യൂണിറ്റ്	ഉപയോഗിക്കാവുന്ന എജുടെയിൻമെന്റ് പ്രവർത്തനം
1	3	ഗണിതം	യൂണിറ്റ് - 8, ടിക്... ടിക്... ടിക്...	ജി-കോംപ്രിസ്-> അളവുകൾ -> ക്ലോക്ക് പഠനം 2 മുതൽ 6 വരെയുള്ള ലെവലുകൾ

കേരള സർക്കാർ
പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ വകുപ്പ്

KERALA INFRASTRUCTURE AND TECHNOLOGY FOR EDUCATION

പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ വകുപ്പ്, കേരള സർക്കാർ

കേരള ഇൻഫ്രാസ്ട്രക്ചർ & ടെക്നോളജി ഫോർ എജുക്കേഷൻ (KITE)

പുതുയുഗ കേരളത്തിനായിനൂറുദിന കർമ്മപദ്ധതി

ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ - പ്രൈമറി സ്കൂളുകളിൽ ഡിജിറ്റൽ സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ സഹായത്തോടെയുള്ള സ്വയംപഠന പൊതുവിടം സജ്ജീകരിക്കുന്ന പദ്ധതി.

അനുബന്ധം -2

സമ്മതപത്രം

പ്രഥമാധ്യാപിക/പ്രധമാധ്യാപകൻ
..... (സ്കൂൾ)
..... (സ്കൂൾ കോഡ്)
.....(ജില്ല)

ജില്ലാ കോ-ഓർഡിനേറ്റർ
കൈറ്റ് ..... (ജില്ല)

സംസ്ഥാന സർക്കാരിന്റെ നൂറുദിന കർമപദ്ധതിയിൽ ഉൾപ്പെട്ട ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പദ്ധതിയെ സംബന്ധിച്ച് ഞങ്ങളുടെ സ്കൂളിൽ സ്കൂൾ പി.ടി.എ., സ്റ്റാഫ് കൗൺസിൽ, എസ്.ആർ.ജി. എന്നീ സമിതികളിൽ ചർച്ച ചെയ്തു.

ഞങ്ങളുടെ വിദ്യാലയത്തിൽ കൈറ്റ്/2026/1426 (10) തീയതി .....2026 നിർദേശിച്ചിട്ടുള്ള വ്യവസ്ഥകൾ പാലിച്ച് ഞങ്ങളുടെ സ്കൂളിൽ ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പദ്ധതി നടപ്പാക്കാൻ സന്നദ്ധ അറിയിക്കുന്നു.

സ്കൂളിൽ ലഭ്യമായ സൗകര്യങ്ങൾ:

1.	ഡിജിറ്റൽ സ്ക്വയർ പദ്ധതിയ്ക്കായി പൊതുവായ സ്ഥലം ലഭ്യമാണ്	ഉണ്ട്/ഇല്ല
2.	പദ്ധതിയ്ക്ക് പ്രയോജനപ്പെടുത്താവുന്ന കമ്പ്യൂട്ടറുകളുടെ എണ്ണം	
3.	സ്കൂളിലെ ഇന്റർനെറ്റ് ലഭ്യത	ഉണ്ട്/ഇല്ല
4.	മൾട്ടിമീഡിയ ഉപകരണങ്ങളുടെ ലഭ്യത (ഹെഡ്ഫോൺ, സ്പീക്കർ, മൗസ്, അഡീഷണൽ കീബോർഡ്)	
5.	ചുമതല നൽകുന്ന അധ്യാപിക/അധ്യാപകന്റെ പേര്	

സ്ഥലം: പേര്:

തീയതി: ഒപ്പ്:

(സ്കൂൾ സീൽ)

അനുബന്ധം -3

ക്രമനം	കൈറ്റ് ജില്ല ഓഫീസ്	ഇ മെയിൽ വിലാസം
1	തിരുവനന്തപുരം	dctvm@kite.kerala.gov.in
2	കൊല്ലം	dcklm@kite.kerala.gov.in
3	പത്തനംതിട്ട	dcpta@kite.kerala.gov.in
4	ആലപ്പുഴ	dcalp@kite.kerala.gov.in
5	കോട്ടയം	dcktm@kite.kerala.gov.in
6	ഇടുക്കി	dcidk@kite.kerala.gov.in
7	എറണാകുളം	dcekm@kite.kerala.gov.in
8	തൃശ്ശൂർ	dctsr@kite.kerala.gov.in
9	പാലക്കാട്	dcpkd@kite.kerala.gov.in
10	മലപ്പുറം	dcmlp@kite.kerala.gov.in
11	കോഴിക്കോട്	dckkd@kite.kerala.gov.in
12	വയനാട്	dcwyd@kite.kerala.gov.in
13	കണ്ണൂർ	dcknr@kite.kerala.gov.in
14	കാസറഗോഡ്	dckgd@kite.kerala.gov.in