

NOVAMICO-2024

Little KITE's 2021-2024 Batch



ആശംസ

2021-2024 അധ്യയന വർഷത്തിൽ നമ്മുടെ സ്കൂളിൽ ആരംഭിച്ചിരിക്കുന്ന Little KITE's വളരെ നല്ല രീതിയിൽ പ്രവർത്തിക്കുന്നു എന്ന് ഏറെ സന്തോഷം പകരുന്നു.ഒൻപതാം ക്ലാസ് വിദ്യാർഥിനികളായ നാലുതോളം കുട്ടികളാണ് ഈ ക്ലബ്ബിൽ അംഗങ്ങളായിട്ടുള്ളത് . ഐ ടി സാങ്കേതിക വിദ്യയുടെ പ്രയോഗത്തിലും പഠനത്തിലും ഈ കുട്ടികൾ മാത്രമല്ല, ക്ലാസ്സിലെ മറ്റു കുട്ടികളെയും മുൻ നിരയിലെത്തിക്കാൻ Little KITE's ലെ കുട്ടികൾ പരിശ്രമിക്കുന്നുവെന്നത് അഭിനന്ദനാർഹമാണ് .സമൂഹത്തിലെ നാനാ തുറകളിൽ പെട്ടവർക്കും ഇവരുടെ സേവനം ലഭ്യമാകട്ടെ എന്ന് ആശംസിക്കുന്നു.

Little KITE's ലെ കുട്ടികൾ തയാറാക്കിയ 'നോവമിക്കോ-2024 'ന എല്ലാ വിധ ഭാവുകങ്ങളും നേരുന്നു.



C. LOBIN RAJ
HEAD MASTER



வாழ்த்துரை

கேரளா பொது கல்வி திட்டத்தின் தகவல் தொழில் நுட்ப கல்வியை(IT) தரக்கூடிய KITE-ன் அறிவுரைப்படி அரசு தொழில் நுட்ப உயர்நிலைப் பள்ளி மூணாறில் Little Kite's மாணவர்களின் செயல்பாடுகள் வெகு சிறப்பாக நடைபெறுகிறது. இவர்களுக்கு ஆசிரியராக இருப்பதில் நான் மிகவும் பெருமைப்படுகிறேன். High-tech Class Rooms மற்றும் கணினி உபகரணங்களை பாதுகாப்பதிலும், பராமரிப்பதிலும் மாணவர்களின் ஈடுபாடு என்னை வெகுவாக கவர்ந்துள்ளது.

தகவல் தொழில் நுட்ப கல்வியை(IT) கற்பதிலும் மாணவர்கள் ஒரு படி முன்னால் தான் நிற்கிறார்கள் அதோடு மட்டும் இல்லாமல் கற்றதை மற்றவர்களுக்கு சொல்லிகொடுப்பதிலும் Little KITE's மாணவர்கள் சிறந்து விளங்குகிறார்கள் என்பதை தெரிவித்துக்கொள்வதுடன் இவர்கள் இந்த துறையில் சிறந்து விளங்க எனது மனமார்ந்த வாழ்த்துக்கள்.

2021-2024 கல்வியாண்டில் Little KITE's மாணவர்களின் “NOVAMICO-2024” என்ற இதழுக்கு எனது மனமார்ந்த வாழ்த்துக்கள்



SENTHILKUMAR D
KITE MASTER



ആശംസ

കേരളത്തിലെ പൊതുവിദ്യാലയങ്ങളിൽ ഐ ടി അധിഷ്ഠിത പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കു നേതൃത്വം നൽകുന്ന KITE-നു കീഴിൽ ഗവ.വൊക്കേഷണൽ ഹയർ സെക്കന്ററി സ്കൂളിൽ Little KITE'S-ന്റെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ വളരെ വിപുലമായ രീതിയിൽ നടന്നു വരുന്നു. Little KITE'S-ന്റെ Mistress ആയി പ്രവർത്തിക്കുന്നതിൽ എനിക്ക് ഏറെ അഭിമാനമുണ്ട്. ക്ലാസ് മുറികളിലും ഹൈടെക് ഉപകരണങ്ങൾ സൂക്ഷിക്കുന്നതിലും കുട്ടികൾ അതീവ ശ്രദ്ധ പുലർത്തുന്നു. ഐ ടി യുടെ ഈ കാലഘട്ടത്തിൽ ക്ലാസ് മുറികളിൽ കുട്ടികൾ പ്രകടിപ്പിക്കുന്ന മികവുകൾ അഭിനന്ദനാർഹം തന്നെ. പഠനത്തോടൊപ്പം അനിമേഷൻ, ഗ്രാഫിക്സ്,പ്രോഗ്രാമിങ് തുടങ്ങിയ മേഖലകളിൽ കഴിവ് തെളിയിക്കുന്ന കുട്ടികളുടെ വിശാലമായ വാതായനമാണ് KITEതുറന്നു നൽകുന്നത്. റോബോട്ടിക്സിന്റെ വലിയ ഒരു മേഖലയിലും കുട്ടികൾ ആകർഷിക്കപ്പെടുന്നു.

എന്ത് തന്നെ ആയാലും പൊതു വിദ്യാഭ്യാസ സംരക്ഷണ യജ്ഞത്തിന്റെ ഭാഗമായി സർക്കാർ തയ്യാറാക്കിയ ഈ പദ്ധതി സ്കൂളുകളിൽ ഒരു പുത്തൻ ഉണർവ് ഉണ്ടാക്കിയിരിക്കുന്നു.ഈ സംരംഭത്തിൽ കുട്ടികൾ തയ്യാറാക്കിയ 'നോവമിക്കോ 2024'നു എല്ലാ വിധ ഭാവുകങ്ങളും നേരുന്നു



Deepa S
KITE MISTRESS



NEXTRANO L.K Batch 2021-2024



LITTLE KITEs
Members List 2021-2024

Sl.No	Name
1	M MEGHNA GAYATHRI
2	NITHISH A
3	HARI
4	SANJAY
5	KISHORE
6	MUHAMMED YAZIN
7	SARAN S
8	MELVIN S
9	R ASWIN GNANAMANI
10	RAMESHKUMAR M
11	RAMARAJ K
12	NAVANEETH KRISHNA S
13	GURU VISHNU G
14	HAREESH KUMAR M
15	MADHESH S
16	RANOOSH R
17	SAKTHI MURUKESH T
18	RAGUL K
19	AKILESH
20	LACKSON J
21	RAKESH M
22	RAHUL J
23	PADMADEVI K
24	SANTHOSH S
25	ARUN KUMAR R
26	ANBARASAN V

27	TAMILARASAN M
28	TAMIL M
29	RATHEESH R
30	SINDHU M
31	MADHESH VIJAY
32	AKHIL KUMAR S
33	SANJAI M
34	KARAN S
35	RATHIC R
36	RITHISH KUMAR S
37	RAHUL V
38	SATHEESH KUMAR M
39	MANO M
40	RATHISH R
41	LAKSHMI NARAYANAN N

Southern Kashmir Munnar



Munnar, the famed hill station of south India, is a romantic locale where natural beauty is everywhere to visit, explore and to enjoy. Munnar is situated at the confluence of three mountain streams – Muthirapuzha, Nallathanni and Kundala – and the word ‘Munnar’ means three rivers in Malayalam..Situating about 1600m above sea level, the hill station had been the summer resort of the British Government during the colonial era. Imprints of the colonial past stand tall in the Munnar town in the form of English country cottages. Virgin forests, savannah, rolling hills, scenic valleys, numerous streams, huge splashy waterfalls, sprawling tea plantations and winding walkways are all part of the great holiday experience on offer for a traveler to Munnar. Munnar is also known for Neelakurinji, a rare plant which flowers only once in twelve years. The ‘kurinji season’ in Munnar is a magnificent sight when the hills and valleys get bathed in the blue of the Neelakurinji blooms.



AKILESH

Robotics learning

Robotics Clubs or Classes: Many schools offer robotics clubs or classes where students can learn the basics of robotics, including programming, electronics, and mechanics.

Online Resources: Numerous online platforms provide tutorials, courses, and resources for students interested in robotics, such as Codecademy, Coursera, and Khan Academy.

Robotics Kits: Robotics kits like LEGO Mindstorms or VEX Robotics offer hands-on learning experiences, allowing students to build and program their robots.

Competitions: Participating in robotics competitions like FIRST Robotics Competition or VEX Robotics Competition motivates students to apply their skills in a competitive environment, fostering teamwork and problem-solving abilities.

Workshops and Camps: Attending robotics workshops or camps during holidays or summer breaks provides intensive learning experiences and exposure to advanced concepts.

Internships or Apprenticeships: High school or college students can seek internships or apprenticeships at companies or research institutions involved in robotics to gain practical experience and mentorship.

Overall, robotics learning for students should encompass both theoretical knowledge and practical skills, allowing them to explore their interests and develop competencies in robotics and related fields.



L.K. Sub-District Camp



Virtual Reality



Virtual Reality (VR) is a computer-generated environment with scenes and objects that appear to be real, making the user feel they are immersed in their surroundings. This environment is perceived through a device known as a Virtual Reality headset or helmet. VR allows us to immerse ourselves in video game as if we were one of the characters, learn how to perform heart surgery or improve the quality of sports training to maximise performance.

Although this may seem extremely futuristic, its origins are not as recent as we might think. In fact, many people consider that one of the first Virtual Reality devices was called Sensorama, a machine with a built-in seat that played 3D movies, gave off odours and generated vibrations to make the experience as vivid as possible. The invention dates back as far as the mid-1950s. Subsequent technological and software developments over the following years brought with them a progressive evolution both in devices and in interface design.

Virtual reality (VR) can offer immersive and engaging experiences for students in various subjects. Here are some potential ways VR-based classes can be utilized:

Field Trips: Virtual field trips can take students to places they wouldn't normally have access to, such as ancient ruins, outer space, or underwater ecosystems.

Simulations: VR simulations can provide hands-on experience in science labs, historical events, or even career training like medical procedures or architectural design.

Interactive Learning: VR allows for interactive learning experiences where students can manipulate objects, conduct experiments, and engage with complex concepts in a dynamic environment.

Language Learning: VR can create immersive language environments where students can practice speaking with virtual native speakers and explore culturally relevant settings.

Historical Reconstructions: Students can explore historical periods or events through VR reconstructions, allowing them to witness and interact with key moments in history.

Art and Creativity: VR tools enable students to create art in three dimensions, sculpt virtual objects, and even collaborate with others in shared virtual spaces.

Virtual Labs: In subjects like chemistry, biology, or physics, VR can provide access to virtual labs where students can conduct experiments safely and without the constraints of physical resources.

Skill Development: VR can be used for skill-based training in areas like public speaking, leadership, and teamwork through simulations and interactive scenarios.

By integrating VR into classrooms, educators can enhance learning experiences, cater to diverse learning styles, and foster deeper understanding and engagement among students.



M MEGHNA GAYATHRI



Winners



செயற்கை நுண்ணறிவு (Artificial Intelligence)

செயற்கை நுண்ணறிவு எனப்படுவது கணினி அறிவியலின் வளர்ச்சியை காட்டும் உச்ச நிலையாகும், அதாவது நுட்பமான இயந்திரங்களை உருவாக்கி மனிதர்களைப்போல செயல்பட வைக்கும் ஒரு நுணுக்கமான தொழில்நுட்பம் தான் செயற்கை நுண்ணறிவு. இப்போது நாம் அத்தகைய அறிவின் ஆரம்ப நிலைகளை பயன்படுத்தத் துவங்கி விட்டோம், உதாரணமாக பாதைகளின் போக்குவரத்து நெரிசல்களை துல்லியமாக கூறும் கூகிள் நேவிகேட்டர். நம் கட்டளைகளை செவிசாய்த்து கேட்டு விடை அளிக்கும் “அலெக்சா”, “கூகிள் வாய்ஸ்” இதுபோன்ற செயற்கை நுண்ணறிவு கொண்ட அம்சங்களை பயன்படுத்தி வருகின்றோம்.

செயற்கை நுண்ணறிவின் நிலைகள்:

செயற்கை நுண்ணறிவு என்பது முக்கியமான மூன்று நிலைகளைக் கொண்டது அவை.

- ⑩ இயந்திர கற்றல் (Machine Learning)
- ⑩ இயந்திர அனுபவம் (Machine Experience)
- ⑩ முடிவெடுக்கும் திறன் (Decision based on AI)

செயற்கை நுண்ணறிவின் நன்மைகள்:

இந்த செயற்கை நுண்ணறிவு தவறுகளை குறைக்க உதவுகிறது மற்றும் அதிக அளவு துல்லியத்துடன் செயற்படுகிறது. இதனாலேயே விண்வெளி ஆய்வு போன்ற பல்வேறு ஆய்வுகளில் இது AI பயன்படுத்தப்படுகிறது.

கடினமான ஆய்வுகளுக்கு செயற்கை நுண்ணறிவு மற்றும் ரோபாட்டிக்ஸ் விஞ்ஞானம் சுரங்க மற்றும் பிற எரிபொருள் ஆய்வு செயல்முறைகளில் பயன்படுத்தப்படலாம்.

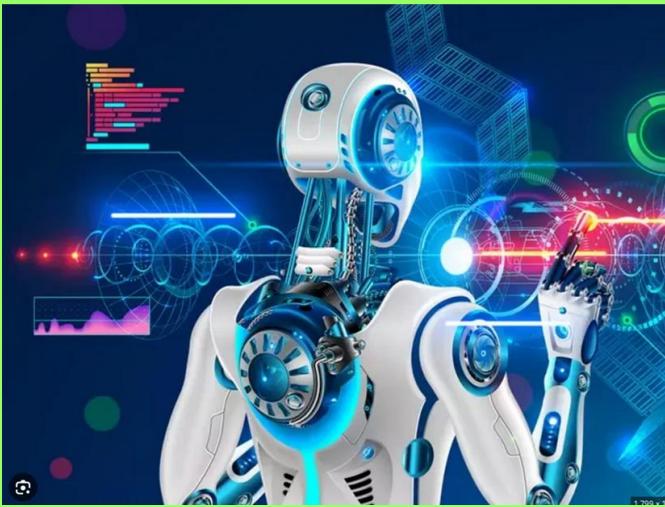


பொதுவாக மனிதர்களாக பிறந்த அனைவருக்குமே இயல்பாகவே ஒரு வேலையை மீண்டும் மீண்டும் செய்வதாக இருந்தால் ஒரு வகை சலிப்பானதாக இருக்கும். இருப்பினும் AI பொறுத்தவரை மீண்டும் மீண்டும் செய்யப்படும் வேலைகளை இயந்திர நுண்ணறிவின் உதவியுடன் மேற்கொள்ளலாம்.

மருத்துவர்கள் பெரும்பாலும் செயற்கை அறுவை சிகிச்சை சிமுலேட்டர்களுடன் (Simulators) பயிற்சி பெறுகிறார்கள். இது மூளையின் செயல்பாடுகளை உருவகப்படுத்தி நரம்பியல் கோளாறுகளைக் கண்டறிவதில் உதவுகிறது. மேலும் மனநல நோயாளிகளுக்கு மன அழுத்தத்திலிருந்து விடுபட்டு சுறுசுறுப்பாக இருக்க உதவுவதில் ரோபாட்டிக்ஸ் பெரும்பாலும் பயன்படுத்தப்படுகிறது.

செயற்கை நுண்ணறிவின் பிரபலமான பயன்பாடு கதிரியக்க அறுவை சிகிச்சை ஆகும். கதிரியக்க அறுவை சிகிச்சை உடம்பில் உருவாகும் கட்டிகளில் பயன்படுத்தப்படுகிறது. இது உண்மையில் சுற்றியுள்ள திசுக்களை சேதப்படுத்தாமல் சிகிச்சையைச் செய்கிறது.

இயந்திரங்களுக்கு அடிக்கடி இடைவேளைகள் மற்றும் புத்துணர்ச்சி நேரங்கள் அதாவது தெளிவாக கூறவேண்டும் என்றால் இயந்திரங்களுக்கு ஓய்வு நேரம் என்று தேவைப்படுவதில்லை.



THE
EDITORIAL
BOARD

