ಆಟದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ

ಮಾಹಿತಿ ವಿನಿಮಯ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ

INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY

ತರಗತಿ – 2

ಕೇರಳ ಸರಕಾರ

ಶಿಕ್ಷಣ ಇಲಾಖೆ

ರಾಜ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಂಶೋಧನೆ ಮತ್ತು ತರಬೇತಿ ಸಮಿತಿ (SCERT)

2017

ರಾಷ್ಟ್ರಗೀತೆ

ಜನಗಣ ಮನ ಅಧಿನಾಯಕ ಜಯಹೇ
ಭಾರತ ಭಾಗ್ಯ ವಿಧಾತಾ
ಪಂಜಾಬ ಸಿಂಧು ಗುಜರಾತ ಮರಾಠಾ
ದ್ರಾವಿಡ ಉತ್ಕಲ ವಂಗಾ
ವಿಂಧ್ಯ ಹಿಮಾಚಲ ಯಮುನಾ ಗಂಗಾ
ಉಚ್ಛಲ ಜಲಧಿತರಂಗಾ
ತವಶುಭ ನಾಮೇ ಜಾಗೇ
ತವಶುಭ ಆಶಿಷ ಮಾಗೇ
ಗಾಹೇ ತವ ಜಯ ಗಾಥಾ
ಜನಗಣ ಮಂಗಲದಾಯಕ ಜಯಹೇ
ಭಾರತ ಭಾಗ್ಯ ವಿಧಾತಾ
ಜಯಹೇ ಜಯಹೇ ಜಯಹೇ
ಜಯ ಜಯ ಜಯ ಜಯಹೇ

ಪ್ರತಿಜ್ಞೆ

ಭಾರತವು ನನ್ನ ದೇಶ. ಭಾರತೀಯರೆಲ್ಲರೂ ನನ್ನ ಸಹೋದರ, ಸಹೋದರಿಯರು.

ನಾನು ನನ್ನ ದೇಶವನ್ನು ಪ್ರೀತಿಸುತ್ತೇನೆ. ಅದರ ಸಂಪನ್ನ ಹಾಗೂ ವೈವಿಧ್ಯಪೂರ್ಣವಾದ ಪರಂಪರೆಗೆ ನಾನು ಹೆಮ್ಮೆಪಡುತ್ತೇನೆ.

ನಾನು ನನ್ನ ತಂದೆ, ತಾಯಿ ಮತ್ತು ಗುರುಹಿರಿಯರನ್ನು ಗೌರವಿಸುತ್ತೇನೆ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲರೊಡನೆ ಸೌಜನ್ಯದಿಂದ ವರ್ತಿಸುತ್ತೇನೆ.

ನಾನು ನನ್ನ ದೇಶ ಮತ್ತು ದೇಶದ ಜನರಿಗೆ ನನ್ನ ಶ್ರದ್ಧೆಯನ್ನು ಮುಡಿಪಾಗಿಡುತ್ತೇನೆ. ಅವರ ಕ್ಷೇಮ ಮತ್ತು ಸಮೃದ್ಧಿಯಲ್ಲೇ ನನ್ನ ಆನಂದವಿದೆ.

Prepared by :
IT@School Project
Poojappura, Thiruvananthapuram-12, Kerala
for **State Council of Educational Research and Training (SCERT)**
Poojappura, Thiruvananthapuram - 12, Kerala

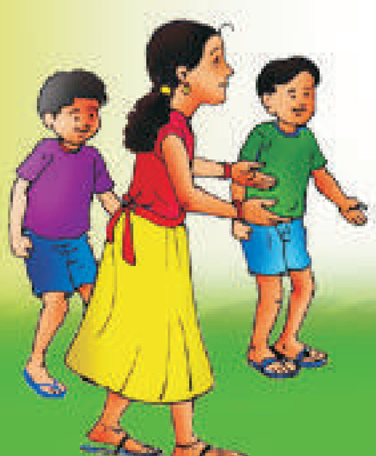
First Edition : 2017
Website : *www.itschool.gov.in, www.scertkerala.gov.in*
email : contact@itschool.gov.in, scertkerala@asianetindia.com
Phone : 0471-2529800, 0471-2341883, Fax: 0471-2529810, 0471-2341869
Type setting : IT@School Project
Layout : IT@School Project
Printed at : KBPS, Kakkanad, Kochi
© Department of Education, Government of Kerala

ಪ್ರೀತಿಯ ಮಕ್ಕಳೇ,

ಆನಂದದೊಂದಿಗೆ ಆಡಲು
ಆಟದ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯಲು
ರಚಿಸಲು, ಬಣ್ಣ ಕೊಡಲು,
ಹಾಡಲು, ಹೇಳಲು ನಿಮ್ಮೊಂದಿಗೆ
ಒಬ್ಬ ಸಂಗಾತಿಯಾಗಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್
ಬಂದಿರುತ್ತದೆ.
ಈ ಸಂಗಾತಿಯನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು,
ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಆಡಲು, ಒಟ್ಟು ಸೇರಲು
ಈ ಪುಸ್ತಕವು
ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯಕವಾಗಲಿ.

ಪ್ರೀತಿಯ ಹಾರೈಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ,

ನಿರ್ದೇಶಕರು
ಎಸ್.ಸಿ.ಇ.ಆರ್.ಟಿ



TEXT BOOK DEVELOPMENT COMMITTEE

INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY
STANDARD - II

CHAIRMAN

K. Anvar Sadath
Executive Director
IT @ School Project
Thiruvananthapuram

MEMBERS

Rajesh M.P.
District Co-ordinator
IT @ School Project
Kasaragod

Devarajan G.
Master Trainer
IT @ School Project
Ernakulam

Abdul Hakeem
Master Trainer
IT @ School Project
Malappuram

Pradeep Kumar Mattara
Master Trainer
IT @ School Project
Malappuram

Girish Mohan P.K.
Master Trainer
IT @ School Project
Kannur

Shankaran
Master Trainer
IT @ School Project
Kasaragod

K. Shabarish
Master Trainer
IT @ School Project
Malappuram

T.P. Venugopalan
Master Trainer
IT @ School Project
Malappuram

Krishnan M.P.
Master Trainer
IT @ School Project
Malappuram

Vasudevan K.P.
Master Trainer
IT @ School Project
Trissur.

P. Yahia
G.G.M.G.H.S.S
Chalapuram
Kozhikode

Santhosh V.
Master Trainer
IT @ School Project
Alapuzha

GRAPHICS

E. Suresh
Cartoonist
Pallikara
Kozhikode

CO-ORDINATOR

Hassainar Mankada
Master Trainer
IT @ School Project
Malappuram

ACADEMIC CO-ORDINATOR

Dr. Meena
Asst. Professor
SCERT
Thiruvananthapuram

KANNADA TRANSLATION

Narayana D.
Teacher Educator
DIET Kasaragod

Prapullachandra C.H.
HSA,
GHSS Adoor

Shreesha Kumar M.P.
HSA,
SSHSS Sheni

Rajesh P.
HSA,
GHS Soorambail

EXPERT

Yathish Kumar Rai K.
Lecturer
DIET Kasaragod

CO-ORDINATOR

Rajesh M.P.
District Co-ordinator
IT @ School Project
Kasaragod

ಅನುಕ್ರಮಣಿಕೆ

	ಆಡಲೂ ಕಲಿಯಲೂ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್	09
1.	ಬಣ್ಣ ಯಾವುದು?	11
2.	ಕೂಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಕಳೆಯುವುದು	12
3.	ಹಣ್ಣುಗಳ ಅಂಗಡಿಯಲ್ಲಿ	14
4.	ದಾಳದಾಟ ಆಡುವ	15
5.	ನನ್ನ ಊರು	16
6.	ನೆನಪು ಶಕ್ತಿಯ ಆಟಗಳು	18
7.	ಮಾಣಿಕ್ಯರತ್ನ	19
8.	ಸಾವಿತ್ರಿಯ ಆಟದ ಮನೆ	21
9.	ರಾಮುವಿನ ಹಣದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ	23
10	ವರ್ಗೀಕರಿಸುವ	25
11.	ಕಾಡು ನಮ್ಮ ಮನೆ	26
12.	ನನ್ನನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದೇ?	27

ಅಧ್ಯಾಪಕರೊಂದಿಗೆ,

ಮಕ್ಕಳು ಆಡಲು ಇಷ್ಟಪಡುವವರಾಗಿದ್ದಾರೆ. ಆದುದರಿಂದ ಪಾಠಭಾಗಗಳನ್ನು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ವಿನಿಮಯ ಮಾಡುವಾಗ ಅವರಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿಯನ್ನುಂಟುಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಎರಡನೇ ತರಗತಿಯ ಪಾಠಭಾಗಗಳ ವಿನಿಮಯವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕವಾಗಿ ಮಾಡುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಈ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ತಯಾರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕನ್ನಡ, ಗಣಿತ, ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಪಾಠಪುಸ್ತಕಗಳಿಂದ ಗಳಿಸಬೇಕಾದ ಕಲಿಕಾ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಲಭಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೂ ಈ ಪುಸ್ತಕವು ನಿಮಗೆ ಸಹಾಯಕವಾಗುವುದು. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಕಲಿಕೆ ಎಂಬುದರ ಹೊರತಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೊಬ್ಬ ಆಟವಾಡಲು ಒಬ್ಬ ಸಂಗಾತಿ ಎಂಬ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಪರಿಚಯಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ವಿಭಾಗದ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಖಚಿತಗೊಳಿಸಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವ ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್, ಟಕ್ಸ್‌ಪೈಂಟ್, ಪೈಸಿಯೋ ಗೇಮ್, ಓಮ್ನಿಟಕ್ಸ್ ಮುಂತಾದ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಸರಳವಾದ 12 ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಪಾಠಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿರುವ ಹೆಚ್ಚಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ವಿನಿಮಯ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಮಾಹಿತಿ ವಿನಿಮಯ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನದ ಈ ಹೊಸ ರೀತಿಗಳು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸುವುದರಲ್ಲಿ ಸಂಶಯವಿಲ್ಲ.

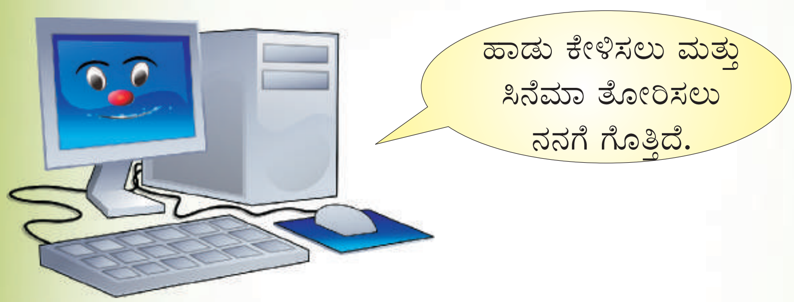
ಗಣಿತ ಪಾಠಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಹೇಳಲಾದ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಕೂಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಕಳೆಯುವುದನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಲು ಮತ್ತು ಅದನ್ನು ನಿಖರಗೊಳಿಸಲು ಇಲ್ಲಿ ಹೇಳಲಾದ **ಕೂಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಕಳೆಯುವುದು, ನೆನಪು ಶಕ್ತಿಯ ಆಟಗಳು** ಮೊದಲಾದ ಯೂನಿಟುಗಳು ಸಹಾಯಕವಾಗಲಿವೆ. ಗಣಿತದ **ಆಟದ ಮನೆ** ಎಂಬ ಪಾಠಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಹಣದ ವಿನಿಮಯವನ್ನು ಆಕರ್ಷಕವಾಗಿ ಮಂಡಿಸಲು **ರಾಮುವಿನ ಹಣದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನೂ ಆಟದಮನೆಯನ್ನೂ** ಚಿತ್ರಿಸಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಲು **ಸಾವಿತ್ರಿಯ ಆಟದಮನೆ**ಯನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಊರಿನ ಮತ್ತು ಮನೆಯ ಕುರಿತಾದ ಮಗುವಿನ ಕಲ್ಪನೆಗಳಿಗೆ ರೂಪು ನೀಡಲು **ನನ್ನ ಊರು, ಮಾಣಿಕ್ಯರತ್ನ** ಎಂಬೀ ಯೂನಿಟುಗಳು ಸಹಾಯಕವಾಗುವುದು.

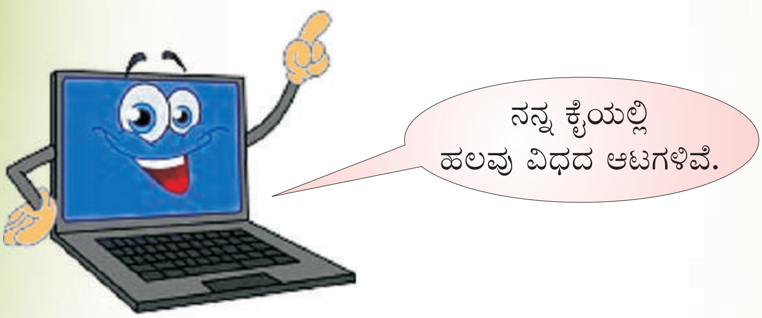
ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ರೂಪಾಯಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ತಿಳಿಯಲು, ತರಕಾರಿಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಹಣ್ಣುಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಲಿರುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಇರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಇದರಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಶಬ್ದವನ್ನು ಕೇಳಿ ಜೀವಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ತಿಳಿಯಲಿರುವ ಕೆಲವು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳೂ ಇದರಲ್ಲಿವೆ.

ಎರಡನೇ ತರಗತಿಯ ಪಾಠಭಾಗಗಳ ವಿನಿಮಯವನ್ನು ಯೋಜನೆ ಮಾಡುವಾಗ ಗಳಿಸಬೇಕಾದ ಕಲಿಕಾ ಸಾಧನೆಗಳನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ತಾಂತ್ರಿಕ ವಿದ್ಯೆಯೊಂದಿಗೆ ಸೇರಿಸಿ ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕವಾಗಿ ಮಂಡಿಸಲು ಇದರಲ್ಲಿರುವ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಸಾಧ್ಯವಾಗಬಹುದು.

ಆಡಲೂ ಕಲಿಯಲೂ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್

ಗೆಳೆಯರಿಗೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಇಷ್ಟವಲ್ಲವೇ? ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಯಾವೆಲ್ಲಾ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವೆಂದು ತಿಳಿದಿದೆಯೇ?



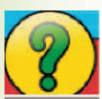


ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆಟವಾಡಲು ಇಷ್ಟವಲ್ಲವೇ! ಇದೋ ಧಾರಾಳ ಆಟಗಳೊಂದಿಗೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಬಂದಿದೆ. ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ ಅದರಲ್ಲೊಂದಾಗಿದೆ. ಅಧ್ಯಾಪಕರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ ಆಡಿನೋಡಿ.

ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ ತೆರೆಯುವ

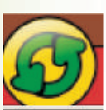
Applications → Education → Educational suite GCompris

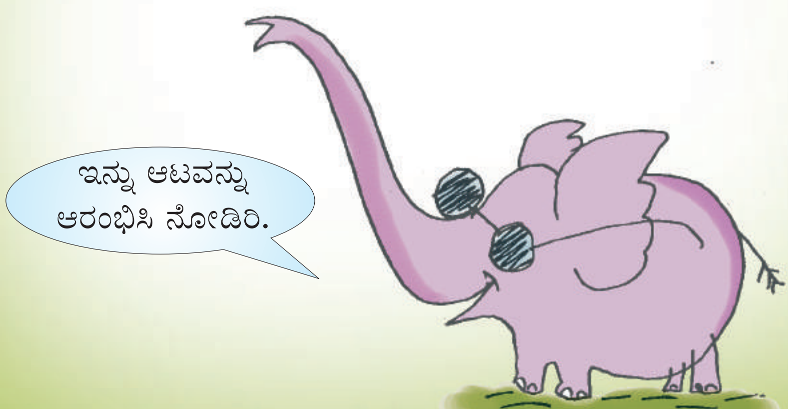
ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ಸಿನ ಬಟನ್‌ಗಳು

 ಸಹಾಯ ಸಿಗಲು

ಆಟದ ಮಟ್ಟವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು

ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬರಲು

 ಆಟವನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿಸಲು



1 ಬಣ್ಣ ಯಾವುದು?

ಕಪ್ಪು, ಕೆಂಪು, ಹಸಿರು, ನೀಲ, ... ಇತರ ಯಾವುದೆಲ್ಲ ಬಣ್ಣಗಳು ಗೆಳೆಯರಿಗೆ ತಿಳಿದಿದೆ?

ಹೆಚ್ಚಿನ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯಲು ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನ ಬಣ್ಣಗಳು ಎಂಬ ಆಟಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಾಪಕರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಆಡಿ ನೋಡಿರಿ.

ಇಲ್ಲಿ ಬರೆದಿರುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿರಿ.

....

....

....

....

....

....

....

ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಬಣ್ಣಗಳಿರುವ ಗಿಳಿಯ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

ನೀವು ಕಂಡುಹಿಡಿದ ಬಣ್ಣಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಬರೆಯಲು ಮರೆಯದಿರಿ.

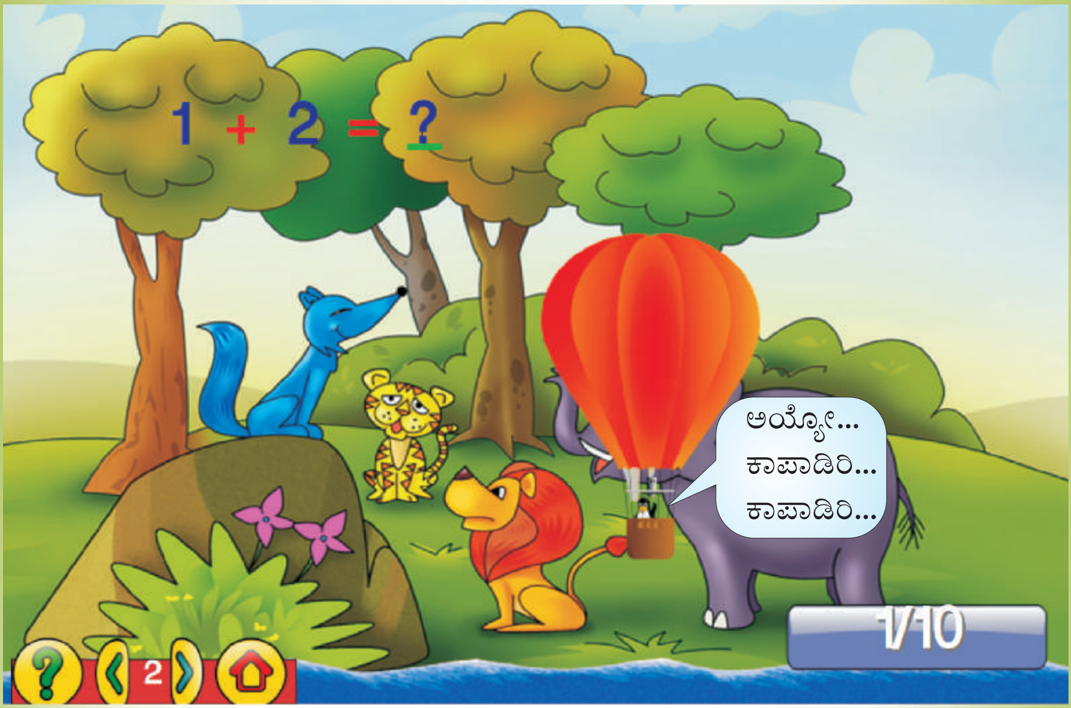
ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ **ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ ತೆರೆಯಿರಿ**

ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದೇ? ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆಡೋಣ ಬಣ್ಣಗಳು

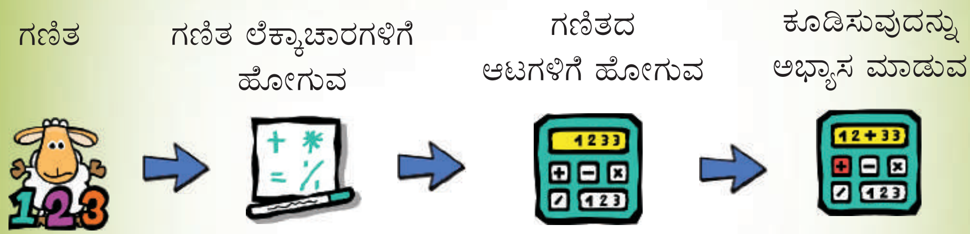
ಮೇಲೆ ಹೇಳಿದ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಓದಿರಿ. ಸರಿಯಾದ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

2 ಕೂಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಕಳೆಯುವುದು

ನೀರಿಗೆ ಬೀಳುತ್ತಿರುವ ಟಕ್ಸನ್ನು ಕಾಪಾಡಬಹುದೇ?

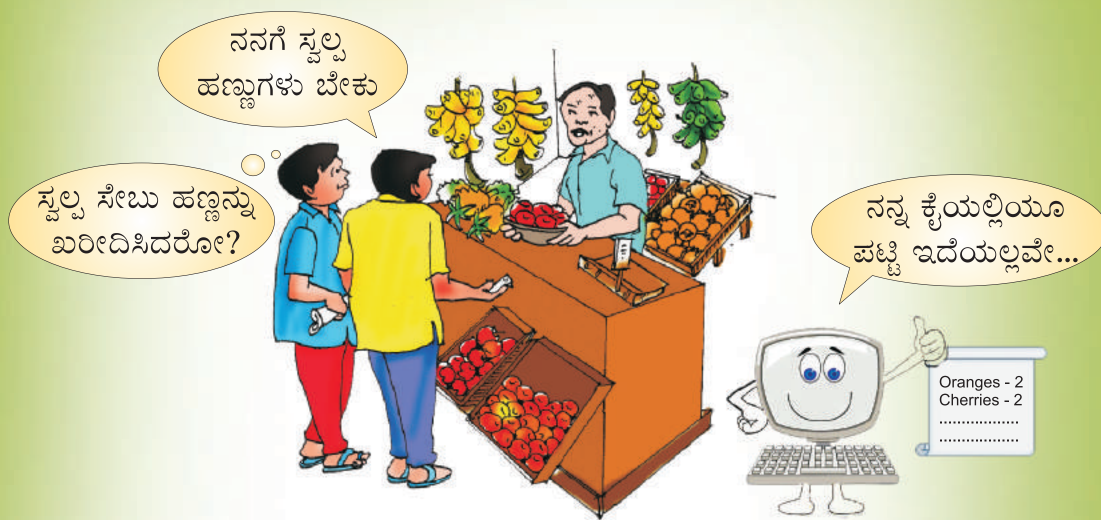


ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡುವ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿ ಟಕ್ಸ್‌ನ್ನು ಬೇಗನೆ ಕಾಪಾಡಿರಿ.



ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವ ಆಟದ ಮುಂದುವರಿಕೆಯಾಗಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ವ್ಯತ್ಯಾಸ ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವ ಆಟವನ್ನೂ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪರಿಚಯಿಸಬಹುದು.

3 ಹಣ್ಣುಗಳ ಅಂಗಡಿಯಲ್ಲಿ



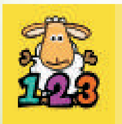
ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ತೋರಿಸುವ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಹಣ್ಣುಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವಿರಾ?

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ **pySioGame ತೆರೆಯಿರಿ**

4 ದಾಳದಾಟ ಆಡುವ

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ **ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ ತೆರೆಯಿರಿ**

ಗಣಿತ



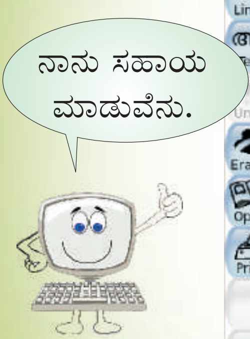
ಎಣಿಸುವುದು

ಸಂಖ್ಯೆಗಳು

ಒಟ್ಟಿಗೆ ಬರುವ ಎರಡೂ ದಾಳಗಳಲ್ಲಿರುವ ಚುಕ್ಕಿಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಿ ಟೈಪ್ ಮಾಡಿರಿ.

5 ನನ್ನ ಊರು

ಪಾಠಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿರುವ ಈ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ನೀವು ಬಣ್ಣವನ್ನು ಹಚ್ಚಿದಿರಲ್ಲವೇ? ಯಾವ ಯಾವ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದಿರಿ? ಇನ್ನು ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಆಕರ್ಷಕಗೊಳಿಸಿದರೋ...



ಟಕ್ಸ್ ಪೈಂಟ್ ತೆರೆದು ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚಿರಿ.

ಟಕ್ಸ್‌ಪೈಂಟ್ ತೆರೆಯಲು

Applications → Education → Tux Paint

ಬಟನ್ ಒತ್ತಿ ಹೊಸ ಕ್ಯಾನ್ವಾಸ್‌ಗಳಿಂದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.

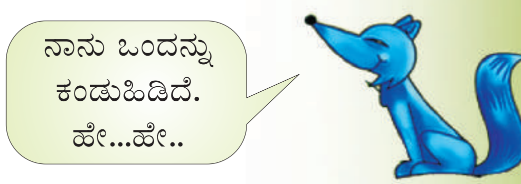
ಮ್ಯಾಜಿಕ್ ಟೂಲ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಬಣ್ಣಗಳ ಕೋಣೆಗಳಿಂದ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿರಿ.

ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

6 ನೆನಪು ಶಕ್ತಿಯ ಆಟಗಳು

ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ನೋಡಿದಿರಾ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಲು ಮತ್ತು ಕಳೆಯಲಿರುವ ಸೂಚನೆಗಳು ಅಡಗಿವೆ. ಅವುಗಳ ಉತ್ತರ ಎಲ್ಲಿದೆಯೆಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.



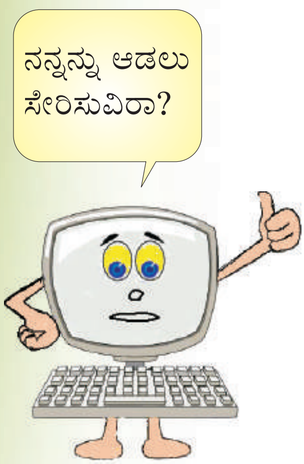
ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ → **ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ ತೆರೆಯಿರಿ**

ಗಣಿತ → ಗಣಿತದ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಕ್ಕೆ ಹೋಗುವ → ನೆನಪಿನ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವ ಗಣಿತದ ಆಟಗಳು → ಕೂಡಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಕಳೆಯುವುದು

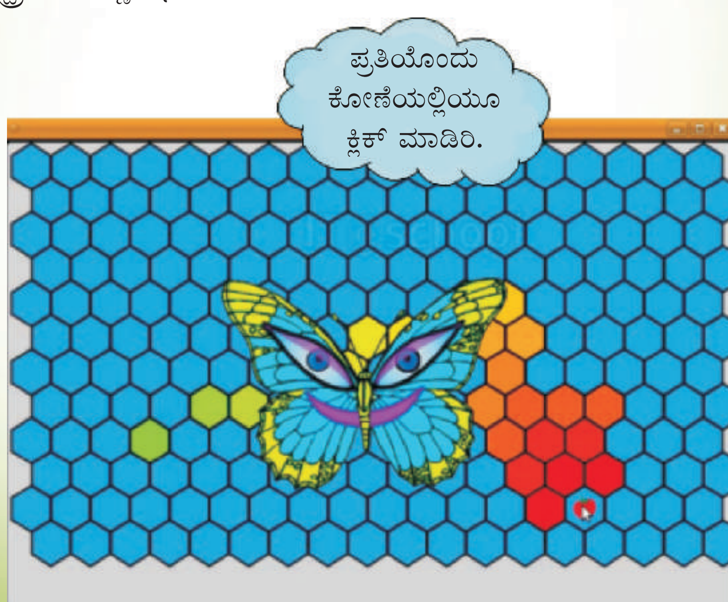
→ → →

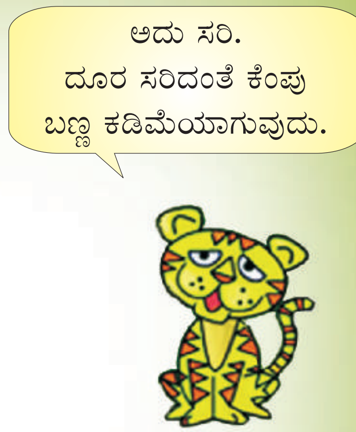
7 ಮಾಣಿಕ್ಯರತ್ನ

ಓಡುತ್ತಿದೋಡುತ್ತಿದೆ
ಮಾಣಿಕ್ಯದಾರತ್ನ
ಆ ಕೈಯಲ್ಲೀ ಕೈಯಲ್ಲಿಯೋ
ಮಾಣಿಕ್ಯದಾರತ್ನ



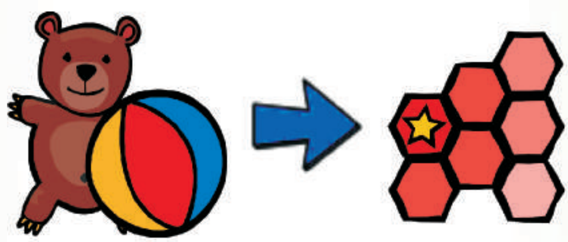
ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ ತೆರೆದು ಷಡ್ಭುಜ ಎಂಬ ಗೇಮ್ ಆಡಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕೋಣೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಅಡಗಿರುವ ಸ್ಟ್ರೋಬರಿ ಹಣ್ಣನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.





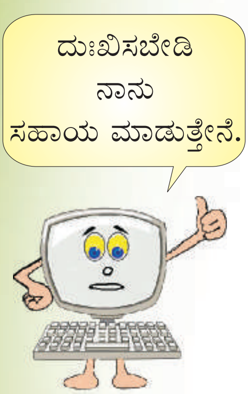
ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ **ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ ತೆರೆಯುವ**

ಮೋಜಿನ ಆಟಗಳು ಷಡ್ಭುಜ

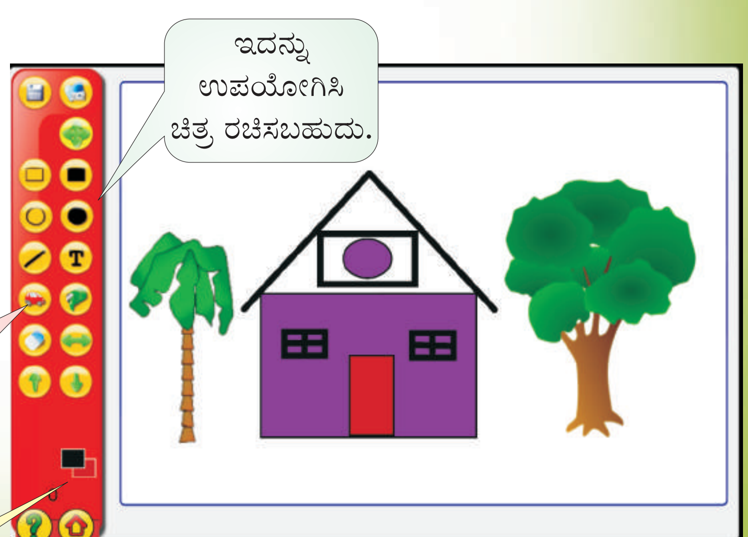


8 ಸಾವಿತ್ರಿಯ ಆಟದ ಮನೆ

ಸಾವಿತ್ರಿಯ ಆಟದ ಮನೆಯನ್ನು ನೋಡಿದಿರಲ್ಲವೇ?
ಈ ರೀತಿಯ ಒಂದು ಮನೆಯನ್ನು ನಿಮಗೂ ರಚಿಸಬಹುದೇ?



ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ ತೆರೆದು 'ಸುಲಭದಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರ ರಚನೆ' ಎಂಬ ಗೇಮ್ ತೆರೆದು ಒಂದು ಮನೆಯನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.



ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

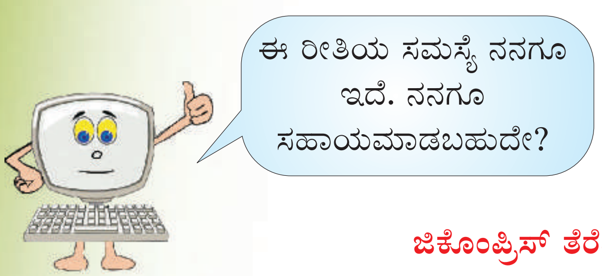
ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ ತೆರೆಯಿರಿ

ಗಣಿತ

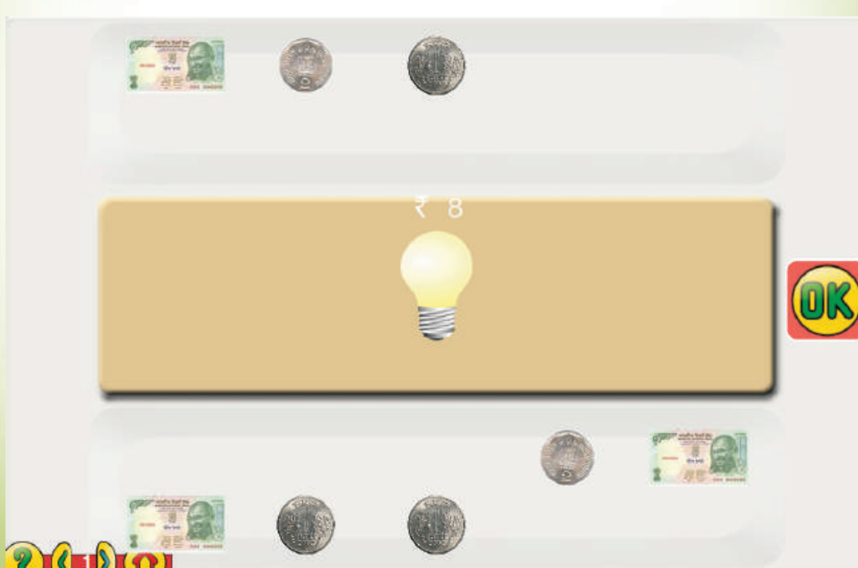
ಜ್ಯಾಮಿತಿ

ಸುಲಭದಲ್ಲಿ
ಚಿತ್ರ ರಚನೆ

9 ರಾಮುವಿನ ಹಣದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ



ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ ತೆರೆದು ರೂಪಾಯಿ ಮತ್ತು ನಾಣ್ಯಗಳು ಎಂಬ ಗೇಮನ್ನು ಆಡಿ ನೋಡಿರಿ.



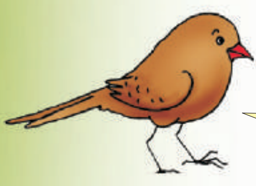
ಗಣಿತ

ಎಣಿಸುವುದು

ರೂಪಾಯಿ ಮತ್ತು ನಾಣ್ಯಗಳು

ಹಣ

10 ವರ್ಗೀಕರಿಸುವ



ಅದೆಷ್ಟು ಜೀವಿಗಳು ನಮ್ಮ
ಸುತ್ತಮುತ್ತಲಿವೆ?

ನಾನು
ಹಾರುತ್ತೇನೆ

ನನಗೆ ಈಜಲು
ತಿಳಿದಿದೆ.

ನಾನು ತೆವಳಿಕೊಂಡು
ಹೋಗುತ್ತೇನೆ.

ಟಕ್ಸ್ ಪೈಂಟ್‌ನಲ್ಲೂ ಧಾರಾಳ ಜೀವಿಗಳಿವೆ.
ಇವುಗಳನ್ನು ವರ್ಗೀಕರಿಸಿ ಪಟ್ಟಿ
ತಯಾರಿಸುವಿರಾ..?

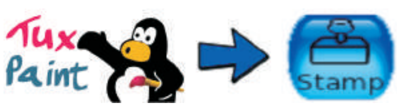
ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ — **ಟಕ್ಸ್ ಪೈಂಟ್ ತೆರೆಯಿರಿ**

ತೆರೆದು ಜೀವಿಗಳ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮತ್ತು ಮಾತುಗಳನ್ನು
ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಕ್ಯಾನ್ವಾಸಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿರಿ.

11 ಕಾಡು ನಮ್ಮ ಮನೆ

ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ನರಿ ಮತ್ತು ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಒಂದು ಸ್ಪರ್ಧೆ ನಡೆಯುತ್ತಿದೆ.
ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಇದರ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಬಿಡಿಸಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ **ಟಕ್ಸ್‌ಪೈಂಟ್ ತೆರೆಯಿರಿ**



ಈ ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮೃಗಗಳಿರುವ ಸ್ಟಾಂಪ್‌ಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದು.

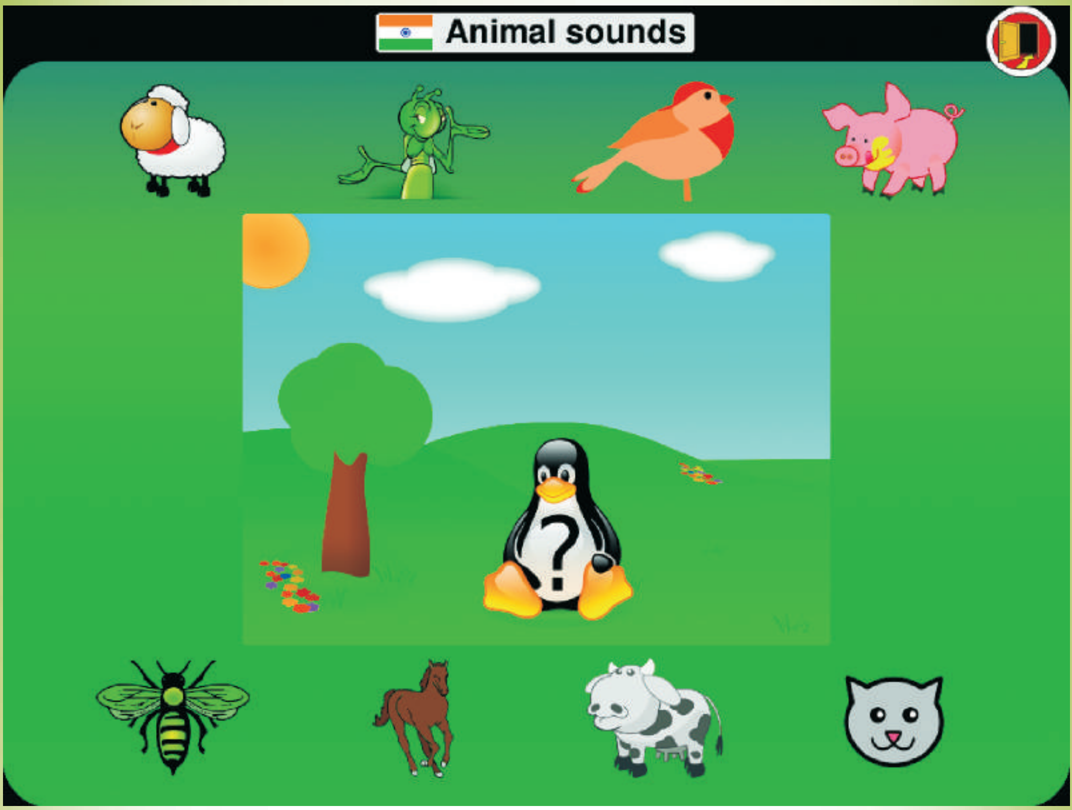
ಈ ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮೃಗಗಳನ್ನು ಎಡಬಲಕ್ಕೆತಿರುಗಿಸಬಹುದು.

ಈ ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮೃಗಗಳನ್ನು ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ಹಾಕಬಹುದು.

ಇಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಬಹುದು.

12 ನನ್ನನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದೇ?

ಒಮ್ನಿ ಟಕ್ಸ್-ಲೈಟ್ ತೆರೆದು ಎನಿಮಲ್ ಸೌಂಡ್ಸ್ ಎಂಬ ಗೇಮ್ ಆಡಿನೋಡಿರಿ.



ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ **Omnitux-light ತೆರೆಯಿರಿ**

Omnitux-light

Associations

Animal Sounds

ಎರಡು ಮಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿರುವ ಆಟಗಳು ಇದರಲ್ಲಿವೆ. ಟಕ್ಸಿನ ಪ್ರಶ್ನಾರ್ಥಕ ಚಿಹ್ನೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವಾಗ ಕೇಳುವ ಶಬ್ದ ಯಾವ ಜೀವಿಯದ್ದೆಂದು ಗಮನಿಸಿರಿ. ಆ ಜೀವಿಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಪರದೆಯಿಂದ ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಅದನ್ನು ಟಕ್ಸಿನ ಪ್ರಶ್ನಾರ್ಥಕ ಚಿಹ್ನೆಗೆ ಎಳೆದು ತನ್ನಿರಿ.

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES