e@ವಿದ್ಯ

ಮಾಹಿತಿ ವಿನಿಮಯ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ

ತರಗತಿ

V

ಕೇರಳ ಸರಕಾರ
ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಇಲಾಖೆ
ರಾಜ್ಯ ಶಿಕ್ಷಣ ಸಂಶೋಧನೆ ಮತ್ತು ತರಬೇತಿ ಸಮಿತಿ (SCERT), ಕೇರಳ
2024

ರಾಷ್ಟ್ರಗೀತೆ

ಜನಗಣಮನ ಅಧಿನಾಯಕ ಜಯಹೇ
ಭಾರತ ಭಾಗ್ಯವಿಧಾತಾ,
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 ಭಾಗ್ಯವಿಧಾತಾ
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 ಹೆಮ್ಮೆ ಪಡುತ್ತೇನೆ.

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

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

INFORMATION AND COMMUNICATIONS TECHNOLOGY - V

State Council of Educational Research and Training (SCERT)
Poojappura, Thiruvananthapuram 695012, Kerala
Website : www.scertkerala.gov.in
e-mail : scertkerala@gmail.com, Phone : 0471 - 2341883,
Typesetting and Layout : KITE
First Edition : 2024
Printed at : KBPS, Kakkanad, Kochi-30
© Department of General Education, Government of Kerala

ಮುನ್ನುಡಿ

ಪ್ರೀತಿಯ ಮಕ್ಕಳೇ,

ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ನಾವು ಅನೇಕ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಂಡೆವು. ಇಂದು ಕಂಪ್ಯೂಟರನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿನ ಎಲ್ಲಾ ವಿಷಯಗಳಿಗೆ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತಿದೆ ಎಂದು ನಿಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆ. ನಮಗೂ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಗಂಭೀರವಾದ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗಬೇಕು. ಇಂದಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ಇದನ್ನು ಗುರಿಯಾಗಿರಿಸಿಕೊಂಡು ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಆಯೋಜಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸುವುದು, ನೋಟೀಸನ್ನು ತಯಾರಿಸುವುದು, ಗಣಿತದ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದು, ಕಂಪ್ಯೂಟರುಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ಇತರ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಸೌಲಭ್ಯಗಳ ಸರಿಯಾದ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡುವುದು, ಸುರಕ್ಷಿತವಾದ ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಬಳಕೆಯನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಮತ್ತು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್‌ನ ಮೂಲಭೂತ ಪಾಠಗಳ ಅಭ್ಯಾಸ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ನಾವು ಈ ವರ್ಷ ಮಾಡುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಾಗಿವೆ. ಇವೆಲ್ಲವೂ ನಿಮಗೆ ಇತರ ವಿಷಯಗಳ ಕಲಿಕೆಗೆ ಬಹಳ ಸಹಾಯಕವಾಗಬಹುದು.

ಶುಭ ಹಾರೈಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ,

ಡಾ. ಜಯಪ್ರಕಾಶ್ ಆರ್.ಕೆ
ನಿರ್ದೇಶಕರು
ಎಸ್.ಸಿ.ಇ.ಆರ್.ಟಿ

TEXTBOOK COMMITTEE

CHAIRMAN

K. ANVAR SADATH
CHIEF EXECUTIVE OFFICER, KITE

MEMBERS

Pooja U.
Master Trainer
KITE, Trivandrum

Swapna J. Nair
Master Trainer
KITE, Ernakulam

Sumi Krishnan K.
Master Trainer
KITE, Malappuram

Muhammed C.K.
Master Trainer
KITE, Malappuram

Shaji C.K.
Master Trainer
KITE, Malappuram

Jayesh C.K.
Master Trainer
KITE, Pathanamthitta

Unnikrishnan M.G.
Master Trainer
KITE, Alappuzha

Yasar Arafath P.K.
Master Trainer
KITE, Malappuram

Vasudevan K.P.
Headmaster
GHSS Erumappetti, Thrissur

Pradeepkumar Mattara
Headmaster
GHSS Neelancheri, Malappuram

Abdul Hakkim C.P.
Software Consultant
KITE, Malappuram

Dr. P.K. Jayaraj
Senior Consultant
(English & Pedagogy)
KITE, Trivandrum

Hasinar Mankada
Master Trainer Co-ordinator
KITE, Malappuram

Dr. Shanavas K.
Master Trainer Co-ordinator
KITE, Malappuram

P. Yahiya
HSST (Rtd.) Govt.Model HSS
Kozhikkode

Caricatures

E. Suresh
Cartoonist
Pallikkara, Kozhikode

Co-ordinator

Muhammed Aslam A.R.
Academic Co-ordinator
KITE, Trivandrum

Academic Co-ordinator

Dr. Dhanya G.
Research Officer
SCERT, Trivandrum

KANNADA TRANSLATION

Praveen Kumar, Master Trainer, KITE, Kasaragod
Priya C.H., Master Trainer, KITE, Kasaragod
Shreesha Kumar M.P., Head Master, SSHSS Sheni, Kasaragod

State Council of Educational Research and Training (SCERT)
Vidyabhavan, Poojappura, Thiruvananthapuram- 695 012

ಅನುಕ್ರಮಣಿಕೆ

1. ಚಿತ್ರ ಮಾಡೋಣ, ಬಣ್ಣ ತುಂಬಿಸೋಣ 07

2. ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಬರೆಯೋಣ..........18

3. ಗಣಿತ ಆಕೃತಿಗಳು ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ..........23

4. ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಕೋಡಿಂಗ್..........29

5. ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹುಡುಕುವಾಗ 40

6. ಆಕಾಶದ ಮುಗುಳ್ನಗೆ..........47

7. ಬೆರಳ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಭೂಪಟ..........56

8. ಕಥೆ ಕೇಳೋಣ ಕಥೆ ಹೇಳೋಣ..........63

ಚಿತ್ರಗಳ ವಿವರಣೆ

ಹೆಚ್ಚಿನ ಓದಿಗಾಗಿ

ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡೋಣ

ಮುಂದುವರಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

ಭಾರತದ ಸಂವಿಧಾನ
ಪ್ರಸ್ತಾವನೆ

ಭಾರತದ ಜನತೆಯಾದ ನಾವು,
ಭಾರತವನ್ನು [1] [ಸಾರ್ವಭೌಮ, ಸಮಾಜವಾದಿ, ಧರ್ಮನಿರಪೇಕ್ಷ
ಪ್ರಜಾಸತ್ತಾತ್ಮಕ ಗಣರಾಜ್ಯವನ್ನಾಗಿ]
ರೂಪಿಸುವುದಕ್ಕಾಗಿ;
ಭಾರತದ ಎಲ್ಲಾ ಪ್ರಜೆಗಳಿಗೆ
ಸಾಮಾಜಿಕ, ಆರ್ಥಿಕ ಮತ್ತು ರಾಜಕೀಯ **ನ್ಯಾಯವನ್ನು**;
ವಿಚಾರ, ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ, ನಂಬಿಕೆ, ಧರ್ಮ ಮತ್ತು
ಉಪಾಸನೆಯ **ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವನ್ನು**;
ಸ್ಥಾನಮಾನ ಮತ್ತು ಅವಕಾಶಗಳ **ಸಮಾನತೆಯನ್ನು**
ದೊರೆಯುವಂತೆ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ;
ವ್ಯಕ್ತಿ ಗೌರವ, [2] [ದೇಶದ ಏಕತೆ ಮತ್ತು ಸಮಗ್ರತೆಗಾಗಿ] **ಎಲ್ಲರಲ್ಲಿ ಭ್ರಾತೃತ್ವ**
ಭಾವನೆಯನ್ನು ಮೂಡಿಸುವುದಕ್ಕೆ
ದೃಢ ಸಂಕಲ್ಪ ಮಾಡಿ,
ನಮ್ಮ ಸಂವಿಧಾನ ಸಭೆಯಲ್ಲಿ
1949 ನೆಯ ಇಸವಿಯ ನವೆಂಬರ್ ತಿಂಗಳ 26ನೇ ದಿನದಂದು
ಈ ಸಂವಿಧಾನವನ್ನು ನಮಗೆ ನಾವೇ ಅರ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು
ಅಂಗೀಕರಿಸಿ,
ಶಾಸನವಾಗಿ ವಿಧಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ.

---

1. 1976 ರ ಸಂವಿಧಾನ (42 ನೇ ತಿದ್ದುಪಡಿ) ಕಾಯ್ದೆ 2ರ ಪ್ರಕಾರ "ಸಾರ್ವಭೌಮ ಪ್ರಜಾಸತ್ತಾತ್ಮಕ ಗಣರಾಜ್ಯ " ಎಂಬುದರ ಬದಲು ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ(3.1.1977 ರಿಂದ ಜಾರಿಗೆ)
2.ಮೇಲಿನ ಕಾಯ್ದೆಯ 2 ರ ಪ್ರಕಾರ " ದೇಶದ ಏಕತೆ” ಎಂಬುದರ ಬದಲು ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ (3.1.1977 ರಿಂದ ಜಾರಿಗೆ)

ಅಧ್ಯಾಯ ಒಂದು

ಚಿತ್ರ ರಚಿಸೋಣ, ಬಣ್ಣ ತುಂಬಿಸೋಣ

"ತಿಳಿನೀರು ಹರಿಯುವ ನದಿ, ಒಂದೆಡೆ ಕಾಡು, ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಹತ್ತಿ ಉಂಡೆಗಳಂತಿರುವ ಮೋಡಗಳು, ನದಿಯಲ್ಲಿ ಗಾಳಿಯೊಂದಿಗೆ ಚಲಿಸುವ ಹಾಯಿದೋಣಿ..."

ದಿನು ಮತ್ತು ಅವನ ಗೆಳೆಯರು ಶಾಲಾ ಪರಿಸರ ಕ್ಲಬ್ ತಯಾರಿಸುವ ಮ್ಯಾಗಝಿನ್‌ನ ಮುಖಪುಟದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಬೇಕಾದ ಪ್ರಕೃತಿಯ ದೃಶ್ಯದ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಮುಖಪುಟವನ್ನು ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ಈ ದೃಶ್ಯಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಒಂದು ಮುಖಪುಟವನ್ನು ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಲು ಯಾವ ಸೋಫ್ಟ್ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು?

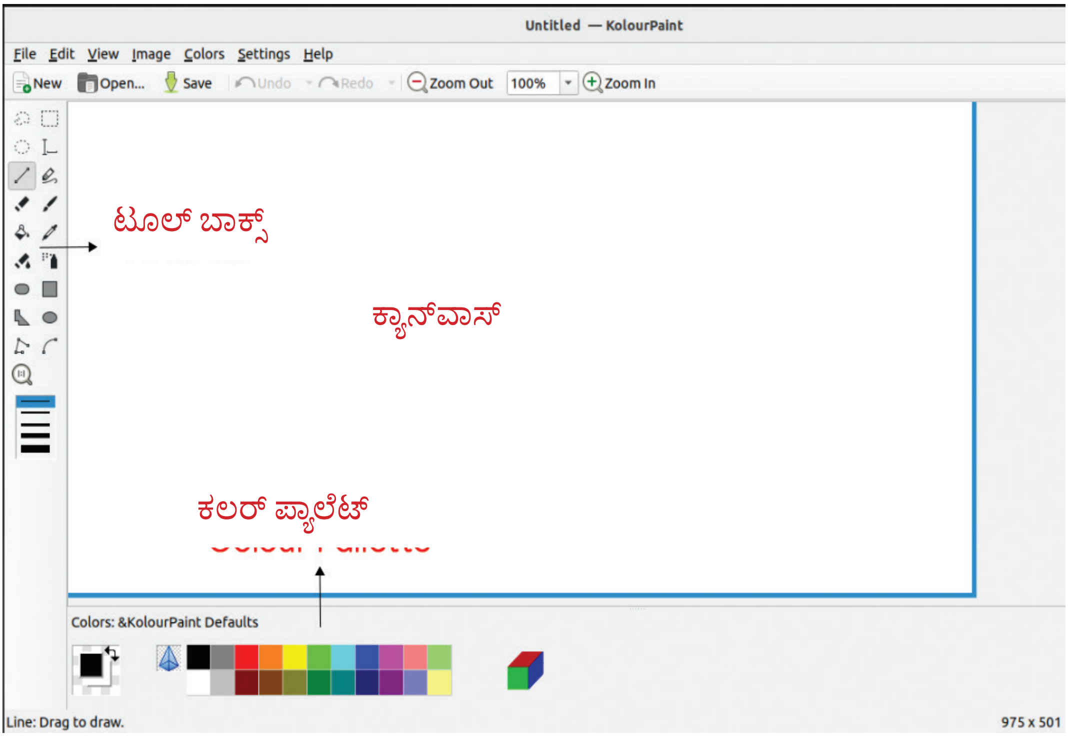
ಕಲರ್ ಪೈಂಟ್ (KolourPaint) ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮಾಡಿ ಕಲಿಯಲು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದಾದ ಒಂದು ಸರಳವಾದ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಆಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂದು ನೋಡೋಣವೇ?

ಚಿತ್ರ ರಚನೆಯ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರುಗಳು

ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಹಲವಾರು ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರುಗಳಿವೆ. ನಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿರುವ ಟಕ್ಸ್ ಪೈಂಟ್, ಕಲರ್ ಪೈಂಟ್, ಜಿಂಪ್, ಕ್ರಿಟ, ಇಂಕ್ ಸ್ಕೇಪ್ ಮೊದಲಾದವುಗಳು ಚಿತ್ರರಚನೆಗಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರುಗಳಾಗಿವೆ.

ದಿನು ಮತ್ತು ಗೆಳೆಯರು ಚರ್ಚಿಸಿದ ಚಿತ್ರವನ್ನೇ ನಾವು ರಚಿಸಿ ನೋಡೋಣ.

ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಕಲರ್‌ಪೈಂಟನ್ನು ತೆರೆಯಬೇಕಾಗಿದೆ. ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನ ಕಲರ್‌ಪೈಂಟ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ತೆರೆಯುವಿರಲ್ಲವೇ?



ಚಿತ್ರ 1.1 ಕಲರ್‌ಪೈಂಟ್ ವಿಂಡೋ

ಕಲರ್‌ಪೈಂಟ್ ವಿಂಡೋ ತೆರೆದು ಬಂದಿದೆ.

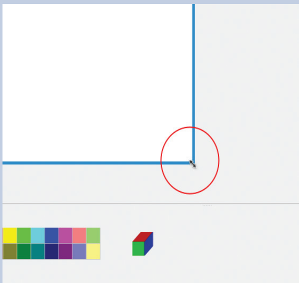
ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಮೊದಲು ಏನು ಬೇಕು? ಚಿತ್ರ ರಚಿಸಲು ಒಂದು ಜಾಗ ಬೇಕು, ಇದನ್ನು ನಾವು ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಎಂದು ಕರೆಯಬಹುದು.

ಕಲರ್ ಪೈಂಟ್ ತೆರೆದು ಬರುವಾಗಲೇ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಅನ್ನು ಕಾಣಬಹುದಲ್ಲವೇ?

ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಸಣ್ಣದಾಗಿ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದೆಯೇ? ಹಾಗಾದರೆ ಚಿತ್ರ 1.1 ರಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸುವಂತೆ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸನ್ನು ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಚಿತ್ರ 1.2 ರಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ವಿಂಡೋದ ಕೆಳಗಿನ ಮೂಲೆಯನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಡ್ರ್ಯಾಗ್ ಮಾಡಿದರೆ ಸಾಕು.

ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಬೇರೆ ಏನೆಲ್ಲಾ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದೆ?

ಕಲರ್‌ಪೈಂಟ್ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸನ್ನು ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡಲು

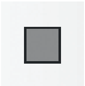
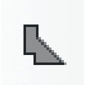
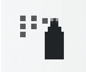


ಚಿತ್ರ 1.2
ಕಲರ್‌ಪೈಂಟ್ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸನ್ನು ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡುವ ವಿಧಾನ

ಟೂಲ್ ಬೋಕ್ಸಿನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಟೂಲಿನ ಮೇಲೂ ಮೌಸ್ ಪೋಯಿಂಟರನ್ನು ಇಟ್ಟು ನೋಡಿರಿ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಟೂಲಿನ ಹೆಸರು ಗೋಚರಿಸುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.

ಇದರಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಟೂಲ್ ಇದೆಯೋ ಎಂದು ನೋಡಿರಿ.

ನಂತರ ಇತರ ಟೂಲುಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಅವುಗಳ ಉಪಯೋಗಗಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವಿರಲ್ಲವೇ? ಅಗತ್ಯವಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿಯೂ ನೋಡಬಹುದು. ನಂತರ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಪಟ್ಟಿ 1.1 ನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

ಐಕನ್	ಟೂಲಿನ ಹೆಸರು	ಉಪಯೋಗ
	Rectangle (R)	ಆಯತ ಹಾಗೂ ಚೌಕಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು
	--------------	ಬಹುಭುಜಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು
	--------------	--------------
	--------------	--------------
	--------------	ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ಹಾಗೂ ದೀರ್ಘ ವೃತ್ತಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು

ಪಟ್ಟಿ 1.1
ಕಲರ್ ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಟೂಲುಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಉಪಯೋಗಗಳು

ಕಲರ್ ಪೈಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಫ್ರೇಮ್ ರಚಿಸಲು

- ಟೂಲ್ ಬೋಕ್ಸಿನಿಂದ Rectangle Tool ◻ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸಿನಲ್ಲಿ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಗಾತ್ರದಲ್ಲಿ ಫ್ರೇಮನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ.

ನಮ್ಮ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸಿನ ಸಂಪೂರ್ಣ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ರಚಿಸಬೇಕೇ? ಅದರ ಬದಲು ಒಂದು ಫ್ರೇಮಿನ ಒಳಗೆ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸೋಣವೇ? ಅದು ನೋಡಲು ಆಕರ್ಷಣೀಯವಾಗಿರುವುದಲ್ಲವೇ ?

ಮಾತ್ರವಲ್ಲ ಹೀಗೆ ಫ್ರೇಮನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೆ ಪ್ರಸ್ತುತ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ತುಂಬಿಸಲೂ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಬೋರ್ಡರನ್ನು ನೀಡಲೂ ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದು. ಗೆರೆಗಳು ಬೋರ್ಡರಿಗೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಸೇರಿಕೊಂಡಿರುವಂತೆ ಮಾಡಲೂ ಫ್ರೇಮ್ ಅನುಕೂಲಕರವಾಗಬಹುದು.

ನಾವೊಂದು ಫ್ರೇಮನ್ನು ರಚಿಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಆರಂಭಿಸೋಣ.

ಫ್ರೇಮ್ ರಚಿಸೋಣ

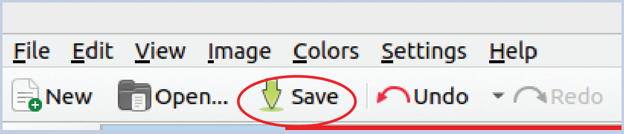
ಫ್ರೇಮ್ ರಚಿಸಲಿರುವ ಟೂಲನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದಿರಾ?

ಹಾಗಾದರೆ ಈ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ನಮ್ಮ ಚಿತ್ರಕ್ಕಾಗಿ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಫ್ರೇಮನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ.

ಫ್ರೇಮ್ ತಯಾರಾಯಿತಲ್ಲವೇ...

ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸುವ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡದಿದ್ದರೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರನ್ನು ಆಫ್ ಮಾಡುವಾಗ ಅದು ನಷ್ಟವಾಗುವುದೆಂದು ನಾವು ತಿಳಿದುಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ. ಅಲ್ಲವೇ?. ನಮ್ಮ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಬೇಕು.

To save the file in the KolourPaint



- Main Toolbar ನಲ್ಲಿರುವ Save Document ಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ತೆರೆದು ಬರುವ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಫೈಲಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿರಿ.
- Save ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

ನೀವು ಸೇವ್ ಮಾಡಿದ ಫೈಲ್ ಎಲ್ಲಿರಬಹುದು?

ಸರಿಯಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾದ ಹೆಸರಲ್ಲಿ Save ಮಾಡಲು ಅಧ್ಯಾಪಕರ ಸಹಾಯವನ್ನು ಪಡೆಯುವಿರಲ್ಲವೇ?

ನದಿ ಮತ್ತು ಆಕಾಶವನ್ನು ರಚಿಸೋಣ

ನದಿ, ಆಕಾಶ, ಕಾಡು, ಹಾಯಿದೋಣಿ ಎಂಬಿವುಗಳಿರುವ ಒಂದು ದೃಶ್ಯವನ್ನಲ್ಲವೇ ನಾವು ರಚಿಸಬೇಕಾದುದು.

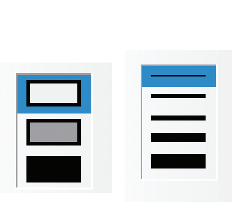
ಇದರಲ್ಲಿ ಯಾವ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮೊದಲು ರಚಿಸಬೇಕು?

ನದಿ ಹಾಗೂ ಆಕಾಶವನ್ನು ಬೇರ್ಪಡಿಸಲು ಒಂದು ದಿಗಂತದ ಗೆರೆ ಬೇಕಲ್ಲವೇ? ಫ್ರೇಮಿನ ಅರ್ಧಕ್ಕಿಂತ ಕೆಳಗೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ದಿಗಂತದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯೋಣ.

ಇದಕ್ಕೆ Line Tool ಹೆಚ್ಚು ಸೂಕ್ತವಾದ ಟೂಲ್ ಆಗಿದೆ. ಫ್ರೇಮಿನ ಬೋರ್ಡರಿಗೆ ಜೋಡಿಸಿ ರಚಿಸಲು ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಗಮನಿಸಿರಿ.

ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುವಾಗ ಖಾಲಿ ಜಾಗವಿದ್ದರೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ತುಂಬಿಸುವಾಗ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸ್ ಪೂರ್ತಿಯಾಗಿ ಹರಡಲು ಕಾರಣವಾಗಬಹುದು. ಚಿತ್ರ 1.3 ರನ್ನು ಗಮನಿಸಿರಿ.

ರೆಕ್ಟಾಂಗಲ್ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವಾಗ



ರೆಕ್ಟಾಂಗಲ್ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವಾಗ No Fill, Fill with Background Color,Fill with Foreground Color ಎಂಬೀ ರೀತಿಯ ಫ್ರೇಮುಗಳನ್ನು ಹಾಗೂ ಬ್ರಷ್‌ಗಳ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ. ಫ್ರೇಮನ್ನು ರಚಿಸಲು No Fill ಫ್ರೇಮ್ ಮತ್ತು ತೆಳುವಾದ ಬ್ರಷನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗಿದೆ.ಬ್ರಷ್ ಸೈಝ್ 1 ನೀಡಿದರೆ ಸಾಕು.

ವಿವಿಧ ಆಕೃತಿಗಳು

ಹಲವು ಆಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿರುವ Shape ಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು Rounded Rectangle, Polygon,Ellipse ಎಂಬೀ ಟೂಲುಗಳನ್ನೂ ಟೂಲ್ ಬೋಕ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು.

ಲೈನ್ ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸುವಾಗ

Line Tool ಉಪಯೋಗಿಸುವಾಗ ಕೀಬೋರ್ಡಿನ Shift Key ಯನ್ನು ಒತ್ತಿ ಹಿಡಿದು ಎಳೆದರೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿಯೂ ಲಂಬವಾಗಿಯೂ ವಿವಿಧ ಕೋನಗಳಲ್ಲೂ ಸರಿಯಾದ ಸರಳ ರೇಖೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಲು ಸಾಧ್ಯ.

ಚಿತ್ರ 1.3 ಚಿತ್ರ ರಚಿಸಲಿಕ್ಕಿರುವ ಫ್ರೇಮ್

ದಿಗಂತದ ಗೆರೆಯ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಆಕಾಶವನ್ನೂ ಕೆಳಗೆ ನದಿಯನ್ನೂ ರಚಿಸಲು ಸೂಕ್ತವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಫ್ರೇಮನ್ನು ತಯಾರು ಮಾಡಿಯಾಯಿತು. ಈ ಫ್ರೇಮಿನೊಳಗೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿ ನದಿ ಮತ್ತು ಆಕಾಶವನ್ನು ಕಾಣಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಬಣ್ಣ ನೀಡುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನಾವು ನಂತರ ಮಾಡೋಣ.

ನದಿಯಲ್ಲೊಂದು ದೋಣಿ

ಇನ್ನು ಏನನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು? ಹಾಯಿ ಕಟ್ಟಿದ ದೋಣಿಯ ಚಿತ್ರವಾದರೆಯೋ?

ದೋಣಿ ಮತ್ತು ಅದಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿದ ಹಾಯಿಯನ್ನು ರಚಿಸಲಿಕ್ಕಾಗಿ Polygon Tool ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು ಸೂಕ್ತ. Polygon Tool ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಎಲ್ಲಾ ಬದಿಗಳೂ ಮುಚ್ಚಿದಂತಿರುವ ಬಹುಭುಜ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸೋಣ.

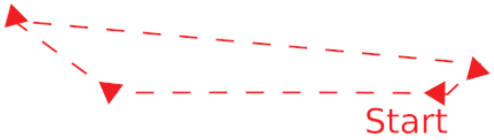
ಪೋಲಿಗನ್ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಚಿಸಲು

- ಟೂಲ್ ಬೋಕ್ಸಿನಿಂದ Polygon Tool ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಗೆರೆಯು ಆರಂಭವಾಗುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಮೌಸ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ನಂತರ ಚಿತ್ರ 1.4 ರಂತೆ ಮೂರು ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಅದರ ನಂತರ ಗೆರೆ ಆರಂಭಿಸಿದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಮೌಸ್ ಪೋಯಿಂಟರ್ ತಲಪಿಸಿ Right Click ಮಾಡಿ ಟೂಲ್ ಸೆಲೆಕ್ಷನನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿರಿ.

ರಚಿಸಲು ಇನ್ನೊಂದು ಟೂಲ್

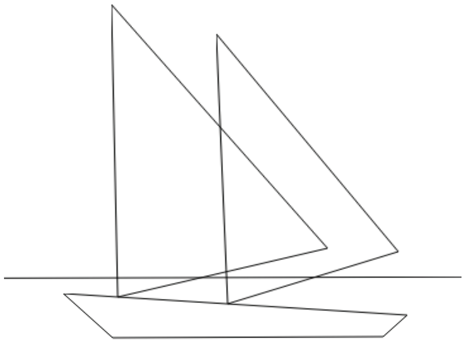
Connected Line Tool ಉಪಯೋಗಿಸಿಯೂ ದೋಣಿಯನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು . Connected Line Tool ನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿದ ನಂತರ ರಚಿಸಲು ಆರಂಭಿಸುವಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ. ರಚಿಸಬೇಕಾದ ಪೋಯಿಂಟುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದರೆ ಅಲ್ಲಿಯವರೆಗೆ ಗೆರೆಯು ರಚಿಸಲ್ಪಡುವುದು. ಮುಂದೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಪೋಯಿಂಟುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಬಹುದು. ಗೆರೆಯು ಪೂರ್ತಿಯಾದರೆ ಮೌಸಿಗೆ Right Click ಮಾಡಿ ಟೂಲ್ ಸೆಲೆಕ್ಷನನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿರಿ.

ನೀವು ರಚಿಸಿದ ನದಿಯ ಫ್ರೇಮಿನಲ್ಲಿ ಹಾಯಿ ಕಟ್ಟಿದ ದೋಣಿಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಸೇರಿಸುವಿರಲ್ಲವೇ?



ಚಿತ್ರ 1.4 ದೋಣಿಯ ರೂಪುರೇಖೆ

ದೋಣಿಯ ಚಿತ್ರವು ಪೂರ್ತಿಯಾಯಿತು. ಇನ್ನು ಹಾಯಿಯನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ Polygon Tool ನ್ನೇ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಚಿತ್ರ 1.5ರಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ರಚಿಸಿ ನೋಡಿರಿ.



ಚಿತ್ರ 1.5 ಹಾಯಿದೋಣಿಯ ರೂಪುರೇಖೆ

ರಚನೆಯು ಪೂರ್ತಿಯಾದರೆ ಮೌಸ್ Right Click ಮಾಡಿ ಟೂಲ್ ಸೆಲೆಕ್ಷನನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿರಿ. ನಾವು ಮೊದಲು ಎಳೆದ ದಿಗಂತದ ಗೆರೆ , ದೋಣಿಯ ಹಾಯಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದೆಯಲ್ಲವೇ? ಹೀಗಾದರೆ ಗೆರೆಯಿರುವ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ತುಂಬಿಸಲು ಕಷ್ಟವಾಗಬಹುದು.

ಈ ಸಮಸ್ಯೆಯನ್ನು ನಿವಾರಿಸಲು ಆ ಭಾಗವನ್ನು ಒರೆಸಿ ತೆಗೆದರೆ ಸಾಕು. ಇರೇಸರ್ ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅದನ್ನು ಅಳಿಸಿ ನೋಡಿರಿ.

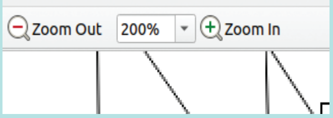
ರಚಿಸಿದ್ದು ಅಪ್ರತ್ಯಕ್ಷವಾಗುವುದಿಲ್ಲವೇ? ಅಳಿಸುವುದು ಸರಿಯಾಗಿರಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿರಿ.

Eraser Tool ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡುವಾಗ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಗಮನಿಸಿರಿ, Eraser Tool ಗೆ ಡಬಲ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದರೆ ರಚಿಸಿದ್ದು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಅಳಿಸಲ್ಪಡುವುದು. ಅಳಿಸಿ

Erase ಮಾಡಲು

- Erase Tool ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿರಿ
- ಅಳಿಸಬೇಕಾದ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಮೌಸನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುತ್ತಾ ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿರಿ.

Zoom Out,Zoom in ಟೂಲ್

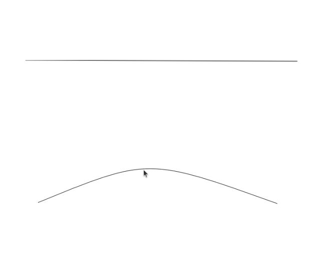


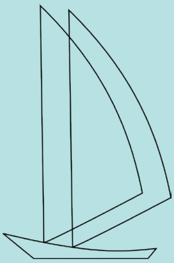
ಇರೇಸ್ ಮಾಡುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಇತರ ಗೆರೆಗಳಿಗೆ ತಾಗಿ ಅಳಿಸಿ ಹೋಗುವ ಸಾಧ್ಯತೆ ಇದೆ. ಚಿತ್ರವನ್ನು ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡಿ ಅಳಿಸಬೇಕಾದ ಭಾಗವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಸಾಧ್ಯ. ಇದಕ್ಕೆ Zoom ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೆ ಸಾಕು.

Curve ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ದೋಣಿಯನ್ನು ರಚಿಸೋಣ

ನಾವು ದೋಣಿ ಮತ್ತು ಹಾಯಿಯನ್ನು ಪೋಲಿಗನ್ ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಚಿಸಿರುವೆವು. Curve ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿಯೂ ದೋಣಿಯನ್ನು ರಚಿಸಬಹುದು. ದೋಣಿಯ ಮೇಲ್ಭಾಗವೂ ಹಾಯಿಯ ಚಾಚಿಕೊಂಡಿರುವ ಬಾಗವನ್ನೂ ಬಾಗುವಂತೆ ಮಾಡಲು Curve ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ

- ಟೂಲ್ ಬೋಕ್ಸಿನಿಂದ Curve ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ, ಡ್ರ್ಯಾಗ್ ಮಾಡಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಿರಿ.
- ಗೆರೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಬಾಗಿಸಬೇಕಾದ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಎಳೆಯಿರಿ.
- Right Click ಮಾಡಿ ಟೂಲ್ ಸೆಲೆಕ್ಷನನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿರಿ.





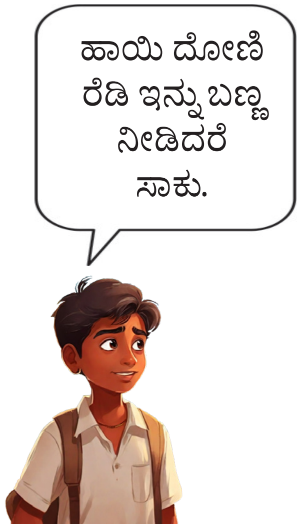
Curve ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಚಿಸಿದ ದೋಣಿ

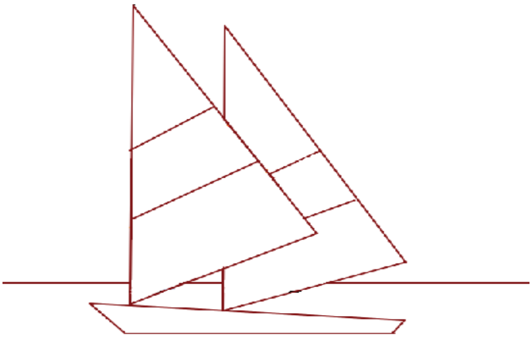
ಹೋದದ್ದು. ಪುನಃ ಪಡೆಯಲು Undo ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೆ ಸಾಕು.

ದೋಣಿಯ ಹಾಯಿಗೆ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಬೇಕೆಂದಿದ್ದರೆಯೋ? ಕಲರ್ ಪೈಂಟಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮುಚ್ಚಿದ ಆಕೃತಿಯೊಳಗೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡುವಾಗ ಪ್ರಸ್ತುತ ಬಣ್ಣವು ಅದರೊಳಗೆ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ತುಂಬುವುದು.

ಹಾಗಾದರೆ, ದೋಣಿಗೆ ಒಂದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡುವುದು ಹೇಗೆ?

ಚಿತ್ರ 1.6 ನ್ನು ನೋಡಿರಿ. ಈ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಯಿಯನ್ನು ಅಡ್ಡವಾದ ರೇಖೆಗಳನ್ನು ಎಳೆದು ಬೇರ್ಪಡಿಸಿದರೆ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕಾಲಂನಲ್ಲಿಯೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ನೀಡಲು ಸಾಧ್ಯ.





ಚಿತ್ರ 1.6 ಹಾಯಿಗೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ನೇರಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆದಾಗ

ಹೀಗೆ ರಚಿಸಲು ಯಾವ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕೆಂದು ನಿಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆಯಲ್ಲವೇ? ಪ್ರಸ್ತುತ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಹಾಯಿಯಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆದು ಸೇರಿಸಿರಿ.

ಆಕಾಶ, ನದಿ ಮತ್ತು ದೋಣಿಯ ಚಿತ್ರಗಳು ಪೂರ್ತಿಯಾಯಿತು.

ಪ್ರಕೃತಿ ದೃಶ್ಯಗಳು ಬಣ್ಣಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದವುಗಳು. ಬಣ್ಣವನ್ನು ತುಂಬಿಸುವಾಗ ಒಂದು ದೃಶ್ಯವು ಹೆಚ್ಚು ಆಕರ್ಷಕವಾಗುವುದಲ್ಲವೇ? ನಮ್ಮ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೂ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡೋಣ.

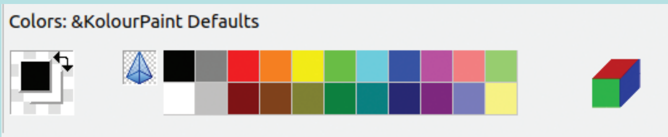
ಗಮನಿಸಿರಿ...

ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡುವುದರ ಮೊದಲು ಬಣ್ಣವು ಬೇರೆ ಭಾಗಗಳಿಗೆ ಹರಡದಂತೆ ಚಿತ್ರದ ಎಲ್ಲಾ ಗೆರೆಗಳೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆ ಎಂದು ಖಚಿತಪಡಿಸಿರಿ.

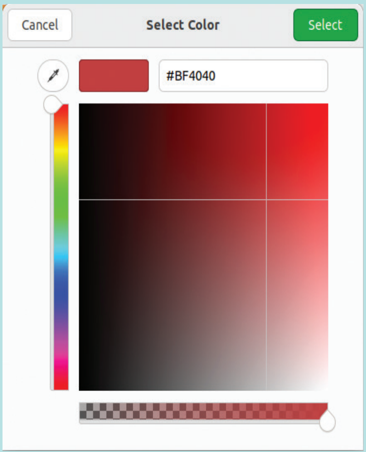
ನಾವು ತಯಾರಿಸುವ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಒಮ್ಮೆ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರುವೆವಲ್ಲವೇ? ಆದರೆ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡುವಾಗಲೂ ಸೇವ್ ಮಾಡಲು ಮರೆಯದಿರಿ. Main Toolbar ನಲ್ಲಿರುವ Save ಐಕನಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿಯೋ ಅಥವಾ Keyboardನಲ್ಲಿ **Ctrl + S** ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿಯೋ ಸೇವ್ ಮಾಡಬಹುದು.

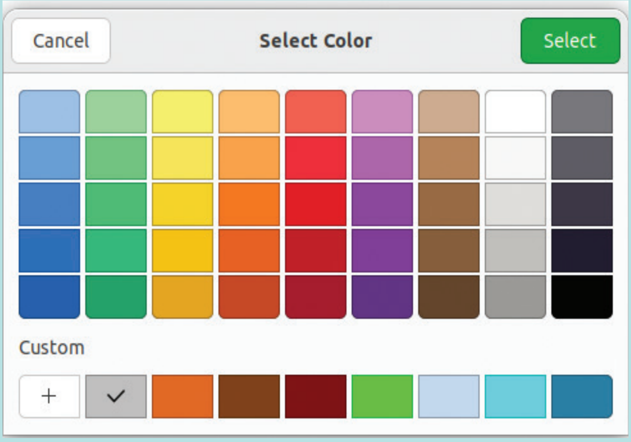
ಕಲರ್ ಪ್ಯಾಲೆಟ್

ಕಲರ್ ಪ್ಯಾಲೆಟ್ ಚಿತ್ರರಚನಾ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಆಯ್ಕೆಮಾಡಲಿರುವ ವಿಂಡೋ ಆಗಿದೆ. ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ತೆರೆಯುವಾಗ ಕೆಳಗೆ ಕಾಣುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿರುವ ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣಗಳಿರುವ ಕಲರ್ ಪ್ಯಾಲೆಟ್ ಕಂಡುಬರುವುದು.



ನಮಗೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಹೊಸತೊಂದು ಬಣ್ಣಕ್ಕೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದರೆ ಆ ಬಣ್ಣವೂ ಪ್ಯಾಲೆಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಗೋಚರಿಸುವುದು.

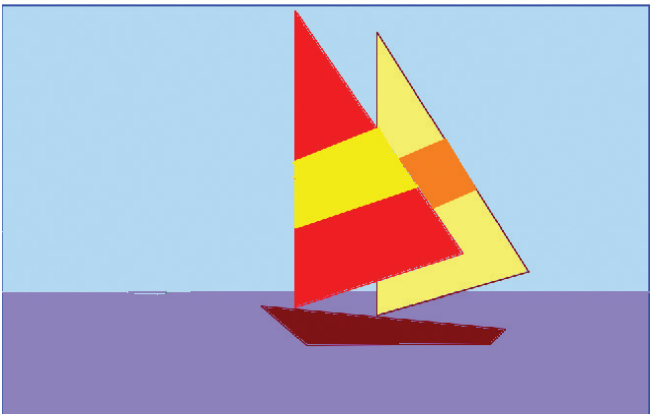




ಕಲರ್ ಪ್ಯಾಲೆಟಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ಸಿಗುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಈ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ Custom ಎಂಬುದರ ಕೆಳಗಿರುವ '+' ಪ್ಲಸ್ ಚಿಹ್ನೆಯಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಬೇಕು. ತೆರೆದು ಬರುವ Select Color ವಿಂಡೋದಿಂದ ನಮಗಿಷ್ಟವಿರುವ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಕಲರ್ ಪ್ಯಾಲೆಟಿನಿಂದ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿ ಹಿನ್ನೆಲೆಗೆ ಮತ್ತು ದೋಣಿಗೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿದಿರಾ?

ಚಿತ್ರವು ಈಗ ಹೆಚ್ಚು ಮನೋಹರವಾಯಿತಲ್ಲವೇ?



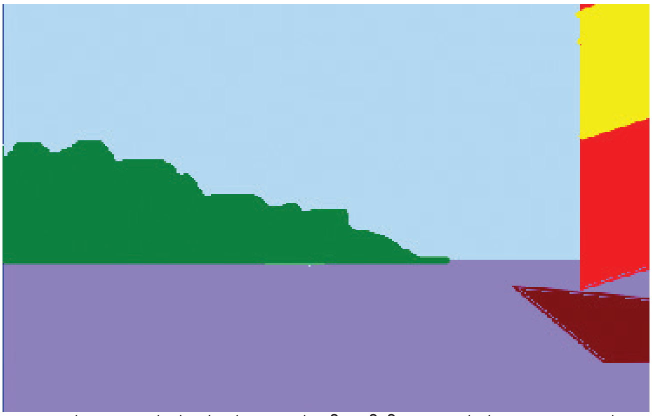
ಚಿತ್ರ 1.7 ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿದಾಗ

ದಡ ಮತ್ತು ಕಾಡುಪೊದೆಯನ್ನು ರಚಿಸೋಣ

ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಆಕರ್ಷಣೆಯನ್ನು ನೀಡಲು ಸ್ವಲ್ಪ ನೆಲ ಭಾಗವನ್ನೂ ರಚಿಸಿ ಸೇರಿಸಿದರೆಯೋ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಪೆನ್ ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ.

ಪೆನ್ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ದಡ ಮತ್ತು ಕಾಡುಪೊದೆಯನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ. ನಂತರ ಸೂಕ್ತವಾದ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡುವಿರಲ್ಲವೇ?

ರಚಿಸುವಾಗ ತಪ್ಪಿದರೆ Undo ಮಾಡಿ ಪುನಃ ಸರಿಯಾಗಿ ರಚಿಸಬಹುದು.



ಚಿತ್ರ 1.8 ದಡ ಮತ್ತು ಕಾಡುಪೊದೆಗೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿದಾಗ

ನಿಮ್ಮ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ Light & Shade ನೀಡಿ ನೋಡಿರಿ. ಕಾಡಿಗೆ Light ಮತ್ತು Shade ನೀಡುವುದಕ್ಕೆ Spraycan Tool ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

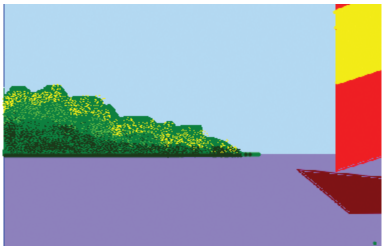
ನೆರಳು ಬೆಳಕು

ಪೆನ್ಸಿಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸುವಾಗ ಶೇಡ್ ಮಾಡುವುದೂ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡುವಾಗ Light & Shade ನೀಡುವುದನ್ನೂ ಗಮನಿಸಿರುವಿರಲ್ಲವೇ? ಇದು ಯಾಕೆ?

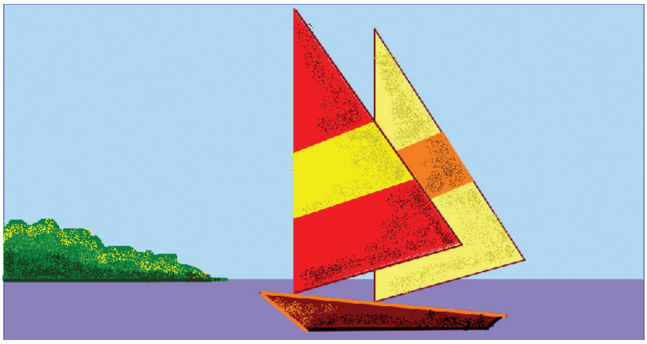
ನಾವು ರಚಿಸುವ ವಸ್ತುಗಳು ತ್ರಿಮಾನ ರೀತಿಯಲ್ಲಿರುವವುಗಳಲ್ಲವೇ? ಇದನ್ನು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿಯೂ ತೋರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು Light ಮತ್ತು Shade ನೀಡುವುದು. ಬೆಳಕು ಹೆಚ್ಚು ಬೀಳುವ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ತಿಳಿ ಬಣ್ಣವೂ ಬೆಳಕು ಕಡಿಮೆ ಬೀಳುವ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಗಾಢವಾದ ಬಣ್ಣವನ್ನೂ ನೀಡಿ Light ಮತ್ತು Shade ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು.

ಚಿತ್ರ 1.9 ಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿರುವುದನ್ನು ನೋಡಿರಿ. ಈ ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ಪೈಂಟ್ ಮಾಡಲು , Spraycan ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬೆಳಕು ಹೆಚ್ಚು ಬೀಳುವ ಕಡೆ ತಿಳಿಯಾದ ಬಣ್ಣವೂ ನೆರಳಿರುವ ಕಡೆ ಗಾಢ ಬಣ್ಣವನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೆ ಸಾಕು.

ಇದೇ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ದೋಣಿಗೂ ಆಕಾಶದ ವರ್ಣ ವೈವಿಧ್ಯತೆಗೂ Spraycan ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿ ನೋಡಿರಿ.



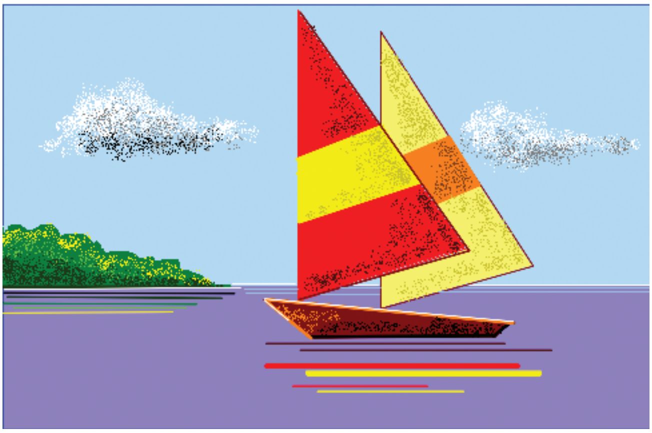
ಚಿತ್ರ 1.9 ನೆರಳು ಮತ್ತು ಬೆಳಕನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಆಕರ್ಷಕಗೊಳಿಸಿದಾಗ



ಚಿತ್ರ 1.10 Spraycan ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಆಕರ್ಷಕಗೊಳಿಸಿದಾಗ

ನೀರಿನಲ್ಲಿ ದೋಣಿ ಮತ್ತು ದಡ ಎರಡೂ ಕೂಡಾ ಪ್ರತಿಫಲಿಸುತ್ತಾ ಇರುವುದಲ್ಲವೇ? Line Tool, Brush Tool ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಅವುಗಳನ್ನೆಲ್ಲಾ ಚಿತ್ರಿಸಬಹುದು.

Spraycan Tool ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಮೋಡಗಳ ಅನಿಸಿಕೆಯನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವೇ ಎಂದು ನೋಡಿರಿ.



ಚಿತ್ರ 1.11 ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ದೋಣಿಯ ಚಿತ್ರ

ನಿಮ್ಮ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಪೈಂಟ್ ನೀಡಿ ಆಕರ್ಷಣೀಯಗೊಳಿಸಿದಿರಲ್ಲವೇ?

ಚಿತ್ರವನ್ನು ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಸೇವ್ ಮಾಡೋಣ. ತಯಾರಿಸಿದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಮ್ಯಾಗಝಿನ್‌ನ ಕವರ್ ಚಿತ್ರವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಲು ನೀಡಿರಿ.

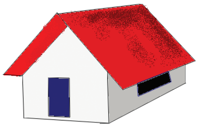
ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡೋಣ

- ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ತ್ರಿಮಾನ ಸ್ವಭಾವವನ್ನು ನೀಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ, ಅದಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡುವಾಗ ನೆರಳೂ ಬೆಳಕೂ ನೀಡಿದರೆ ಸಾಕು ಎಂದು ನಾವು ತಿಳಿದುಕೊಂಡೆವು. ಕಲರ್ ಪೈಂಟ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಇದಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಸೂಕ್ತವಾದ ಟೂಲ್ ಯಾವುದು?

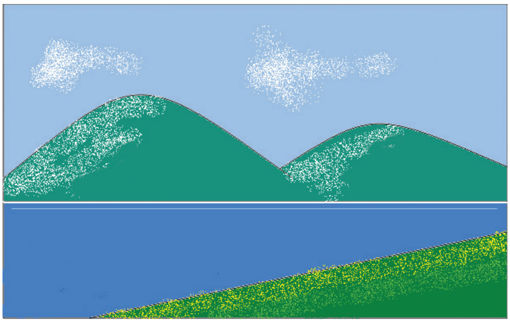
A.Eraser Tool	B.Polygon Tool
C.Spraycan Tool	D.Rectangle Tool

ಮುಂದುವರಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

1. KolourPaint ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದು ಮನೆಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಿರಿ.

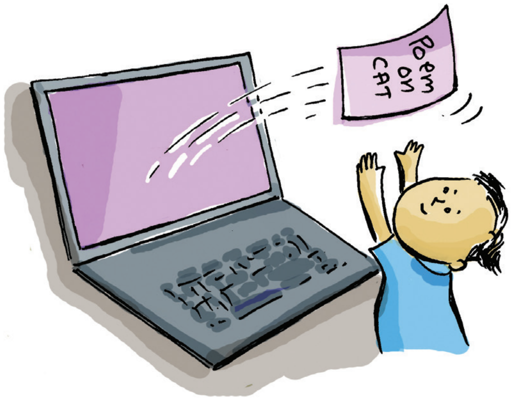


2. ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿದ ಪ್ರಕೃತಿ ದೃಶ್ಯವನ್ನು KolourPaint ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಚಿಸಿರಿ.



ಅಧ್ಯಾಯ ಎರಡು

ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಬರೆಯೋಣ



ಶಾಲೆಯ ಈ ಬಾರಿಯ ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಫೆಸ್ಟ್ ಸಮೀಪಿಸುತ್ತಿದೆ. ಅದರ ಪ್ರಚಾರಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ನೋಟೀಸ್ ತಯಾರಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ಸುಹಾನ ಮತ್ತು ಪೀಯೂಷ್‌ಗೆ ನೋಟೀಸ್ ತಯಾರಿಸುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿ.

ಅವರು ತಯಾರಿಸಿದ ನೋಟೀಸನ್ನು ಚಿತ್ರ 2.1 ರಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ಈ ನೋಟೀಸನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಆಕರ್ಷಕಗೊಳಿಸಲು ಯಾವೆಲ್ಲ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು? ಯೋಚಿಸಿ ನೋಡಿರಿ.

- ಶೀರ್ಷಿಕೆಯ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಬೇಕು
- ....
- ....

ಚಿತ್ರ 2.1 ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಫೆಸ್ಟಿನ ನೋಟೀಸ್

ನಮಗೆ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿಯೂ ನೋಟೀಸನ್ನು ತಯಾರು ಮಾಡಬಹುದಲ್ಲವೇ? ಹಾಗಿದ್ದರೆ ಎಡಿಟ್ ಮಾಡಲೂ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಲೂ ಸುಲಭ. ಅದಲ್ಲದೆ, ಎಷ್ಟು ಪ್ರತಿಗಳು ಬೇಕಿದ್ದರೂ ತೆಗೆಯಬಹುದು.

ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಮಾಡಿದರೆ ಬೇರೆ ಏನೆಲ್ಲಾ ಪ್ರಯೋಜನಗಳಿವೆ. ಚರ್ಚಿಸಿರಿ.

- ಹಲವು ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಆಕರ್ಷಣೀಯಗೊಳಿಸಬಹುದು.
- ವಿಭಿನ್ನ ಅಕ್ಷರರೂಪಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.
- ....
- ....

ವಿವಿಧ ಡೋಕ್ಯುಮೆಂಟುಗಳನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ತಯಾರಿಸಲೂ ಫೋರ್ಮೇಟ್ ಮಾಡಲೂ ಸಹಾಯಕವಾಗುವ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರುಗಳು ವರ್ಡ್ ಪ್ರೋಸೆಸರುಗಳಾಗಿವೆ. ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರ್ ನಾವು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಒಂದು ಸ್ವತಂತ್ರ ವರ್ಡ್ ಪ್ರೋಸೆಸರ್ ಆಗಿದೆ.

ಸ್ವತಂತ್ರ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವಾಗ ಇರುವ ಅನುಕೂಲಗಳ ಕುರಿತು ನಿಮಗೆ ತಿಳಿದಿರಬಹುದು. ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವಿರಲ್ಲವೇ?

ಲೇಖನಗಳು, ಪತ್ರಗಳು, ನೋಟೀಸುಗಳು ಮೊದಲಾದ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಬರವಣಿಗೆಯನ್ನು ಆಕರ್ಷಕವಾಗಿಯೂ ಅಚ್ಚುಕಟ್ಟಾಗಿಯೂ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲು ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರಿನಲ್ಲಿ ಸೌಕರ್ಯಗಳಿವೆ.

ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರ್

ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರ್ ಎಂಬುದು ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ಪ್ಯಾಕೇಜಿನ ವರ್ಡ್ ಪ್ರೋಸೆಸರ್ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಆಗಿದೆ .

ಹೀಗೆ ತಯಾರಿಸಿದ ಕೆಲವು ಮಾದರಿಗಳನ್ನು ನೋಡಿರಿ. (ಚಿತ್ರ 2.2)

ಚಿತ್ರ 2.2 ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿದ ನೋಟೀಸ್ ಮಾದರಿಗಳು

ಈ ನೋಟೀಸುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವೆಲ್ಲಾ ಸೌಕರ್ಯಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗಿದೆ?

- ವಿವಿಧ ತರದ ಅಕ್ಷರರೂಪಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗಿದೆ.

- ಅಕ್ಷರಗಳಿಗೆ ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ.
- ....
- ....

ಈ ರೀತಿ ಒಂದು ನೋಟೀಸನ್ನು ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ನಾವೂ ತಯಾರಿಸೋಣ.

ಕರ್ಸರ್

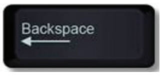
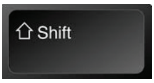
ಟೈಪ್ ಮಾಡುವ ವಿಷಯವು ಎಲ್ಲಿ ಕಾಣಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಸೂಚಿಸುವ ಸೌಲಭ್ಯವಾಗಿದೆ ಕರ್ಸರ್. ಟೈಪಿಂಗ್ ಮಾಡುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಲಂಬವಾದ ಗೆರೆಯಂತೆ ಕರ್ಸರ್ ಗೋಚರಿಸುವುದು.

ನೋಟೀಸ್ ತಯಾರಿಸೋಣ

ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರ್ ತೆರೆದು , ಕೀಬೋರ್ಡಿನ ಸಹಾಯದಿಂದ ನೋಟೀಸಿನ ಶೀರ್ಷಿಕೆಯನ್ನು ಮೊದಲು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿರಿ.

ನೀವು ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಕೀಬೋರ್ಡ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರುವಿರಲ್ಲವೇ?

ಕೀಬೋರ್ಡಿನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕೀಯನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ನೋಡಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿರಿ.

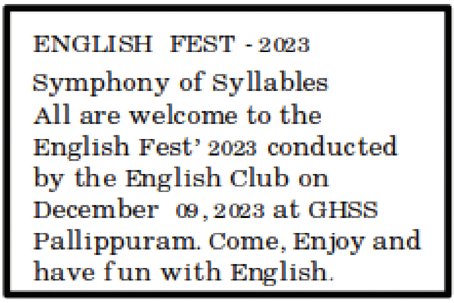
ಕೀ	ಕೀಯ ಹೆಸರು	ಉಪಯೋಗ
	ಸ್ಪೇಸ್ ಬಾರ್	ಪದಗಳ ನಡುವೆ ಅಂತರವನ್ನು ನೀಡಲು
	ಎಂಟರ್ / ರಿಟರ್ನ್	....
	....	....
	....	....
	....	ಇಂಗ್ಲೀಷಿನ ದೊಡ್ಡ ಅಕ್ಷರಗಳನ್ನು (Capital Letters) , ಒಂದು ಕೀಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಚಿಹ್ನೆಗಳಿದ್ದರೆ ಅದರ ಮೇಲಿನ ಚಿಹ್ನೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಲು ಈ ಕೀಯ ಜೊತೆಗೆ ಇತರ ಕೀಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಪಟ್ಟಿ 2.1 ಕೆಲವು ಕೀಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಉಪಯೋಗಗಳು

ಶೀರ್ಷಿಕೆಯನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿದ ನಂತರ ನೋಟೀಸಿನ ಬಾಕಿ ವಿಷಯವನ್ನೂ ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಸೇರಿಸುವಿರಲ್ಲವೇ?

ವಿಷಯವನ್ನು ಅಂದಗೊಳಿಸೋಣ

ವಿಷಯವನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಆಯಿತಲ್ಲವೇ ? ಇನ್ನು ನೋಟೀಸನ್ನು ಆಕರ್ಷಕಗೊಳಿಸೋಣ.


ENGLISH FEST - 2023
Symphony of Syllables
All are welcome to the English Fest' 2023 conducted by the English Club on December 09, 2023 at GHSS Pallippuram. Come, Enjoy and have fun with English.

ಚಿತ್ರ 2.3 ನೋಟೀಸ್ ಟೆಕ್ಸ್ಟ್

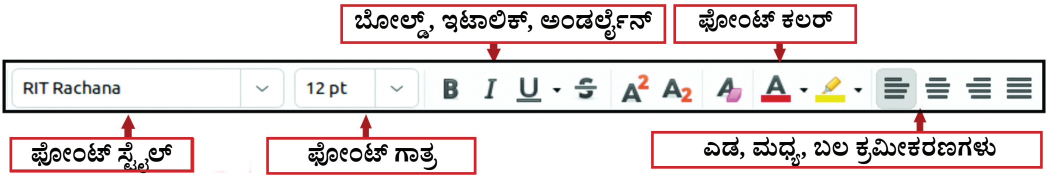
ಚಿತ್ರ 2.3 ನೋಡಿ ಏನೆಲ್ಲ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ಚರ್ಚೆ ಮಾಡಿರಿ.

- ಶೀರ್ಷಿಕೆಯನ್ನು ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಬೇಕು.
- ಶೀರ್ಷಿಕೆಯ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಬೇಕು.
- ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಹೆಚ್ಚು ಆಕರ್ಷಣೀಯವಾದ ಫೋಂಟುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು.
- ಫೋಂಟುಗಳ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬೇಕು.
- ....
- ....
- ....

ಪದಗಳನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಲು

ಕರ್ಸರನ್ನು ಪದದ ಒಂದು ಬದಿಯಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತೊಂದು ಭಾಗದತ್ತ ಡ್ರ್ಯಾಗ್ ಮಾಡಿಯೋ ಶಿಫ್ಟ್ ಕೀ ಮತ್ತು ಏರೋ ಕೀಯನ್ನು ಒಮ್ಮೆಲೆ ಒತ್ತಿಯೋ ಆ ಪದವನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಬಹುದು.

ರೈಟರಿನಲ್ಲಿ ಟೆಕ್ಸ್ಟ್‌ಗಳನ್ನು ಫೋರ್ಮೇಟ್ ಮಾಡಿ ಆಕರ್ಷಕಗೊಳಿಸಲು ಹಲವಾರು ಟೂಲುಗಳಿವೆ. ಚಿತ್ರ 2.4 ನ್ನು ನೋಡಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಟೂಲಿನ ಉಪಯೋಗವನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಂಡು ನೋಟೀಸನ್ನು ಆಕರ್ಷಕಗೊಳಿಸಿರಿ.



ಚಿತ್ರ 2.4 ಫೋರ್ಮೇಟಿಂಗ್ ಟೂಲುಗಳು

ನೋಟೀಸ್ ಸೇವ್ ಮಾಡೋಣ

ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಫೈಲನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಿ ಸಂರಕ್ಷಿಸುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂದು ಹಿಂದಿನ ಅಧ್ಯಾಯದಲ್ಲಿ ಅರಿತುಕೊಂಡಿರುವಿರಲ್ಲವೇ? ತಯಾರಿಸಿದ ನೋಟಿಸನ್ನು ಅಧ್ಯಾಪಕರ ಸಹಾಯದಿಂದ Home ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿರುವ

ನಿಮ್ಮ ಕ್ಲಾಸ್ ಫೋಲ್ಡರಿನಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಿರಿ. ಸೂಕ್ತವಾದ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು (File name) ನೀಡಲು ಗಮನಿಸುವಿರಲ್ಲವೇ?

ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರಿನಲ್ಲಿ ಇನ್ನೂ ಅನೇಕ ಸೌಕರ್ಯಗಳಿವೆ. ಅವುಗಳೆಲ್ಲವನ್ನೂ ನಾವು ಮುಂದಿನ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಯೋಣ.

ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡೋಣ

- ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಫೆಸ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರಿಗೆ ನೀಡಲಿಕ್ಕಾಗಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಪದಗಳನ್ನು ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರಿನಲ್ಲಿ ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಒಂದು ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಚಾರ್ಟ್ ತಯಾರಿಸಿರಿ.
  - Recitation
  - Storytelling
  - Book Review
  - News reading
  - One Act Play
  - English Song
  - Spelling Competition

- ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಮಾದರಿಯಂತೆ ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಾರ್ಟಿಸಿಪೇಶನ್ ಕಾರ್ಡ್ ತಯಾರಿಸಿರಿ.

ENGLISH FEST - 2024
Participation Card

Name of Student : ....

Name of School : ....

Name of Items :

1. ....
2. ....
3. ....

Club Convenor

ಮುಂದುವರಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಲಿಬರ್ ಆಫೀಸ್ ರೈಟರಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಿರಿ.

1. ಶಾಲೆಯ ಪರಿಸರ ಕ್ಲಬ್ಬಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟು ನಡೆಯುತ್ತಿರುವ No Plastic in School ಎಂಬ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಕ್ಕೆ ಪೋಷಕರನ್ನು ಆಹ್ವಾನಿಸಲಿಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ನೋಟೀಸನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ.
2. ಲಿಟ್ಲ್ ಕೈಟ್ಸ್ ಐ.ಟಿ.ಕ್ಲಬ್ಬಿನ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಐದನೇ ಕ್ಲಾಸಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆನಿಮೇಶನ್ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ನೀಡಲಾಗುವುದು. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಆಸಕ್ತ ಮಕ್ಕಳ ಹೆಸರನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸುವ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ನೀಡಲು ಒಂದು ನೋಟೀಸನ್ನು ತಯಾರಿಸಿರಿ.

ಅಧ್ಯಾಯ ಮೂರು

ಗಣಿತ ಆಕೃತಿಗಳು ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ

ಚಿತ್ರರಚನಾ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ನೀನಾ ರಚಿಸಿದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಎಡಭಾಗದಲ್ಲಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಬೋರ್ಡಿನಲ್ಲಿ ಅಳಿಸದೇ ಇದ್ದ ಚಿತ್ರದ ಕುರಿತು ಗಣಿತದ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಟೀಚರ್ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಕೇಳಿದರು.

ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ನಿಮಗೆ ಪರಿಚಯವಿರುವ ಯಾವೆಲ್ಲಾ ಗಣಿತದ ಆಕೃತಿಗಳಿವೆ ಎಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದೇ?

ಅನನ್ ಅಧ್ಯಾಪಕರ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಉತ್ತರವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವ ಅವಸರದಲ್ಲಿರುವನು.

- ಆಯತ
- ವೃತ್ತ
- ....

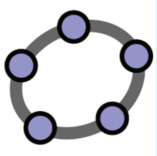
ಈ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿ ನೋಡಿರುವಿರಾ? ಯಾವ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ?

ಕಲರ್ ಪೈಂಟ್ ಎಂದಾಗಿತ್ತು ನೀನಾಳ ಉತ್ತರ.

ಗಣಿತಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಈ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿರುವ ಇತಿಮಿತಿಗಳೇನು? ಬರೆದು ನೋಡಿರಿ.

- ಕಲರ್ ಪೈಂಟಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿದ ತ್ರಿಕೋನ, ಆಯತ ಎಂಬಿವುಗಳ ಅಳತೆಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ.

ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ(GeoGebra)



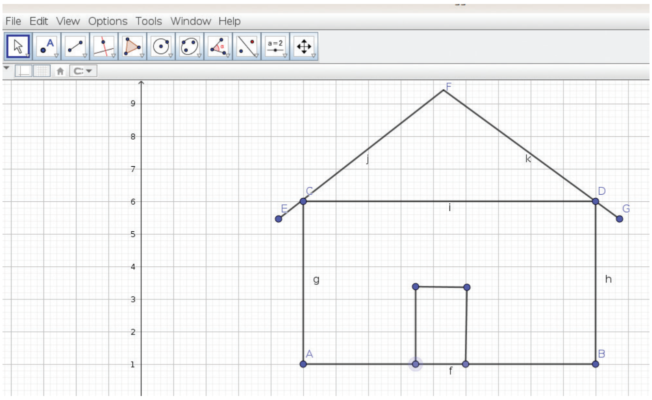
ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ಎಂಬುದು ಜ್ಯಾಮಿತೀಯ ರೂಪಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಪ್ರತ್ಯೇಕತೆಗಳನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಲಿರುವ ಒಂದು ಸ್ವತಂತ್ರ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಆಗಿದೆ.

- ಹೆಚ್ಚು ಬದಿಗಳಿರುವ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಕಷ್ಟಕರವಾಗುವುದು.
- ....

ಜಿಯೋಜಿಬ್ರವು ಗಣಿತದ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ನಿಶ್ಚಿತ ಅಳತೆಗಳಲ್ಲಿ ರಚಿಸಲೂ ಗಣಿತದ ಆಶಯಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಲೂ ಸಹಾಯಕವಾಗುವ ಒಂದು ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಆಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಯಾವೆಲ್ಲಾ ಸೌಲಭ್ಯಗಳಿವೆ ಎಂದು ನಾವು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳೋಣ.

ಒಂದು ಗಣಿತ ಮನೆಯನ್ನು ರಚಿಸೋಣ

ಜಿಯೋಜಿಬ್ರದಲ್ಲಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುವ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದು ಮನೆಯನ್ನು ರಚಿಸೋಣ. ರಾಮು ರಚಿಸಿದ ಮನೆಯನ್ನು ನೋಡಿದಿರಾ? ಇದೇ ರೀತಿ ಒಂದು ಮನೆಯನ್ನು ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿ ನೋಡಿರಿ.



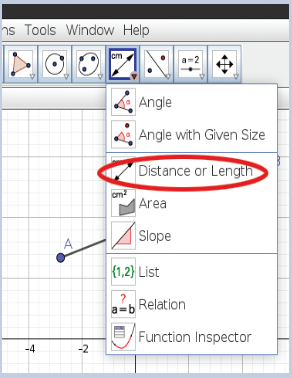
ಚಿತ್ರ 3.1 ಗಣಿತ ಮನೆ

ಜಿಯೋಜಿಬ್ರದಲ್ಲಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ರಚಿಸೋಣ

ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿರುವ ಟೂಲ್ ಬಾರಿನ ಮೂರನೇ ಟೂಲ್ ಸೆಟ್ಟಿನಿಂದ Segment ಟೂಲನ್ನು ತೆಗೆದು ಗೆರೆಯು ಆರಂಭವಾಗಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಕೊನೆಗೊಳ್ಳಬೇಕಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಸಣ್ಣ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆಯಬಹುದು.

ಗೆರೆಯ ಉದ್ದವನ್ನು ಅಳೆಯೋಣ

ರಚಿಸುವ ಗೆರೆಗಳು, ಕೋನಗಳು, ಆಕೃತಿಗಳು ಇತ್ಯಾದಿಗಳ ವಿವಿಧ ಅಳತೆಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕಿರುವ ಟೂಲುಗಳು ಜಿಯೋಜಿಬ್ರದಲ್ಲಿ ಇವೆ. Distance or Length tool ಗೆರೆಯ ಉದ್ದವನ್ನು ಅಳೆಯುವ ಟೂಲ್ ಆಗಿದೆ . ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿರುವ ಟೂಲ್ ಸೆಟ್ಟಿನಿಂದ ಈ ಟೂಲನ್ನು ತೆಗೆದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಉದ್ದವನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದು.



ಮನೆಯ ಎತ್ತರವನ್ನು ಅಳೆಯೋಣ

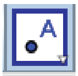
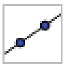
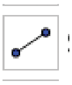
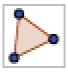
ನೀವು ರಚಿಸಿದ ಮನೆಯ ಉದ್ದ, ಅಗಲ ಹಾಗೂ ಎತ್ತರವನ್ನು ಕಂಡಹಿಡಿಯಲು Distance or Length ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು. ಮನೆಯ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಬದಿಯ ಉದ್ದ ಮತ್ತು ಎತ್ತರವನ್ನು ಅಳೆದು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಪಟ್ಟಿ 3.1 ನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

ಹೆಸರು	ಉದ್ದ
ಮನೆಯ ಗೋಡೆಯ ಎತ್ತರ	.........ಯೂನಿಟ್
ಬಾಗಿಲಿನ ಎತ್ತರ	
ಮನೆಯ ಉದ್ದ	

ಪಟ್ಟಿ 3.1 ಜಿಯೋಜಿಬ್ರದಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿದ ಮನೆಯ ಅಳತೆಗಳು

ತ್ರಿಕೋನ ಮತ್ತು ಆಯತವನ್ನು ರಚಿಸೋಣ

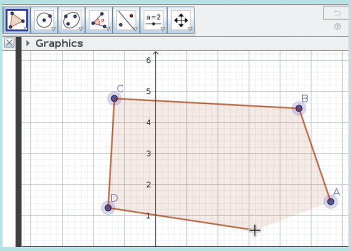
ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ವಿಂಡೋದ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಟೂಲ್ ಬೋಕ್ಸುಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ಟೂಲುಗಳಿವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಟೂಲ್ ಬೋಕ್ಸನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

ಸೂಚನಾ ಚಿತ್ರ	ಹೆಸರು	ಉಪಯೋಗ
	Point	ಬಿಂದುವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು
	Length and Distance	
		
		
		

ಚಿತ್ರ 3.2 ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ಟೂಲುಗಳು

ಪೋಲಿಗನ್ ಟೂಲ್

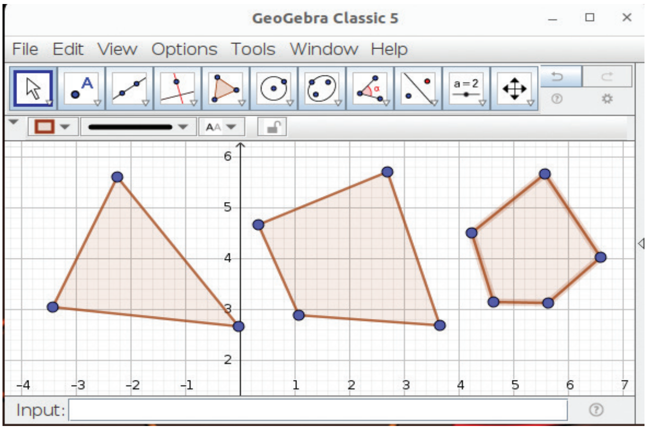
ಪೋಲಿಗನ್ ಟೂಲ್ ತ್ರಿಕೋನ, ಆಯತ ಮೊದಲಾದ ಬಹುಭುಜ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲಿಕ್ಕಿರುವ ಟೂಲ್ ಆಗಿದೆ . ಪೋಲಿಗನ್ ಟೂಲನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿ ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ಕ್ಯಾನ್‌ವಾಸಿನಲ್ಲಿ ಬಹುಭುಜಕ್ಕೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಪೋಲಿಗನ್ ರಚಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ.



ಸೇವ್ ಮಾಡೋಣ

ಜಿಯೋಜಿಬ್ರದಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು File – Save ಎಂಬ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಸೇವ್ ಮಾಡಬಹುದು. ಸೇವ್ ಮಾಡುವಾಗ .ggb ಎಂಬ ಎಕ್ಸ್ಟೆನ್ಶನ್‌ನಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ಸೇವ್ ಆಗುವುದು.

ನೀವು ಗಣಿತ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಕಲಿತ ತ್ರಿಕೋನ , ಆಯತ, ಪಂಚಭುಜ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಪೋಲಿಗನ್ ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಚಿಸಿ ನೋಡಿರಿ. (ಚಿತ್ರ 3.2)

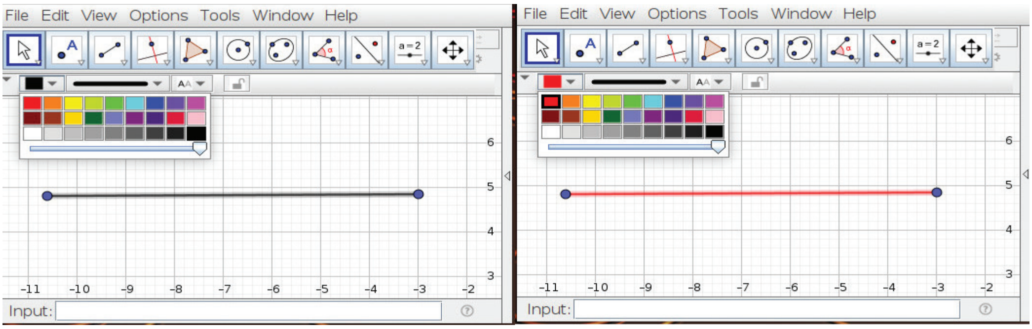


ಚಿತ್ರ 3.2 ಬಹುಭುಜಗಳು

ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡೋಣ , ಹೆಸರನ್ನು ನೀಡೋಣ

ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ನಾವು ರಚಿಸುವ ಆಕೃತಿಗಳಿಗೆ ಹೆಸರನ್ನು ನೀಡುತ್ತೇವೆಯಲ್ಲವೇ? ಗೆರೆ AB , ತ್ರಿಕೋನ ABC, ಬಹುಭುಜ ABCD ಇತ್ಯಾದಿ. ಇದೇ ರೀತಿ ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲೂ ಇಂತಹ ಸೌಲಭ್ಯಗಳಿವೆ. ಅವು ಹೇಗೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೋಡೋಣ.

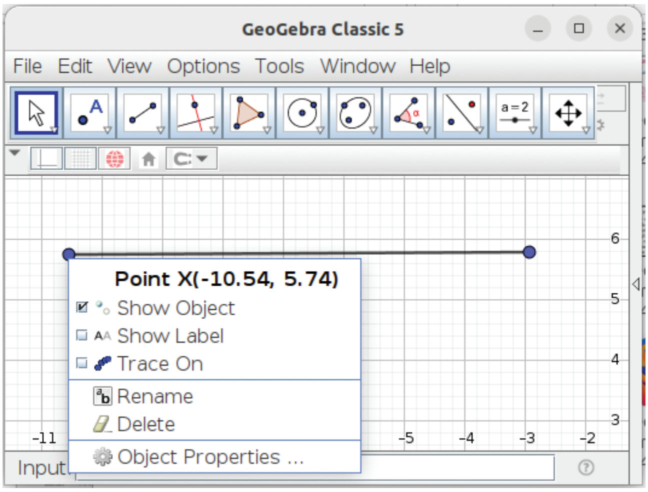
ಇದಕ್ಕಾಗಿ, Segment ಟೂಲ್ ತೆಗೆದು ಮೊದಲು ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ರಚಿಸಿರಿ. ಈ ಗೆರೆಯ ಡಿಫಾಲ್ಟ್ ಬಣ್ಣ ಕಪ್ಪು ಆಗಿರುವುದು. ಗೆರೆಯನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು ಇರುವ ಸೌಲಭ್ಯವು (ಚಿತ್ರ 3.3) ಲಭಿಸುವುದು.



ಚಿತ್ರ 3.3 ಗೆರೆಗೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡುವ ವಿಂಡೋ

ಇದರಿಂದ ಇಷ್ಟವಿರುವ ಒಂದು ಬಣ್ಣವನ್ನು ಆರಿಸಿ ಗೆರೆಗೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಬಹುದು.

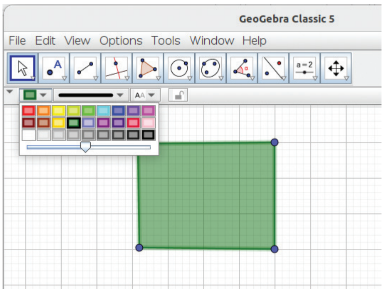
ಗೆರೆಗೆ ಒಂದು ಹೆಸರನ್ನು ನೀಡಲು, ಮೊದಲು ಗೆರೆಯ ಅಗ್ರ ಬಿಂದುವನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿರಿ. ನಂತರ ಮೌಸಿನ ಬಲಭಾಗದ ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವಾಗ ಗೋಚರಿಸುವ ಮೆನುವಿನಿಂದ (ಚಿತ್ರ 3.4) Show Label ನ್ನು ಆರಿಸಿರಿ. ಇಷ್ಟವಿರುವ ಹೆಸರನ್ನು ನೀಡುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂದು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ ನೋಡಿರಿ.



ತ್ರ 3.4 ಗೆರೆಗೆ ಹೆಸರು ನೀಡುವ ವಿಂಡೋ

ಆಯತವನ್ನು ಅಂದಗೊಳಿಸೋಣ

ಪೋಲಿಗನ್ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದು ಆಯತವನ್ನು ರಚಿಸಿದ ಬಳಿಕ ಅದರ ಬಣ್ಣ, ಹೆಸರು, ಸ್ಟೈಲ್ ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಬದಲಾಯಿಸಿ ನೋಡಿರಿ. ಆಯತದ ಒಳಗೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡುವಾಗ ಬಣ್ಣಗಳ ಕೆಳಗೆ ಇರುವ ಸ್ಲೈಡರ್ ಅನ್ನು ಸರಿಸಿ ನೋಡಿರಿ. (ಚಿತ್ರ 3.5)



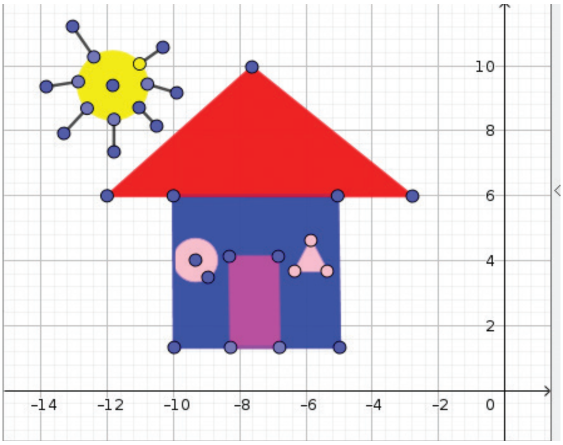
ಚಿತ್ರ 3.5 ಬಹುಭುಜಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡುವ ವಿಂಡೋ

ಮನೆಯನ್ನು ರಚಿಸೋಣ

ಚಿತ್ರ 3.6 ರಲ್ಲಿ ಕಾಣುವಂತೆ ನೀನಾ ರಚಿಸಿದ ಮನೆಯ ಮಾದರಿಯನ್ನು ಜಿಯೋಜಿಬ್ರದಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಆಕರ್ಷಕಗೊಳಿಸಿರಿ.

ಜಿಯೋಜಿಬ್ರದಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡುವಾಗ

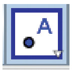
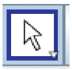
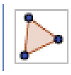
ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಚಿಸಿದ ಚಿತ್ರಗಳಿಗೆ ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ನೀಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ, ಮೂರು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಚಿಸುವ ಒಂದು ತ್ರಿಕೋನದ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಜಿಯೋಜಿಬ್ರದಲ್ಲಿ ಪರಿಗಣಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಬದಲಾಗಿ ಮೂರು ಬದಿಗಳಾಗಿಯೇ ಪರಿಗಣಿಸುವುದು. ತ್ರಿಕೋನ, ಆಯತ ಎಂಬೀ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ಪೋಲಿಗನ್ ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಚಿಸುವಾಗ ಅವುಗಳ ಬದಿಗಳ ಜೊತೆಗೆ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವೂ ಸೇರುವುದು.



ಚಿತ್ರ 3.6 ಮನೆಯನ್ನು ರಚಿಸೋಣ

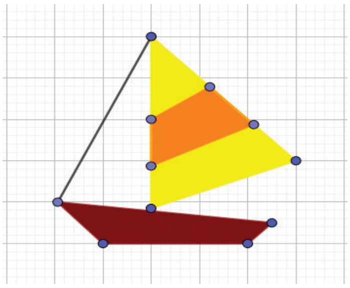
ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡೋಣ

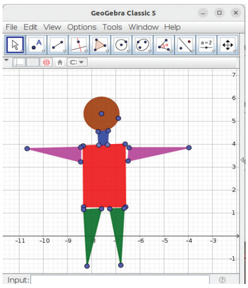
ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಪೋಲಿಗನ್ ರಚಿಸಲಿಕ್ಕಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಟೂಲ್ ಯಾವುದು?

ಎ) 
ಬಿ)
ಸಿ) 
ಡಿ) 

ಮುಂದುವರಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

1. ಜಿಯೋಜಿಬ್ರದಲ್ಲಿ ಪೋಲಿಗನ್ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದು ಮನೆಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಿ ಸೂಕ್ತವಾದ ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಆಕರ್ಷಕಗೊಳಿಸಿರಿ. ಮನೆಯ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಭಾಗದ ಉದ್ದವನ್ನು ಅಳೆದು ಬರೆಯಿರಿ.
2. ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಜಿಯೋಜಿಬ್ರದಲ್ಲಿ ರಚಿಸಿರಿ. ಇವುಗಳ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಭಾಗದ ಉದ್ದವನ್ನು ಅಳೆದು ಪಟ್ಟಿಮಾಡಿರಿ. (ಬಹುಭುಜಗಳಿಗೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಬೇಕಾದುದರಿಂದ ಪೋಲಿಗನ್ ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ)

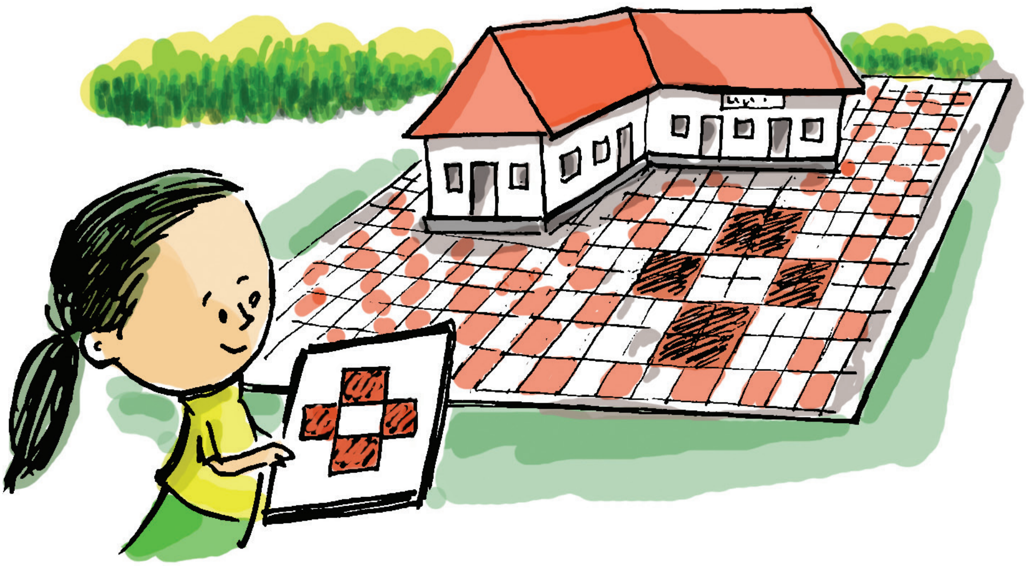




❖❖❖

ಅಧ್ಯಾಯ ನಾಲ್ಕು

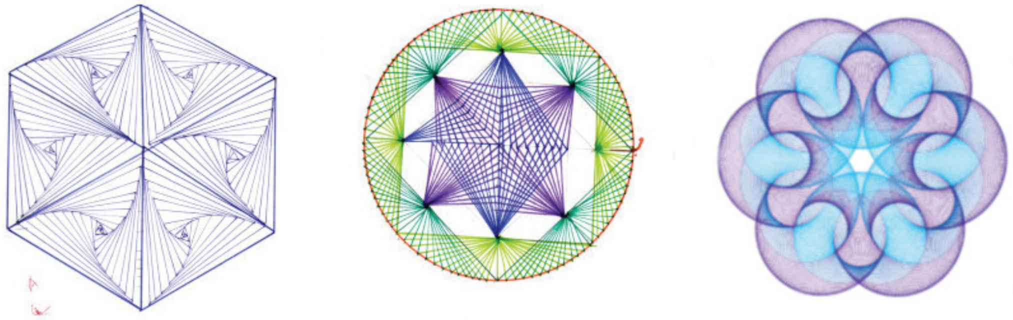
ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಲು ಕೋಡಿಂಗ್



"ಶಾಲೆಯ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಟೈಲುಗಳನ್ನು ಹಾಸಿದ್ದು ನೋಡು. ಎಷ್ಟು ಸುಂದರವಾಗಿದೆಯಲ್ಲವೇ?". ನಿಮ್ಮಿಗೆ ಸಂತೋಷವನ್ನು ತಡೆಯಲಾಗಲಿಲ್ಲ.

ವಿಭಿನ್ನ ಟೈಲುಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಬಣ್ಣಗಳ ಆಧಾರದಲ್ಲಿ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅನುಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟ ಕಾರಣ ಅದೊಂದು ಪ್ಯಾಟರ್ನ್ ಆಗಿ ಬದಲಾದುದರಿಂದ ಅಂಗಳವು ಹೆಚ್ಚು ಅಂದವಾಗಿ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದೆ.

ಶಾಲೆಯ ವಿಜ್ಞಾನೋತ್ಸವಕ್ಕಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ತಯಾರಿಸಿದ ಕೆಲವು ಜ್ಯಾಮಿತೀಯ ಪ್ಯಾಟರ್ನುಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಿರಿ. (ಚಿತ್ರ 4.1)



ಚಿತ್ರ 4.1 ಜ್ಯಾಮಿತೀಯ ಪ್ಯಾಟರ್ನುಗಳ ಚಿತ್ರಗಳು

ಇಂತಹ ಒಂದು ಜ್ಯಾಮಿತೀಯ ಪ್ಯಾಟರ್ನ್‌ನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಯಾವೆಲ್ಲಾ ಕಾರ್ಯಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು? ಯೋಚಿಸಿ ನೋಡಿರಿ.

- ಗೆರೆಗಳೂ ವೃತ್ತಗಳೂ ಚಾಪಗಳೂ ಸೇರಿರಬೇಕು
- ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ರಚಿಸುವಾಗ ವಿಭಿನ್ನ ಜ್ಯಾಮಿತೀಯ ಪ್ಯಾಟರ್ನುಗಳು ಉಂಟಾಗುವುದು
- ....

ಕಂಪ್ಯೂಟರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ವಿವಿಧ ಪ್ಯಾಟರ್ನುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ. ಗಣಿತದ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲಿಕ್ಕಿರುವ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರುಗಳು ನಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿವೆ.

ಹಿಂದಿನ ಅಧ್ಯಾಯದಲ್ಲಿ ನಾವು ತಿಳಿದುಕೊಂಡ ಜಿಯೋಜಿಬ್ರ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಗಣಿತದ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನೂ ಗಣಿತದ ಪ್ಯಾಟರ್ನುಗಳನ್ನೂ ರಚಿಸಬಹುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಟೂಲುಗಳು ಜಿಯೋಜಿಬ್ರದಲ್ಲಿವೆ.

ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ನಾವು ನೀಡುವ ನಿರ್ದೇಶಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವ ಒಂದು ಉಪಕರಣವಾಗಿದೆ ಎಂದು ನಿಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆ. ಕಂಪ್ಯೂಟರಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಇಂತಹ ಪ್ಯಾಟರ್ನುಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಸಾಧ್ಯವೇ?

ಕಂಪ್ಯೂಟರಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು ನೀಡುವುದು ಹೇಗೆ?

ಕಂಪ್ಯೂಟರಿಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಭಾಷೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗುವುದು. ಕಂಪ್ಯೂಟರ್ ಭಾಷೆಗಳು ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಡುವ ಸ್ಕ್ರಾಚ್, ಜಾವ, ಪೈಥನ್ ಮೊದಲಾದವುಗಳನ್ನು ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ನಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿರುವ ಸ್ಕ್ರಾಚ್ ಒಂದು ಬ್ಲೋಕ್ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಭಾಷೆಯಾಗಿದೆ. ಸ್ಕ್ರಾಚ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ನಾವು ಒಂದು ಜ್ಯಾಮಿತೀಯ ಪ್ಯಾಟರ್ನ್ ತಯಾರಿಸಿ ನೋಡೋಣ.

ಸ್ಕ್ರಾಚ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಗೇಮುಗಳನ್ನು ನೀವು ಆಡಿರಬಹುದು. ಸ್ಪ್ರೈಟುಗಳಿಗೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಈ ಗೇಮುಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇದೇ ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ, ಸ್ಪ್ರೈಟುಗಳಿಗೆ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಜ್ಯಾಮಿತೀಯ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನೂ ರಚಿಸುವಂತೆ

ಸ್ಕ್ರಾಚ್

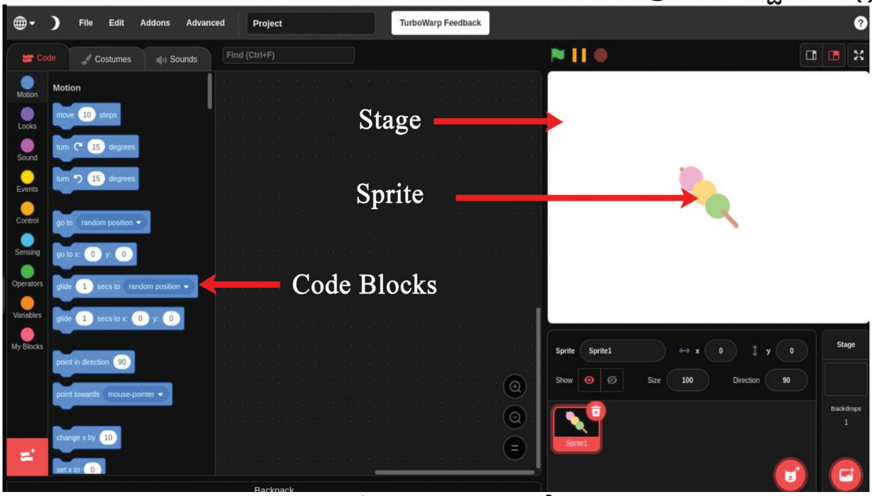
ಸ್ಕ್ರಾಚ್ ಸರಳವಾದ ಒಂದು ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿಂಗ್ ಭಾಷೆಯಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆನಿಮೇಶನ್, ಗೇಮ್ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಸುಲಭದಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಬಹುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಮಾಡಲಿಕ್ಕಿರುವ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು (ಕೋಡ್‌ಗಳು) ಟೈಪ್ ಮಾಡಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ. ಅವುಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಬ್ಲೋಕುಗಳಾಗಿ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ಮಾಡಬಹುದು.

ಮಾಡಿ ನೋಡೋಣವೇ ?

ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಕ್ರಾಚ್ ತೆರೆಯೋಣ.

ತೆರೆದು ಬರುವ ವಿಂಡೋದ (ಚಿತ್ರ 4.2) ಸ್ಟೇಜಿನಲ್ಲಿ



ಚಿತ್ರ 4.2 ಸ್ಕ್ರಾಚ್ ವಿಂಡೋ

ಸ್ಟೇಜ್, ಸ್ಪ್ರೈಟ್

ಸ್ಕ್ರಾಚಿನಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸಲಾಗುವ ಗೇಮುಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಆನಿಮೇಶನುಗಳಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಕಥಾಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಸ್ಪ್ರೈಟ್ ಎಂದು ಕರೆಯುವರು. ಈ ಸ್ಪ್ರೈಟುಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲಿಕ್ಕಿರುವ ಬಿಳಿ ಬಣ್ಣದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯೇ ಸ್ಟೇಜ್.

ಒಂದು ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.

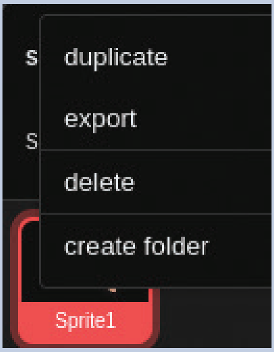
ಇದರ ಬದಲು ಸೂಕ್ತವಾದ ಮತ್ತೊಂದು ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸೋಣ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಈಗಿರುವ ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ಅಳಿಸೋಣ.

ಸ್ಟೇಜಿನಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ಅಳಿಸುವುದು ಹೇಗೆ?

ಸ್ಟೇಜಿನ ಕೆಳಗೆ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿರುವ Sprite1 ಎಂಬ ಚಿತ್ರದ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಡಿಲೀಟ್ ಐಕನಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ. ಸ್ಪ್ರೈಟ್ ಡಿಲೀಟ್ ಆಗುವುದು.

ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ಡಿಲೀಟ್ ಮಾಡಲು

ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ಡಿಲೀಟ್ ಮಾಡಲು ಬೇರೆ ಏನಾದರೂ ದಾರಿ ಇದೆಯೇ? Sprite1 ಎಂಬ ಚಿತ್ರದ ಮೇಲೆ ಮೌಸ್ ಇಟ್ಟು ಮೌಸಿನ ಬಲ ಬಟನನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ.



ಹೊಸ ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ಸೇರಿಸೋಣ

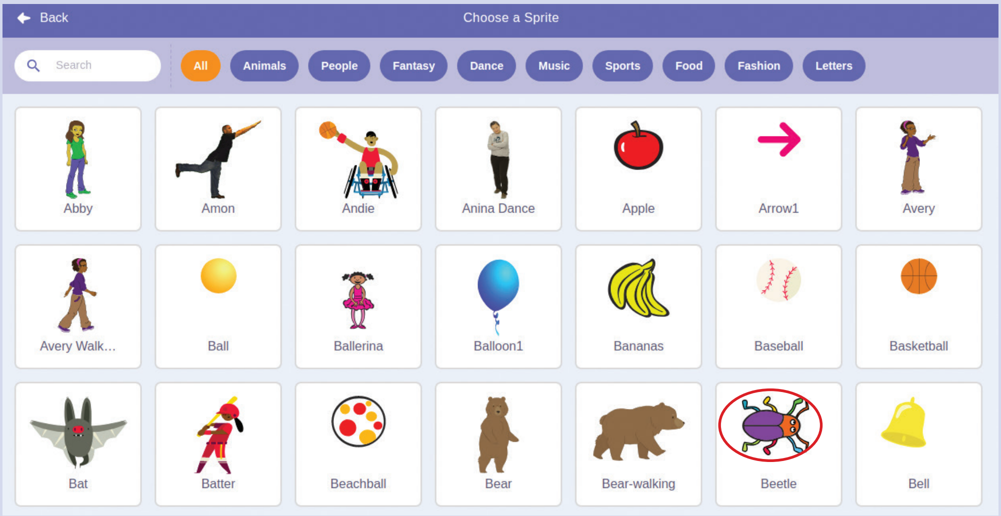
ಸ್ಕ್ರಾಚಿನಲ್ಲಿ ಹೊಸತೊಂದು ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ಸೇರಿಸುವುದು ಹೇಗೆ?

ನೀಡಿರುವ ಟಿಪ್ಪಣಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಒಂದು ಜೀರುಂಡೆಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸ್ಪ್ರೈಟಾಗಿ ಸೇರಿಸಿ ನೋಡಿರಿ.

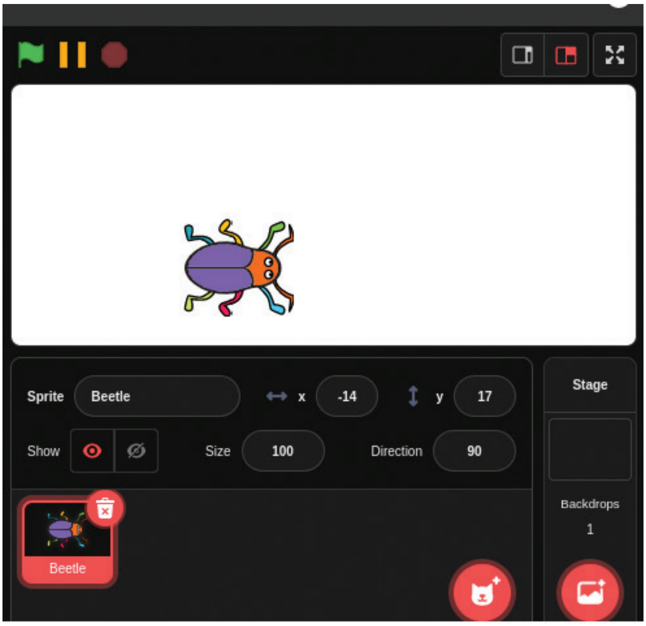
ಸೇರಿಸಿದ ಸ್ಪ್ರೈಟಿನ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಅಗತ್ಯಾನುಸಾರ ಬದಲಾಯಿಸುವಿರಲ್ಲವೇ?

ಸ್ಕ್ರಾಚಿನಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ಸೇರಿಸುವ ವಿಧಾನ

- ಸ್ಟೇಜಿನ ಕೆಳಗಡೆ ಇರುವ Choose a sprite ಎಂಬ ಐಕನಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.



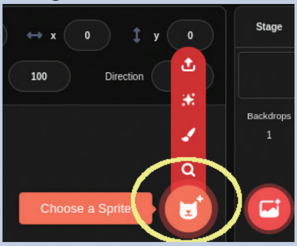
- ತೆರೆದು ಬರುವ ವಿಂಡೋದಿಂದ ಜೀರುಂಡೆ(Beetle)ಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿರಿ.



ಚಿತ್ರ (4.3) ಸ್ಕ್ರಾಚಿನಲ್ಲಿ ಜೀರುಂಡೆಯ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸ್ಪ್ರೈಟ್ ಆಗಿ ಸೇರಿಸಿದಾಗ

ಸ್ಪ್ರೈಟಿನ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಲು

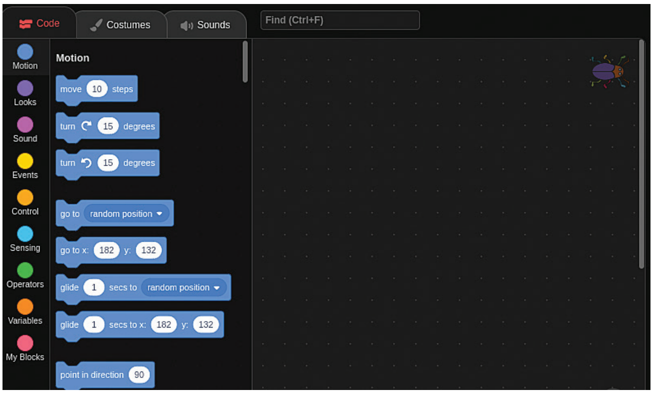
- ಸ್ಪ್ರೈಟ್ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿರಿ.
- Size ಎಂಬ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಸೇರಿಸಿರಿ.



ಜೀರುಂಡೆಯನ್ನು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡೋಣ

ನಾವು ನೀಡುವ ನಿರ್ದೇಶಗಳಿಗೆ ಅನುಸಾರವಾಗಿ ಜೀರುಂಡೆಯು ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕಲ್ಲವೇ? ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಲಿಕ್ಕಾಗಿ ಜೀರುಂಡೆಯನ್ನು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಸ್ಕ್ರಾಚಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು

ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲಿರುವ ನಿರ್ದೇಶವು ಎಲ್ಲಿದೆ ಎಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವಿರಲ್ಲವೇ? (ಚಿತ್ರ 4.4)



ಚಿತ್ರ 4.4 ಸ್ಕ್ರಾಚಿನ ನಿರ್ದೇಶಗಳು

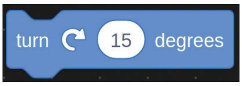
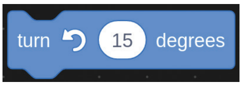
ಕೋಡ್ ಟ್ಯಾಬಿನಲ್ಲಿ ನೀಲಿ ಬಣ್ಣದ ಬ್ಲೋಕುಗಳು ಮಾತ್ರವಲ್ಲ, ಇತರ ಬಣ್ಣಗಳಲ್ಲಿರುವ ಬ್ಲೋಕುಗಳೂ ಇವೆ.

ಸ್ಕ್ರಾಚಿನಲ್ಲಿ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು Code ಟ್ಯಾಬಿನಲ್ಲಿ ಬ್ಲೋಕುಗಳಾಗಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರುವರು. ಈ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಓದಿ ನೋಡಿರಿ.

ಜೀರುಂಡೆಯನ್ನು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಅಗತ್ಯವಾದ ನಿರ್ದೇಶವು ಇದರಲ್ಲಿದೆಯೇ?

ಸರಿ.. ಬೇರೊಂದು ಗ್ರೂಪಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಶಬ್ದವನ್ನು ಸೇರಿಸಲಿರುವ ನಿರ್ದೇಶವು ಲಭಿಸಿತು.

ಇತರ ಕೋಡುಗಳ ಉಪಯೋಗಳೇನೆಂದು ಊಹಿಸಿರಿ. Code ಟ್ಯಾಬಿನಲ್ಲಿ ವಿಭಿನ್ನ ಬಣ್ಣಗಳಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಕೋಡ್ ಗ್ರೂಪುಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

ನಿರ್ದೇಶಗಳು	ಉಪಯೋಗ
 turn ↻ 15 degrees	ಬಲಕ್ಕೆ ತಿರುಗಲು
 turn ↺ 15 degrees	....
hide	....

ಚಿತ್ರ (4.1) ಸ್ಕ್ರಾಚಿನ ಕೆಲವು ಕೋಡುಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಉಪಯೋಗಗಳು

ಅಗತ್ಯವಿರುವ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಸ್ಕ್ರಿಪ್ಟ್ ಏರಿಯಾಕ್ಕೆ ಡ್ರ್ಯಾಗ್ ಮಾಡಿ ತಂದು ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸ್ಪ್ರೈಟಿಗೂ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಮಾಡಬೇಕು.

ಇನ್ನು ಜೀರುಂಡೆಗೆ ಚಲಿಸಲಿಕ್ಕಿರುವ ಕೋಡನ್ನು ಸ್ಕ್ರಿಪ್ಟ್ ಏರಿಯಾಕ್ಕೆ ಡ್ರ್ಯಾಗ್ ಮಾಡಿ ತಂದು ಆ ಕೋಡಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ.

ಏನು ಸಂಭವಿಸಿತು?

ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸಿ ಜೀರುಂಡೆಯು ಸ್ವಲ್ಪ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಲಿಸಿತು.

ಕೋಡಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವಾಗ ಈಗ ತಲುಪಿದ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗಿ ಇನ್ನೂ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸಂಚರಿಸಬೇಕಿದ್ದರೆ? ಪ್ರಸ್ತುತ ಕೋಡಿನಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿ ನೋಡುವಿರಲ್ಲವೇ?

ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಸ್ಟೆಪ್ಪುಗಳಲ್ಲಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲಿರುವ ನಿರ್ದೇಶಗಳಲ್ಲವೇ ನಾವು ನೀಡಿದ್ದು. ಇದರ ಬದಲು ನಿರಂತರವಾಗಿ ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು ಏನು ಮಾಡಬೇಕು?

ಅದಕ್ಕಿರುವ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು, ಅಲ್ಲವೇ?

ಅಂದರೆ, move ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರಂತರವಾಗಿ ಆವರ್ತಿಸುವಂತೆ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು.

ಈ ನಿರ್ದೇಶವು ಯಾವ ಗ್ರೂಪಿನಲ್ಲಿದೆ ಎಂದು ಕೋಡ್ ಬ್ಲೋಕಿನ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೋಡಿ ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವಿರಲ್ಲವೇ?

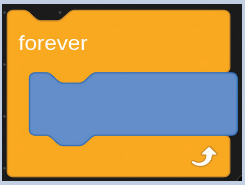
ಇನ್ನು, ಈ ನಿರ್ದೇಶದ ಜೊತೆಗೆ move ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕಾರ್ಯಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ. (ಚಿತ್ರ 4.5)

ಜೀರುಂಡೆಯು ನಿರಂತರವಾಗಿ ಸಂಚರಿಸಿ ಬದಿಗಳಿಗೆ ಬಡಿದು ನಿಲ್ಲುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.

ಚಿತ್ರ 4.5 ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ನಿರಂತರವಾಗಿ ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲಿರುವ ನಿರ್ದೇಶಗಳು

ನಿರಂತರವಾಗಿ ಪುನರಾವರ್ತಿಸಲು ನೀಡುವ ನಿರ್ದೇಶ

ಸ್ಕ್ರ್ಯಾಚ್‌ನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪುನರಾವರ್ತಿಸಲು forever ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

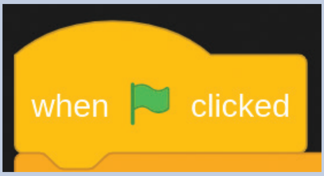


ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಲು

ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಕೊನೆಗೊಳಿಸಲು Stop ಬಟನ್ ಅಲ್ಲದೆ ಬೇರೆ ಏನಾದರೂ ಉಪಾಯವಿದೆಯೇ? ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಾಗ ಅದರ ಕೋಡಿಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಬಾರಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ.

ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಆರಂಭಿಸಲು

when clicked ಎಂಬುದು ಹಸಿರು ಫ್ಲಾಗನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವಾಗ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಕೋಡ್ ಆಗಿದೆ.



ಜೀರುಂಡೆಯನ್ನು ಬದಿಗಳಿಗೆ ಬಡಿಯುವ ಮೊದಲೇ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕೆಂದಿದ್ದರೆ? ಸ್ಟೇಜಿನ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ Stop ಬಟನಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ.

ಸ್ಕ್ರಾಚಿನಲ್ಲಿ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸಲು ನಾವು ಇದುವರೆಗೆ ಕೋಡಿನಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುತ್ತಾ ಇದ್ದೆವು.

ಇದರ ಬದಲು ಒಂದು ಬಟನಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿದರೆಯೋ?

ಉದಾಹರಣೆಗೆ , Stop ಬಟನಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ನಿಂತಿತಲ್ಲವೇ. ಇದರ ಬದಲು ಹತ್ತಿರದ ಹಸಿರು ಫ್ಲಾಗನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕಾರ್ಯಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕೆಂದಿದ್ದರೆ ಏನು ಮಾಡಬೇಕು ?

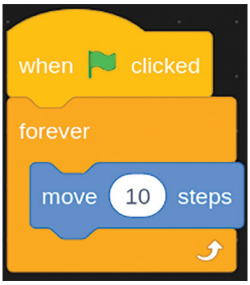
ಇದಕ್ಕಿರುವ ನಿರ್ದೇಶವು ಸ್ಕ್ರಾಚಿನಲ್ಲಿದೆಯೇ?

ಎಂಬ ಗ್ರೂಪನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿರಿ.

ಕೋಡ್ ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದೆಯಲ್ಲವೇ? ಈ ಕೋಡನ್ನು ಬೇರೆ ನಿರ್ದೇಶಗಳೊಂದಿಗೆ ಸೇರಿಸುವುದು ಹೇಗೆ?

ಹಸಿರು ಫ್ಲಾಗನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದ ನಂತರ ಮಾತ್ರವಲ್ಲವೇ ಮುಂದಿನನಿರ್ದೇಶಗಳುಕಾರ್ಯಾಚರಿಸಬೇಕಾಗಿರುವುದು? ಹಾಗಾದರೆ ಪ್ರಸ್ತುತ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಮೊದಲನೇ ಕೋಡಾಗಿಯೇ ಸೇರಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ.

ಇನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿ ಹಸಿರು ಫ್ಲಾಗನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ. (ಚಿತ್ರ 4.6)



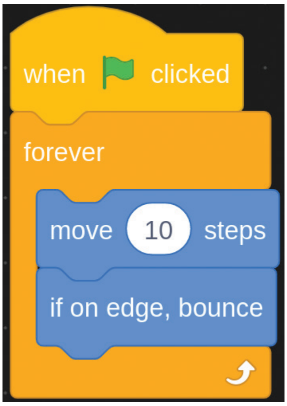
ಚಿತ್ರ 4.6 ಹಸಿರು ಫ್ಲಾಗ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಸ್ಪ್ರೈಟ್ ಚಲಿಸಲಿಕ್ಕಿರುವ ನಿರ್ದೇಶಗಳು.

ಜೀರುಂಡೆಯು ಚಲಿಸುತ್ತಾ ಬದಿಗಳಿಗೆ ಬಡಿದು ನಿಂತಿದೆಯೆಂದು ಸೂಚಿಸಿದ್ದೇವಲ್ಲವೇ? ಬದಿಗಳಿಗೆ ಬಡಿದಾಗ ತಿರುಗಿ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹಿಂತಿರುಗಲು if on edge bounce ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಸೇರಿಸಬಹುದು. (ಚಿತ್ರ 4.7)

ಫೈಲನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡೋಣ

ಸ್ಕ್ರಾಚಿನಲ್ಲಿ ಮಾಡಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಫೈಲ್ ಮೆನುವಿನ Save as ಓಪ್ಷನನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ತೆರೆದು ಬರುವ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಫೈಲ್ ನೇಮನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ಸೇವ್ ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದರೆ ಸಾಕು.

ಈ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಕೂಡಾ ಕೆಳಗಿನ ಮಾದರಿಯಂತೆ ಸೇರಿಸಿ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿರಿ.



ಚಿತ್ರ 4.7 ಸ್ಪ್ರೈಟ್ ಎರಡೂ ಬದಿಗಳಿಗೆ ಬಡಿದಾಗ ಹಿಂತಿರುಗಿ ಬರಲಿರುವ ನಿರ್ದೇಶಗಳು

ಈಗ ಜೀರುಂಡೆಯು ಎರಡು ಬದಿಗಳಿಗೂ ಬಡಿದು ಹಿಂತಿರುಗಿ ಬರುವುದು. (ಚಿತ್ರ 4.7)

ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸೋಣ

ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಒಂದು ಸ್ಪ್ರೈಟನ್ನು ಚಲಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನಾವು ತಿಳಿದುಕೊಂಡೆವು. ಇನ್ನು ಸ್ಪ್ರೈಟ್ ಚಲಿಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ಒಂದು ಚಿತ್ರವನ್ನು ಕೂಡಾ ರಚಿಸುವುದು ಹೇಗೆ ಎಂಬುದನ್ನು ನೋಡೋಣ.

ಜೀರುಂಡೆಯು ಈಗ ಎರಡು ಬದಿಗಳಿಗೂ ಬಡಿದು ಸ್ಟೇಜಿನಲ್ಲಿ ಸಂಚರಿಸುತ್ತಾ ಇದೆ. ಇದರೊಂದಿಗೆ ಆ ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವನ್ನೂ ರಚಿಸಿದರೆಯೋ?

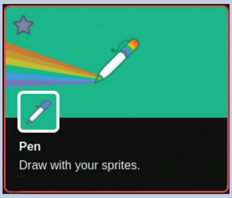
ಸ್ಕ್ರಾಚಿನ ಸ್ಟೇಜಿನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಬೇಕಾದರೆ ಪೆನ್ನು ಅಗತ್ಯವಿದೆ. ನಿಮ್ಮ ಪ್ರೋಗ್ರಾಂನಲ್ಲಿ Pen ಎಂಬ ಸೌಕರ್ಯವನ್ನು ಸೇರಿಸಿರಿ.

Pen ಸೇರಿಸಿದಿರಲ್ಲವೇ?

ಇದರೊಂದಿಗೆ ಕೋಡ್ ಬ್ಲೋಕಿನಲ್ಲಿ Pen ಎಂಬ ಒಂದು ಕೋಡ್ ಗ್ರೂಪ್ ಕೂಡಾ ಸೇರಲ್ಪಟ್ಟಿತು. ಹೊಸ ಕೋಡ್ ಬ್ಲೋಕಿನ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ನೋಡಿರಿ.

ಸ್ಕ್ರಾಚಿನಲ್ಲಿ Pen ಸೇರಿಸಲು

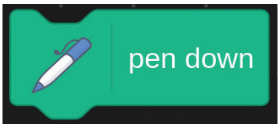
- ಕೋಡ್ ಬ್ಲೋಕುಗಳ ಅತ್ಯಂತ ಕೆಳಗೆ ಕಾಣುವ ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ನಂತರ ಬರುವ ವಿಂಡೋದಿಂದ Pen ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿರಿ.



Pen Down ನಿರ್ದೇಶ

ಒಂದು ಸ್ಪ್ರೈಟಿಗೆ pen down ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿದರೆ ಆ ಸ್ಪ್ರೈಟಿನೊಂದಿಗೆ ಪೆನ್ನು ಕೂಡಾ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವುದು. ಆಗ ಸ್ಪ್ರೈಟ್ ಚಲಿಸುವಾಗ ಪೆನ್ನು ಕಾರ್ಯವೆಸಗಿ ಸ್ಟೇಜಿನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರಗಳು ಉಂಟಾಗುವುವು.

ಇದರಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಲಿರುವ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದಿರಾ?



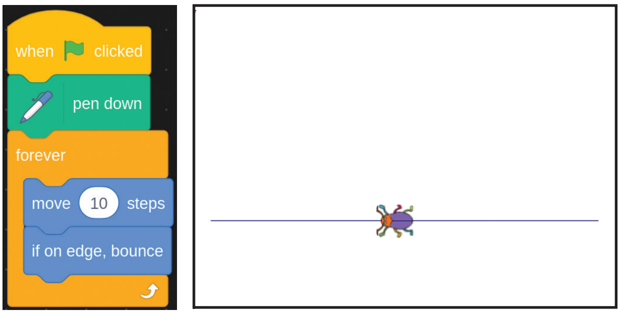
Pen down ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಇದಕ್ಕೆ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

Pen down ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಯಾವಾಗ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು?

ಹಸಿರು ಫ್ಲಾಗನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಅಲ್ಲವೇ?

ಆಗ Forever ಎಂಬ ನಿರ್ದೇಶದ ಮೊದಲು ಪೆನ್ನನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲಿರುವ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಸೇರಿಸೋಣ.

ಇನ್ನು, ಚಿತ್ರ 4.8 ರಲ್ಲಿ ನೀಡಿದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ನಿರ್ದೇಶಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮನ್ನು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ.



ಚಿತ್ರ 4.8 ಸ್ಪ್ರೈಟ್ ಚಿತ್ರ ರಚಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುವ ನಿರ್ದೇಶ ಮತ್ತು ಅದರ ಔಟ್‌ಪುಟ್

ನಿಮ್ಮ ಜೀರುಂಡೆಯು ಮೇಲೆ ನೀಡಿರುವಂತೆ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸುತ್ತಿದೆಯೇ? ಜೀರುಂಡೆ ರಚಿಸುವ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಏನಾದರೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸವು ಕಾಣಿಸುತ್ತಿದೆಯೇ?

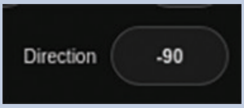
ಇದೊಂದು ಪ್ಯಾಟರ್ನ್ ಆಗಿ ಬದಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ, ಅಲ್ಲವೇ?

ಜೀರುಂಡೆಯು ಒಂದೇ ಸಂಚಾರಪಥದಲ್ಲಿ ಸಂಚರಿಸುವುದರಿಂದ ಈ ರೀತಿಯ ಚಿತ್ರವು ರಚಿಸಲ್ಪಡುವುದು. ಇದರ ಬದಲು ಸಂಚಾರಪಥದಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ನೋಡೋಣ.

ಜೀರುಂಡೆಯ ಸಂಚಾರಪಥವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವುದು ಹೇಗೆ?

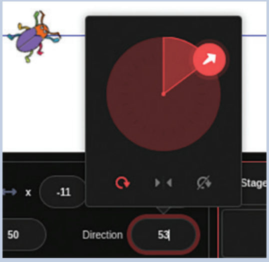
ಸ್ಪ್ರೈಟಿನ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು

- ಸ್ಟೇಜಿನ ಕೆಳಗೆ ಇರುವ



ಎಂಬಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ

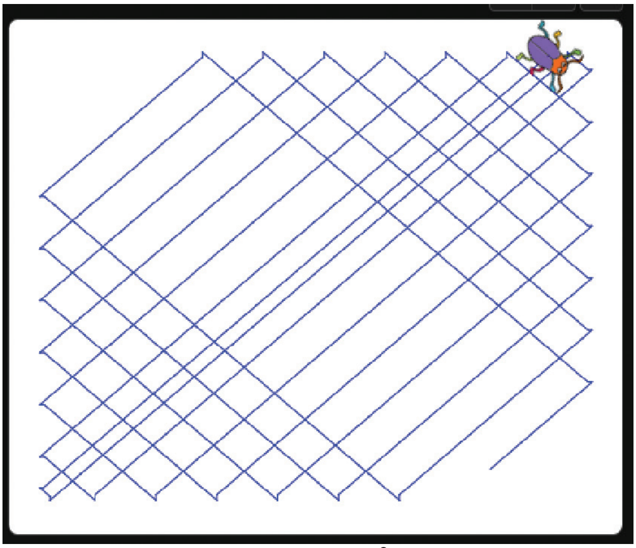
- ಆಗ ಗೋಚರಿಸುವ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಮೌಸ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸ್ಪ್ರೈಟಿನ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿರಿ.



ಸ್ಟೇಜಿನ ಕೆಳಗೆ ಇರುವ Directionನಿಂದ ಸ್ಪ್ರೈಟಿನ ಸಂಚಾರಪಥವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ ನೋಡಿರಿ.

ಯಾವ ಬದಲಾಣೆಯು ಕಾಣುವುದು?

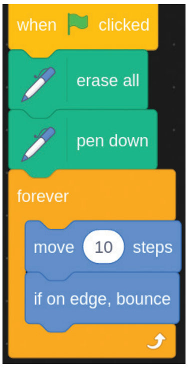
ಜೀರುಂಡೆಯು ಹೋಗುವ ದಾರಿಯನ್ನೆಲ್ಲಾ ರಚಿಸಿದಾಗ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಪ್ಯಾಟರ್ನುಗಳು ಉಂಟಾಗುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.(ಚಿತ್ರ 4.9)



ಚಿತ್ರ 4.9 ಸ್ಕ್ರಾಚ್ ನಿರ್ದೇಶವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಚಿಸಿದ ಪ್ಯಾಟರ್ನ್

ಜೀರುಂಡೆಯ directionನನ್ನು ಪುನಃ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ. ವಿಭಿನ್ನವಾದ ಹೊಸ ಪ್ಯಾಟರ್ನುಗಳು ರಚಿಸಲ್ಪಡುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.

ಹಸಿರು ಫ್ಲಾಗನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಈಗಾಗಲೇ ರಚಿಸಿರುವ ಪ್ಯಾಟರ್ನನ್ನು ಅಳಿಸಬೇಕೆಂದಿದ್ದರೆ erase all ಎಂಬ ಬ್ಲೋಕ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿದರೆ ಸಾಕು.



ಚಿತ್ರ 4.10 ಮೊದಲು ರಚಿಸಿದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಅಳಿಸಿ ಪುನಃ ರಚಿಸಲಿಕ್ಕಿರುವ ನಿರ್ದೇಶಗಳು

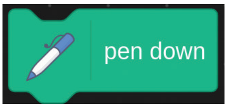
ಗೆರೆಯ ದಪ್ಪ, ಬಣ್ಣ

set pensize to ಎಂಬುದು ಸ್ಕ್ರಾಚಿನಲ್ಲಿ Pen ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಚಿಸುವ ಗೆರೆಯ ದಪ್ಪವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಲು ಉಪಯೋಗಿಸುವ ನಿರ್ದೇಶವಾಗಿದೆ.

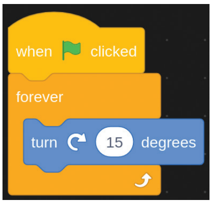
ಗೆರೆಗೆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ನೀಡಲು set pencolor to ಎಂಬ ಕೋಡ್ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡೋಣ

- ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

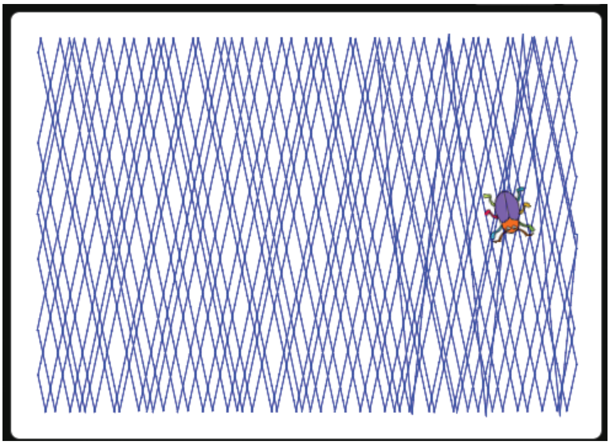
ಕೋಡ್ ಬ್ಲೋಕ್	ಸ್ಕ್ರಿಪ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಉಂಟಾಗುವ ಬದಲಾವಣೆ
	20 ಸ್ಟೆಪ್ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹೋಗುವುದು
	

- ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಸ್ಕ್ರಾಚ್ ಕೋಡುಗಳನ್ನು ರನ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಸ್ಪ್ರೈಟಿಗೆ ಏನು ಸಂಭವಿಸುವುದು?



ಮುಂದುವರಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

1. ನೀವು ತಯಾರಿಸಿದ ಪ್ರೋಗ್ರಾಮಿನಲ್ಲಿ set pencolor to, set pensize to ಎಂಬೀ ಬ್ಲೋಕುಗಳನ್ನೂ ಸೇರಿಸಿ ಅದರ ಬೆಲೆಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿ ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿರಿ.
2. ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಒಂದು ಪ್ಯಾಟರ್ನ್ ಸ್ಕ್ರಾಚ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ರಚಿಸಿರಿ.



ಅಧ್ಯಾಯ ಐದು

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹುಡುಕುವಾಗ

ಯಾವ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ನೀರಜ್ ಚೋಪ್ರಾ ಅವರು ಪದಕವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿರುವರೆಂದು ನಿಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆಯೇ?

....

ಹುಡುಕಿ ಕಂಡುಹಿಡಿಯೋಣ

ನೀರಜ್ ಚೋಪ್ರಾ ಅವರ ಹಾಗೆ ಒಬ್ಬ ಜಾವೆಲಿನ್ ತ್ರೋ ಆಟಗಾರನಾಗಬೇಕೆಂಬುದು ನಿವಿನ್‌ನ ಆಗ್ರಹ. ಅವರ ಕುರಿತು ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯಲು ನಿವಿನ್‌ಗೆ ಆಸಕ್ತಿಯುಂಟಾಯಿತು. ಇದಕ್ಕೇನು ಉಪಾಯ? ನಾವೊಮ್ಮೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡೋಣವೇ?

ನೀರಜ್ ಚೋಪ್ರ
ಒಲಿಂಪಿಕ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಭಾರತಕ್ಕಾಗಿ ಚಿನ್ನದ ಪದಕವನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ಕ್ರೀಡಾಪಟು

ನೀರಜ್ ಚೋಪ್ರಾ ಮತ್ತು ಜಾವೆಲಿನ್ ತ್ರೋ ಕುರಿತಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದು?

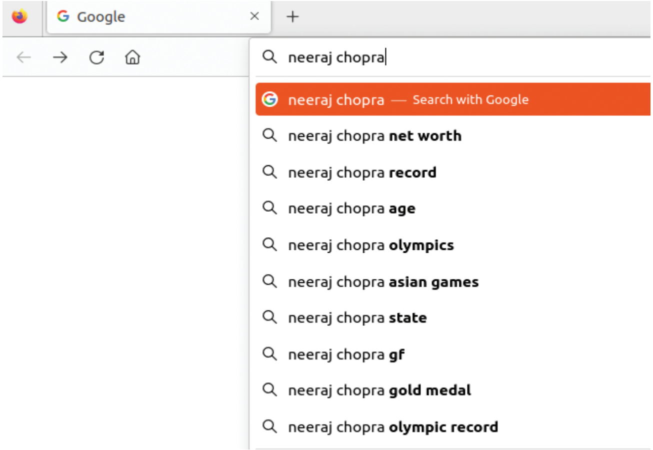
- ಯಾರಲ್ಲಾದರೂ ಕೇಳಬೇಕು.
- ಪತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲೋ ಮಾಸಿಕಗಳಲ್ಲೋ ನೋಡಬೇಕು.
- ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹುಡುಕಬೇಕು.

ಪತ್ರಿಕೆಗಳಿಂದ ಲಭಿಸುವ ಮಾಹಿತಿಗಳು ಪರಿಮಿತವಾದುದು. ಹೆಚ್ಚು ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವ ದಾರಿ ಯಾವುದು?

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹುಡುಕೋಣ ಎಂದು ಅಧ್ಯಾಪಕರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಟ್ಟರು.

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹುಡುಕುವುದು ಹೇಗೆ ?

ನಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟನ್ನು ಕನೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿ ಯಾವುದಾದರೂ ವೆಬ್ ಬ್ರೌಸರಿನ ಅಡ್ರೆಸ್ ಬಾರಿನಲ್ಲಿ neeraj chopra ಎಂದು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ನೋಡೋಣ (ಚಿತ್ರ 5.1). ಏನು ಲಭಿಸಿತು ?



ಚಿತ್ರ 5.1 ವೆಬ್ ಬ್ರೌಸರ್ ವಿಂಡೋ

ನೀರಜ್ ಚೋಪ್ರಾ ಅವರ ಕುರಿತು ಮಾಹಿತಿಗಳು ಲಭಿಸುವ ಹಲವಾರು ವೆಬ್‌ಸೈಟುಗಳ ಲಿಸ್ಟ್ ಲಭಿಸಿತಲ್ಲವೇ?

ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದನ್ನು ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ನೀರಜ್ ಚೋಪ್ರಾ ಅವರ ಕುರಿತು ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಬಹುದು.

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕಾದರೂ ಸೂಕ್ತವಾದ ಪದಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು. ಇಲ್ಲಿ ನಾವು neeraj chopra ಎಂಬ ಪದಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ಹಾಗೆ.

ಇದುವೇ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಹುಡುಕುವ ಕೀವರ್ಡ್ (Keyword).

ಆದರೆ ಹೀಗೆ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವ ಮಾಹಿತಿಗಳು ವಿಶ್ವಾಸಾರ್ಹವೇ ಎಂದು ತಿಳಿಯಬೇಡವೇ?

ವೆಬ್ ಬ್ರೌಸರ್ ಎಂದರೇನು?

ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸಲು Kolor-Paint, ನೋಟೀಸ್ ತಯಾರಿಸಲು ರೈಟರನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಿದಿರಲ್ಲವೇ? ಅದೇ ರೀತಿ ವೆಬ್ ಬ್ರೌಸರ್ ಎಂಬುದು ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಲು ನಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಆಗಿದೆ.

ಮಾಹಿತಿಗಳ ಸರಿ ತಪ್ಪುಗಳ ನಡುವೆ

ನೀರಜ್ ಚೋಪ್ರಾ ಕುರಿತು ಲಭಿಸಿದ ಮಾಹಿತಿಗಳಲ್ಲಿ ಟೆಕ್ಸ್ಟುಗಳಲ್ಲದೆ ಚಿತ್ರಗಳೂ ವೀಡಿಯೋಗಳೂ ಇದ್ದವು. ಆದರೆ ಇವೆಲ್ಲವೂ ಸರಿಯಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳೇ? ಇದನ್ನು ಹೇಗೆ ಖಚಿತಪಡಿಸಬಹುದು?

ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವವುಗಳು ವಿಶ್ವಾಸಾರ್ಹವೆಂದು ಹೇಳಬಹುದು

- ಸರಕಾರದ ವಿವಿಧ ಇಲಾಖೆಗಳ ವೆಬ್‌ಸೈಟುಗಳಿಂದ ಲಭಿಸುವ ಮಾಹಿತಿಗಳು
- ವಿವಿಧ ಪತ್ರಿಕೆಗಳ ವೆಬ್‌ಸೈಟುಗಳಿಂದ ಲಭಿಸುವ ಮಾಹಿತಿಗಳು
- ....

ಬ್ರೌಸರಿನಲ್ಲಿ ಗೋಚರಿಸುವ ಲಿಂಕುಗಳಲ್ಲಿ ವಿಕಿಪೀಡಿಯ(Wikipedia) ಪೇಜುಗಳಿಗಿರುವ ಲಿಂಕನ್ನು ತೆರೆದಾಗ ಲಭಿಸುವ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸ್ವೀಕರಿಸಬಹುದು.

ವಿಕಿಪೀಡಿಯದಿಂದ ನೀರಜ್ ಚೋಪ್ರಾ ಅವರ ಕುರಿತು ಒಂದು ಲೇಖನವು ಲಭಿಸಿತಲ್ಲವೇ? ಇನ್ನು ಬೇರೆ ವೆಬ್ ಸೈಟುಗಳನ್ನೂ ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ದೃಢೀಕರಿಸಬಹುದು.

ವಿಕಿಪೀಡಿಯ

ವಿಕಿಪೀಡಿಯವು ನಿರಂತರವಾಗಿ ತಿದ್ದಲ್ಪಡುವ ಅಥವಾ ನವೀಕರಿಸಲ್ಪಡುವ ಒಂದು ಆನ್‌ಲೈನ್ ವಿಶ್ವಕೋಶವಾಗಿದೆ (ಎನ್‌ಸೈಕ್ಲೋಪೀಡಿಯಾ). 2001 ರಲ್ಲಿ ಜಿಮ್ಮಿ ವೇಲ್ಸ್ ಮತ್ತು ಲ್ಯಾರಿ ಸ್ಯಾಂಗರ್‌ರವರ ನೇತೃತ್ವದಲ್ಲಿ ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಉಚಿತವಾದ ಈ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಎನ್‌ಸೈಕ್ಲೋಪೀಡಿಯಾವನ್ನು ಆರಂಭಿಸಲಾಯಿತು. ವಿಕಿ ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಡುವ ಒಂದು ಸ್ವತಂತ್ರ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಕಾರ್ಯಚರಿಸುವ ಈ ಎನ್‌ಸೈಕ್ಲೋಪೀಡಿಯಾವನ್ನು ಜಗತ್ತಿನ ಯಾವುದೇ ಭಾಗದಿಂದಲೂ ತಿದ್ದಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವಂತೆ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇತರರು ಮಾಡುವ ತಿದ್ದುಪಡಿಯನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ಅದರ ಸತ್ಯಾಸತ್ಯತೆಯನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸುವ ಒಂದು ವ್ಯವಸ್ಥೆಯು ವಿಕಿಪೀಡಿಯಾ ಗುಂಪಿಗೆ ಇದೆ. ಅದರಿಂದಾಗಿ ಈ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಎನ್‌ಸೈಕ್ಲೋಪೀಡಿಯಾದಿಂದ ಲಭಿಸುವ ಮಾಹಿತಿಗಳು ವಿಶ್ವಾಸಾರ್ಹವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲ್ಪಡುವುದು.

ಜಿಮ್ಮಿ ವೇಲ್ಸ್

ಲ್ಯಾರಿ ಸ್ಯಾಂಗರ್

WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia

ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಕ್ಕೆ ಅತ್ಯಂತ ಸುಲಭದ ವಿಧಾನವು ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹುಡುಕುವುದು. ಆದುದರಿಂದ, ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಕ್ಕಾಗಿ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮಗಳನ್ನೂ ಆನ್‌ಲೈನ್ ಮಾಧ್ಯಮಗಳನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸುವಾಗ, ಆ ಮಾಹಿತಿಗಳ ಸತ್ಯಾಸತ್ಯತೆಯನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸುವುದು ಅತ್ಯಗತ್ಯ.

ನಕಲಿ ಸುದ್ದಿಗಳು

ಸಾಮಾಜಿಕ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ಎಲ್ಲಾ ಸುದ್ದಿಗಳು ವಿಶ್ವಾಸಾರ್ಹವೇ?

ಚಿತ್ರ 5.2 ನ್ನು ನೋಡಿರಿ.

ಚಿತ್ರ 5.2 ನಕಲಿಸುದ್ದಿಗಳು - ಒಂದು ಮಾದರಿಚಿತ್ರ

ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ, ಇಲ್ಲದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿಯೇ ಪ್ರಚಾರ ಮಾಡುವುದಿದೆ. ಇದು ಈಗಿನ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳ ಪ್ರಕಾರ ಅಪರಾಧವಾಗಿದೆ.

ಇಂತಹ ನಕಲಿಸುದ್ದಿಗಳನ್ನು ಪ್ರಚಾರ ಮಾಡುವ ವೀಡಿಯೋಗಳು,ಚಿತ್ರಗಳು , ಶಬ್ದ ಸಂದೇಶಗಳು ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ನೀವು ನೋಡಿರಬಹುದು.

ಇವುಗಳು ಸತ್ಯವೇ ಎಂದು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು ಹೇಗೆ? ಚರ್ಚಿಸಿರಿ.

- ಸುದ್ದಿಯ ನೈಜತೆಯ ಕುರಿತು ಹಿರಿಯರಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಶಿಕ್ಷಕ/ಶಿಕ್ಷಕಿಯರಲ್ಲಿ ವಿಚಾರಿಸುವುದು.
- ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟಿನ ವಿಶ್ವಾಸಾರ್ಹವಾದ ಸೈಟುಗಳಲ್ಲಿ ಹುಡುಕುವುದು
- ....
- ....

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟಿನಿಂದ ಲಭಿಸುವ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಬೇರೆಯವರೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ನಾವು ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ಕಾರ್ಯಗಳು ಯಾವುವು ?

- ತಪ್ಪಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಪ್ರಚಾರ ಮಾಡುವುದು ಹಾಗೂ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅಪರಾಧವಾಗಿದೆ.
- ಮಾಹಿತಿಗಳ ಸತ್ಯಾಸತ್ಯತೆಯನ್ನು ದೃಢಪಡಿಸದೆ ಒಮ್ಮೆಯೂ ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಬಾರದು.
- ಅಧಿಕೃತವಲ್ಲದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವವರಿಗೆ ಈ ಕುರಿತು ತಿಳುವಳಿಕೆಯನ್ನು ಮೂಡಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು.
- ....

ಸ್ಕ್ರೀನ್ ಸಮಯ

ಶಿಬುವಿನ ಅಮ್ಮ ಕೇಳುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದಿರಲ್ಲವೇ?

ಗೆಳೆಯರೇ, ನೀವು ಹೀಗೆ ಮೊಬೈಲ್ ಫೋನನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವಿರಾ?

ಒಂದು ಗಂಟೆಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಮೊಬೈಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸುವವರು ಯಾರೆಲ್ಲಾ?

ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ವಿಚಾರಿಸಿ ನೋಡಿರಿ.

ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಮೊಬೈಲಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಗೆಳೆಯರನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದಿರಲ್ಲವೇ?

ಇನ್ನು ಇದರ ಕೆಡುಕುಗಳನ್ನು ಅವರಿಗೆ ಮನವರಿಕೆ ಮಾಡಿಕೊಡಬೇಕು.

ನೀವು ಕಂಡು ಹಿಡಿದ ಕೆಡುಕುಗಳು ಯಾವುವು? ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿರಿ.

- ಕಣ್ಣಿಗೆ ಹಾನಿಕರ
- ಸಮಯವು ವ್ಯರ್ಥ್ಯವಾಗುವುದು

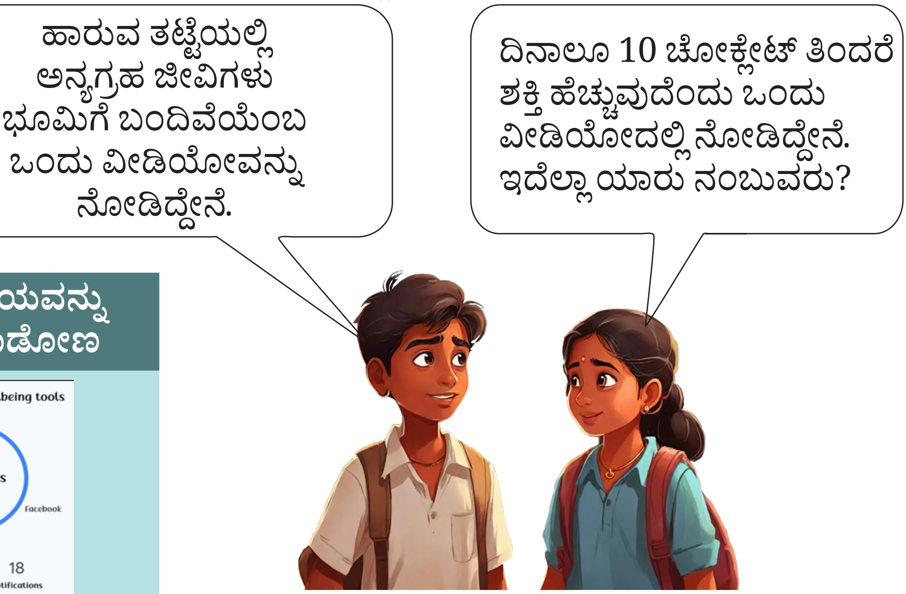
- ಮೊಬೈಲಿನ ಗುಲಾಮನಾಗಿ ಬದಲಾಗುವುದು
- ....

ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ನಮಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ತಿಳುವಳಿಕೆಯನ್ನೂ ಮನರಂಜನೆಯನ್ನೂ ನೀಡುವುದು. ಆದರೆ ಅತಿಯಾಗಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಒಳ್ಳೆಯ ಅಭ್ಯಾಸವಲ್ಲ. ಅವು ನಮ್ಮನ್ನು ಗುಲಾಮರನ್ನಾಗಿ ಮಾಡದಂತೆ ನಾವು ಜಾಗರೂಕರಾಗಿರಬೇಕು. ಈ ವಿಷಯವನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡೇ ಮೊಬೈಲ್ ಫೋನ್ ಅಥವಾ ಕಂಪ್ಯೂಟರನ್ನು ಬಳಸಬೇಕು ಎಂದು ಗೆಳೆಯರೆಲ್ಲಾ ಖಚಿತಪಡಿಸಬೇಕು.

ನಮ್ಮ ಸ್ಕ್ರೀನ್ ಸಮಯವನ್ನು ನಿಯಂತ್ರಿಸೋಣ (ಡಿಜಿಟಲ್ ವೆಲ್‌ಬೀಯಿಂಗ್)

ಇಂತಹ ವೀಡಿಯೋಗಳನ್ನು ನೀವು ನೋಡಿರುವಿರಾ ?

ಎಲ್ಲಿ ಕಂಡಿದ್ದೀರಿ?



ಸ್ಕ್ರೀನ್ ಸಮಯವನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡೋಣ

ಒಬ್ಬರು ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಫೋನಿನಲ್ಲಿ ಸಮಯವನ್ನು ವಿನಿಯೋಗಿಸಿದರು ಎಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಈಗ ನಾವು ಮಾಡಿದಂತೆ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ತಯಾರಿಸಬೇಕೆಂದಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕೆ ಸಹಾಯಕವಾಗುವ ಆ್ಯಪುಗಳು ಇವೆ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ ಧಾರಾಳ ಡಿಜಿಟಲ್ ವೆಲ್‌ಬೀಯಿಂಗ್ ಆ್ಯಪುಗಳಿವೆ.

ಮೊಬೈಲ್‌ಫೋನಿನಲ್ಲಿ, ಟಿ.ವಿಯಲ್ಲಿ, ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ....

ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಫೋನಿನಲ್ಲಾಗಿರಬಹುದು.

ನಿಮ್ಮ ಪೋಷಕರ ಮೊಬೈಲ್ ಫೋನಿನ ಯಾವೆಲ್ಲಾ ಸೌಲಭ್ಯಗಳನ್ನು ನೀವು ಉಪಯೋಗಿಸಿರುವಿರಿ?

ಪ್ರತಿಯೊಂದನ್ನೂ ಎಷ್ಟು ಹೊತ್ತು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ್ದೀರಿ?

ಆನ್‌ಲೈನ್ ಆಗಿ ನಾವು ಭಾಗಿಯಾಗಿರುವ ಎಲ್ಲಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನೂ ನಿರೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದು ನಿಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆಯೇ? ಇದು ಎಂದೆಂದಿಗೂ ಲಭ್ಯವಾಗುವ

ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಇರಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂದು ನಾವು ತಿಳಿದಿರಬೇಕು.

ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡೋಣ

- ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲು ಇರುವ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ಏನೆಂದು ಕರೆಯುವರು?

- ನಮಗೆ ಲಭಿಸಿದ ಒಂದು ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ವಿಚಾರಗಳು ಯಾವುವು?

ಮುಂದುವರಿದ ಚಟುಟಿಕೆಗಳು

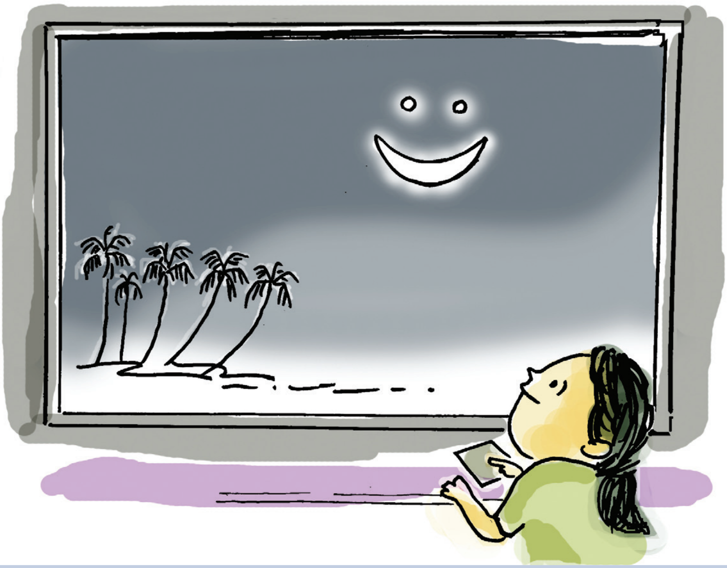
1. ನೀವು ಮಿತಿ ಮೀರಿ ಸ್ಕ್ರೀನ್ ಸಮಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವಿರಾ? ಇದ್ದರೆ, ಅಂದು ಮಾಡಬೇಕಾದ ಬೇರೆ ಏನಾದರೂ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮಾಡಲು ಮರೆತು ಹೋಗಿದೆಯೇ? ನೆನಪಿಸಿ ನೋಡಿರಿ. ಗೆಳೆಯರ ಅನುಭವಗಳನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಿರಿ.

2. ನಿಮ್ಮ ಮನೆಯ ಹಿರಿಯರು ಒಂದು ವಾರದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಸಮಯ ಮೊಬೈಲ್ ಫೋನನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಪಟ್ಟಿಮಾಡಿರಿ.

❖❖❖

ಅಧ್ಯಾಯ ಆರು

ಆಕಾಶದ ಮುಗುಳ್ನಗೆ



ಮುಗುಳ್ನಗುತ್ತಿರುವ ಆಕಾಶ - ಒಂದು ಅಪೂರ್ವ ವಿದ್ಯಮಾನ

2008 ಡಿಸೆಂಬರ್ 1ನೇ ಸೋಮವಾರ ಸೂರ್ಯಾಸ್ತಮಾನದ ನಂತರ ಪಶ್ಚಿಮ ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಅಪರೂಪದ ದೃಶ್ಯದಲ್ಲಿ ಶುಕ್ರನೂ ಗುರುವೂ ಚಂದ್ರನೊಂದಿಗೆ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಮೂಡಿಬಂದದ್ದು ಒಂದು ಅಪೂರ್ವ ದೃಶ್ಯ.

ಬೆಳದಿಂಗಳ ಆಕಾಶ ಹಾಗೂ ಪ್ರಶಾಂತವಾದ ಕಡಲನ್ನು ಎಷ್ಟು ಸಲ ನೋಡಿದರೂ ಸಾಲದು. ನೀವು ಎಂದಾದರೂ ರಾತ್ರಿಯ ಹೊತ್ತಲ್ಲಿ ಆಕಾಶವನ್ನು ಒಂದು ಕ್ಷಣವಾದರೂ ಗಮನಿಸಿದ್ದೀರಾ? ಬೆಳದಿಂಗಳ ರಾತ್ರಿಯಲ್ಲಿ ಆಕಾಶ ವೀಕ್ಷಣೆಯು ಬಹಳ ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ಅನುಭವವಾಗಿದೆ. ನಿರಂತರವಾಗಿ 10 ದಿನಗಳ ಕಾಲ ರಾತ್ರಿಯ ಆಕಾಶವನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ.

ನಕ್ಷತ್ರಗಳು, ಗ್ರಹಗಳು, ಚಂದ್ರ ಮತ್ತು ಇತರ ಆಕಾಶಕಾಯಗಳು ಸೇರಿ ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಅದೆಷ್ಟು ಅದ್ಭುತ ವಿದ್ಯಮಾನಗಳನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಸುತ್ತವೆ! ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಳದಿಂದ ನೋಡುವಾಗ ಪ್ರತಿದಿನದ ಆಕಾಶ ದೃಶ್ಯವು ಒಂದೇ ರೀತಿ ಆಗಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಯಾಕಾಗಿರಬಹುದೆಂದು ನಿಮಗೆ ಗೊತ್ತಿದೆಯೇ?

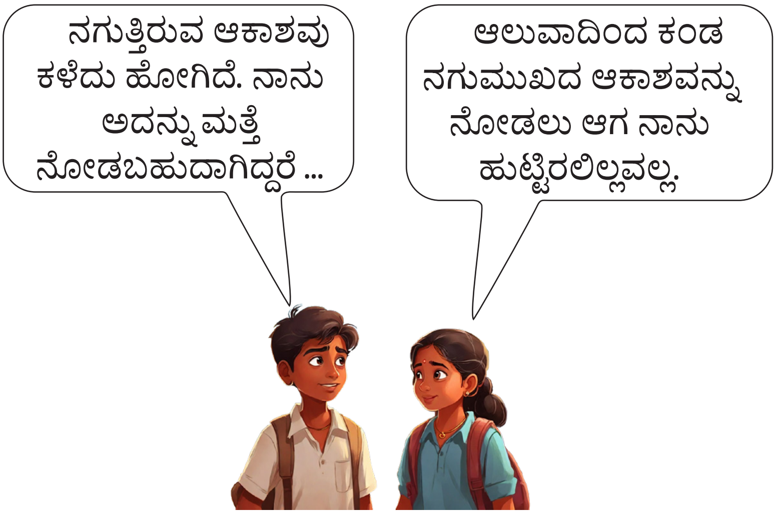
ಗ್ರಹಣಗಳ ಬಗ್ಗೆ ನೀವು ವಿಜ್ಞಾನದ ತರಗತಿಗಳಲ್ಲಿ ಕಲಿತಿರಬಹುದಲ್ಲವೇ. ನೀವು ಯಾವುದಾದರೂ ಗ್ರಹಣವನ್ನು ನೋಡಿರುವಿರಾ?

ಸೂರ್ಯಗ್ರಹಣ, ಚಂದ್ರಗ್ರಹಣ ಇತ್ಯಾದಿಗಳು ಯಾವಾಗಲೂ ಸಂಭವಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಕೆಲವು ಗ್ರಹಣಗಳನ್ನು ನಮ್ಮ ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಕಾಣಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುವುದೂ ಇಲ್ಲ.

ಆಕಾಶ ವಿಸ್ಮಯಗಳು

ಕೆಲವು ಅಪೂರ್ವ ವಿದ್ಯಮಾನಗಳನ್ನು ಮಾನವ ಜೀವನದಲ್ಲಿ ಒಮ್ಮೆ ಮಾತ್ರ ನೋಡಬಹುದಷ್ಟೆ. 150 ವರ್ಷಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಮಾತ್ರ ಸಂಭವಿಸುವ ಸೂಪರ್ ಬ್ಲೂ ಬ್ಲಡ್ ಮೂನ್ ಇಂತಹ ವಿದ್ಯಮಾನಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದಾಗಿದೆ.

1986 ರ ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಗೋಚರಿಸಿದ ಹಾಲಿಸ್ ಧೂಮಕೇತುವಿನ ಬಗ್ಗೆ ನೀವು ಕೇಳಿದ್ದೀರಾ? ಇದು 76 ವರ್ಷಗಳ ನಂತರ ಪುನಃ ಸಂಭವಿಸುತ್ತದೆ.



ಬಹಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಸಂಭವಿಸುವ ಇಂತಹ ಆಕಾಶ ವಿಸ್ಮಯಗಳನ್ನು ಮರುಸೃಷ್ಟಿಸಲು ಎಂದಿಗೂ ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲ ಎಂದು ತಿಳಿದಿದೆಯಲ್ಲವೇ? ಆದರೆ ಇಂದು ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಸಿಮ್ಯುಲೇಶನ್‌ಗಳ ಮೂಲಕ ಆಕಾಶ ವಿಸ್ಮಯಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಲು ಬಳಸಬಹುದಾದ ಹಲವು ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರುಗಳಿವೆ. ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ, ಸ್ಟಾರ್ ಟ್ರ್ಯಾಕರ್, ಗೂಗಲ್ ಸ್ಕೈ, ಸ್ಕೈ ಸಫಾರಿ ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು.

Stellarium

ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಎಂಬುದು ಡೆಸ್ಕ್‌ಟಾಪ್ ಪ್ಲಾನೆಟೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಆಗಿದ್ದು, ಇದನ್ನು ಆಕಾಶದ ವಿವಿಧ ದೃಶ್ಯಗಳ ಸಿಮ್ಯುಲೇಶನ್‌ಗಳನ್ನು ರಚಿಸಲು ಬಳಸಬಹುದು.

ಈ ಮೂಲಕ ನಾವು ಭೂಮಿಯಿಂದ ಆಕಾಶಕಾಯಗಳನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಬಹುದು.

ನಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಎಂಬ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಬಳಸಿ, ಆಕಾಶ ದೃಶ್ಯಗಳ ಸಿಮ್ಯುಲೇಶನ್‌ಗಳನ್ನು ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಬಹುದು. ಈ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನ ಸಹಾಯದಿಂದ ನಾವು ಹಿಂದಿನ ಮತ್ತು ಭವಿಷ್ಯದ ವಿದ್ಯಮಾನಗಳನ್ನು ಸುಲಭವಾಗಿ ಕಾಣಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ.

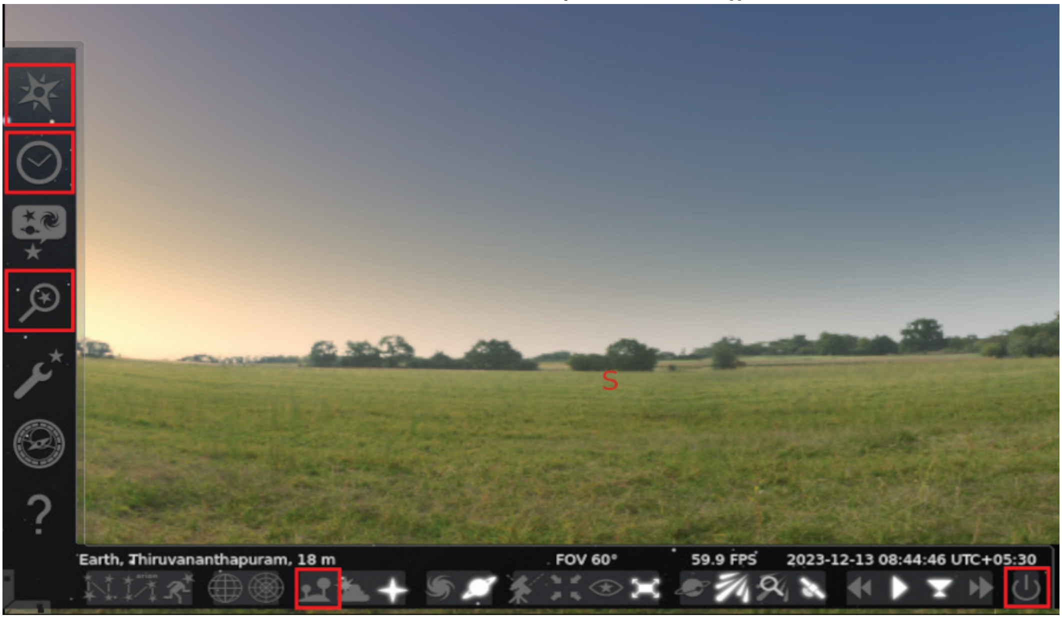
ಗೆಳೆಯರೇ, ನಿಮಗೆ ನೇರವಾಗಿ ನೋಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿಲ್ಲದ 'ಮುಗುಳ್ನಗುವ ಆಕಾಶ'ದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ನೋಡೋಣವೇ?.

ಇದರ ಪಾತ್ರಧಾರಿಗಳು ಯಾರೆಲ್ಲಾ?

- ಭೂಮಿಯ ಉಪಗ್ರಹವಾದ ಚಂದ್ರ.
- ಗ್ರಹಗಳಾದ ಶುಕ್ರ ಮತ್ತು ಗುರು.

ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರನ್ನು ತೆರೆಯೋಣ.

ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ತೆರೆಯಿರಿ. ಟೂಲ್‌ಬಾರ್‌ಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿದ್ದೀರಲ್ಲವೇ? (ಚಿತ್ರ 6.1).



ಚಿತ್ರ 6.1 ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ವಿಂಡೋ

ಮುಗುಳ್ನಗುವ ಆಕಾಶವನ್ನು ಕಾಣಲು ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಏನೆಲ್ಲಾ ಕ್ರಮೀಕರಣಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು?

- ಈ ವಿದ್ಯಮಾನವು ಗೋಚರವಾದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಬೇಕು. (Location Window)
- ಚಂದ್ರನನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬೇಕು (Search Window)
- ಸಂಭವಿಸಿದ ದಿನಾಂಕ ಮತ್ತು ಸಮಯವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಬೇಕು. (Date/Time Window)

ಅದಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳೋಣ. ಇದಕ್ಕಾಗಿ, ಕೆಳಗೆ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಲಾದ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಟೂಲುಗಳನ್ನೂ ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ತೆರೆದು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿರಿ. ನಂತರ ಪಟ್ಟಿ 6.1 ನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸುವಿರಲ್ಲವೇ?

ಟೂಲ್‌ಬಾರ್‌ಗಳು ಕಣ್ಮರೆಯಾಗುತ್ತಿವೆಯೇ?

ಪರದೆಯ ಎಡ ಮತ್ತು ಕೆಳಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಬಾಣದ ಗುರುತುಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಟೂಲ್‌ಬಾರ್‌ಗಳನ್ನು ಸ್ಕ್ರೀನಿನ ಮೇಲೆ ಯಾವಾಗಲೂ ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಬಹುದು.

ಟೂಲ್	ಟೂಲಿನ ಹೆಸರು	ಉಪಯೋಗ
	....	ಸ್ಥಳವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಬಹುದು.
	....	....
	....	....
	....	....
	....	....
	....	....

ಪಟ್ಟಿ 6.1 ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನ ಟೂಲುಗಳು ಮತ್ತು ಉಪಯೋಗಗಳು

ಸ್ಥಳವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸೋಣ

ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ನಾವು ಭೂಮಿಯ ಯಾವುದೇ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಆಕಾಶವನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಬಹುದು.

Location ವಿಂಡೋದಿಂದ ಆಲುವ ಎಂಬ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುವಾಗ, ಸ್ಕ್ರೀನಿನ ಎಡಭಾಗದ ಕೆಳಗೆ Earth, Aluva ಎಂದು ಕಾಣಬಹುದು. ಅಂದರೆ ಈಗ ಕಾಣುತ್ತಿರುವುದು ಆಲುವ ಎಂಬ ಸ್ಥಳದ ಆಕಾಶ ದೃಶ್ಯ ಎಂದರ್ಥ.

ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲು

- ಎಡಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಟೂಲ್‌ಬಾರ್‌ನಿಂದ Location Windowವನ್ನು ಆಯ್ಕೆಮಾಡಿರಿ.
- ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ತೆರೆದು ಬರುವ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳದ ಹೆಸರನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿರಿ.(ಆಲುವವನ್ನು ಹುಡುಕಲು Aluva ಎಂದು ನೀಡಬಹುದು).
- ಆಗ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸ್ಥಳಗಳ ಪಟ್ಟಿಯಿಂದ ಸ್ಥಳದ ಹೆಸರಿರುವ ಸಾಲನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡರಿ. (ಇಲ್ಲಿ Aluva, India).
- ನಂತರ Location ವಿಂಡೋವನ್ನು ಕ್ಲೋಸ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಯಾವುದೇ ಪ್ರದೇಶದ ಆಕಾಶವನ್ನು ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ವೀಕ್ಷಿಸಲು ನಮಗೆ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಬಹುದು.

ಸ್ಥಳದ ಹೆಸರನ್ನು ಟೈಪ್ ಮಾಡುವಾಗ

Location ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ತಿರುವನಂತಪುರಂ ಎಂಬ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿರಿ. Thiruvananthapuram ಎಂದು ಸರಿಯಾಗಿ ಟೈಪ್ ಮಾಡಿರಿ..

ಚಂದ್ರನನ್ನು ಹುಡುಕೋಣ

ಮುಗುಳ್ನಗುತ್ತಿರುವ ಚಂದ್ರನನ್ನು ನೋಡಲು ಬಯಸಿದರೆ, ಅದು ಗೋಚರಿಸುವ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಮಾತ್ರ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿದರೆ ಸಾಲದು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಚಂದ್ರನನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಲೂ ಬೇಕು. ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನ Search ಟೂಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಚಂದ್ರನನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.

ರಾತ್ರಿಯ ಆಕಾಶವನ್ನು ನಾವು ನೇರವಾಗಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸ್ಕ್ರೀನಿನಲ್ಲೂ ಕಾಣುತ್ತದೆಯೇ?

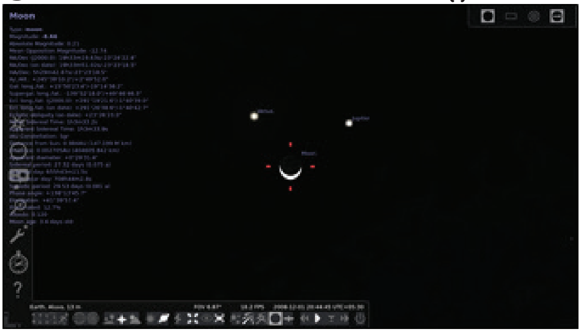
ಮೌಸಿನ ಸ್ಕ್ರಾಲ್ ವೀಲನ್ನು ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಮತ್ತು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಲಿಸಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿರಿ. ಯಾವ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು? ನಮ್ಮ ಇನ್ನೆರಡು ಪಾತ್ರಧಾರಿಗಳಾದ ಶುಕ್ರ ಮತ್ತು ಗುರು ಚಂದ್ರನ ಹತ್ತಿರವೇ ಕಾಣಿಸುತ್ತವೆಯೇ? ಕಾರಣವೇನಾಗಿರಬಹುದು ?

ಇನ್ನೂ ಒಂದು ಕೆಲಸವನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ನಂತರವೇ ನಗುತ್ತಿರುವ ಚಂದ್ರನನ್ನು ಕಾಣಲು ಸಾಧ್ಯ. ಸ್ಥಳವನ್ನು ಸರಿಹೊಂದಿಸಿ, ಚಂದ್ರನನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ, ಈ ವಿದ್ಯಮಾನ ಸಂಭವಿಸುವ ಸಮಯವನ್ನು ಸಹ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಬೇಕು.

ದಿನಾಂಕ ಮತ್ತು ಸಮಯವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸೋಣ

ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ದಿನಾಂಕ ಮತ್ತು ಸಮಯವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ ನಮಗೆ ಬೇಕಾದ ದಿನಾಂಕ 01.12.2008. ಸಮಯವನ್ನು ಎಷ್ಟಾಗಿ ಹೊಂದಿಸಬೇಕು? ಅದರ ಬಗ್ಗೆ ಒಮ್ಮೆ ಯೋಚಿಸಿ ನೋಡಿರಿ. ಸೂರ್ಯಾಸ್ತಮಾನದ ನಂತರ ಅಲ್ಲವೇ?

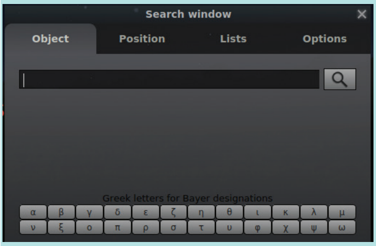
ಸ್ಕ್ರೀನಿನ ಮೇಲೆ ಕಂಡ ಆಕಾಶದ ನಗುವಿನಂತೆ ಒಮ್ಮೆ ನೀವೂ ಮುಗುಳ್ನಗೆಯನ್ನು ಬೀರುವಿರಲ್ಲವೇ. ಬಹಳ ಹಿಂದೆ ಯಾವಾಗಲೋ ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡ ಆ ನಗು ನಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ (ಚಿತ್ರ 6.2). ಗೆಳೆಯರಿಗೆ ಸಂತೋಷವಾಗಿಲ್ಲವೇ?



ಚಿತ್ರ 6.2 ಆಕಾಶದ ಮುಗುಳ್ನಗೆಯನ್ನು ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂನಲ್ಲಿ ಚಿತ್ರೀಕರಿಸಿದಾಗ

ಪಟ್ಟಿ 6.1 ರಲ್ಲಿ ಸೂಚಿಸಿದ Ground tool ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸ್ಕ್ರೀನಿನಿಂದ ಗ್ರೌಂಡನ್ನು ಅಳಿಸಿ ವೀಕ್ಷಿಸಿರಿ.

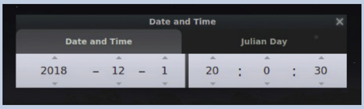
ಚಂದ್ರನನ್ನು ಹುಡುಕೋಣ



Search ಟೂಲ್ ತೆಗೆದು Moon ಎಂದು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿ ನೋಡಿರಿ.

ದಿನಾಂಕ ಮತ್ತು ಸಮಯವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಲು

- ಎಡಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ಟೂಲ್‌ಬಾರಿನಿಂದ Date and Time ಟೂಲ್ ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ತೆರೆದು ಬರುವ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಏರೋ ಕೀಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ 01.12.2008 ಎಂಬ ದಿನಾಂಕವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.
- ಸಮಯವನ್ನೂ ಇದೇ ರೀತಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿರಿ.



ಆಕಾಶಕಾಯಗಳನ್ನು ಸ್ಕ್ರೀನಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಾಗಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸೋಣ

ನಾವು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವ ಆಕಾಶಕಾಯಗಳನ್ನು ಸೆಲೆಕ್ಟ್ ಮಾಡಿ Center on selected Object ಟೂಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಸ್ಕ್ರೀನಿನ ಮಧ್ಯಭಾಗಕ್ಕೆ ತರಬಹುದು.

ಡೈಮಂಡ್ ರಿಂಗ್

ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಗ್ರಹಣದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಭೂಮಿಯ ಕೆಲವು ಭಾಗಗಳಿಂದ ನೋಡುವಾಗ ಚಂದ್ರನು ಸೂರ್ಯನನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಆವರಿಸುವಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣ ಸೂರ್ಯಗ್ರಹಣ (Total solar eclipse) ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಸಂಪೂರ್ಣ ಗ್ರಹಣದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಸೂರ್ಯನ ವಾತಾವರಣವಾಗಿರುವ ಕೊರೋನಾವನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಈ ಸಮಯದಲ್ಲಿ, ಚಂದ್ರನ ಮೇಲ್ಮೈಯ ಕಣಿವೆಗಳ ಮೂಲಕ ಭೂಮಿಯ ಮೇಲ್ಮೈಯನ್ನು ತಲುಪುವ ಸೂರ್ಯನ ಬೆಳಕು ವಜ್ರದ ಉಂಗುರವನ್ನು ನೆನಪಿಸುವಂತಹ ಆಕಾರವನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ವಿದ್ಯಮಾನವನ್ನು ಡೈಮಂಡ್ ರಿಂಗ್ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನು ಅದೇ ದಿನಾಂಕ ಮತ್ತು ಸಮಯವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿ ಕೊಚ್ಚಿಯಿಂದ ಚಂದ್ರನನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿರಿ.

ನಂತರ ಕೆಳಗಿನ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿರುವ ಸ್ಥಳ ಮತ್ತು ದಿನಾಂಕಗಳನ್ನು ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿ ಚಂದ್ರನನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿರಿ. ನಿಮಗೆ ತಿಳಿದಿರುವ ಇತರ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನೂ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿ ನೋಡುವಿರಲ್ಲವೇ?

Place	Date	Time
Kozhikode	01.12.2008	....
Thiruvananthapuram	01.12.2008	....
Alappuzha	01.12.2008	....
Bengaluru	01.12.2008	....
Durgapur	01.12.2008	....

ಪಟ್ಟಿ 6.2 ಮುಗುಳ್ನಗುವ ಆಕಾಶ ವಿವಿಧ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಗೋಚರವಾದ ಮಾಹಿತಿಗಳು

"ಡೈಮಂಡ್ ರಿಂಗ್" ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನಲ್ಲಿ

ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಗೋಚರಿಸುವ ಮತ್ತೊಂದು ಅಪೂರ್ವ ವಿದ್ಯಮಾನವೆಂದರೆ 'ಡೈಮಂಡ್ ರಿಂಗ್' ಎಂದು ಕರೆಯಲ್ಪಡುವ ವಿಶೇಷ ಸೂರ್ಯಗ್ರಹಣ. ಡೈಮಂಡ್ ರಿಂಗ್ ವಿದ್ಯಮಾನವು ಎಂದು, ಎಲ್ಲಿ ಎಂಬುದನ್ನು ಇಂಟರ್ನೆಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಹುಡುಕಿ ಅದನ್ನು ಪಟ್ಟಿ 6.3 ರಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸಿರಿ. ಸರ್ಚ್ ಇಂಜಿನ್‌ನಲ್ಲಿ Diamond ring phenomenon ಎಂದು ಟೈಪ್ ಮಾಡಿದರೆ ಸಾಕು.

Date	Spot	Time
	....	....
	........, Kerala	....

ಪಟ್ಟಿ 6.3 ಗೋಚರಿಸಿದ ಡೈಮಂಡ್ ರಿಂಗ್ ವಿದ್ಯಮಾನದ ಮಾಹಿತಿಗಳು

ಇನ್ನು ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳ ಮತ್ತು ದಿನಾಂಕವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿ ನಿಮ್ಮ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ 'ಡೈಮಂಡ್ ರಿಂಗ್' ವಿದ್ಯಮಾನವನ್ನು ತೋರಿಸಿರಿ.

ಏನೆಲ್ಲಾ ಕ್ರಮೀಕರಣಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು ?

- ಸ್ಥಳ - ....

• ದಿನಾಂಕ - ....

• ಯಾವ ಆಕಾಶಕಾಯವನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು?

ಸೂರ್ಯಗ್ರಹಣವನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿದ ನಂತರ ಸಮಯವನ್ನು (ನಿಮಿಷಗಳು) ಬದಲಾಯಿಸಿ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿರಿ. ಹಾಗೆಯೇ, Location ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುವ ಮೂಲಕ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿನ ಸೂರ್ಯಗ್ರಹಣದ ವ್ಯತ್ಯಾಸವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದು.

ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡೋಣ

- ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂನಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ವೀಕ್ಷಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಲು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ಟೂಲನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು?

  a) Location Window

  b) Date/time Window

  c) Search Window

  d) Configuration Window

- ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂನಲ್ಲಿ ಹಗಲಿನ ಚಂದ್ರಗ್ರಹಣವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಯಾವ ಟೂಲನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು?

  a) Ground

  b) Atmosphere

  c) Configuration Window

  d) Center on Selected Object

ಮುಂದುವರಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

1. 2053 ಸೆಪ್ಟಂಬರ್ 9 ಕ್ಕೆ ಸಾಯಂಕಾಲ 3.30 ರಿಂದ ಆರಂಭವಾಗುವ ಸೂರ್ಯಗ್ರಹಣವನ್ನು, ಲೋಕೇಶನ್ ಚೆನ್ನೈ ಎಂದು ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿ ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡಿರಿ. ಇದು ಯಾವ ರೀತಿಯ ಸೂರ್ಯಗ್ರಹಣವೆಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಿರಿ.

2. ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸ್ಟೆಲ್ಲೇರಿಯಂ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನಲ್ಲಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸಿ ಚಂದ್ರನನ್ನು ನಿರೀಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಿರಿ.

ಸ್ಥಳ : Angamali, India

ದಿನಾಂಕ : 28.07.2018

ಸಮಯ : 00:05 am

ನಂತರ, ವಿವಿಧ ಸಮಯಗಳಲ್ಲಿ ಚಂದ್ರನು ಹೇಗೆ ಕಾಣಿಸುವನು ಎಂದು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ದಾಖಲಿಸಿರಿ.

00.05	00.15	00.30	00.45	1.15	1.30	02.00	02.25	03.15	03.45	ಯಾವ ರೀತಿಯ ಸೂರ್ಯಗ್ರಹಣ
										....

❖❖❖

ಅಧ್ಯಾಯ ಏಳು

ಬೆರಳ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಭೂಪಟ

"ಕಪ್ಪೆಕೊಕ್ಕಿನ ಗಿಳಿ, ಗುಬ್ಬಚ್ಚಿ, ನೀಲಿ ಗಿಳಿ, ಚಿಕ್ಕ ಗಿಳಿಗಳೆಲ್ಲ ಸೇರಿದಂತೆ ಅಪೂರ್ವ ಗಗನಯಾತ್ರಿಗಳು. ಚಿಟ್ಟೆ, ಬಸವನ ಹುಳ, ಕಪ್ಪೆ, ಜೀರುಂಡೆ, ಸಾವಿರಾರು ಸಸ್ಯಗಳು, ಅಪೂರ್ವ ರೀತಿಯ ಆರ್ಕಿಡ್‌ಗಳು. ಕೋರ್ ವನದ ಸೈರಂಧ್ರಿ ತಲಪಿದಾಗ ಕಾಡಿನ ರೂಪಾಂತರ ಅದ್ಭುತ. ಕಾಡು, ಬಳ್ಳಿಗಳು ಮತ್ತು ದೈತ್ಯ ಮರಗಳೊಂದಿಗೆ, ಕಾಡು ನಮ್ಮನ್ನು ತನ್ನ ಹೃದಯಕ್ಕೆ ಆಹ್ವಾನಿಸುವಂತೆ ತೋರುತ್ತದೆ."

- ಸೈಲೆಂಟ್ ವ್ಯಾಲಿಯ ಮಡಿಲಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪ್ರಯಾಣ

ಸೈಲೆಂಟ್ ವ್ಯಾಲಿಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಯಾಣಿಸಿದ ಅನುಭವವನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ ರಮ್ಯಾ ಎಸ್. ಆನಂದ್ ಅವರ ಪ್ರವಾಸ ಕಥನವಾದ 'ಸೈಲೆಂಟ್ ವ್ಯಾಲಿಯ ಮಡಿಲಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪ್ರಯಾಣ' ಎಂಬುದರ ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಭಾಗವನ್ನು ನೀವೀಗ ಓದಿರುವಿರಲ್ಲವೇ ?

ಜೀವವೈವಿಧ್ಯದಿಂದ ಸಮೃದ್ಧವಾಗಿರುವ ಸೈಲೆಂಟ್ ವ್ಯಾಲಿಯು ಪಶ್ಚಿಮ ಘಟ್ಟಗಳ ಪರ್ವತ ಶ್ರೇಣಿಯ ಭಾಗವಾಗಿದೆ.

ಪಶ್ಚಿಮ ಘಟ್ಟವು ಅರೇಬಿಯನ್ ಸಮುದ್ರಕ್ಕೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿರುವ ಭಾರತೀಯ ಪರ್ಯಾಯ ದ್ವೀಪದ ಪಶ್ಚಿಮ ಅಂಚಿನಲ್ಲಿರುವ ಪರ್ವತ ಶ್ರೇಣಿಯಾಗಿದೆ.

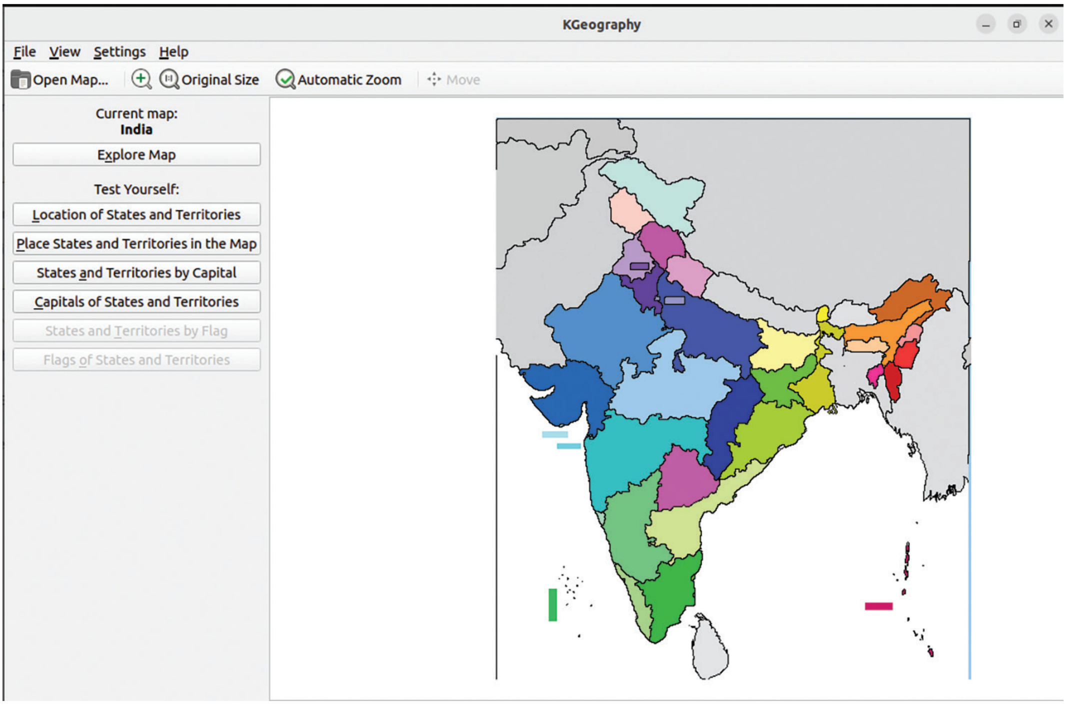
ಕೇರಳವಲ್ಲದೆ ಬೇರೆ ಯಾವೆಲ್ಲಾ ರಾಜ್ಯಗಳು ಪಶ್ಚಿಮ ಘಟ್ಟಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ ಎಂದು ನಿಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆಯೇ?

ನಾವು ಪರಿಶೀಲಿಸೋಣ.

ಪಶ್ಚಿಮ ಘಟ್ಟವು ನೆಲೆಗೊಂಡಿರುವ ರಾಜ್ಯಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯಲು ಭೂಪಟಗಳು ಸಹಾಯಕವಾಗಿವೆ ಎಂದು ನಮಗೆ ತಿಳಿದಿದೆ.

ನಾವು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವ ಭೂಪಟಗಳ ಹೊರತಾಗಿ, ಭೂಗೋಳಶಾಸ್ತ್ರದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕಾಗಿ ಇಂದು ಡಿಜಿಟಲ್ ಭೂಪಟಗಳೂ ವ್ಯಾಪಕವಾಗಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿವೆ.

ನಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯು ಒಂದು ಡಿಜಿಟಲ್ ಮ್ಯಾಪ್ ಆಗಿದ್ದು ಅದು ನಮಗೆ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡುತ್ತದೆ.



ಚಿತ್ರ 7.1 ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ವಿಂಡೋ

ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ

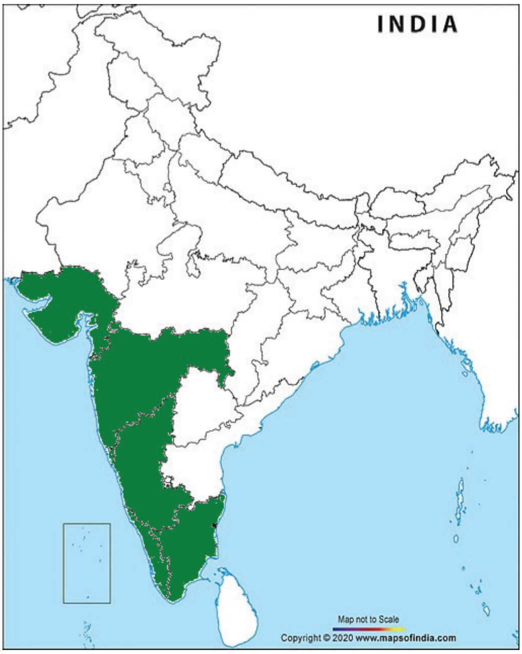
ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಎನ್ನುವುದು ಭೂಗೋಳಶಾಸ್ತ್ರದ ಕಲಿಕೆಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವ ಒಂದು ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಆಗಿದೆ. ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ದೇಶದ ಗಡಿಗಳು, ಧ್ವಜಗಳು, ರಾಜ್ಯಗಳ ಹೆಸರುಗಳು, ಅವುಗಳ ರಾಜಧಾನಿಗಳು, ಜಿಲ್ಲೆಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಹಲವು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಸ್ವಯಂ-ಕಲಿಕೆಗೆ ಉಪಯುಕ್ತವಾದ ಗೇಮ್‌ಗಳೂ ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿದೆ.

ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ, ಪಶ್ಚಿಮ ಘಟ್ಟ ನೆಲೆಗೊಂಡಿರುವ ರಾಜ್ಯಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸೋಣವೇ?

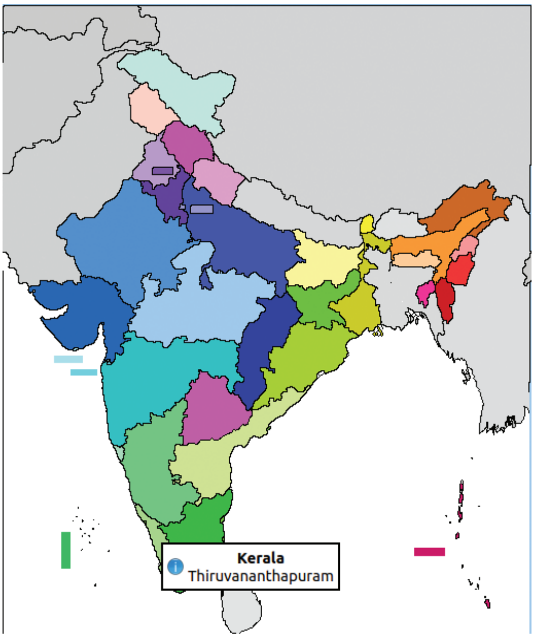
ಸಹ್ಯಾದ್ರಿಯ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ತಿಳಿಯೋಣ

ನೀಡಿರುವ ಭೂಪಟಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿರಿ. ಮೊದಲ ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ (ಚಿತ್ರ 7.2), ಪಶ್ಚಿಮ ಘಟ್ಟ ನೆಲೆಗೊಂಡಿರುವ ರಾಜ್ಯಗಳನ್ನು ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಯಾವೆಲ್ಲಾ ರಾಜ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಪಶ್ಚಿಮ ಘಟ್ಟವು ವ್ಯಾಪಿಸಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಭೂಪಟವನ್ನು ನೋಡಿ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಿರಿ.



ಚಿತ್ರ 7.2 ಪಶ್ಚಿಮ ಘಟ್ಟಗಳು ನೆಲೆಗೊಂಡಿರುವ ರಾಜ್ಯಗಳು



ಚಿತ್ರ 7.3 ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯ ಭಾರತದ ಭೂಪಟ

ಎರಡನೇ ಚಿತ್ರ(ಚಿತ್ರ7-3)ವು ನಿಮ್ಮ ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಲಾದ ಭಾರತದ ಭೂಪಟವನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ. ಪಶ್ಚಿಮ ಘಟ್ಟವು ನೆಲೆಗೊಂಡಿರುವ ರಾಜ್ಯಗಳ ಕುರಿತು ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ನಲ್ಲಿರುವ ಭೂಪಟವು ಒದಗಿಸುತ್ತದೆ. ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯ ಸಹಾಯದಿಂದ ಮೊದಲ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಲಾದ ರಾಜ್ಯಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ರಾಜಧಾನಿಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಪಟ್ಟಿ 7.1 ನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯಲ್ಲಿ ರಾಜಧಾನಿಯನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯೋಣ

ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ತೆರೆದು ಭಾರತದ ಭೂಪಟವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿರಿ.

ರಾಜ್ಯದ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ. ರಾಜ್ಯದ ಹೆಸರು ಮತ್ತು ರಾಜಧಾನಿಯು ಗೋಚರಿಸುವುದು.

ರಾಜ್ಯದ ಹೆಸರು	ರಾಜಧಾನಿ

ಪಟ್ಟಿ 7.1 ರಾಜಧಾನಿಗಳ ಪಟ್ಟಿ

ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯಲ್ಲಿ ಭೂಪಟವನ್ನು ತೆರೆಯಲು

- ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ತೆರೆಯಿರಿ.
- ಒಂದು ಭೂಪಟವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯಲ್ಲಿ Open Map ಓಪ್ಷನಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ತೆರೆದು ಬರುವ Choose Map to Use → Kgeography ವಿಂಡೋದಿಂದ ಭೂಪಟವನ್ನು ಆರಿಸಿ ತೆರೆಯಿರಿ.

ಪ್ರಶ್ನೋತ್ತರ ಆಟವಾಡೋಣ

ಪಶ್ಚಿಮ ಘಟ್ಟಗಳು ವ್ಯಾಪಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ರಾಜ್ಯಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ರಾಜಧಾನಿಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿರುವೆವಲ್ಲವೇ? ಇನ್ನು ಕೇರಳದ ಜಿಲ್ಲೆಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪ್ರಶ್ನೋತ್ತರವನ್ನು ನೋಡೋಣವೇ? ಇದನ್ನು ಆಡುವುದು ಹೇಗೆ?

- ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯಲ್ಲಿ ಕೇರಳದ ಭೂಪಟವನ್ನು ತೆರೆಯಿರಿ. (ಭಾರತದ ನಕ್ಷೆಯನ್ನು ತೆರೆಯುವಂತೆಯೇ Open Map ಸೌಲಭ್ಯವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ Keralam ಎಂದು Search ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಅದನ್ನು ತೆರೆಯಿರಿ).
- Test Yourself ಎಂಬ ವಿಭಾಗದಿಂದ Location of District ಎಂಬ ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಆಡಲು ಬಯಸುವ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಆರಿಸಿ OK ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಎಡಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕೆಳಗೆ ಕಾಣುವ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಹೆಸರನ್ನು ಗಮನಿಸಿರಿ.
- ಭೂಪಟದಲ್ಲಿ ಆ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

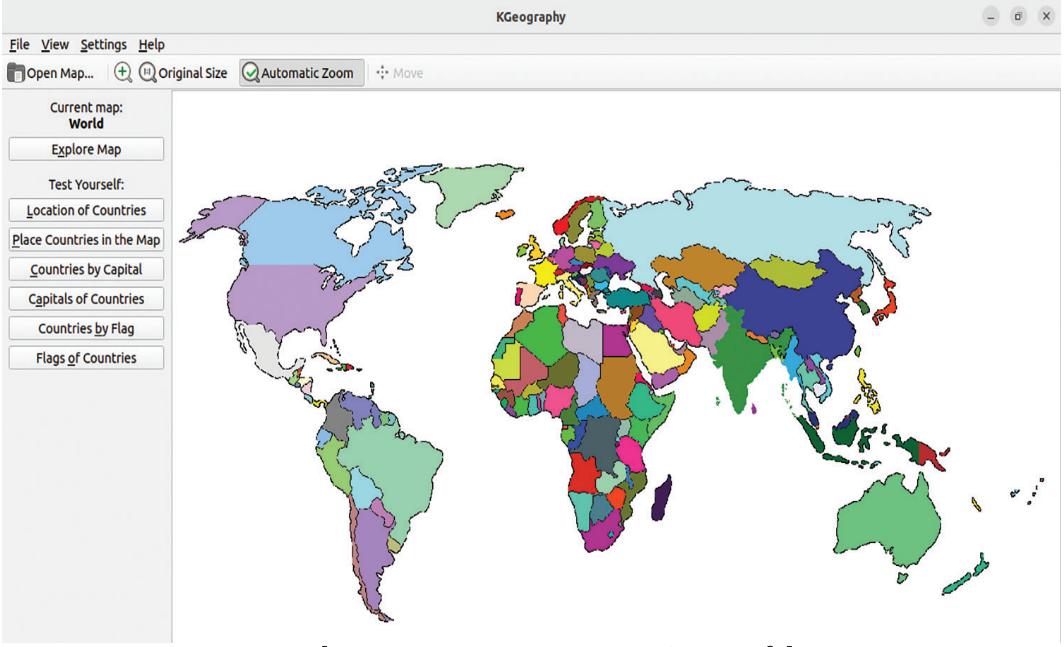
ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು

ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ತೆರೆಯಿರಿ. Settings ಮೆನುವಿನ Configure Language ನ್ನು ಆರಿಸಿರಿ. ಮುಂದೆ ತೆರೆದು ಬರುವ ವಿಂಡೋದಿಂದ Primary Language ನಲ್ಲಿ ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯ ಭಾಷೆಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು.

- ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದ್ದು ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರವಾಗಿದ್ದರೆ "ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರ" (Correct Answers) ಎಂಬ ಭಾಗವು ಹಸಿರು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲ್ಪಡುವುದು. ಉತ್ತರವು ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದರೆ ಈ ಭಾಗವು ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲ್ಪಡುವುದು.
- ನಂತರ ಇನ್ನೊಂದು ಜಿಲ್ಲೆಯ ಹೆಸರು ಕಾಣಿಸುವುದು. ಈಗಾಗಲೇ ಮಾಡಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಆವರ್ತಿಸಿರಿ.
- ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು ಕೊನೆಗೊಳ್ಳುವವರೆಗೆ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮುಂದುವರಿಸಿರಿ.

ಗಾತ್ರವನ್ನು ಕ್ರಮೀಕರಿಸೋಣ

K-Geography ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ಕೀಬೋರ್ಡ್‌ನ ಕಂಟ್ರೋಲ್ ಕೀಯನ್ನು ಒತ್ತಿಹಿಡಿದು ಮೌಸ್‌ನ ಸ್ಕ್ರಾಲ್ ವೀಲನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಭೂಪಟಗಳ ಗಾತ್ರವನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು. ಭೂಪಟವನ್ನು ಅದರ ಮೂಲ ಗಾತ್ರಕ್ಕೆ ತರಲು, view ಮೆನುವಿನಿಂದ "Original size" ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದರೆ ಸಾಕು.



ಚಿತ್ರ 7.4 ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯಲ್ಲಿ ಜಾಗತಿಕ ಭೂಪಟವನ್ನು ತೆರೆದಾಗ

ನಮ್ಮ ನೆರೆಹೊರೆಯವರು

ನಮ್ಮ ದೇಶವು ಹಲವು ದೇಶಗಳೊಂದಿಗೆ ಸುದೀರ್ಘ ಗಡಿಯನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ ದೊಡ್ಡ ದೇಶವಾಗಿದೆ. ನಮ್ಮ ದೇಶದ ಗಡಿಯಲ್ಲಿರುವ ದೇಶಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯ ಸಹಾಯದಿಂದ

ಕಂಡುಹಿಡಿಯಬಹುದೇ?

- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....
- ....

ಇನ್ನಷ್ಟು ತಿಳಿಯಲು...

ದೇಶ/ರಾಜ್ಯದ ಕುರಿತು ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾಹಿತಿಗಾಗಿ ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನ ಭೂಪಟಗಳಿಂದ ವಿಕಿಪೀಡಿಯ ಪುಟಗಳಿಗೆ ಲಿಂಕ್‌ಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಲಭಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಲು,

- K-Geography ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನಲ್ಲಿ ತೆರೆದ ಭೂಪಟದ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಭೂಪಟದ ಹೆಸರನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಬೋಕ್ಸ್ ಗೋಚರಿಸುವುದು.
- ಈ ಬೋಕ್ಸಿನೊಳಗಿರುವ ನೀಲಿ ವೃತ್ತದ ಮೇಲೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಆ ದೇಶ ಅಥವಾ ರಾಜ್ಯದ ವಿಕಿಪೀಡಿಯ ಪುಟಕ್ಕೆ ತಲಪಬಹುದು (ಕಂಪ್ಯೂಟರ್‌ನಲ್ಲಿ ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಸಂಪರ್ಕದ ಅಗತ್ಯವಿದೆ).

ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡೋಣ

- ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನ ಸಹಾಯದಿಂದ ಈ ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ರಾಜ್ಯಗಳು ಯಾವುದೆಲ್ಲಾ ದೇಶಗಳೊಂದಿಗೆ ಗಡಿಯನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

ರಾಜ್ಯ	ಗಡಿಯನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡಿರುವ ನೆರೆದೇಶ
ಪಶ್ಚಿಮ ಬಂಗಾಳ	
ಸಿಕ್ಕಿಂ	
ಅರುಣಾಚಲ ಪ್ರದೇಶ	

- ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನ ಸಹಾಯದಿಂದ ಮಾಡಿ, ಕಂಡುಹಿಡಿದ ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ನೋಟ್ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ಬರೆಯಿರಿ.

  a) ಸಮುದ್ರ ತೀರವಿಲ್ಲದ ಭಾರತದ ರಾಜ್ಯಗಳು

  b) ಚೀನಾದೊಂದಿಗೆ ಗಡಿಯನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಂಡಿರುವ ರಾಜ್ಯಗಳು

ಮುಂದುವರಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

1. ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನ Test Yourself ಎಂಬ ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿರುವ ರಾಜ್ಯಗಳ ಮತ್ತು ಕೇಂದ್ರಾಡಳಿತ ಪ್ರದೇಶಗಳ ರಾಜಧಾನಿಗಳು (Capitals of States and UnionTerritories)ಎಂಬ ಗೇಮನ್ನು ಆಡಿ ನೋಡಿರಿ.

2. ಕೆಳಗೆ ನೀಡಿರುವ ದೇಶಗಳ ವಿಸ್ತೀರ್ಣವನ್ನು ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರಿನ ಸಹಾಯದಿಂದ ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ. (ಕೆ-ಜಿಯಾಗ್ರಫಿಯ ವಿಕಿಪೀಡಿಯ ಲಿಂಕುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿರಿ)

ದೇಶ	ವಿಸ್ತೀರ್ಣ
ಕೆನಡಾ	
ಯುನೈಟೆಡ್ ಸ್ಟೇಟ್ಸ್	
ಬ್ರೆಝಿಲ್	
ಅರ್ಜೆಂಟೀನಾ	
ಮೆಡಗಾಸ್ಕರ್	
ಆಸ್ಟ್ರೇಲಿಯಾ	

ಅಧ್ಯಾಯ ಎಂಟು

ಕಥೆ ಕೇಳೋಣ ಕಥೆ ಹೇಳೋಣ

ರಿಸ್ನ ಮತ್ತು ಮನೀಷಾ ಇಂದು ರೇಷ್ಮೆ ಸ್ಕರ್ಟ್ ಧರಿಸಿ ಆಗಮಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಶಾಲೆಯ ಓಣಂ ಆಚರಣೆಗಾಗಿ ಅವರ ತರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸುಂದರವಾದ ಪೂಕ್ಕಳಂ ರಚಿಸಿರುವರು. ಅಧ್ಯಾಪಿಕೆಗೂ ಪೂಕ್ಕಳಂ ಇಷ್ಟವಾಯಿತು. ಈಗ ಓಣಂ ಭೋಜನಕ್ಕಾಗಿ ಕಾದು ನಿಂತ ಸಮಯ. ಆಗ ಅಧ್ಯಾಪಿಕೆ ಎಲ್ಲರಲ್ಲೂ ಕೇಳಿದರು:

"ಓಣಂ ಭೋಜನದಲ್ಲಿ ನಿಮಗೆ ಇಷ್ಟವಾದ ಖಾದ್ಯ ಯಾವುದು?"

"ಪಾಯಸ, ಶರ್ಕರ ಉಪ್ಪೇರಿ, ಸಾಂಬಾರ್, ಅವಿಲ್, ಪುಳಿಂಚಿ..." ಉತ್ತರಗಳ ಸುರಿಮಳೆ.

"ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದನ್ನು ಮಾಡುವ ವಿಧಾನವನ್ನು ಯಾರಿಗಾದರೂ ಹೇಳಬಹುದೇ?"

ಅಧ್ಯಾಪಿಕೆಯ ಎರಡನೇ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಯಾರ ಬಳಿಯೂ ಉತ್ತರವಿರಲಿಲ್ಲ.

"ಆಹಾ, ಇದೆಲ್ಲಾ ನಮಗೆ ತಿಳಿದಿರಬೇಕಲ್ಲವೇ? ನಮ್ಮ ಭವ್ಯಳಿಗೆ ಇದೂ ಗೊತ್ತು".

"ಯಾರು ಟೀಚರ್ ಭವ್ಯಾ?" ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕುತೂಹಲವುಂಟಾವುಯಿತು.

ಇ-ಕ್ಯೂಬ್ ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಲ್ಯಾಂಗ್ವೇಜ್ ಲ್ಯಾಬ್

ಇ-ಕ್ಯೂಬ್ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಲ್ಯಾಂಗ್ವೇಜ್ ಲ್ಯಾಬ್ ಎಂಬುದು ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಭಾಷಾ ಕೌಶಲ್ಯಗಳನ್ನು ಸುಧಾರಿಸುವ ಸೋಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಆಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕಲಿಕಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಹಂತಗಳಲ್ಲಾಗಿ ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ. 5ನೇ ತರಗತಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು Level-3 ಯಲ್ಲಿವೆ. ಲ್ಯಾಂಗ್ವೇಜ್ ಲ್ಯಾಬ್ ಪ್ರವೇಶಿಸಲು ಒಂದು ಯೂಸರ್‌ನೇಮ್ ಮತ್ತು ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್ ಅಗತ್ಯವಿದೆ. 5A ತರಗತಿಯಲ್ಲಿನ ಮೊದಲ ಮಗುವಿನ ಯೂಸರ್‌ನೇಮ್ ಮತ್ತು ಪಾಸ್‌ವರ್ಡ್ 5a1 ಎಂದಾಗಿರುವುದು.

"ಭವ್ಯ ತನ್ನ ಅಜ್ಜಿಗೆ ರೈನ್‌ಬೋ ಸಾಂಬಾರ್ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಕಲಿಸಿದ ಬುದ್ಧಿವಂತ ಮಗು."

ಭವ್ಯಳ ಕಥೆ ಇ-ಕ್ಯೂಬ್ ಇಂಗ್ಲೀಷ್ ಲ್ಯಾಂಗ್ವೇಜ್ ಲ್ಯಾಬ್‌ನಲ್ಲಿದೆ, ಆ ಕಥೆ ಕೇಳಿದರೆ ಸಾಂಬಾರ್ ಮಾಡುವುದನ್ನು ನಿಮಗೂ ಕಲಿಯಬಹುದು ಎಂದು ಅಧ್ಯಾಪಿಕೆ ಹೇಳಿದಾಗ, ಆ ಕಥೆಯನ್ನು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ತಕ್ಷಣ ಕೇಳಬೇಕೆನಿಸಿತು. ಹಾಗಾದರೆ ನಾವೂ ಅದನ್ನೊಮ್ಮೆ ಕೇಳಿ ನೋಡೋಣ.

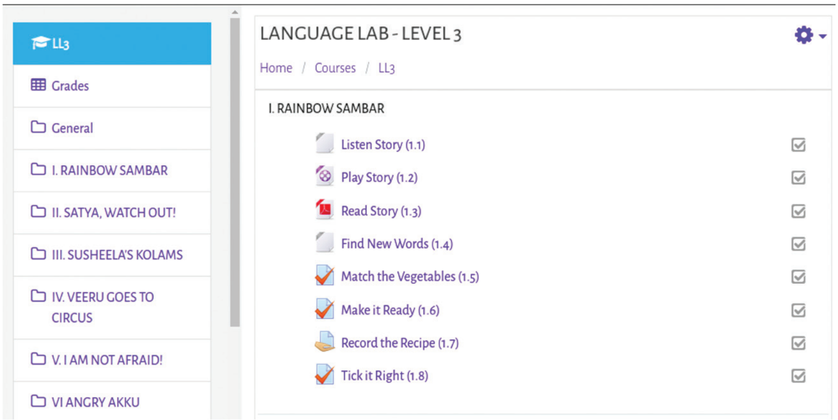
ಕಥೆ ಕೇಳೋಣ

ರಸವತ್ತಾದ ಕಥೆಗಳಿರುವ ಇ-ಕ್ಯೂಬ್ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಲ್ಯಾಂಗ್ವೇಜ್ ಲ್ಯಾಬನ್ನು ನಾವು ಈಗಾಗಲೇ ಪರಿಚಯಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇವೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತರಗತಿಗೆ ಅನುಸರಿಸಿ ವಿಭಿನ್ನ ಕಥೆಗಳಿವೆ. ಲೆವೆಲ್ ಮೂರರಲ್ಲಿ ಯಾವ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸೋಣ. ಅದರಲ್ಲಿ ಭವ್ಯಳ ಕಥೆಯನ್ನು ಹುಡುಕಿ ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಹಾಯದಿಂದ ತೆರೆಯಿರಿ.

ಚಿತ್ರ 8.1 ಲ್ಯಾಂಗ್ವೇಜ್ ಲ್ಯಾಬಿನ ಪ್ರಧಾನ ವಿಂಡೋ

ಇದರಿಂದ Rainbow Sambar ಎಂಬ ಕಥೆಯನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವಿರಲ್ಲವೇ?

ಈ ಕಥೆಯ ಕೆಳಗೆ ಇದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಹಲವಾರು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಅವುಗಳು ಯಾವುವೆಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಿರಿ.



ಚಿತ್ರ 8.2 ಇ-ಕ್ಯೂಬ್ : ಕಥೆಯನ್ನು ಆರಿಸುವ ವಿಂಡೋ

- ಕಥೆಯನ್ನು ಕೇಳಲು ಯಾವುದನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬೇಕು?
- ಆಯ್ಕೆಮಾಡುವಾಗ ಇರುವ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳು ಯಾವುವು?

ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾದ ಪಟ್ಟಿ 8.1ನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

Listen Story	ಕಥೆಯನ್ನು ಕೇಳೋಣ
Play Story	
Read Story	

ಪಟ್ಟಿ 8.1 ಇ-ಕ್ಯೂಬಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

ಕಥೆಯನ್ನು ಕೇಳುವಾಗ ಅದರ ಭಾವ ಪ್ರಕಟನೆಯೊಂದಿಗೆ ಅದನ್ನು ನೋಡಬಹುದಾದರೆ ಅದು ಹೆಚ್ಚು ಆಕರ್ಷಕವಾಗಿರಬಹುದಲ್ಲವೇ? ಅದಕ್ಕಾಗಿ Play Story (1.2) ಎಂಬ ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಬಹುದು.

ಕಥೆ ಕೇಳಿದಿರಲ್ಲವೇ? ನೀವು ಕೇಳಿದ ಈ ಕಥೆಯ ಮಂಡನೆಯಲ್ಲಿ ಆಕರ್ಷಕವಾದ ವಿಚಾರಗಳು ಯಾವುವು?

ಚಿತ್ರ 8.3 ಇ-ಕ್ಯೂಬ್; ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಪಟ್ಟಿ

- Expression of emotions
- Voice modulation
- ....

ಈಗ ನೀವು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯುವಿರಲ್ಲವೇ?

- ಭವ್ಯ ರೈನ್‌ಬೋ ಸಾಂಬಾರನ್ನು ತಯಾರಿಸಿದ್ದು ಹೇಗೆ?
- ಭವ್ಯ ತಯಾರಿಸಿದ ಸಾಂಬಾರಿನ ಪ್ರತ್ಯೇಕತೆಯೇನು?
- ರೈನ್‌ಬೋ ಬಣ್ಣದ ತರಕಾರಿಗಳು ಯಾವುವು?

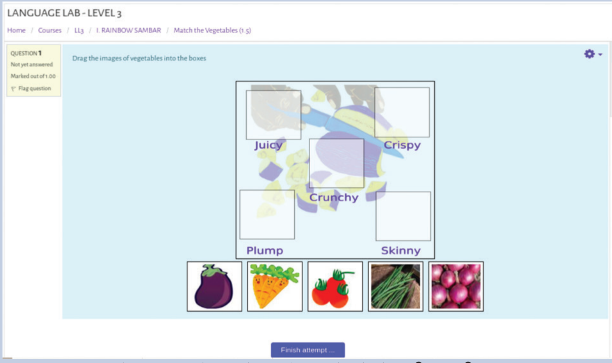
ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಒಂದು ಆಸಕ್ತಿದಾಯಕವಾದ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿ ನೋಡೋಣವೇ?

ತರಕಾರಿಗಳ ವಿಶೇಷತೆಗಳನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯೋಣ

Match the Vegetables (1.5) ಎಂಬ ಬಟನಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿದಾಗ ಲಭಿಸುವ ತರಕಾರಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ಅವು ಹೇಗಿರುವವುಗಳು ಎಂದು ಕಂಡುಹಿಡಿದು ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

Match the Vegetables ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡೋಣ

- Match the Vegetables (1.5) ಎಂಬ ಬಟನಿಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ತೆರೆದು ಬರುವ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ ತರಕಾರಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಅವುಗಳ ಪ್ರತ್ಯೇಕತೆಗಳಿಗನುಸಾರವಾಗಿ ಸರಿಯಾದ ಬೋಕ್ಸುಗಳಿಗೆ ಡ್ರ್ಯಾಗ್ ಮಾಡಿ ಸೇರಿಸಿರಿ.



ಚಿತ್ರ 8.4 ಸರಿಯಾದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ಸೇರಿಸೋಣ.

- ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಪೂರ್ಣಗೊಂಡಾಗ Finish attempt ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕೆಂದು ತೋರಿದರೆ, Return Attemptಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, Submit all and Finish ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಸಬ್‌ಮಿಟ್ ಮಾಡಬಹುದು.
- ಈಗ ನಾವು ಮಾಡಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಅಂಕಗಳನ್ನು ತೋರಿಸುವ ವಿಂಡೋ ಕಾಣಬಹುದು.

ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಿದ್ದೀರಲ್ಲವೇ? Crunchy ಮತ್ತು Jucy ಯ ನಡುವಿನ ವ್ಯತ್ಯಾಸವೇನು? ಕೆಳಗೆ ಬರೆಯಿರಿ.

....

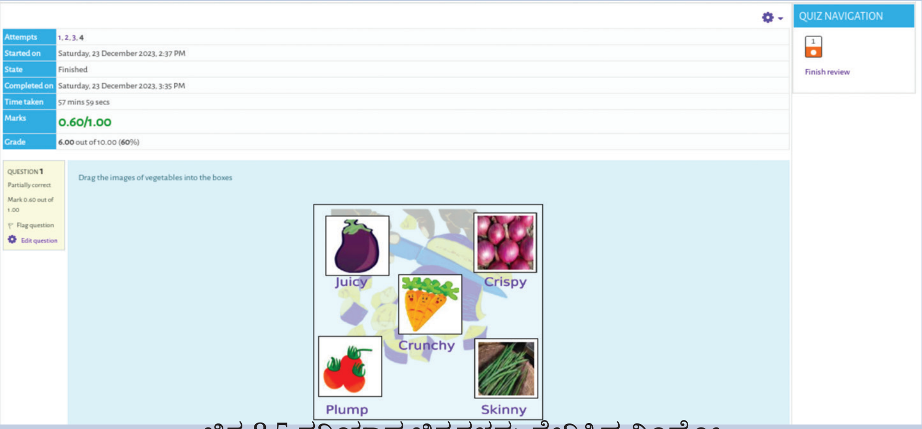
....

ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಸುಧಾರಿಸಲು

ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿದ ನಂತರ ಗೋಚರಿಸುವ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿ, ನಮ್ಮ ಉತ್ತರ ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ, ಅದಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾದ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತೇವೆ (10.00 out of 10.00 (100%). ಸಬ್‌ಮಿಟ್ ಮಾಡಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮತ್ತೆ ಉತ್ತಮಪಡಿಸಲೂ ಅವಕಾಶವಿದೆ.

ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪುನಃ ಮಾಡಲು

- ಇದಕ್ಕಾಗಿ, ಅಂಕಗಳು ಕಾಣಿಸುವ ವಿಂಡೋದಲ್ಲಿರುವ Finish review ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.



ಚಿತ್ರ 8.5 ಸರಿಯಾದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿದ ವಿಂಡೋ

- ಮುಂದಿನ ವಿಂಡೋವಿನಲ್ಲಿ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪುನಃ ಮಾಡಬಹುದು.

ವಿಧಾನವನ್ನು ಕಂಡುಹಿಡಿಯೋಣ

ಸಾಂಬಾರ್ ಮಾಡಲು ಅಗತ್ಯವಿರುವ ತರಕಾರಿಗಳು ಯಾವುವೆಲ್ಲಾ ಎಂದು ತಿಳಿಯಿತಲ್ಲವೇ? ಕಥೆ ಕೇಳಿದಾಗ ರೈನ್‌ಬೋ ಸಾಂಬಾರ್ ಹೇಗೆ ಮಾಡುವುದು ಎಂದು ಅರ್ಥವಾಯಿತೇ? ಅದನ್ನು ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸೋಣವೇ? ಸಂದೇಹವಿದ್ದರೆ, ಕಥೆಯನ್ನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಓದಿ ನಂತರ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು

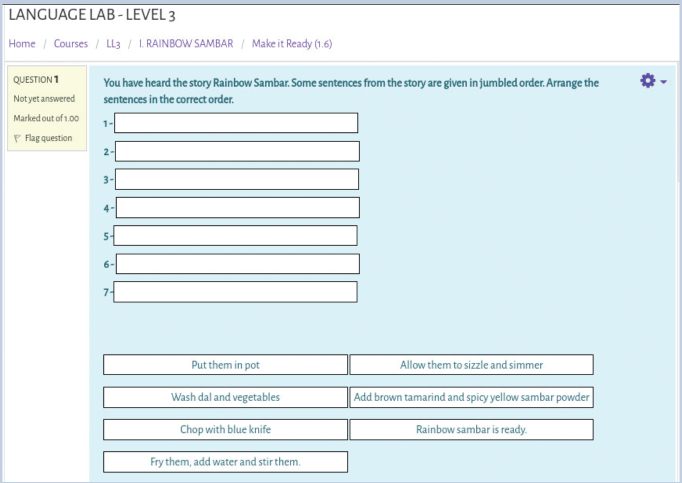
ಮಾಡಿರಿ. ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಲು Make it Ready (1.6) ಎಂಬ ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.

ರೈನ್‌ಬೋ ಸಾಂಬಾರ್ ಮಾಡುವ ವಿಧಾನ ಅರ್ಥವಾಯಿತಲ್ಲವೇ?

ಸಾಂಬಾರ್ ಮಾಡುವ ವಿಧಾನವನ್ನು ತಿಳಿಯಲು, ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಟಿಪ್ಪಣಿಯನ್ನು ಓದಿರಿ.

Make it Ready ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಾಡಲು

- Make it Ready (1.6) ಎಂಬ ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ತೆರೆದು ಬರುವ ವಿಂಡೋವಿನಲ್ಲಿ ಸಾಂಬಾರ್ ಮಾಡುವ ವಿಧಾನದ ಕ್ರಮವನ್ನು ಅಸ್ತವ್ಯಸ್ತವಾಗಿ ನೀಡಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವಾಕ್ಯವನ್ನು ಸರಿಯಾದ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಡ್ರ್ಯಾಗ್ ಮಾಡಿ ಬೋಕ್ಸಿಗೆ ಸೇರಿಸಿರಿ.

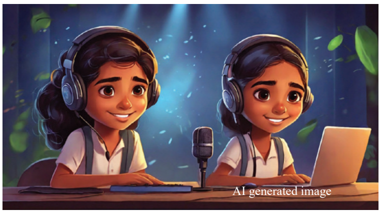


ಚಿತ್ರ 8.6 ಸರಿಯಾಗಿ ಕ್ರಮೀಕರಿಸೋಣ

- ಚಟುವಟಿಕೆಯು ಪೂರ್ತಿಯಾದರೆ Finish attempt ... ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಇನ್ನೊಮ್ಮೆ ಮಾಡಿ ನೋಡಬೇಕಿದ್ದರೆ Return to attempt ಗೆ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, Submit all and finish ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಸಬ್‌ಮಿಟ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಈಗ ನಾವು ಮಾಡಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಅಂಕವನ್ನು ತೋರಿಸುವ ವಿಂಡೋ ಕಾಣಬಹುದು.

ರೆಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡೋಣ

ನೀವು ಸಾಂಬಾರ್ ಮಾಡುವ ವಿಧಾನವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರುವಿರಲ್ಲವೇ? ಈಗ ನೀವು ಇದನ್ನು ಇತರರಿಗೆ ತಿಳಿಸಲು ಇದನ್ನು ರೆಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡಬೇಕು. ಲ್ಯಾಂಗ್ವೇಜ್ ಲ್ಯಾಬಿನಲ್ಲಿಯೇ ಇದನ್ನು ರೆಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುವ ಸೌಲಭ್ಯವೂ ಇದೆ.

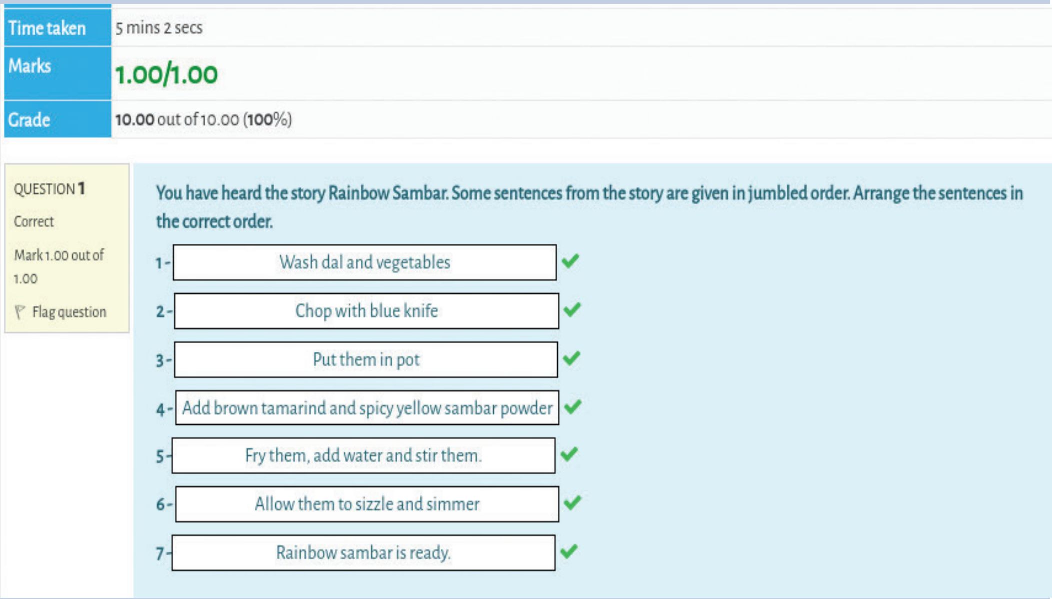


ರೆಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡುವಾಗ Voice Modulation ಬಹಳ ಮುಖ್ಯ ಎಂದು ನಾವು ತಿಳಿದಿದ್ದೇವೆ. ಆದುದರಿಂದ Record the Recipe (1.7) ಎಂಬ ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಅದನ್ನು ತೆರೆದು ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

ಭವ್ಯನ ಹಾಗೇ ನಿಮಗೂ ಇನ್ನು ರೈನ್‌ಬೋ ಸಾಂಬಾರ್ ಮಾಡಬಹುದಲ್ಲವೇ? ಈ ಕಥೆಯ ಬಾಕಿ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಯಾವುವೆಲ್ಲಾ ಎಂದು ಪರಿಶೀಲಿಸಿ ಅಧ್ಯಾಪಿಕೆಯ ಸಹಾಯದಿಂದ ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸುವಿರಲ್ಲವೇ.

ಆಡಿಯೋ ರೆಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡಲು

- ರೆಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡಲು Record the Recipe (1.7) ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡುವಾಗ ತೆರೆದು ಬರುವ ವಿಂಡೋವಿನಲ್ಲಿ Add submission ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಈಗ ಲಭಿಸುವ Editor ವಿಂಡೋದಿಂದ 🎙 ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- Record audio ವಿಂಡೋವಿನ Start recording ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ರೆಕಾರ್ಡಿಂಗ್ ನಡೆಸಿ ಪೂರ್ತಿಯಾಗುವಾಗ Stop recording (01:51) ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.



Time taken	5 mins 2 secs
Marks	1.00/1.00
Grade	**10.00** out of 10.00 (**100%**)

QUESTION **1**
Correct
Mark 1.00 out of 1.00
Flag question

You have heard the story Rainbow Sambar. Some sentences from the story are given in jumbled order. Arrange the sentences in the correct order.

1- Wash dal and vegetables ✔
2- Chop with blue knife ✔
3- Put them in pot ✔
4- Add brown tamarind and spicy yellow sambar powder ✔
5- Fry them, add water and stir them. ✔
6- Allow them to sizzle and simmer ✔
7- Rainbow sambar is ready. ✔

ಚಿತ್ರ 8.7 ರೆಕಾರ್ಡು ಮಾಡೋಣ.

- ರೆಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡಿದ ಭಾಗವನ್ನು ಸೇವ್ ಮಾಡಲು Attach recording ಎಂಬ ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿರಿ.
- ಲಭಿಸುವ Editor ವಿಂಡೋವಿನ Save changes ಬಟನ್ ಕ್ಲಿಕ್ ಮಾಡಿ ಸಬ್‌ಮಿಟ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಮೌಲ್ಯಮಾಪನ ಮಾಡೋಣ

- ಇ-ಕ್ಯೂಬ್ ಇಂಗ್ಲಿಷ್ ಲ್ಯಾಂಗ್ವೇಜ್ ಲ್ಯಾಬ್ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುವಾಗ ಯಾವೆಲ್ಲಾ ಹಂತಗಳನ್ನು ನೀವು ದಾಟಿರುವಿರಿ?

  a) ಕಥೆ ಆಲಿಸುವುದು b) ....

  c) .... d) ....

- ಆಡಿಯೋ ರೋಕಾರ್ಡು ಮಾಡುವಾಗ ಗಮನಿಸಬೇಕಾದ ಕೆಲವು ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಳಪಡದ್ದು ಯಾವುದು?

  ಎ) ಭಾವವನ್ನು ಮನಗಂಡು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿ ಮಾತನಾಡಿರಿ.

  ಬಿ) ಇತರ ಧ್ವನಿಗಳು ಒಳಗೊಳ್ಳದೆ ಮಾತನಾಡಿರಿ.

  ಸಿ) ಚಂದದ ಉಡುಗೆ ತೊಡುಗೆಗಳನ್ನು ತೊಟ್ಟು ಮಾತನಾಡಿರಿ.

  ಡಿ) ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅಭ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದ ನಂತರ ರೆಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡಿರಿ.

ಮುಂದುವರಿದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

1. "ಸತ್ಯ ಒಬ್ಬ ತುಂಟ ಮಗು. ಅವನಿಗೆ ಸುಮ್ಮನೆ ಒಂದು ಕಡೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಅಭ್ಯಾಸವಿಲ್ಲ. ಅಪ್ಪ, ಅಕ್ಕ ಮತ್ತು ತಾತ ಪದೇ ಪದೇ ಅವನಿಗೆ ಉಪದೇಶವನ್ನು ನೀಡುತ್ತಾರೆ". ಲ್ಯಾಂಗ್ವೇಜ್ ಲ್ಯಾಬ್‌ನಲ್ಲಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ 'Satya, Watch Out!' ಎಂಬ ಕಥೆಯನ್ನು ಓದಿ ರೆಕಾರ್ಡಿಂಗ್ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

2. ಅಜ್ಜ ಮತ್ತು ಅಜ್ಜಿ ಒಂದು ದಿನ ವೀರುವನ್ನು ಜಂಬೋ-ಬಂಬೋ ಸರ್ಕಸ್‌ಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋದರು. ಸರ್ಕಸ್ ನೋಡಿದ ವೀರೂ ಮನೆಗೆ ಬಂದು ಮನೆಯವರಿಗಾಗಿ ಒಂದು ಅದ್ದೂರಿ ಸರ್ಕಸ್ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮವನ್ನು ಮಾಡಿದನು. ಅದು ಏನು ಎಂದು ತಿಳಿಯಬೇಕಲ್ಲವೇ? ಲ್ಯಾಂಗ್ವೇಜ್ ಲ್ಯಾಬಿನಲ್ಲಿರುವ Veeru Goes to the Circus ಎಂಬ ಕಥೆಯನ್ನು ಓದಿರಿ. ನಂತರ ಅಧ್ಯಾಪಿಕೆಯ ಸಹಾಯದಿಂದ ಈ ಕಥೆಯಲ್ಲಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಪೂರ್ತಿಗೊಳಿಸಿರಿ.

❖❖❖

ಭಾರತದ ಸಂವಿಧಾನ

ಭಾಗ IV ಕ

ಮೂಲಭೂತ ಕರ್ತವ್ಯಗಳು

51ಕ. ಮೂಲಭೂತ ಕರ್ತವ್ಯಗಳು - ಈ ಕೆಳಗಿನವುಗಳು ಭಾರತದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಪೌರನ ಕರ್ತವ್ಯಗಳಾಗಿವೆ:

(ಕ) ಸಂವಿಧಾನವನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದು, ಅದರ ಆದರ್ಶಗಳನ್ನು, ಸಂಸ್ಥೆಗಳನ್ನು, ರಾಷ್ಟ್ರಧ್ವಜವನ್ನು ಮತ್ತು ರಾಷ್ಟ್ರಗೀತೆಯನ್ನು ಗೌರವಿಸುವುದು;

(ಖ) ನಮ್ಮ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ ಸಂಗ್ರಾಮಕ್ಕೆ ಸ್ಫೂರ್ತಿದಾಯಕವಾದ ಉದಾತ್ತ ಆದರ್ಶಗಳನ್ನು ಘೋಷಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅನುಸರಿಸುವುದು;

(ಗ) ಭಾರತದ ಸಾರ್ವಭೌಮತೆಯನ್ನು, ಏಕತೆಯನ್ನು ಮತ್ತು ಅಖಂಡತೆಯನ್ನು ಗೌರವಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಸಂರಕ್ಷಿಸುವುದು;

(ಘ) ದೇಶವನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಲು ಮತ್ತು ರಾಷ್ಟ್ರಕ್ಕೆ ಸೇವೆ ಸಲ್ಲಿಸಲು ಕರೆ ಬಂದಾಗ ಅದನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದು;

(ಙ) ಧಾರ್ಮಿಕ, ಭಾಷಿಕ ಮತ್ತು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಅಥವಾ ಜಾತಿ ಪಂಗಡಗಳ ಭಿನ್ನತೆಗಳಿಂದ ಅತೀತವಾಗಿ ಭಾರತದ ಎಲ್ಲ ಜನತೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮರಸ್ಯವನ್ನು ಮತ್ತು ಭ್ರಾತೃತ್ವದ ಭಾವನೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದು, ಸ್ತ್ರೀಯರ ಗೌರವಕ್ಕೆ ಕುಂದುಂಟು ಮಾಡುವ ಆಚರಣೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡುವುದು;

(ಚ) ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಭವ್ಯ ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಗೌರವಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಕಾಪಾಡುವುದು;

(ಛ) ಅರಣ್ಯಗಳು, ಸರೋವರಗಳು, ನದಿಗಳು ಮತ್ತು ವನ್ಯಜೀವಿಗಳು ಸೇರಿದಂತೆ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಪರಿಸರವನ್ನು ಸಂರಕ್ಷಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ ಮಾಡುವುದು, ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಅನುಕಂಪ ತೋರಿಸುವುದು;

(ಜ) ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮನೋಭಾವ, ಮಾನವೀಯತೆ, ಜಿಜ್ಞಾಸೆ ಮತ್ತು ಸಾಧಾರಣ ಪ್ರವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದು;

(ಝ) ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಸೊತ್ತನ್ನು ರಕ್ಷಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಹಿಂಸೆಯನ್ನು ತ್ಯಜಿಸುವುದು;

(ಞ) ರಾಷ್ಟ್ರವು ನಿರಂತರವಾಗಿ ಸಾಧನೆ ಮತ್ತು ಸಿದ್ಧಿಯ ಔನ್ನತ್ಯಕ್ಕೆ ತಲಪಲು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಎಲ್ಲ ಕಾರ್ಯಕ್ಷೇತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಮಾಣಿಕವಾಗಿ ಶ್ರಮಿಸುವುದು;

(ಟ) ಆರು ಮತ್ತು ಹದಿನಾಲ್ಕು ವರ್ಷಗಳ ನಡುವಣ ತನ್ನ ಮಕ್ಕಳಿಗೋ, ತನ್ನ ರಕ್ಷಣೆಯಲ್ಲಿರುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೋ ಆಯಾ ಸಂದರ್ಭಾನುಸಾರ ಹೆತ್ತವರೋ ರಕ್ಷಕರೋ ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸಕ್ಕಿರುವ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವುದು;

ಮಕ್ಕಳ ಹಕ್ಕು

ಪ್ರೀತಿಯ ಮಕ್ಕಳೇ,

ನಿಮ್ಮ ಹಕ್ಕುಗಳ ಕುರಿತು ತಿಳಿಯಬೇಕಲ್ಲವೇ? ಹಕ್ಕುಗಳ ಕುರಿತಾಗಿರುವ ತಿಳುವಳಿಕೆಯು ನಿಮ್ಮ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆ, ಸಂರಕ್ಷಣೆ, ಸಾಮಾಜಿಕ ನ್ಯಾಯ ಎಂಬಿವುಗಳನ್ನು ಖಾತರಿಪಡಿಸಲು ಪ್ರೇರಣೆಯನ್ನೂ ಪ್ರಚೋದನೆಯನ್ನೂ ನೀಡುತ್ತದೆ. ನಿಮ್ಮ ಹಕ್ಕುಗಳನ್ನು ಸಂರಕ್ಷಿಸಲು ಈಗ ಒಂದು ಆಯೋಗವು ಕಾರ್ಯಾಚರಿಸುತ್ತಿದೆ. 'ಕೇರಳ ಪ್ರಾಂತ್ಯ ಮಕ್ಕಳ ಹಕ್ಕು ಸಂರಕ್ಷಣ ಆಯೋಗ' ಎಂದು ಅದರ ಹೆಸರು. ನಿಮ್ಮ ಹಕ್ಕುಗಳು ಯಾವುವು ಎಂದು ನೋಡೋಣ.

- ವಾಕ್ ಮತ್ತು ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ
- ಜೀವ ಮತ್ತು ವ್ಯಕ್ತಿ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯದ ರಕ್ಷಣೆ
- ಪರಿಪೂರ್ಣವಾದ ಬದುಕು ಹಾಗೂ ವಿಕಾಸದ ಹಕ್ಕು
- ಜಾತಿ, ಮತ, ವರ್ಗ, ವರ್ಣ ಎಂಬ ಚಿಂತನೆಗಳನ್ನುಮೀರಿ ಗೌರವಿಸಲ್ಪಡುವ ಮತ್ತು ಅಂಗೀಕರಿಸಲ್ಪಡುವ ಹಕ್ಕು
- ದೈಹಿಕ, ಮಾನಸಿಕ ಹಾಗೂ ಲೈಂಗಿಕ ದೌರ್ಜನ್ಯಗಳಿಂದ ರಕ್ಷಣೆ ಪಡೆಯಲೂ ಶುಶ್ರೂಷೆ ಪಡೆಯಲೂ ಇರುವ ಹಕ್ಕು
- ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಿಕೆಯ ಹಕ್ಕು
- ಬಾಲ ಕಾರ್ಮಿಕತನದಿಂದ ಹಾಗೂ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಕೆಲಸಗಳಿಂದ ಬಿಡುಗಡೆ
- ಬಾಲ್ಯವಿವಾಹದಿಂದ ರಕ್ಷಣೆ
- ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಅರಿತುಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿ ಬದುಕುವ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ
- ನಿರ್ಲಕ್ಷ್ಯಕ್ಕೆ ಒಳಗಾಗದಂತೆ ಸಂರಕ್ಷಣೆ
- ಉಚಿತ ಹಾಗೂ ಕಡ್ಡಾಯ ಶಿಕ್ಷಣದ ಹಕ್ಕು.
- ಕಲಿಯಲೂ ಆಟವಾಡಲೂ ಇರುವ ಹಕ್ಕು
- ಪ್ರೀತಿ ಹಾಗೂ ರಕ್ಷಣೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸುವ ಕುಟುಂಬ ಹಾಗೂ ಸಮಾಜವನ್ನು ಪಡೆಯುವ ಹಕ್ಕು

ನಿಮ್ಮ ಕೆಲವು ಜವಾಬ್ದಾರಿಗಳು

- ಶಾಲೆ, ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಸೊತ್ತುಗಳನ್ನು ಹಾನಿ ಮಾಡದೆ ರಕ್ಷಿಸುವುದು.
- ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಗೂ ಕಲಿಕಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಶಿಸ್ತು ಪಾಲಿಸುವುದು.
- ಶಾಲಾ ಅಧಿಕಾರಿಗಳನ್ನು, ಅಧ್ಯಾಪಕರನ್ನು, ಹೆತ್ತವರನ್ನು ಹಾಗೂ ಸಹಪಾಠಿಗಳನ್ನು ಗೌರವಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಅಂಗೀಕರಿಸುವುದು.
- ಜಾತಿ, ಮತ, ವರ್ಗ, ವರ್ಣ ಇತ್ಯಾದಿ ಚಿಂತನೆ ಗಳನ್ನು ಮೀರಿ ಇತರರನ್ನು ಗೌರವಿಸಲೂ ಅಂಗೀಕರಿಸಲೂ ಸಿದ್ಧರಾಗುವುದು.

ಸಂಪರ್ಕಿಸಬೇಕಾದ ವಿಳಾಸ

ಕೇರಳ ಪ್ರಾಂತ್ಯ ಮಕ್ಕಳ ಹಕ್ಕು ಸಂರಕ್ಷಣ ಆಯೋಗ

'ಶ್ರೀ ಗಣೇಶ್', 'ಟಿ.ಸಿ. 14/2036, ವಾನ್ ರೋಸ್ ಜಂಕ್ಷನ್, ತಿರುವನಂತಪುರ-34

ಫೋನ್ : 0471-2326603

E-mail: childrightscpcr@kerala.gov.in, rtecpcr@kerala.gov.in

Website: www.kescpcrkerala.gov.in

ಮಕ್ಕಳ ಸಹಾಯವಾಣಿ : 1098, ಅಪರಾಧ ನಿಯಂತ್ರಣ : 1090, ನಿರ್ಭಯ : 1800 425 1400

ಕೇರಳ ಪೋಲೀಸ್ ಸಹಾಯವಾಣಿ : 0471-3243000/44000/45000

Online RTE Monitoring: www.nireekshana.org.in

online ***R.T.E Monitoring : www.nireekshana.org.in***