ಆಟದ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ

ಮಾಹಿತಿ ವಿನಿಮಯ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ

INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY

ತರಗತಿ – 3

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

ಪ್ರೀತಿಯ ಮಕ್ಕಳೇ,

ಹಿಂದೊಂದು ದಿನ ಚಾರ್ಲ್ಸ್ ಬ್ಯಾಬೇಜ್ ಎಂಬ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡಲು ಒಂದು ಯಂತ್ರವನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಮುಂದಾದ. ಅನಂತರ ಬಂದವರು ಅದನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಯೇ ಬಿಟ್ಟರು.

ಆ ಯಂತ್ರವೇ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್. ಅಂಗಡಿಯಲ್ಲಿಯೂ, ಆಫೀಸಿನಲ್ಲೂ, ಬ್ಯಾಂಕಿನಲ್ಲಿಯೂ, ಆಸ್ಪತ್ರೆಯಲ್ಲಿಯೂ, ಮನೆಯಲ್ಲಿಯೂ ನಮ್ಮ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಈ ಯಂತ್ರವಿದೆ.

ಇದು ಕಲಿಯಲು, ಆಡಲು, ಹಾಡಲು, ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸಲು ಎಲ್ಲದಕ್ಕೂ ಸಾಧ್ಯವಿರುವ ಒಬ್ಬ ಉತ್ತಮ ಸಂಗಾತಿ.

ಈ ಪುಸ್ತಕ ಈ ಸಂಗಾತಿಯನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಲು ಇರುವುದಾಗಿದೆ.

ಪ್ರೀತಿಯ ಹಾರೈಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ

ನಿರ್ದೇಶಕರು
ಎಸ್.ಸಿ.ಇ.ಆರ್.ಟಿ

TEXT BOOK DEVELOPMENT COMMITTEE

INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY
STANDARD - III

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

	ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಮತ್ತು ಅಜ್ಜಿ	09
1.	ಅವಳಿಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯೋಣ	10
2.	ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕ್ರಮಬದ್ಧಗೊಳಿಸಿರಿ	11
3.	ಸುಡೊಕು	12
4.	ಆಕಾಶದತ್ತ ನೋಡುವಾಗ	13
5.	ಜಲ ಜೀವಾಮೃತ	14
6.	ಕೇಳೋಣ, ಗುರುತಿಸೋಣ	15
7.	ಬಾಕಿ ಎಷ್ಟು?	16
8.	ತೂಕ ಮಾಡಿ ನೋಡೋಣ	17
9.	ಹೊತ್ತು ಮತ್ತು ಸಮಯ	18
10.	ಆಕೃತಿಗಳು ಸೇರುವಾಗ	19
11.	ದಾರಿ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ	21
12.	ಬಣ್ಣದ ರೆಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಬಡಿಯುತ್ತಾ	22
13.	ಪದ ಯಾವುದು?	23
14.	ಅಡ್ಡಸಾಲುಗಳು ಮತ್ತು ನೀಟಸಾಲುಗಳು	24
15.	ಗುಣಲಬ್ಧಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯೋಣ	26
16.	ಕೇರಳ ತೀರದ ಮೂಲಕ	27
17.	ಸಮಾನವಾಗಿ ಹಂಚೋಣ	29
18.	ಎಲ್ಲಾ ಗಣಿತ ಕ್ರಿಯೆಗಳು	31
19.	ಪದಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ	32
20.	Who am I?	33

ಅಧ್ಯಾಪಕರೊಡನೆ,

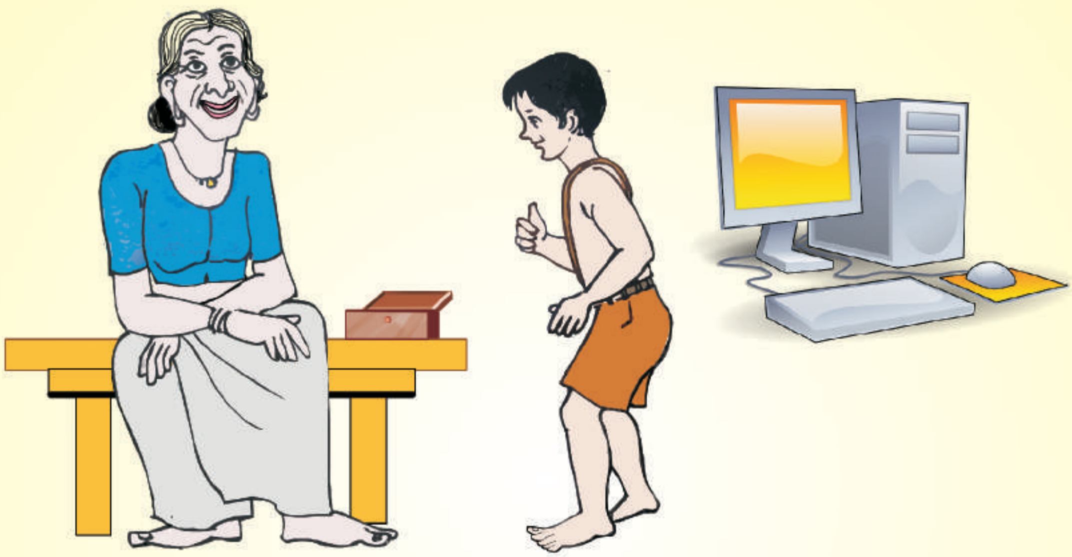
ಮಾಹಿತಿ ವಿನಿಮಯ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಒಂದು ಕಲಿಕಾ–ಬೋಧನಾ ಮಾಧ್ಯಮ ಎಂಬ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಉಪೇಕ್ಷಿಸಲಾಗದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆದಿದೆ. ಇದನ್ನುಪಯೋಗಿಸಿ ಇರುವ ಕಲಿಕಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಫಲಪ್ರದವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕಾಗಿದೆ. ಆಧುನಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ದೃಷ್ಟಿಕೋನಗಳು ಮತ್ತು ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ರೀತಿಗಳನ್ನು ನಮ್ಮ ವಿದ್ಯಾಲಯಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಕಾರ್ಯಗತಗೊಳಿಸಲು ಇದು ಅನಿವಾರ್ಯ. ಇದರ ಭಾಗವಾಗಿ ಮೂರನೇ ತರಗತಿಗಿರುವ ಈ ಪಠ್ಯಪುಸ್ತಕವನ್ನು ತಯಾರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಚಿಕ್ಕಪುಟ್ಟ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಪಾಠಭಾಗಗಳನ್ನು ಹಾಗೂ ಕಲಿಕಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಸಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಪಾಠಭಾಗಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಗಣಿತ, ಪರಿಸರ ಅಧ್ಯಯನ, ಭಾಷೆ, ತಾರ್ಕಿಕ ಚಿಂತನೆ, ನೆನಪು ಶಕ್ತಿ ಎಂಬಿವುಗಳ ಪೋಷಣೆ ಮತ್ತು ತರಬೇತಿಗೆ ಸೂಕ್ತವಾದ ಆಟಗಳೇ ಈ ಪುಸ್ತಕದ ವಿಷಯಗಳು. ಚತುಷ್ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಸಿಸಲು, ಬಲಪಡಿಸಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವ, ಜೀವನದೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧವಿರುವ ಸುಮಾರು ಹತ್ತರಷ್ಟು ಆಟಗಳನ್ನು ಗಣಿತಕ್ಕಾಗಿ ಸಜ್ಜುಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ಪರಿಸರ ಅಧ್ಯಯನದ ಐದು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಭಾಷೆಯ ಎರಡು ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಒಂದು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ. ತಾರ್ಕಿಕ ಚಿಂತನೆ, ನೆನಪು ಶಕ್ತಿ ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆ ಪುಸ್ತಕದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೂ, ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಅಧ್ಯಾಪಕರಿಗೆ ಪಾಠದ ಮಂಡನೆಗೆ ಪ್ರವೇಶ (Entry), ಪ್ರೇರಣೆ (Motivation), ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ (Evaluation) ಎಂಬಿವುಗಳಿಗೆ ಅನೇಕ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿವೆ. ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಹಂತದ ತರಗತಿಗಳ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಾದ ಚಿತ್ರದ ಓದುವಿಕೆ, ಕಥಾಚಿತ್ರ, ಅಡಿಟಿಪ್ಪಣಿ ತಯಾರಿಸುವುದು, ಸಂಖ್ಯಾವ್ಯಾಖ್ಯಾನ, ಸಂಭಾಷಣೆ, ಮಾದರಿ ನಿರ್ಮಾಣ ಎಂಬಿವುಗಳಿಗೆ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದಾದ ಅನೇಕ ಕಲಿಕಾ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳನ್ನು ಇದರಿಂದಲೇ ನಿಮಗೆ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಮತ್ತು ಅಜ್ಜಿ

ಒಂದು ಯಾತ್ರೆ ಮುಗಿಸಿ ಮನೆಯೊಳಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದ ಅಜ್ಜಿ ಮೊದಲು ಚಾವಡಿಯಲ್ಲಿ ಕಂಡದ್ದು ಒಂದು ಹೊಸ ಮೇಜು ಮತ್ತು ಅದರ ಮೇಲೊಂದು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್. ಅದೇನೆಂದು ತಿಳಿಯಲು ಅಜ್ಜಿಗೆ ಕುತೂಹಲ. ಅದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ ರಾಜ, ಅಜ್ಜಿಯೊಡನೆ ಹೇಳಿದನು.



ರಾಜು : ಅಜ್ಜಿ, ಅದು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್...ಮಕ್ಕಳು ಈಗ ಹಾಡು ಕೇಳುವುದು, ಸಿನೆಮಾ ನೋಡುವುದು, ಆಡುವುದೆಲ್ಲವೂ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿಯೇ.

ಅಜ್ಜಿ : ನನ್ನ ಬಾಲ್ಯಕಾಲದಲ್ಲಿ ಹಾಡುವ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಇದ್ದದ್ದು. ಈಗಲೋ.. ಟಿ.ವಿ., ಕಂಪ್ಯೂಟರ್, ಮೊಬೈಲ್ ಫೋನ್...!

ರಾಜು : ಇದರಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟೊಂದು ಆಟಗಳಿವೆ ಗೊತ್ತೇ ? ಬನ್ನಿ... ನಾವೊಮ್ಮೆ ನೋಡುವ ಅಜ್ಜಿ..

ಅಜ್ಜಿ ರಾಜುವಿನ ಹಿಂದೆಯೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನ ಬಳಿಗೆ ನಡೆದಳು.

ಅಧ್ಯಾಯ – 1

ಅವಳಿಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯೋಣ

ಈ ಕಾರ್ಡುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವೆಲ್ಲಾ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ಅಡಗಿವೆ?
ಝೀಬ್ರಾವನ್ನು ನಾನು ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ನೋಡುತ್ತಿರುವುದು.

ಇನ್ನೊಂದು ಕೂಡ ಇದರಲ್ಲಿದೆ. ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ.
ರಾಜು ಓಮಿಟಕ್ಸ್ ಗೇಮನ್ನು ಕಾರ್ಯಪ್ರವೃತ್ತಗೊಳಿಸಿ ಹೇಳಿದನು.

ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕಾರ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ. ಚಿತ್ರವನ್ನು ನೆನಪಿಡಬೇಕು. ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಚಿತ್ರಗಳು ಕಂಡುಬಂದರೆ ನಿರಂತರವಾಗಿ ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಬೇಕು.

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

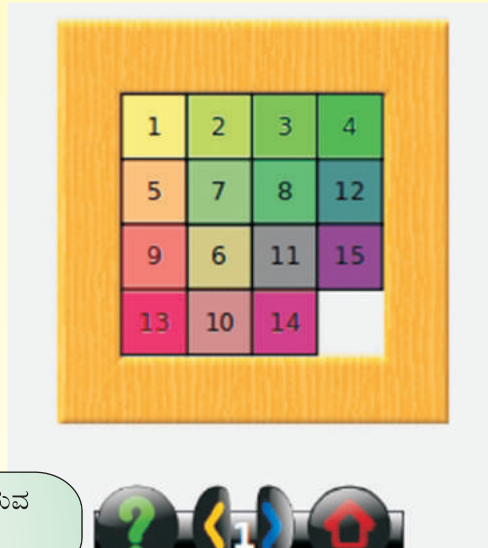
ಓಮಿಟಕ್ಸ್ → Memory Card → Animals

→ →

ಸ್ಕ್ರೀನಿನಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಕಾರ್ಡುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಆಚೆ ಬದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ನೆನಪಿಡಿ. ಒಂದೇ ರೀತಿಯ ಎರಡು ಚಿತ್ರಗಳು (ಅವಳಿಗಳು) ಕಂಡುಬಂದರೆ ನಿರಂತರವಾಗಿ ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದರ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ. ಅವು ಕಣ್ಮರೆಯಾಗುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಕಡಿಮೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಅವಳಿಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.

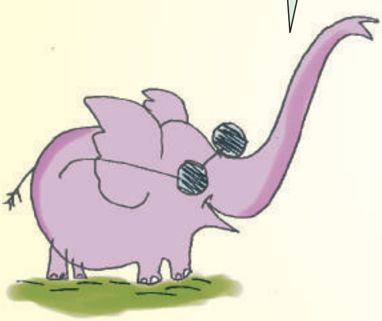
ಅಧ್ಯಾಯ – 2

ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಕ್ರಮಬದ್ಧಗೊಳಿಸಿರಿ...



ಅಜ್ಜಿ ಹೇಳಿಕೊಟ್ಟ ಕೆಲವು ಉಪಾಯಗಳನ್ನು ಪ್ರಯೋಗಿಸಿದ ಕಾರಣ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವಾಯಿತು.

ಖಾಲಿ ಇರುವ ಕೋಣೆಗಳ ಹತ್ತಿರವಿರುವ ಕೋಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.



ಸಮಸ್ಯೆ ಬಿಡಿಸುವುದು

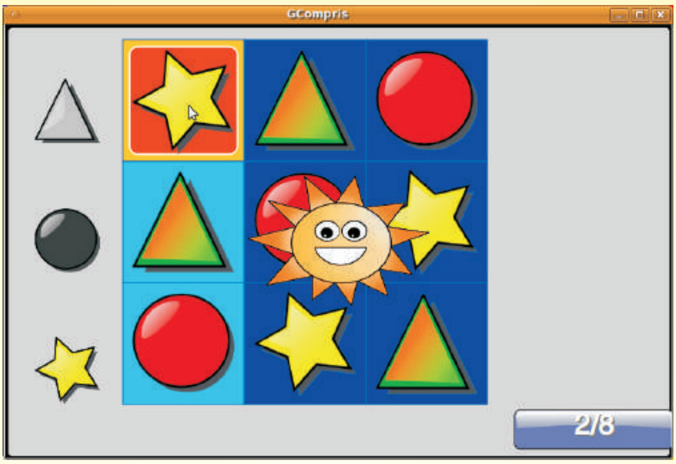
ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ → **ಒಗಟು ಬಿಡಿಸುವುದು** → **ಹದಿನೈದರ ಆಟ**

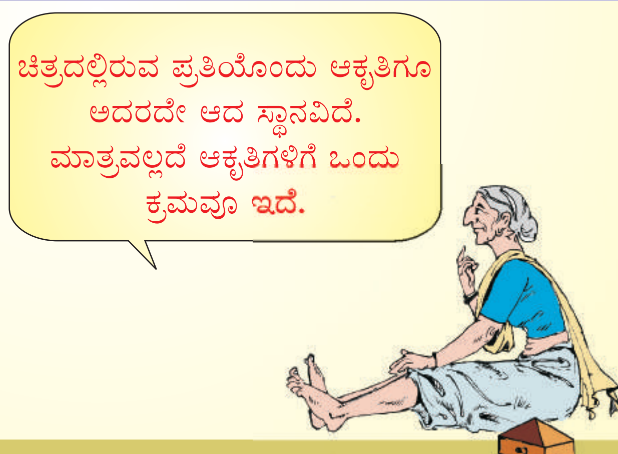
ಖಾಲಿ ಇರುವ ಕೋಣೆಗಳ ಹತ್ತಿರವಿರುವ ಕೋಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಮೌಸ್ ಒತ್ತಿದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ನೀಗಿಸಬಹುದು.

ಅಧ್ಯಾಯ – 3

ಸುಡೊಕು

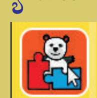
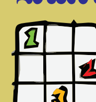


ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಖಾಲಿ ಇರುವ ಕೋಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಆಕೃತಿಯಲ್ಲೂ ಖಾಲಿ ಇರುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿಯೂ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ. ಅಡ್ಡಸಾಲು, ನೀಟಸಾಲು ಅಥವಾ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಆವರ್ತಿಸಬಾರದು. ಸಂಖ್ಯೆಗಳಾಗಿದ್ದರೆ ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಸೇರಿಸಬೇಕು.



ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

ಜಿ ಕೊಂಪ್ರಿಸ್ → **ಸಮಸ್ಯೆ ಬಿಡಿಸುವುದು** → **ಸುಡೊಕು**

ಮೊದಲ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಎಡಬದಿಯಲ್ಲಿರುವ ಒಂದೊಂದನ್ನೇ ಆರಿಸಿ ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಾನಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ. ಮೇಲಿನ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕಾದಾಗ ಖಾಲಿ ಕೋಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಕೀಬೋರ್ಡ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿರಿ. ತಪ್ಪಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಲು ಸುಡೊಕು ನಿಮ್ಮನ್ನು ಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ.

ಅಧ್ಯಾಯ – 4

ಆಕಾಶದತ್ತ ನೋಡುವಾಗ

‘ ಆರ್ದ್ರಾ ಕೆಂಡದಂತೆ.....
ಪುನರ್ವಸು ದೋಣಿಯಂತೆ........”

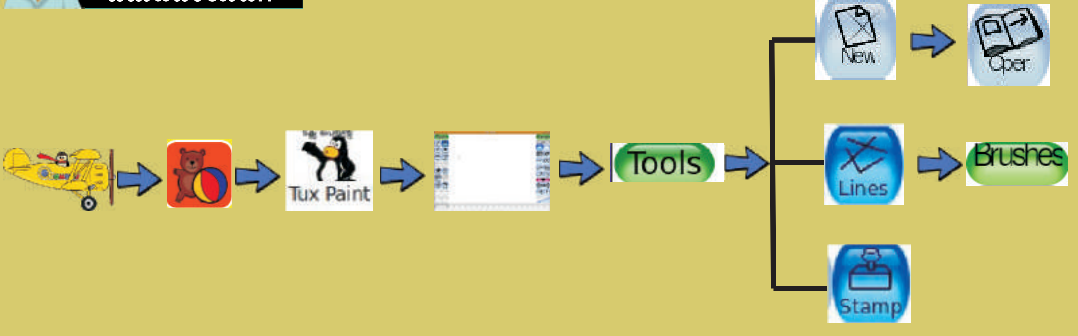
ಆಕಾಶದತ್ತ ನೋಡಿ ಅಜ್ಜಿ ಅವಳಷ್ಟಕ್ಕೇ ಹೇಳಿದಳು.
‘ಯಾವುದು ಕೆಂಡದಂತೆ.....” ರಾಜು ಕೇಳಿದನು.

ಬೇಟೆಗಾರನ ಆಕೃತಿಯಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ನಕ್ಷತ್ರಪುಂಜ ಆಕಾಶದಲ್ಲಿದೆ ಎಂದು ನೀವು ಕೇಳಿರುವಿರಾ? ಅಜ್ಜಿ ಹೇಳುವುದಕ್ಕೂ ರಾಜು ಹೇಳುವುದಕ್ಕೂ ಏನಾದರೂ ಸಂಬಂಧವಿದೆಯೇ ?

ನೀವು ಆಕಾಶ ವೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವಿರಲ್ಲವೇ...!

ರಾತ್ರಿ ಆಕಾಶವೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

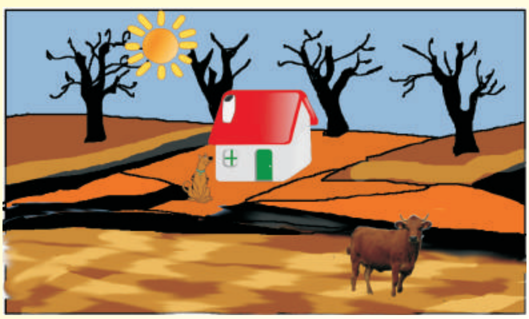


ಟಕ್ಸ್‌ಪೈಂಟ್ ತೆರೆಯಿರಿ. ಸ್ಕ್ರೀನಿನ ಎಡಬದಿಯಲ್ಲಿ Tool ಮೆನುವನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಅದರಲ್ಲಿ Paint, Stamp, Quit ಎಂಬೀ ಅನೇಕ ಟೂಲ್‌ಗಳಿವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದಕ್ಕೂ ಸಬ್‌ಟೂಲ್‌ಗಳನ್ನೂ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಉದಾ: Paint ಟೂಲಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವಾಗ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಬ್ರಶ್‌ಗಳು, Stamp ನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಗಳು, Text ನಲ್ಲಿ ಅಕ್ಷರಗಳು ಲಭಿಸುತ್ತವೆ. New (ಹೊಸಶೀಟ್) ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದರೆ ಯಾವ ಹಿನ್ನಲೆ ಬಣ್ಣದಿಂದೊಡಗೂಡಿದ ಶೀಟ್ ಬೇಕೆಂದು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬಹುದು.

ಅಧ್ಯಾಯ – 5

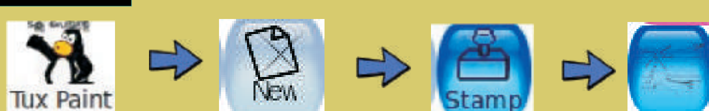
ಜಲ ಜೀವಾಮೃತ

ಮಳೆ ಬಂದಾಗ ...



ಮಳೆ ಬಂದ ನಂತರ ಪ್ರಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಯಾವೆಲ್ಲಾ ಬದಲಾವಣೆಗಳು ಉಂಟಾಗುತ್ತವೆ? ಗಮನಿಸಿರುವಿರಾ?

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ



ಸೂಕ್ತವಾದ ಸ್ಟಾಂಪನ್ನು ಆರಿಸಿರಿ.

TuxPaint ನ Stamp ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಮಳೆ ಬರುವ ಮೊದಲು ಮತ್ತು ನಂತರದ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಹೇಳಿರಿ. Paint, Brush, Shapes, Lines, Erases ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಹೆಚ್ಚು ಆಕರ್ಷಕವಾದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಅವರವರ ಭಾವನೆಗನುಸಾರವಾಗಿ ರಚಿಸಲಿ. Applications-Education-Tuxpaint ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿಯೂ ಟಕ್ಸ್ ಪೈಂಟ್‌ನ್ನು ತೆರೆಯಬಹುದು.

ಅಧ್ಯಾಯ – 6

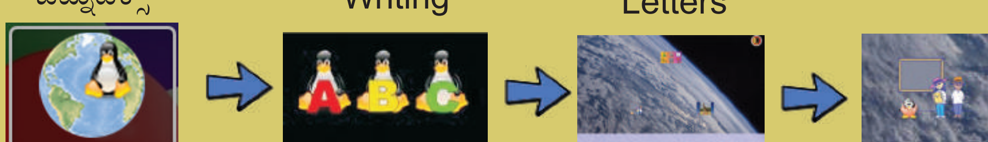
ಕೇಳೋಣ ಗುರುತಿಸೋಣ

ಮಗಾ... ಆಟ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಅಪ್ಪ ಹೇಳಿದ್ದನ್ನೆಲ್ಲ ಓದು...

ನಾನು ಓದುತ್ತಿದ್ದೇನೆ ಅಜ್ಜೀ...

ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವ ಪ್ರಶ್ನಾರ್ಥಕ ಚಿಹ್ನೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ. ಹೇಳುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟಿರುವವುಗಳಿಂದ ಸೂಕ್ತವಾದವುಗಳನ್ನು ಪ್ರಶ್ನಾರ್ಥಕ ಚಿಹ್ನೆಯತ್ತ ಮೌಸ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಎಳೆದು ಹಾಕಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ



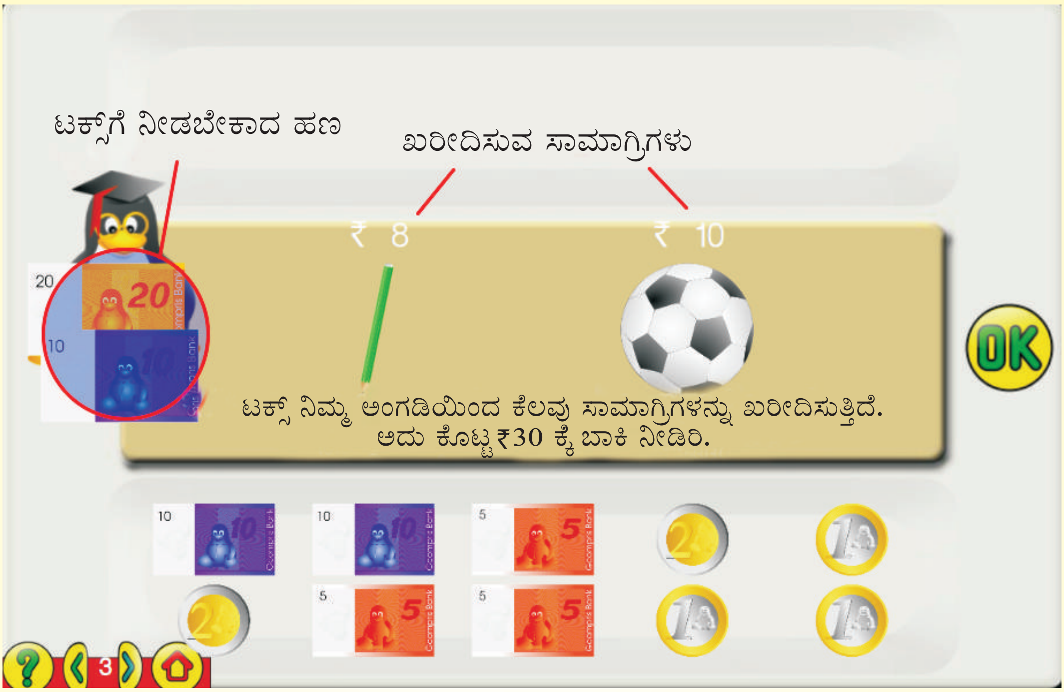
ಶಬ್ದವನ್ನು ಕೇಳಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವವುಗಳಿಂದ ಸರಿಹೊಂದುವ ಅಕ್ಷರವನ್ನು ಪ್ರಶ್ನಾರ್ಥಕ ಚಿಹ್ನೆಗೆ ಎಳೆದು ಹಾಕಿರಿ. Level 2, Level 3 ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿನೋಡಿರಿ.

Letters, A to F board, Scrambled letters ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಇದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕಾರ್ಯಪ್ರವೃತ್ತಗೊಳಿಸಬಹುದು.

ಅಧ್ಯಾಯ – 7

ಬಾಕಿ ಎಷ್ಟು?

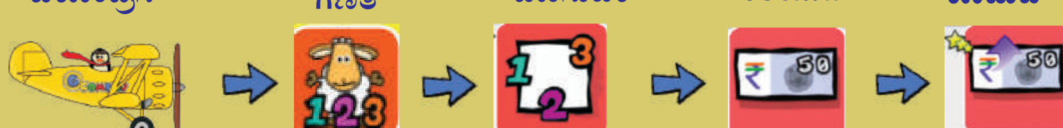
ಟಕ್ಸ್ ಅಂಗಡಿಯಿಂದ ಸಾಮಾಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಖರೀದಿಸುತ್ತಿದೆ. ಖರೀದಿಸಿದ ಉಪಕರಣಗಳ ಬೆಲೆಯನ್ನು ಲೆಕ್ಕಹಾಕಿ ಟಕ್ಸ್‌ಗೆ ಬಾಕಿ ಕೊಡಲು ಮರೆಯದಿರಿ.



ಟಕ್ಸಿಗೆ ನೀಡಬೇಕಾದ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಈ ಭಾಗದಿಂದ ಆರಿಸುವಿರಲ್ಲವೇ...?

ಗೇಮಿನ ಕಡೆಗೆ

ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ → ಗಣಿತ → ಎಣಿಸುವಿಕೆ → ರೂಪಾಯಿ ಮತ್ತು ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಕಲಿಯುವ → ಟಕ್ಸ್‌ಗೆ ಹಣ ಕೊಡುವ



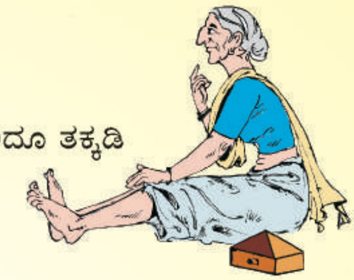
ಖರೀದಿಸುವ ವಸ್ತುಗಳ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ. ಟಕ್ಸ್ ನೀಡುವ ಹಣವನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಬಾಕಿ ಕೊಡಬೇಕಾದ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ OK ಒತ್ತಿರಿ.

ಅಧ್ಯಾಯ – 8

ತೂಕ ಮಾಡಿ ನೋಡೋಣ

ಅಜ್ಜಿ ಮತ್ತು ರಾಜು ಯಾವಾಗಲೂ ಹೀಗೆಯೇ ಅಜ್ಜಿ ಹೇಳುವ ಅನೇಕ ವಿಚಾರಗಳು ರಾಜುವಿಗೆ ಅರ್ಥವಾಗುವುದಿಲ್ಲ.

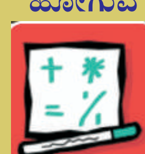
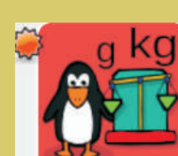
ಮಣ ತೊಲೆ.......... ಇತ್ಯಾದಿ.



ಈಗ ಗ್ರಾಂ ಮತ್ತು ಕಿಲೋಗ್ರಾಂ ಎಂಬೀ ಅಳತೆಗಳು. ಅದೂ ತಕ್ಕಡಿ ಮತ್ತು ಇಲೆಕ್ಟ್ರಾನಿಕ್ ವೈಯಿಂಗ್ ಮಿಶನ್‌ನಲ್ಲಿ.

ಇಲ್ಲಿಂದ ಸೂಕ್ತವಾದ ತೂಕದ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಮೌಸ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ತಕ್ಕಡಿಯಲ್ಲಿ ತಂದಿರಿಸಿರಿ.

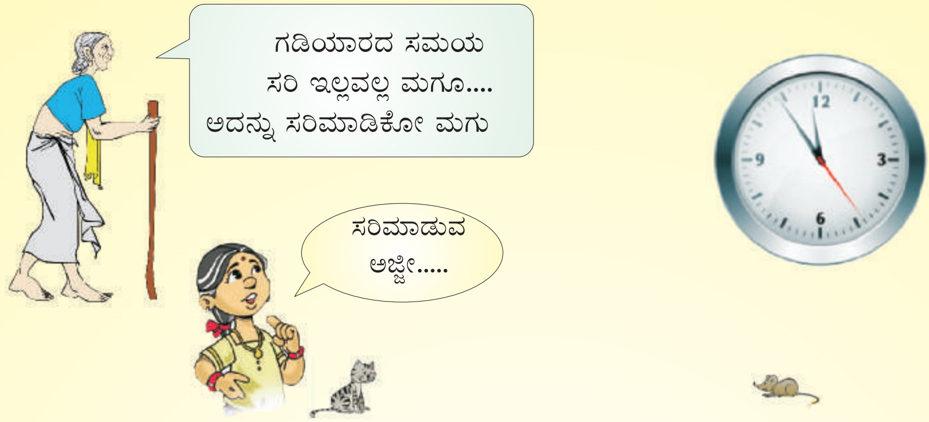
ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್	ಗಣಿತ	ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಗಳಿಗೆ ಹೋಗುವ	ತೂಕ ಮಾಡುವ
			

ಭಾರವನ್ನು ಸಮಾನಗೊಳಿಸುವುದು ಎಂಬ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಸಹಾಯವನ್ನು ನೀಡಿರಿ. ಎರಡು ಬದಿಗಳು ಸಮಾನವಾದರೆ ಮಾತ್ರ ತಕ್ಕಡಿ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲುವುದು ಎಂಬ ಆಶಯ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಲಭಿಸುವುದು.

ಅಧ್ಯಾಯ – 9

ಹೊತ್ತು ಮತ್ತು ಸಮಯ



ಸಮಯವನ್ನು ಸರಿಮಾಡುವ ಎಂದು ರಾಧ ಅಜ್ಜಿಯಲ್ಲಿ ಹೇಳಿದರೂ ಅವಳಿಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಭಯವಿತ್ತು. ಭಯವಿಲ್ಲದೆ ಗಡಿಯಾರದ ಸಮಯವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಯಾವ ಉಪಾಯವಿದೆ?

ಸಮಯವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸುವ ಒಂದು ಆಟವನ್ನು ಆಡಿದರಾಗದೇ?

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

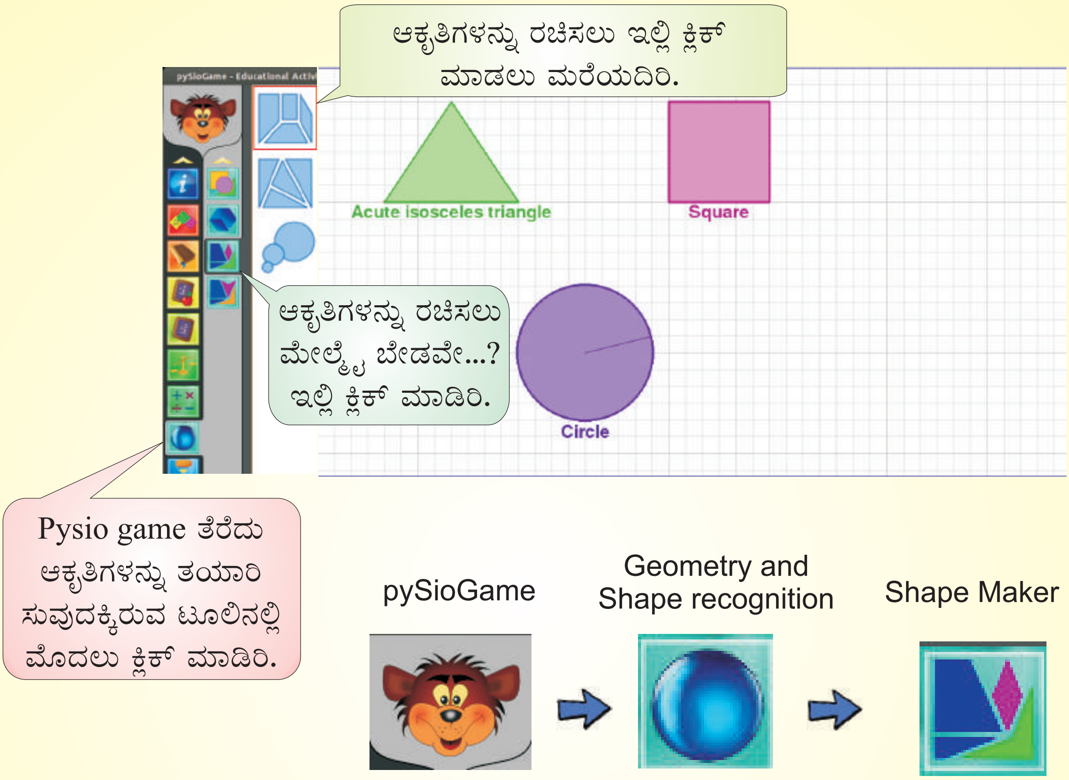
ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ → **ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದೇ?** → **ಹಲವು ವಿವಿಧ ಆಟಗಳು** → **ಕ್ಲೋಕ್ ಕಲಿಕೆ**

ಮೊದಲು ಲೆವೆಲ್ ಗೇಮಿನ ಮೂರು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಬೇಕು. ಬಳಿಕ ಎರಡನೇ ಲೆವೆಲಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನೀಡಬಹುದು. ಗಂಟೆ – ಮಿನಿಟು – ಸೆಕೆಂಡ್ ಸಮಯ ಕ್ರಮೀಕರಿಸುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಕೊನೆಗೆ ಇರಲಿ.

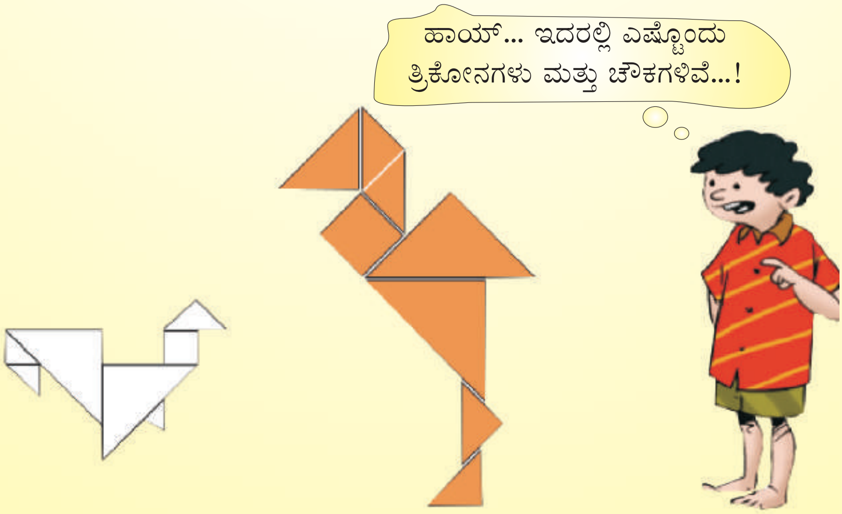
ಅಧ್ಯಾಯ – 10

ಆಕೃತಿಗಳು ಸೇರುವಾಗ

ಯಾವೆಲ್ಲಾ ಆಕೃತಿಗಳು ನಮ್ಮ ಸುತ್ತುಮುತ್ತಲೂ ಇವೆ. ಅಲ್ಲವೇ! ಈ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ನಿಮಗೆ ರಚಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವೇ? Psyio game ನಲ್ಲಿ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

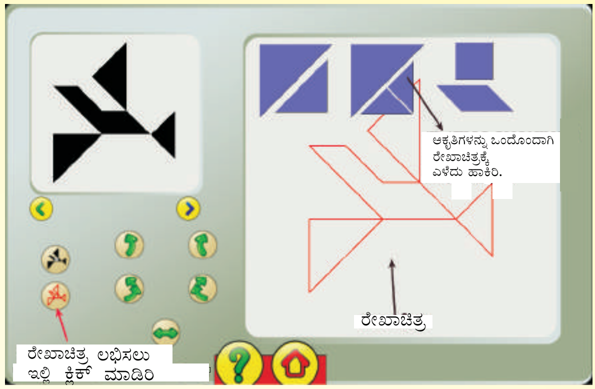


ಹೀಗೂ ಆಕೃತಿಗಳು !!!



ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಜಿಕೋಂಪ್ರಿಸ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ...

ವಿಂಡೋದ ಬಲಭಾಗಗಲ್ಲಿರುವ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಎಡಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವಂತಹ ಹೊಸ ಆಕೃತಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ ನೋಡಿರಿ.



ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ಬಲಕ್ಕೂ ಎಡಕ್ಕೂ ತಿರುಗಿಸಬಹುದು.

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

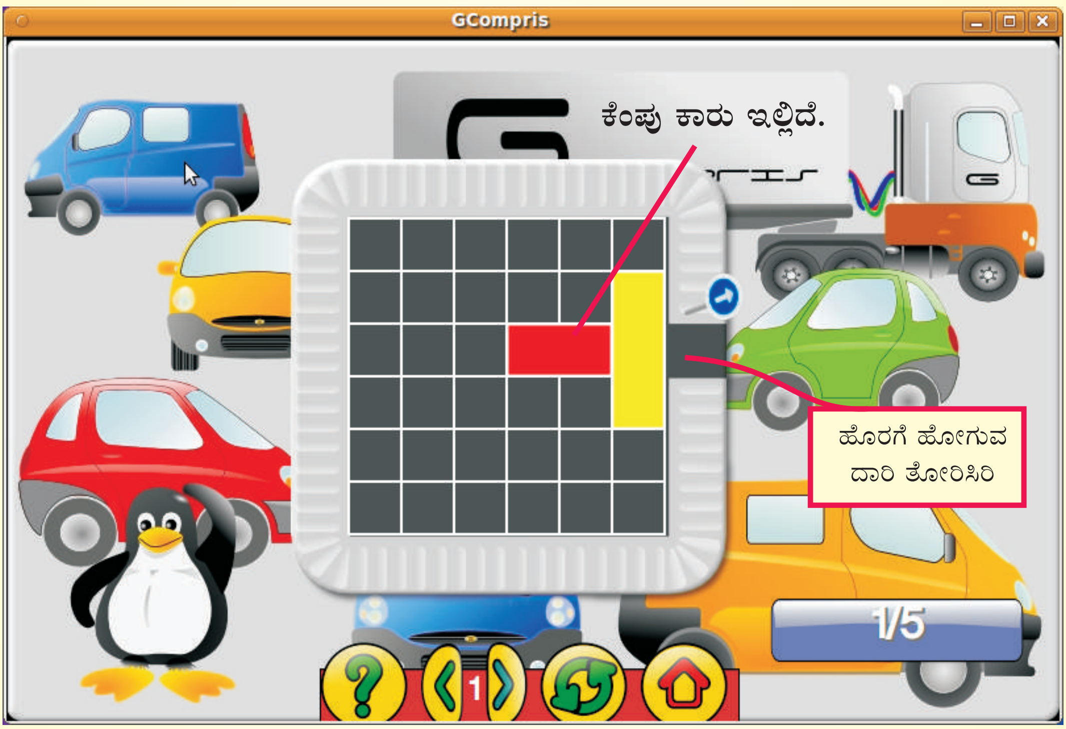
ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ → ಒಗಟು ಬಿಡಿಸುವುದು → ಗಣಿತ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ರಚನೆ

ಅಧ್ಯಾಯ – 11

ದಾರಿ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ

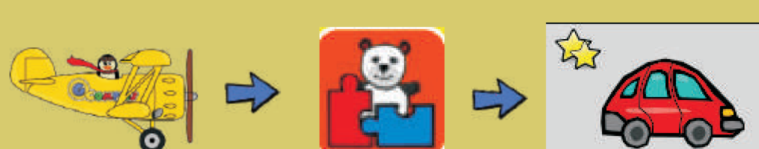
ಮಾವನ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಿ ಲಕ್ಷ್ಮಿ ಮತ್ತು ಅವಳ ತಂದೆ ಹಿಂತಿರುಗಿ ಬರುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಬಹಳ ತಡವಾದ ಕಾರಣ ಮಾವ ಕಾರಿನಲ್ಲಿ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಬಿಡುವ ಎಂದು ಹೇಳಿದರು. ಬರುವ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಅವರ ಕಾರು ಪೇಟೆಯಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡ ಒಂದು ಟ್ರಾಫಿಕ್‌ಜಾಮ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಕೊಂಡಿತು. ಅವರು ಕೆಂಪು ಕಾರಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರಯಾಣಿಸುತ್ತಿರುವುದು. ಅವರ ಕಾರಿನ ಮುಂದಿರುವ ತಡೆಯನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿ ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವ ದಾರಿಯನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಡಿರಿ.

ಹೊರಗೆ ಹೋಗುವ ದಾರಿ ತೋರಿಸಿರಿ...



ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ → ಸಮಸ್ಯೆ ಬಿಡಿಸುವುದು → ದಾರಿ ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವುದು



ಚೌಕಗಳು ಅಡ್ಡಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ನೀಟಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುವುದು ಅವುಗಳನ್ನು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಎಳೆಯಿರಿ.

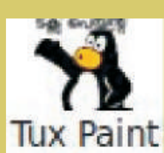
ಅಧ್ಯಾಯ – 12

ಬಣ್ಣದ ರೆಕ್ಕೆಗಳನ್ನು ಬಡಿಯುತ್ತಾ

ಹೂದೋಟದಲ್ಲಿಯೂ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿಯೂ ನೀವು ನೋಡಿದ ಚಿಟ್ಟೆಗಳು ಯಾವುವು? ನಿಮಗೂ ಒಂದು ಆಲ್ಬಂ ತಯಾರಿಸಬಹುದಲ್ಲವೇ?

Butterfly ಆಲ್ಬಂ

ಆಲ್ಬಂ ತಯಾರಿಸಲು



ಚಿಟ್ಟೆಗಳ ಸೂಕ್ತವಾದ ಸ್ಟಾಂಪುಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿರಿ.

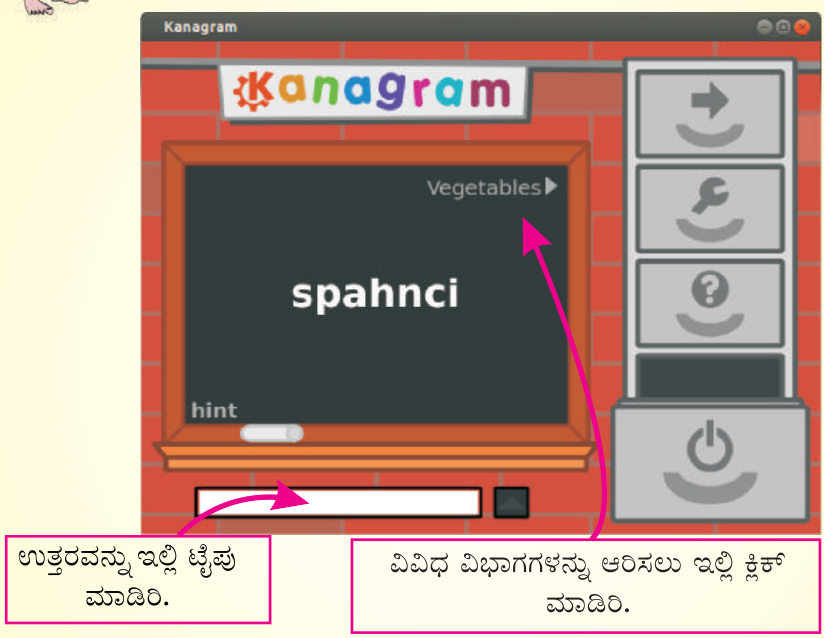
Tux paint ತೆರೆದು ಹೊಸ ಕ್ಯಾನ್ವಾಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಚಿಟ್ಟೆಯ ಆಲ್ಬಂ ತಯಾರಿಸಿರಿ. Stamp ಟೂಲ್‌ಗಳನ್ನೇ ಇದಕ್ಕೂ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು.

ಅಧ್ಯಾಯ – 13

ಪದ ಯಾವುದು?

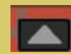
"ಈ ಸ್ಕ್ರೀನಿನಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದು ಪದವನ್ನು ಉಂಟುಮಾಡಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವಿರಾ?" ರಾಜು ಅಮ್ಮನಲ್ಲಿ ಕೇಳಿದನು.

"ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಲಿತ ಪದಗಳನ್ನು ನೆನಪಿಸು. ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಸರಿಯಾದ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಬೇಕು" ಅಮ್ಮ ಹೇಳಿದಳು.



ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

ಕೆ ಅನಗ್ರಾಂ ತೆರೆಯಿರಿ. ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿದಾಗ ಲಭಿಸುವ ಪದವನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಕಾಣುವ ಬಿಳಿ ಆಯತದಲ್ಲಿ ಟೈಪ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಉತ್ತರ ಸರಿಯೇ ಎಂದು ತಿಳಿಯಲು  ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಕೆ ಅನಗ್ರಾಂ ತೆರೆಯುವ ವಿಧಾನ

Applications - Education - Kanagram

ಅಧ್ಯಾಯ – 14

ಅಡ್ಡಸಾಲುಗಳು ಮತ್ತು ನೀಟಸಾಲುಗಳು

ರಾಜು : ನಮ್ಮ ತೋಟದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಬಾಳೆಗಳಿವೆ ಅಜ್ಜೀ....?

ಅಜ್ಜಿ : ಎಣಿಸು ಮಗಾ...

ರಾಜು : ಈ ಬಾಳೆಗಿಡಗಳನ್ನು ಎಣಿಸುವುದೋ....!

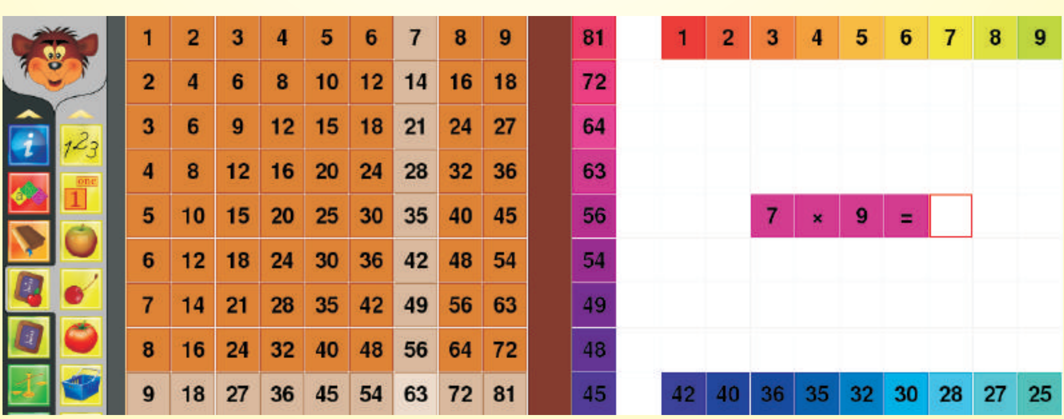
ಅಜ್ಜಿ : ಅದಕ್ಕೆ ಒಂದು ಸುಲಭ ದಾರಿ ಇದೆ. ಮೊದಲು ಎಷ್ಟು ಅಡ್ಡ ಸಾಲುಗಳಿವೆಯೆಂದು ನೋಡು.

ರಾಜು : 3 ಸಾಲುಗಳು.

ಅಜ್ಜಿ : ಈಗ ಎಷ್ಟು ನೀಟ ಸಾಲುಗಳಿವೆಯೆಂದು ನೋಡು.

ರಾಜು : 6 ಸಾಲುಗಳು.

ಅಜ್ಜಿ : ಈಗ ಎಷ್ಟು ಬಾಳೆಗಳಿವೆಯೆಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದೇ....



pySioGame ತೆರೆದು ಗುಣಾಕಾರ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

Applications → Games → pySioGame

pySioGame → Mathematics Table → Multiplication Table

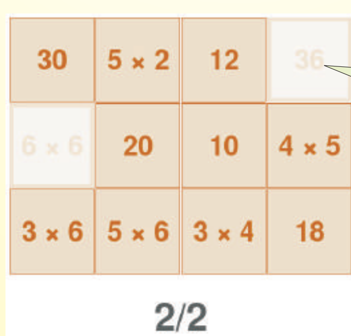
ಹೊಸ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ನೀಡಲು ನನಗೆ ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

ಮುಂದಿನ ಹಂತಕ್ಕೆ ಹೋಗಬೇಕೇ? ನಾನು ಸಹಾಯ ಮಾಡುವ.

ಮಾಡಿದ್ದು ಸರಿಯೇ? ನನ್ನನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಶೇಡ್ ಮಾಡಿದ ಕೋಣೆಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿರಿ. ಗುಣಲಬ್ಧಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಹೇಳಿರಿ. ಮೇಲೆ, ಕೆಳಗೆ ಮತ್ತು ಎಡಭಾಗದಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿಂದ ಸರಿಯುತ್ತರವನ್ನು ಡ್ರಾಗ್ ಮಾಡಿ ಸೇರಿಸಿದರೆ ಸಾಕು. ಸರಿಯುತ್ತರವನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಲು ಮತ್ತು ಮೇಲಿನ ಹಂತದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಆರಿಸಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡಬೇಕು. ಬಳಿಕ Mathematics 2 ಲ್ಲಿ ಇರುವ ×? ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿಯೂ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿಸಬೇಕು.

ಈಗ ನಾವು ಇತರ ಕೆಲವು ಗೇಮುಗಳನ್ನು ಆಡಿದರೋ...?

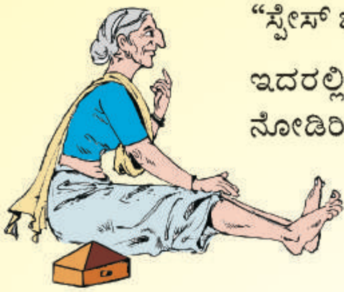


ಪ್ರಶ್ನೆ ಮತ್ತು ಸರಿಯುತ್ತರವನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವಾಗ ಕೆಳಗೆ ನಿಮಗೆ ಸ್ಕೋರ್ ಲಭಿಸುವುದನ್ನು ನೋಡಿದಿರಾ? ಈಗ ಹೆಚ್ಚು ಜೋಡಿಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.

pySioGame → Mathematics 2 Game → Maths Matching

ಅಧ್ಯಾಯ – 15

ಗುಣಿತಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವ



ಸೂಚಿಸಿದ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಗುಣಿತಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

"ಸ್ಪೇಸ್ ಬಾರ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು.

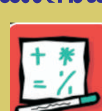
ಇದರಲ್ಲಿರುವ ಇತರ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

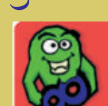
ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್

ಗಣಿತ

ಲೆಕ್ಕಾಚಾರಗಳಿಗೆ ಹೋಗುವ



ಗಣಿತ ಕ್ರಿಯೆಗಳು



ಗುಣಲಬ್ಧಗಳನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ

ಮೇಲೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರುವ ಸೂಚನೆಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಏರೋ ಕೀ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಗುರಿಯತ್ತ ಸಾಗಿರಿ. ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ನುಂಗಲು ಸ್ಪೇಸ್ ಬಾರ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ. ತಪ್ಪಿದರೆ ಎಂಟರ್ ಕೀ ಒತ್ತಿರಿ. ಎರಡು ತಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಆವರ್ತಿಸಿದರೆ ಆಟದ ಆರಂಭಕ್ಕೆ ತಲುಪುವಿರಿ.

ಅಧ್ಯಾಯ – 16

ಕೇರಳ ತೀರದ ಮೂಲಕ

ಹುಟ್ಟು ಹಬ್ಬವನ್ನು ಆಚರಿಸಲು ಹೋದ ಮನು ಮತ್ತು ಮನೆಯವರು ತಿರುವನಂತಪುರದಿಂದ ಕಾಸರಗೋಡಿಗೆ ರೈಲಿನಲ್ಲಿ ಹಿಂತಿರುಗಿದರು. ಆಲಪ್ಪುಳ ದಾರಿಯಾಗಿ ತನ್ನ ಮನೆಯ ಕಡೆಗಿನ ಯಾತ್ರೆಯನ್ನು ಮನು ಹೀಗೆ ಗುರುತಿಸಿದನು.

ಚಟುವಟಿಕೆ 1

Tux Paint ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಮನು ಪ್ರಯಾಣ ಮಾಡಿದ ರೈಲು ಹಾದಿಯನ್ನು ನೀವೂ ಗುರುತಿಸಿ ನೋಡಿರಿ.

ಈ ಯಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿ ಮನು ಸಂಚರಿಸದ ಜಿಲ್ಲೆಗಳು ಯಾವುದು?

1. Pathanamthitta 2. .... 3. .... 4. ....

ಭೂಪಟ ಲಭಿಸಲು

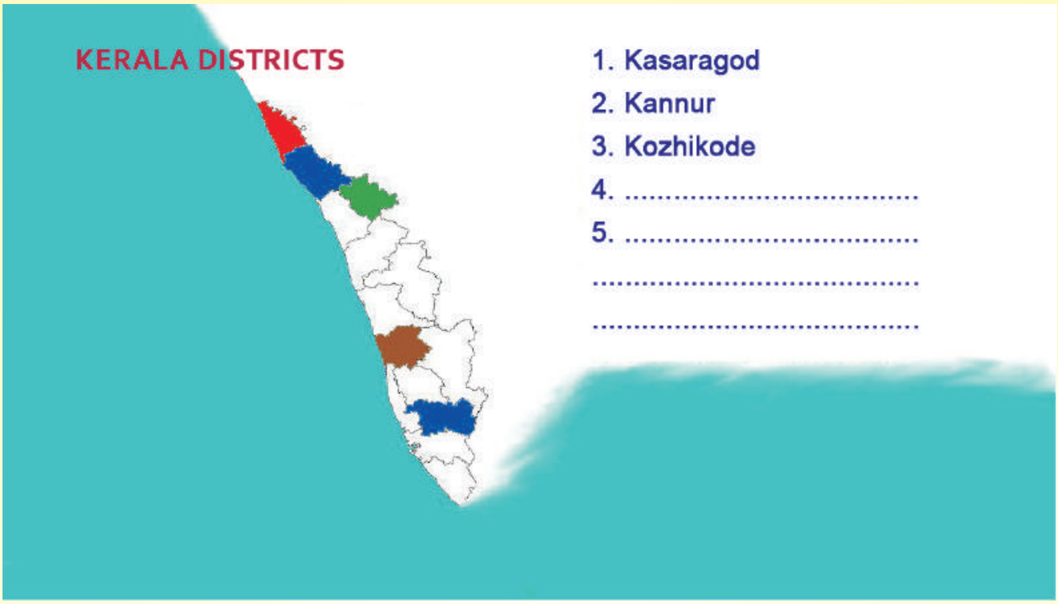
ಟಕ್ಸ್ ಪೈಂಟ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಬೇಕು.

ಸೂಕ್ತವಾದ ಸ್ಟೇಂಪುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ.

ಸೂಕ್ತವಾದ ಬ್ರಶ್ ಮತ್ತು ಬಣ್ಣವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆ 2

ಜಿಲ್ಲೆಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣ ನೀಡೋಣ



ಚಟುವಟಿಕೆ 3

ವಯನಾಡ್ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಕುರಿತು ಮನು ಬರೆದ ವಿಚಾರಗಳು ಈ ಕೆಳಗಿನಂತಿವೆ.

ಜಿಲ್ಲೆ	:	ವಯನಾಡು
ಜಿಲ್ಲಾ ಕೇಂದ್ರ	:	ಕಲ್ಪಟ್ಟ
ಜಿಲ್ಲೆ ರೂಪೀಕರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ವರ್ಷ	:	1980
ನೆರೆಯ ಜಿಲ್ಲೆಗಳು	:	ಕಣ್ಣೂರು, ಕೋಝಿಕ್ಕೋಡು, ಮಲಪ್ಪುರಂ

ನಿಮ್ಮ ಜಿಲ್ಲೆ ಮತ್ತು ನೆರೆಯ ಜಿಲ್ಲೆಗಳ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು Tux Paint ನಿಂದ ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಬರೆಯಿರಿ.

ಟಕ್ಸ್ ಪೈಂಟಿನ ಕಡೆಗೆ

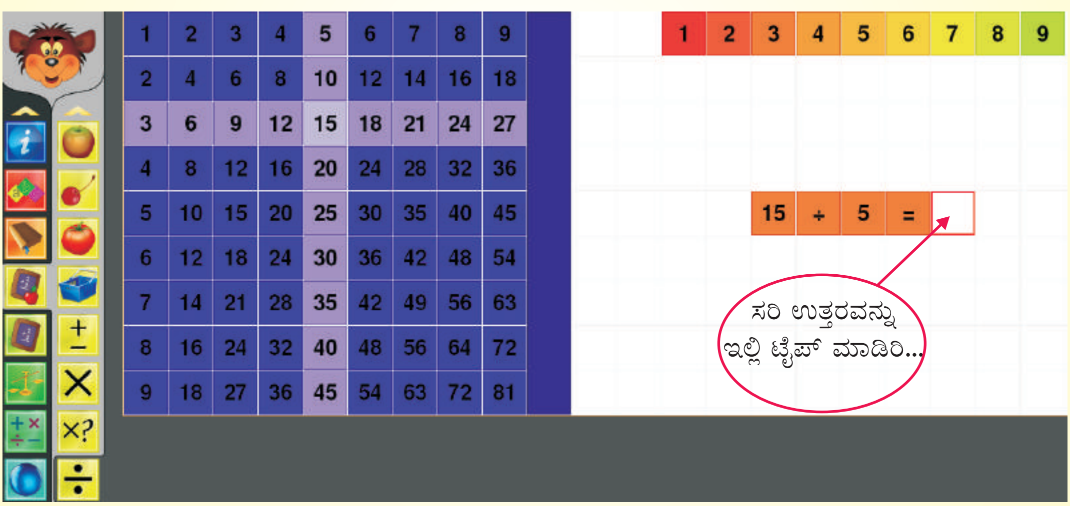
➡ ಸೂಕ್ತವಾದ ಸ್ಟೇಂಪುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ.

ಸ್ಟೇಂಪುಗಳಿಂದ ಕೇರಳದ ಜಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಕಂಡುಹಿಡಿದರೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳು ಲಭಿಸುವುದು.

ಅಧ್ಯಾಯ – 17

ಸಮಾನವಾಗಿ ಹಂಚೋಣ

ಒಟ್ಟು 15 ಅಪ್ಪಗಳಿವೆ. ರಾಜು ಸಿಹಿ ಅಪ್ಪಗಳನ್ನು ಎಣಿಸಿ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಹೇಳಿದನು. 'ಇವುಗಳನ್ನು ನಾವು ಹೇಗೆ ಸಮಾನವಾಗಿ ಹಂಚುವುದು?' ರಾಧಾಳಿಗೆ ಸಂಶಯ ಮೂಡಿತು.

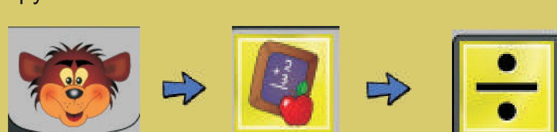


pySioGame ತೆರೆದು ಭಾಗಾಕಾರ ಕ್ರಿಯೆ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

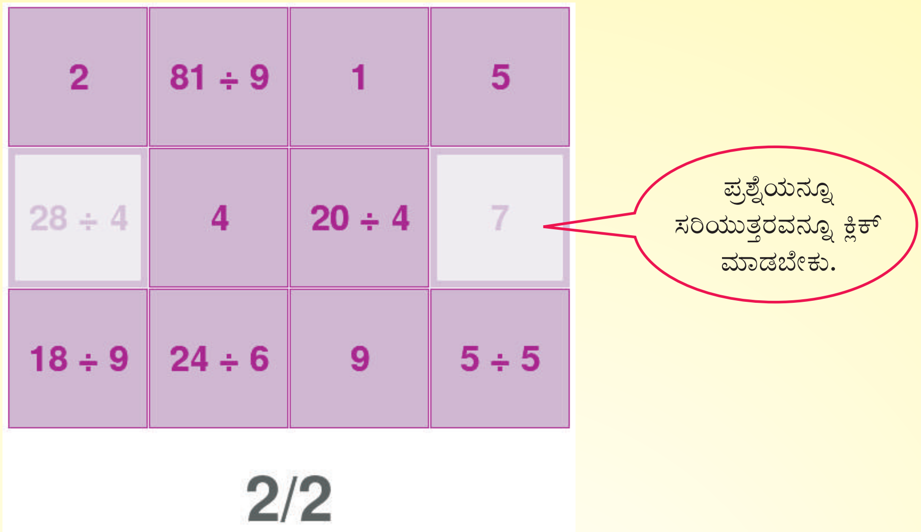
PySioGame ತೆರೆಯಿರಿ

pySioGame Mathematics Division



ಗುಣಾಕಾರ ಮಾಡಿದ ರೀತಿಯನ್ನೇ ಇಲ್ಲಿಯೂ ಅನುಸರಿಸಬೇಕು.

ಹೆಚ್ಚಿನ ಗೇಮುಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯಿಸುವ



pySioGame → Mathematics 2 Game → Maths Matching

pySioGame → Mathematics 2 → Basic Operation

pySioGame → Mathematics 2 → Basic Operation 2

ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಭಾಗಾಕಾರ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸಲು ಹೆಚ್ಚಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನೀಡಬಹುದು.

ಅಧ್ಯಾಯ – 18

ಎಲ್ಲಾ ಗಣಿತ ಕ್ರಿಯೆಗಳು

ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವಾಗ ಕಾಣುವ ಗಣಿತ ಕ್ರಿಯೆಯ ಉತ್ತರ ಮತ್ಯಾವುದೋ ಕಾರ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಅವಿತಿದೆ. ಅದನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.

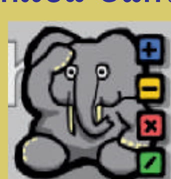
ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್

ಗಣಿತ

ಗಣಿತ ಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗೆ ಸಾಗೋಣ

ನೆನಪು ಶಕ್ತಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಗಣಿತದ ಆಟಗಳು



ಎಲ್ಲಾ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಒಳಗೊಂಡಿರುವ ಆಟ

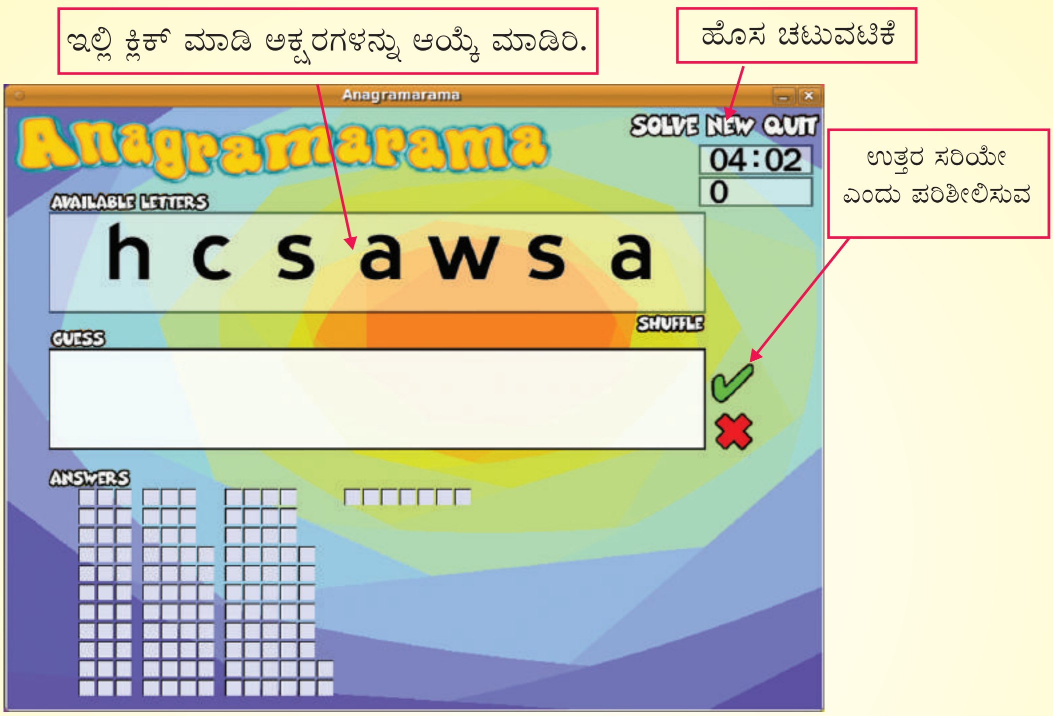
ಗಣಿತ ಕ್ರಿಯೆಗಳು ಮತ್ತು ಫಲಿತಾಂಶ ಸಮಾನವಾಗಿರುವ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.

ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಕಾರ್ಡುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವಾಗ ಅವು ಕಣ್ಮರೆಯಾಗುತ್ತವೆ. ಈ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಕಾರ್ಡುಗಳೆಲ್ಲವನ್ನೂ ಅಳಿಸಿರಿ.

ಅಧ್ಯಾಯ – 19

ಪದಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ

ಚದುರಿಹೋಗಿರುವ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಎಷ್ಟು ಪದಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದೆಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.



ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

ಗೇಮ್ಸ್ → ಅನಗ್ರಾಮರಮ

ಇದೊಂದು ಪದಬಂಡಿಯಾಗಿದೆ. ಕನಿಷ್ಟ ಸಮಯದೊಳಗೆ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಪದಗಳನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು. ಪದಗಳು ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ Answers ಕೋಣೆಗಳಲ್ಲಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.

ಏಳು ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಮಾತ್ರ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ನೀಡಿರುವುದು. ಈ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಉದ್ದವಿರುವ ಪದ ರಚಿಸಿದರೆ ಮುಂದಿನ ಹಂತಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಬಹುದು.

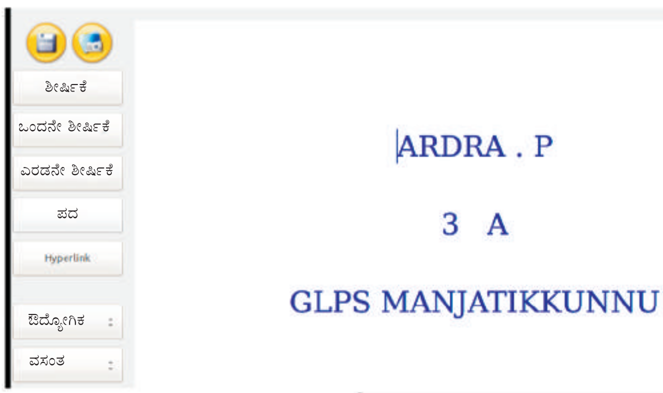
ಅಧ್ಯಾಯ – 20

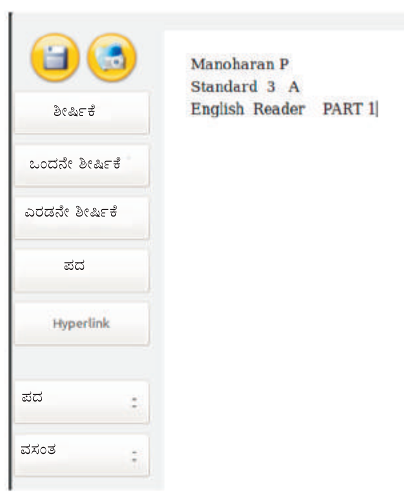
Who am I

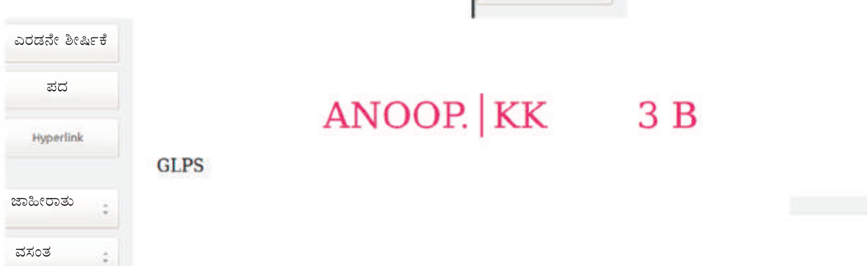
ಕೆಲವು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಟ್ಟು ಹೋದವುಗಳನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.

1	I am big. I have a trunk. I trumpet. I am	
2	.... I mew .... I am	
3	I am the king of the forest. I am big and strong. I live in .... I am	

Manoharan KP
3 A
GLPS Manchadikkunnu
Palakkad Dt.
Kerala







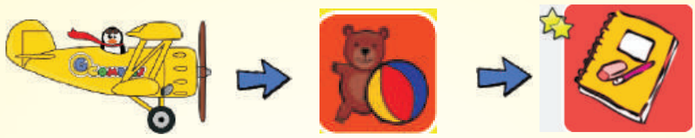
3A ತರಗತಿಯ ಅನೂಪ್ ಮತ್ತು ಗೆಳೆಯರು ಅವರ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಟೈಪು ಮಾಡಿರುವುದನ್ನು ನೋಡಿರಿ. ಅದರಲ್ಲಿ ಶೀರ್ಷಿಕೆ, ಒಂದನೇ ಶೀರ್ಷಿಕೆ, ಎರಡನೇ ಶೀರ್ಷಿಕೆ, ಪದ, ಸಂಶೋಧನೆ, ಕಾಲ್ಪನಿಕ, ಔದ್ಯೋಗಿಕ, ಜಾಹೀರಾತು, ವಸಂತಕಾಲ, ಬೇಸಿಗೆಕಾಲ, ಚಳಿಗಾಲ ಹೀಗೆ ಉಪವಿಭಾಗಗಳಾಗಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಅವು ಅಕ್ಷರಗಳ ಬಣ್ಣ, ಗಾತ್ರ ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲು ಇರುವುದಾಗಿದೆ.

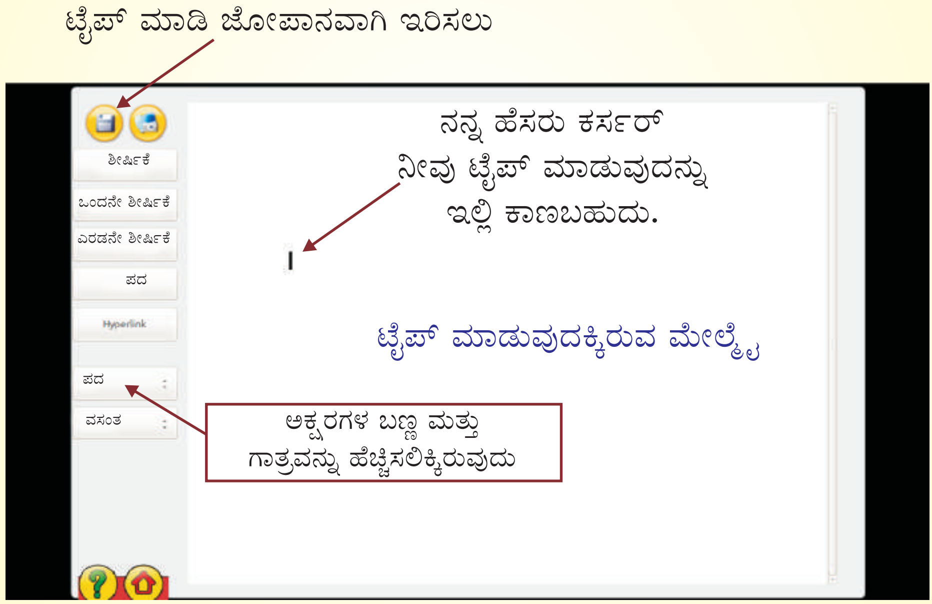
ಇದೇ ರೀತಿ ನಿಮ್ಮ ಹೆಸರನ್ನೂ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಟೈಪು ಮಾಡಿದರೋ....?

ಜಿ ಕೋಂಪ್ರಿಸ್‌ನ ಮೋಜಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿರುವ 'ಬರವಣಿಗೆಯ ಹಾಳೆ'ಯನ್ನು ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಚಟುವಟಿಕೆಯೆಡೆಗೆ

ಜಿಕೊಂಪ್ರಿಸ್ **ಮೋಜಿನ ಆಟಗಳು** **ಬರವಣಿಗೆಯ ಹಾಳೆ**





ಬರವಣಿಗೆಯ ಹಾಳೆಯ ವಿಂಡೋ

ಹಿಂದೆ ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ಪದಗಳನ್ನೂ ಬರವಣಿಗೆಯ ಹಾಳೆಯಲ್ಲಿ ಟೈಪು ಮಾಡಲು ಮರೆಯದಿರಿ....!

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES

NOTES