राजस्थान राज्य शैक्षिक अनुसंधान एवं प्रशिक्षण परिषद्, उदयपुर

आओ कम्प्यूटर सीखें

कक्षा-1

राजकीय विद्यालयों में निःशुल्क वितरण हेतु

भारत का संविधान

उद्देशिका

हम, भारत के लोग, भारत को एक सम्पूर्ण
प्रभुत्व-सम्पन्न समाजवादी पंथनिरपेक्ष लोकतंत्रात्मक
गणराज्य बनाने के लिए तथा उसके समस्त नागरिकों को:
सामाजिक, आर्थिक और राजनैतिक न्याय, विचार,
अभिव्यक्ति, विश्वास, धर्म और उपासना की स्वतंत्रता,
प्रतिष्ठा और अवसर की समता प्राप्त कराने के लिए,
तथा उन सब में व्यक्ति की गरिमा और
राष्ट्र की एकता और अखण्डता सुनिश्चित करने वाली
बंधुता बढ़ाने के लिए दृढ़संकल्प होकर
अपनी इस संविधान सभा में आज तारीख
26 नवंबर, 1949 ई. को एतद्द्वारा इस संविधान को
अंगीकृत, अधिनियमित और आत्मार्पित करते हैं।

कम्प्यूटर पर काम करते समय क्या करें और क्या न करें

करने योग्य

- आपकी कुर्सी की ऊंचाई ठीक से समायोजित होनी चाहिए।
- कम्प्यूटर का उपयोग करते समय आपको सीधे बैठना चाहिए।
- आपकी गर्दन को आराम देने के लिए मॉनिटर को आंखों के स्तर से कुछ इंच ऊपर रखा जाना चाहिए।
- समय-समय पर उठें और कुछ मिनट का ब्रेक लें।
- सुनिश्चित करें कि की-बोर्ड आपके सामने है।

नहीं करने योग्य

- कम्प्यूटर पर काम करते समय 30 मिनट से अधिक न बिताएं।
- बैठते समय अपने पैरों को क्रॉस करने से बचें क्योंकि इससे रक्त प्रवाह बाधित होता है।
- कोशिश करें कि कम्प्यूटर के किसी भी आंतरिक हिस्से को न छुएं क्योंकि उनमें बिजली होती है।
- अपनी स्क्रीन को कभी भी साबुन/रासायनिक क्लीनर और कागज़ के तौलिये से साफ़ न करें।
- सिस्टम चालू करने से पहले, चमक और कंट्रास्ट को न्यूनतम रखें और फिर उन्हें उचित सेटिंग पर बढ़ाएं।

अपने मोबाइल में एक ऐसा पिन / पासवर्ड सेट करें, जिसे याद रखना तो आपके लिए आसान हो, पर किसी अन्य के द्वारा उसका अनुमान लगाना मुश्किल हो।

 # जागरूक रहें, सुरक्षित रहें

राजस्थान राज्य शैक्षिक अनुसंधान एवं प्रशिक्षण परिषद्, उदयपुर

हर स्पर्श

सुरक्षा और देखभाल वाला नहीं होता ! इसके अंतर को पहचानें।

सुरक्षित स्पर्श

एक स्पर्श जिससे आपको ख़ुशी और प्यार मिलता है, आप सुरक्षित महसूस करते हैं।
उदाहरण: मित्रता के तौर पर हाथ मिलाना और पीठ थपथपाना आपको सुरक्षित महसूस कराते हैं।

असुरक्षित स्पर्श

वह स्पर्श जो आपको असहज महसूस कराता है, जिससे आपको असुविधाजनक, उदासी, डर, गुस्सा या भ्रम महसूस होता है। उदाहरण: जब कोई आपके निजी अंग को छूता है और आपसे इसे गुप्त रखने के लिए कहता है और/या आपको उपहार देता है ।

अगर आपको कोई गलत तरीके से स्पर्श करता है तो याद रखें:

उस व्यक्ति को मना करें

उस व्यक्ति से दूर सुरक्षित स्थान चले जायें

इस बात को किसी भरोसेमंद को बताएं

सचेत रहें। और तुरंत आवाज़ उठायें। यह व्यक्ति आपका परिवार का सदस्य या दोस्त भी हो सकता है

1098 पर कॉल करें। मदद मिलने तक आवाज़ उठाते रहें और आप सहायता के लिए

राजस्थान राज्य पाठ्य पुस्तक मण्डल,जयपुर

मानसिक स्वास्थ्य संबंधी निःशुल्क सलाह हेतु टोल फ्री नं. 14416 एवं 1800-89-14416

राजस्थान राज्य शैक्षिक अनुसंधान एवं प्रशिक्षण परिषद्,
उदयपुर, राजस्थान

आओ कम्प्यूटर सीखें
कक्षा – 1

संस्करण : 2024

© सर्वाधिकार सुरक्षित: राजस्थान राज्य शैक्षिक अनुसंधान एवं प्रशिक्षण परिषद्, उदयपुर द्वारा राजस्थान सरकार एवं पुस्तक निर्माण समिति के सहयोग से तैयार की गई इस पुस्तक के किसी अंश, चित्र, सामग्री का उपयोग एवं मुद्रण बिना किसी लिखित अनुमति के नहीं किया जा सकता है। इस संबंध में समस्त अधिकार आर.एस.सी.ई.आर.टी., उदयपुर के पास सुरक्षित है।

आमुख

राष्ट्रीय शिक्षा नीति 2020 में भारत के भविष्य की शैक्षिक आवश्यकताओं और आकांक्षाओं से जुड़े सम्पूर्ण क्षेत्रों और पहलुओं पर ध्यान केन्द्रित किया गया है। इसी क्रम में राष्ट्रीय शिक्षा नीति 2020 ने सूचना प्रौद्योगिकी और शिक्षा के लिए दूरदर्शी और व्यापक दृष्टिकोण को अपनाने पर जोर दिया है।

राष्ट्रीय शिक्षा नीति 2020 की क्रियान्विति में चरणबद्ध एवं योजनानुसार 'राजस्थान राज्य पाठ्यचर्या की रूपरेखा'(SCF) के निर्माण के बाद निष्पादन समिति के अध्यक्ष शासन सचिव महोदय के मार्गदर्शन में परिषद् द्वारा कक्षा एक से आठ तक के लिए कम्प्यूटर शिक्षा का पाठ्यक्रम निर्मित कर कम्प्यूटर शिक्षण हेतु पाठ्यपुस्तक तैयार करना वांछनीय एवं प्रासंगिक कदम है।

इस पुस्तक को तैयार करते हुए विशेष ध्यान रखा गया है कि यह पुस्तक सरल, सुरुचिपूर्ण एवं आकर्षक हो,जिससे विद्यार्थी इसके साथ आत्मीय-भाव महसूस कर सकेंगे और सीखे हुए उद्देश्यपूर्ण तकनीकी ज्ञान का प्रभावी उपयोग कर सकेंगे।

शासन सचिव महोदय के सतत एवं प्रभावी मार्गदर्शन से इस पुस्तक के निर्माण का कार्य समयबद्ध संपादित हो पाया, इस हेतु श्रीमान का आभार।

इस पुस्तक के निर्माण हेतु सामग्री संकलन एवं उपलब्ध कराने में जिन लेखकों एवं संस्थान ने जो प्रत्यक्ष–अप्रत्यक्ष सहयोग किया है,उनका आभार।

आशा ही नहीं पूर्ण विश्वास है कि 21वीं सदी के कौशलों को विकसित करने तथा भविष्य की अपेक्षाओं के अनुरूप विद्यार्थियों में तकनीकी समझ एवं दक्षता बढ़ाने हेतु यह पुस्तक सहयोगी होगी।

इस पुस्तक को और श्रेष्ठ एवं गुणवत्तापूर्ण बनाने के लिए परिषद् आपके बहुमूल्य सुझावों का सदैव स्वागत करती हैं।

निदेशक
राजस्थान राज्य शैक्षिक अनुसंधान एवं प्रशिक्षण परिषद्,
उदयपुर

पाठ्यपुस्तक निर्माण समिति

संरक्षक : निदेशक, आर.एस.सी.ई.आर.टी., उदयपुर

सह संरक्षक : सुरेन्द्र सिंह गौड़, अतिरिक्त निदेशक, आर.एस.सी.ई.आर.टी., उदयपुर

पाठ्यपुस्तक निर्माण एवं प्रबोधन समिति :

कैलाश चन्द्र तैली, प्रोफेसर एवं प्रभागाध्यक्ष-1, आर.एस.सी.ई.आर.टी., उदयपुर

कमलेन्द्र सिंह राणावत, प्रोफेसर-1, आयोजना, प्रबंधन एवं वित्त विभाग, आर.एस.सी.ई.आर.टी., उदयपुर

बन्ना राम रैगर, असिस्टेंट प्रोफेसर एवं प्रभारी अधिकारी, आर.एस.सी.ई.आर.टी., उदयपुर

तकनीकी परामर्श एवं पुस्तक समीक्षा समिति :

कमलेन्द्र सिंह राणावत, प्रोफेसर-1, नोडल अधिकारी असेसमेंट सेल, आर.एस. सी.ई आर.टी., उदयपुर

डॉ. मंजु मांडोत, निदेशक-डिपार्टमेंट ऑफ़ कंप्यूटर साइंस एंड आईटी JRN राजस्थान विद्यापीठ विश्वविद्यालय, उदयपुर

डॉ. अविनाश पंवार, निदेशक-डिपार्टमेंट ऑफ़ कंप्यूटर साइंस मो.ला.सु.वि.वि., उदयपुर

लेखक समिति :

1. डॉ.जयश्री माथुर, असिस्टेंट प्रोफेसर, आर.एस.सी.ई.आर.टी., उदयपुर
2. नरेंद्र श्रीमाल, उप प्राचार्य,असेसमेंट सेल , आर.एस.सी.ई.आर.टी., उदयपुर
3. सुरेश कुमार बिजारणिया, अध्यापक, असेसमेंट सेल, आर.एस.सी.ई.आर.टी. उदयपुर
4. गुंजन कुमार शर्मा, अध्यापक, रा.उ.प्रा.वि., बांकली कोठी, जोबनेर, जयपुर
5. योगेश मूंदडा क. अनुदेशक, रा.उ. मा. वि.बाड़ी , निम्बाहेड़ा, चित्तौड़गढ़
6. राहुल सिंह राठौड़, क. अनुदेशक, रा.उ. मा. वि. मरजीवी, निम्बाहेड़ा, चित्तौड़गढ़
7. नरेश कुमार चौधरी , क. अनुदेशक, रा.उ. मा. वि., बिसरासर, हनुमानगढ़

विषय-सूची

क्रं.सं.	अध्याय का नाम	पृष्ठ संख्या
अध्याय 1	कम्प्यूटर का परिचय Introduction to Computer	1-6
अध्याय 2	कम्प्यूटर क्या है ? What is Computer ?	7-12
अध्याय 3	कम्प्यूटर के भाग Parts of Computer	13-19
अध्याय 4	की-बोर्ड Keyboard	20-26
अध्याय 5	माउस Mouse	27-33
अध्याय 6	कम्प्यूटर के चित्र बनाना सीखें Let’s Draw in Computer	34-44

अध्याय 1

कम्प्यूटर का परिचय

Introduction to Computer

C12401

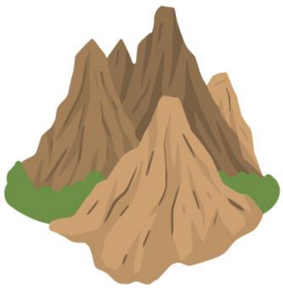
इस अध्याय में हम जानेंगे -

- कम्प्यूटर का परिचय।
- मशीन कैसे कार्य करती है ?

निम्नलिखित प्राकृतिक और मानव निर्मित वस्तुओं को देखिए -

1. प्राकृतिक -

पेड़



पहाड़

नदी

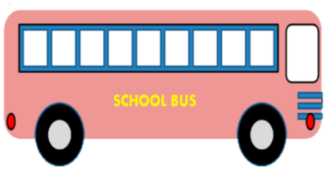
सूरज

पक्षी

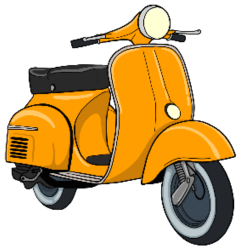
फूल

2. मानव निर्मित -

स्मार्ट टीवी



बस



स्कूटर

वॉशिंग मशीन

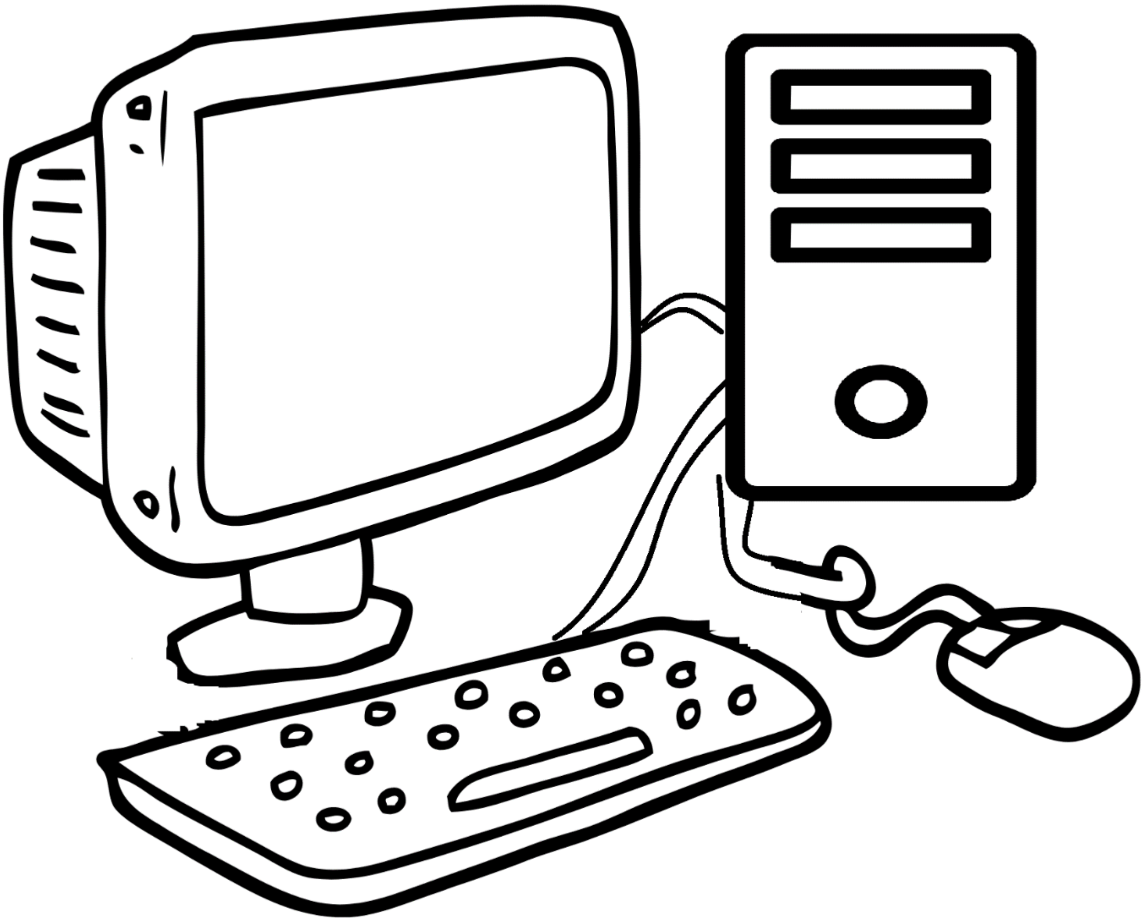
मोबाइल फोन

कम्प्यूटर

मशीन - वह उपकरण जो हमारे दैनिक जीवन के कार्यों को आसान बनाती है।

शिक्षक के लिए निर्देश -
शिक्षक विद्यार्थियों से प्राकृतिक और मानव निर्मित वस्तुओं के बारे में पूछें।

कम्प्यूटर -



कम्प्यूटर (Computer)

- कम्प्यूटर एक इलेक्ट्रॉनिक मशीन है, जो कई कार्यों को आसान बनाती है।

शिक्षक के लिए निर्देश -
शिक्षक विद्यार्थियों से ऊपर दिए गए कम्प्यूटर के चित्र में रंग भरवाएं और इसके बारे में चर्चा करें।

अभ्यास - 1

प्राकृतिक वस्तुओं को पहचान कर उन पर सही (✓) का निशान लगाएं।

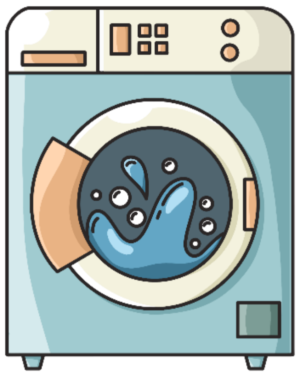
पेड़

मोबाइल फोन

नदी

ट्रैक्टर

पक्षी



वॉशिंग मशीन

अभ्यास - 2

मानव निर्मित वस्तुओं को पहचान कर उन पर सही (✓) का निशान लगाएं।

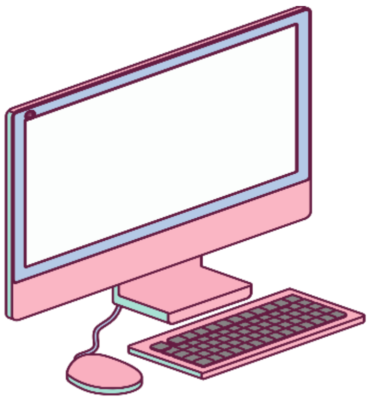
स्मार्ट टीवी ☐

पेड़ ☐

पक्षी ☐

बाघ ☐

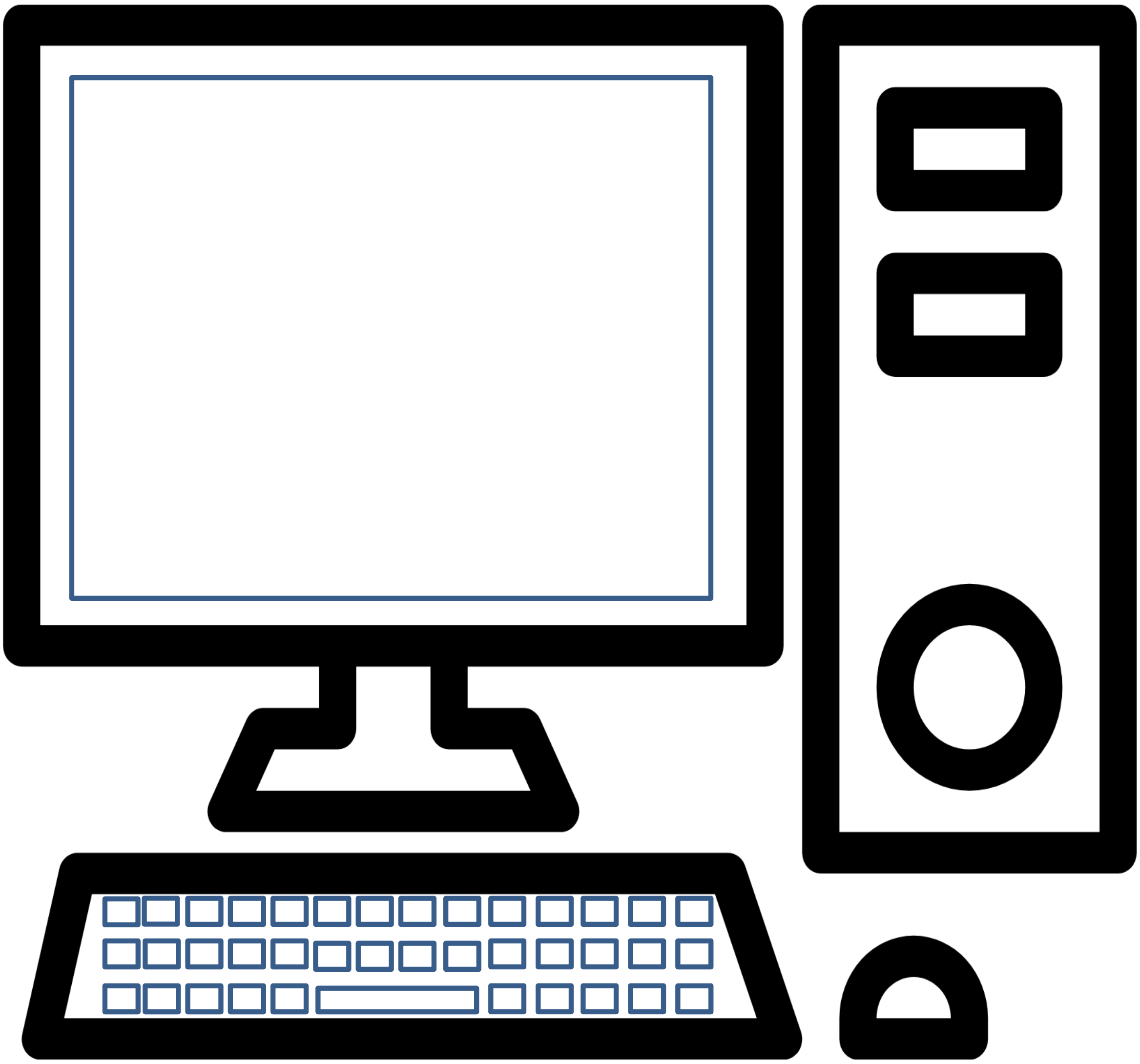
रोबोट ☐



कम्प्यूटर ☐

अभ्यास - 3

दिए गए कम्प्यूटर (Computer) के चित्र में रंग भरिए।



अध्याय
2

कम्प्यूटर क्या है?
What is Computer

C12402

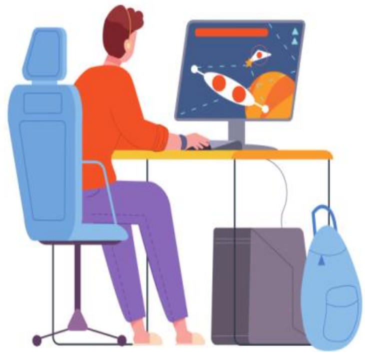
इस अध्याय में हम जानेंगे -

- कम्प्यूटर (Computer) क्या है ?
- कम्प्यूटर (Computer) के उपयोग।

चित्र को देखिए -

यह कम्प्यूटर (Computer) है।

कम्प्यूटर (Computer) का उपयोग अनेक कार्यों में किया जाता है, जैसे –

	चित्र बनाना (Drawing Picture)		गणना करना (Calculation)
	टाइपिंग (Typing)		विडियो देखना (Watching video)
	कविताएं सुनना (Listening Poems)		सूचना का आदान प्रदान करना (Sharing information)

शिक्षक के लिए निर्देश -

शिक्षक विद्यार्थियों से दैनिक जीवन के कार्यों में कम्प्यूटर (Computer) के उपयोग को समझाएं।

अभ्यास - 1

जो कार्य आप कम्प्यूटर (Computer) पर कर सकते हैं उन पर सही (✓) का निशान लगाएं।

चित्र बनाना

○

तैरना

○

गणना करना

○

साइकिल चलाना

○

कविताएं सुनना

○

टाइपिंग

○

अभ्यास - 2

चित्र को देखें कि क्या कार्य हो रहा है और मिलान कीजिए।

- कविताएं सुनना (Listening Poems)
- गणना करना (Calculation)
- पढ़ाना (Teaching)
- भोजन करना (Eating)

कम्प्यूटर (Computer) शिष्टाचार –

कुर्सी पर हमेशा सीधे बैठना चाहिए।

कम्प्यूटर (Computer) लैब में खाना या पेय पदार्थ नहीं ले जाना चाहिए।

कम्प्यूटर (Computer) लैब के अंदर न तो खेलना और न ही दौड़ना चाहिए।

अभ्यास - 3

बॉक्स से सही शब्द का चयन कर, रिक्त स्थान की पूर्ति कीजिए।

A. कम्प्यूटर (Computer) लैब में ना तो खेलें और ना ही ________ ।

बैठें
दौड़ें
पढ़ें

B. कम्प्यूटर (Computer) लैब में ना तो ______________ और ना ही पेय पदार्थ ले जाएं।

किताब
भोजन
पेंसिल

C. कम्प्यूटर (Computer) लैब में __________ बैठना चाहिए।

सीधे
टेढ़े
झुक कर

अध्याय 3

कम्प्यूटर के भाग

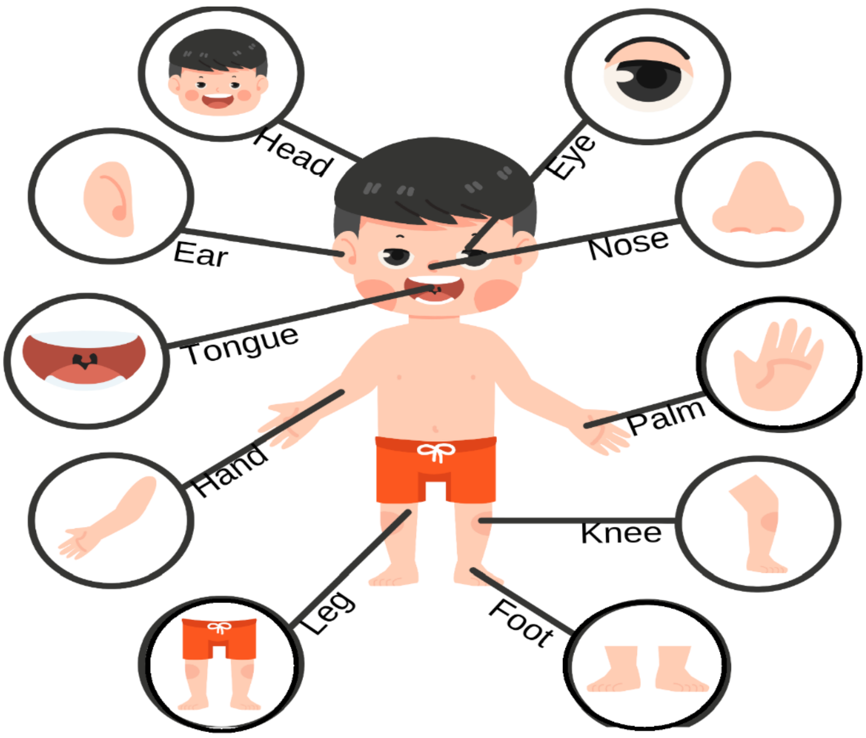
Parts of Computer

C12403

इस अध्याय में हम जानेंगे -

- ➤ कम्प्यूटर (Computer) के भाग।

मानव शरीर में कई अंग होते हैं। प्रत्येक अंग का कुछ विशेष कार्य होता है। जैसे -



- देखने के लिये आँखें।
- सूंघने के लिए नाक।
- काम करने के लिए हाथ।
- सुनने के लिए कान।
- चलने के लिए पैर।
- लिखने के लिए हाथ।

ठीक उसी प्रकार कम्प्यूटर के भी अलग - अलग भाग होते हैं। प्रत्येक भाग विशेष कार्य करता है।

आइए कम्प्यूटर के भागों पर नजर डालें -

शिक्षक के लिए निर्देश -

शिक्षक मानव शरीर के अंगों और कम्प्यूटर के भागों की तुलना करके विद्यार्थियों को समझाएँ।

कम्प्यूटर (Computer) के भाग -

1. मॉनिटर (Monitor) -

- मॉनिटर एक टेलीविजन सेट जैसा दिखता है।
- इसमें एक स्क्रीन होती है।

2.सीपीयू (CPU) -

जिस प्रकार सोचने और याद रखने के लिए मनुष्य के पास मस्तिष्क होता है। ठीक उसी प्रकार कम्प्यूटर में भी एक मस्तिष्क होता है, जिसे हम सीपीयू कहते हैं।

3.की-बोर्ड (Keyboard) -

की-बोर्ड में कई बटन होते हैं जिन्हें 'की' (Key) कहते हैं।

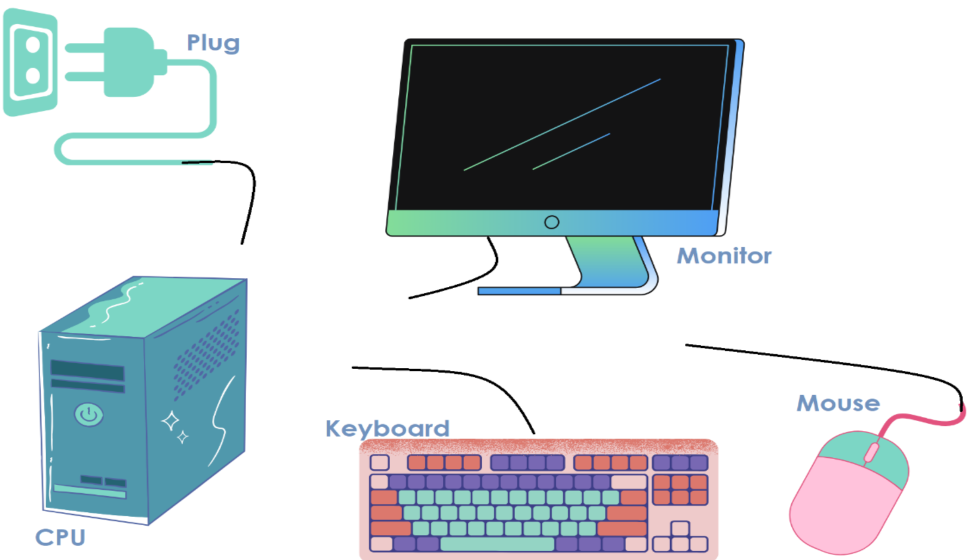
4. माउस (Mouse) -

वायर सहित माउस	वायर रहित माउस

माउस स्क्रीन पर मौजूद वस्तुओं को इंगित(Point) करता है। आप माउस का उपयोग करके चित्र भी बना सकते हैं।

अभ्यास - 1

चित्र में दी गई डिवाइस (Device) को तारों (Wires) से जोड़िए -



अभ्यास - 2

कम्प्यूटर के भागों को देखिए और उनके नाम लिखिए।

(i) M__N__T__R	(ii) M__U__E
(iii) C___U	(vi) C__M__UT__R

अभ्यास - 3

नीचे दिए गए शब्द के लिए अक्षर ढूंढें और उन पर गोला लगाएं।

COMPUTER

अध्याय 4

की- बोर्ड
Keyboard

C12404

इस अध्याय में हम जानेंगे -

➤ की-बोर्ड और इसकी कीज़ (Keys)

- की-बोर्ड क्या है ?
- विद्यार्थी की-बोर्ड (Keyboard) का चित्र देखें।

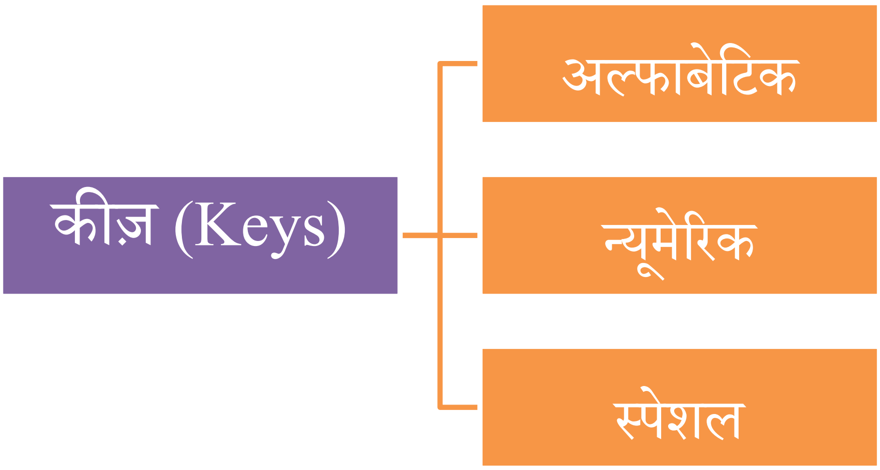
शिक्षक के लिए निर्देश -

शिक्षक विद्यार्थियों को भौतिक रूप से की-बोर्ड और उसकी कीज़ (Keys) को बताकर समझाएँ।

की-बोर्ड (Keyboard)

हम अपनी नोटबुक में लिखने के लिए पेंसिल का उपयोग करते हैं, उसी प्रकार कम्प्यूटर पर लिखने के लिए की-बोर्ड का उपयोग किया जाता है।

की-बोर्ड में तीन प्रकार की कीज़ (Keys) होती हैं।

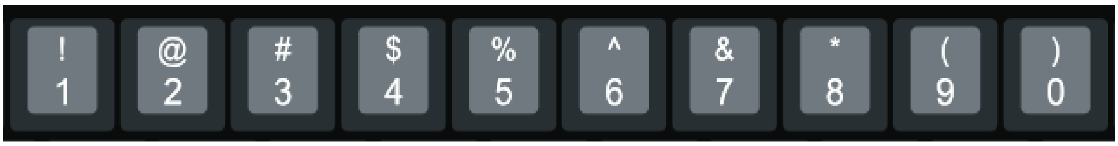


अल्फाबेटिक कीज़ (Alphabetic Keys) -

- की-बोर्ड पर अंग्रेजी वर्णमाला के 26 अक्षरों की कीज़ (Keys) होती है।
- इनकी सहायता से हम अक्षर और शब्द टाइप (Type) कर सकते हैं।

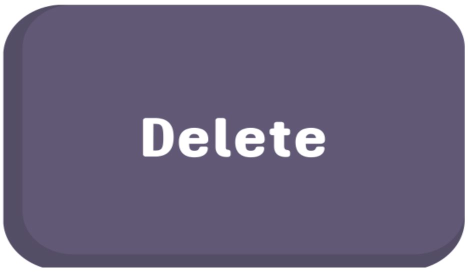
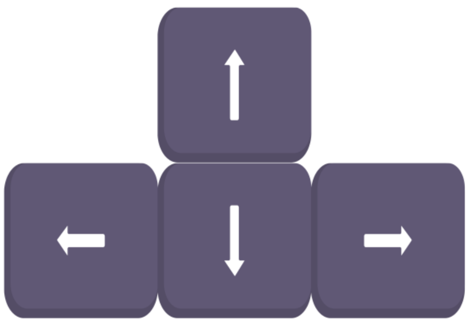
न्यूमेरिक कीज़ (Numeric Keys) -

• की -बोर्ड पर 10 संख्यात्मक कीज़ (Keys) होती हैं जो 0 से 9 तक होती हैं।



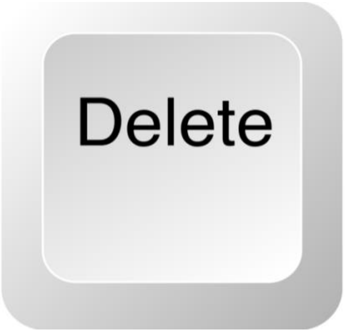
• इन कीज़ (Keys) से हम संख्याएँ टाइप कर सकते हैं।

स्पेशल कीज़ (Special Keys) -

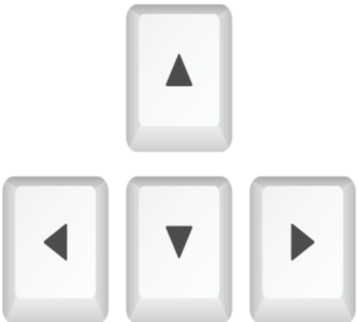
1. एंटर-की (Enter Key) - इसका उपयोग अगली पंक्ति (Line) में जाने के लिए किया जाता है।	
2. डिलीट-की(Delete Key) - इसका उपयोग आपकी स्क्रीन पर **कर्सर से बाद** के अक्षर या प्रतीक को मिटाने के लिए किया जाता है।	
3. बैकस्पेस-की (Backspace Key) - इसका उपयोग आपकी स्क्रीन पर **कर्सर से पहले** के अक्षर या प्रतीक को मिटाने के लिए किया जाता है।	
4. स्पेसबार-की (Spacebar Key) - इसका उपयोग दो शब्दों के बीच स्थान देने के लिए किया जाता है।	
5. नेविगेशन-की (Navigation Key) - इसका उपयोग कर्सर को ऊपर-नीचे और दाएँ-बाएँ ले जाने के लिए किया जाता है।	

अभ्यास - 1

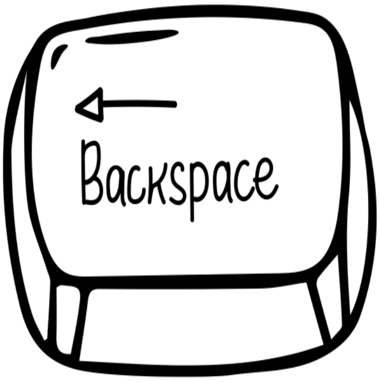
मिलान कीजिए।



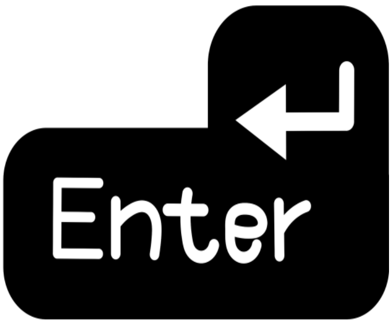
एंटर -की
(Enter Key)



डिलीट -की
(Delete Key)



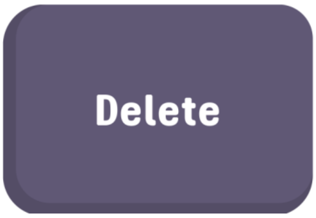
नेविगेशन -की
(Navigation Key)



बैकस्पेस -की
(Backspace Key)

अभ्यास - 2

चित्र को पहचानें और शिक्षक की सहायता से निम्नलिखित शब्दों को पूरा कीजिए।



De__e__e Key

B__c__sp__c__ Key

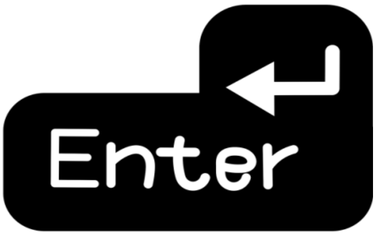
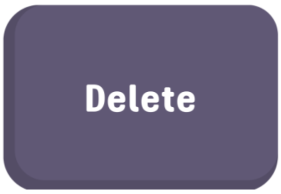
अभ्यास - 3

विकल्प पर सही (✓) का निशान लगाएं।

1. अल्फाबेटिक की (Alphabetic Key)

	☐
	☐

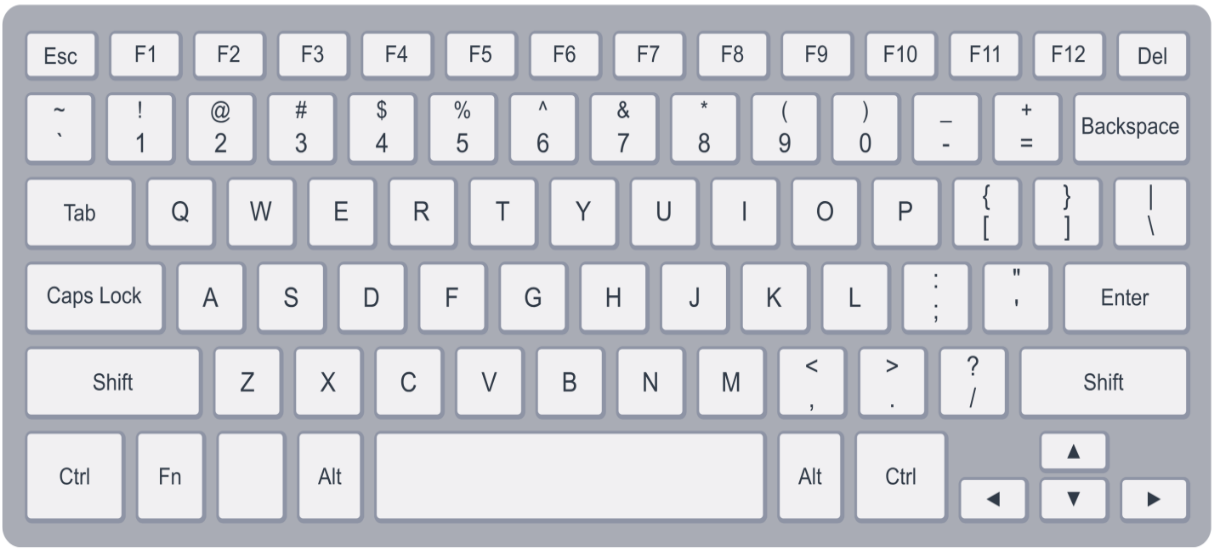
2. एंटर-की (Enter Key)

अभ्यास - 4

शिक्षक की सहायता से निर्देशानुसार Keys में रंग भरिए।

अल्फाबेटिक कीज़	न्यूमेरिक कीज़	स्पेसबार की	डिलीट की	एंटर की
गुलाबी	नीला	भूरा	लाल	हरा

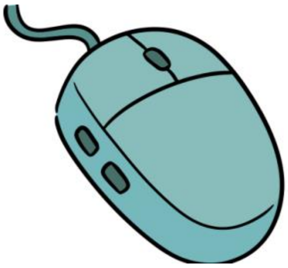


अध्याय 5

माउस

Mouse

C12405



इस अध्याय में हम जानेंगे -

- माउस (Mouse) क्या है ?
- माउस (Mouse) के उपयोग।

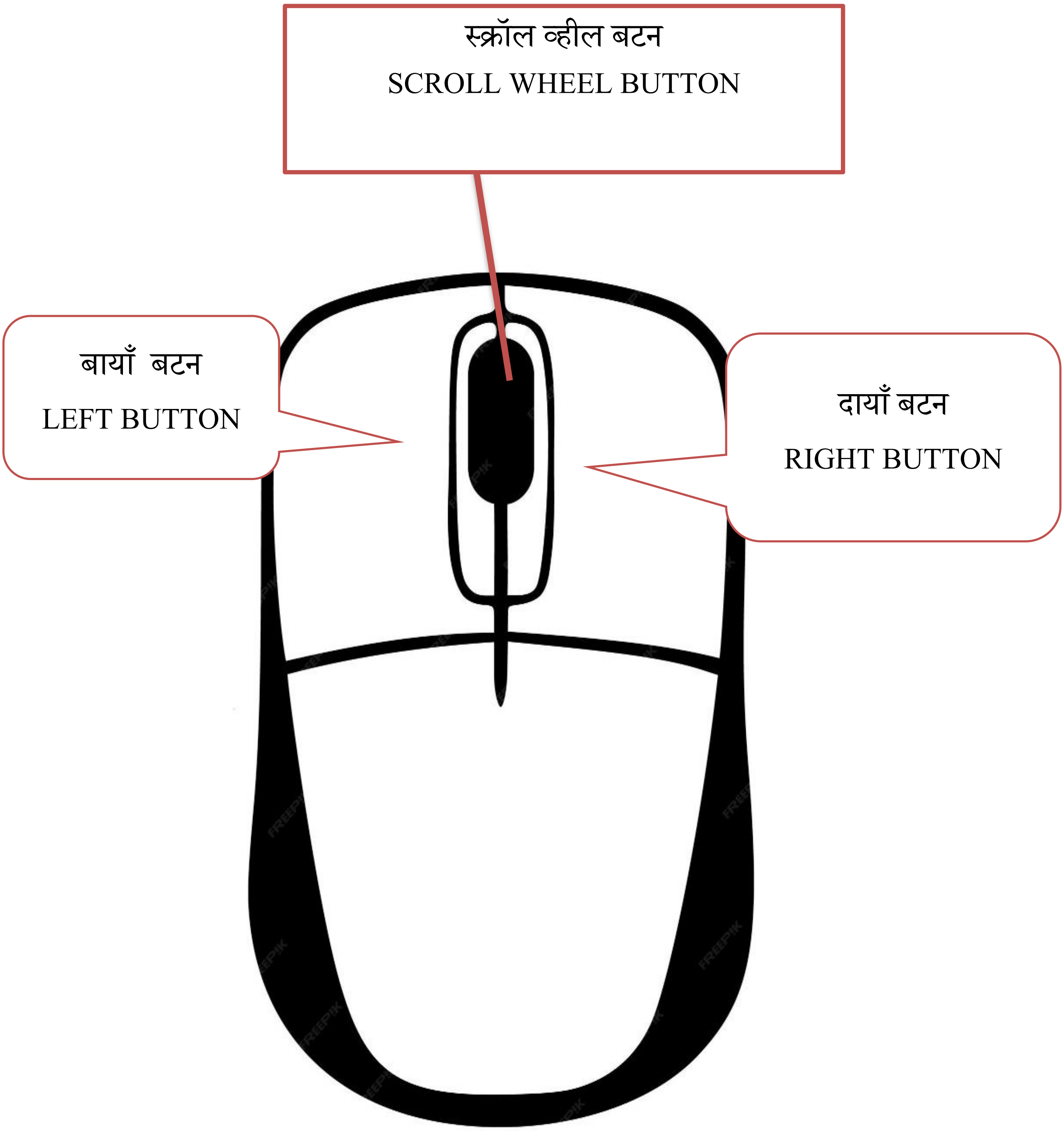
माउस (Mouse) क्या है ?

शिक्षक के लिए निर्देश -

शिक्षक विद्यार्थियों को भौतिक रूप से माउस और उसके बटन को दिखाकर समझाएँ।

माउस (Mouse) -

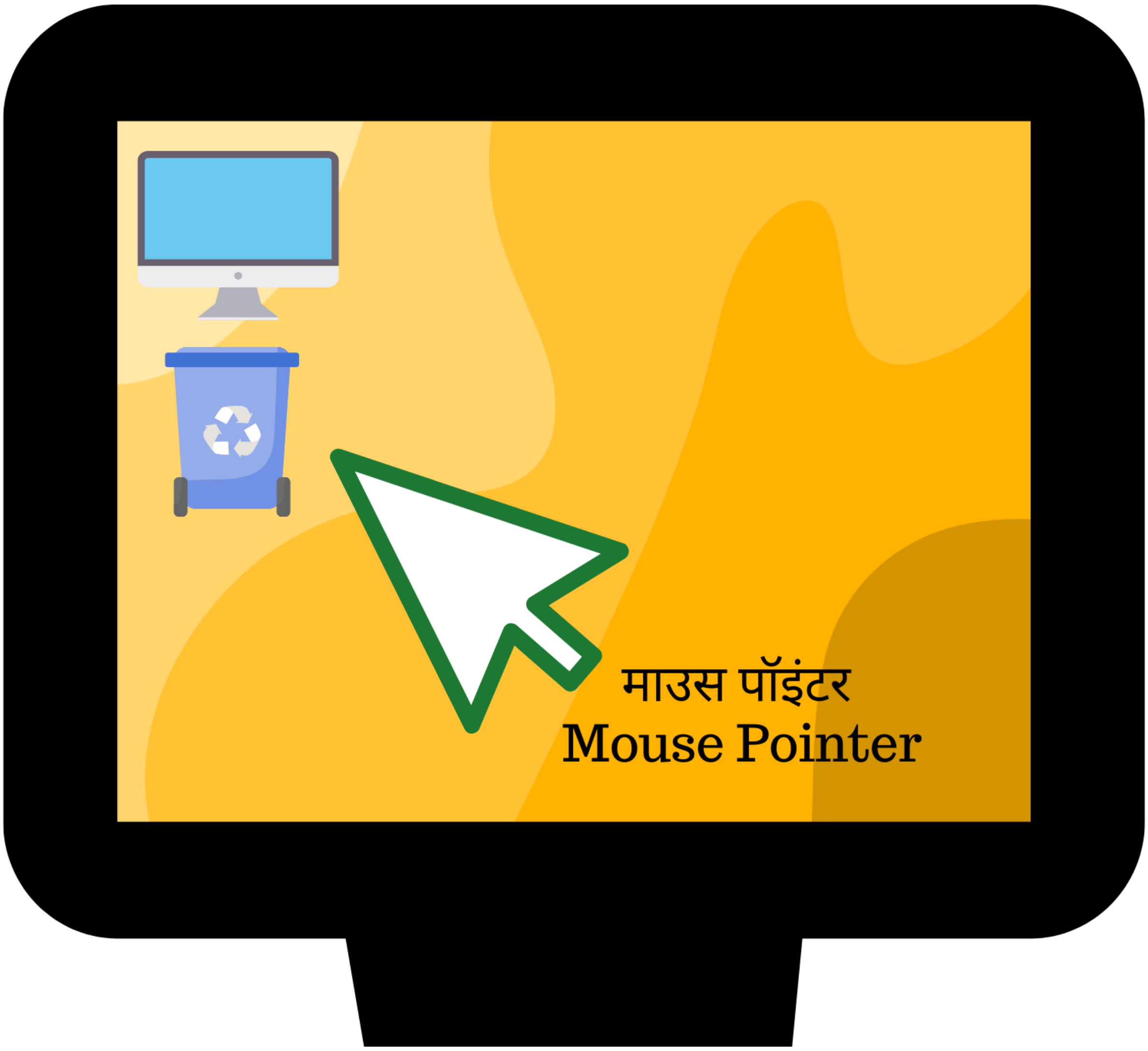
माउस एक पॉइंटिंग डिवाइस है। इसका उपयोग कम्प्यूटर पर टेक्स्ट या ऑब्जेक्ट को इंगित करने एवं चयन करने के लिए किया जाता है।



माउस के विभिन्न बटन -

1. बायाँ बटन (Left button)
2. दायाँ बटन (Right button)
3. स्क्रॉल व्हील बटन (Scroll wheel button)

माउस पॉइंटर (Mouse Pointer) -



क्लिक करना - जब हम माउस के बटन को दबाते हैं तो उसे क्लिक (Click) करना कहते हैं।

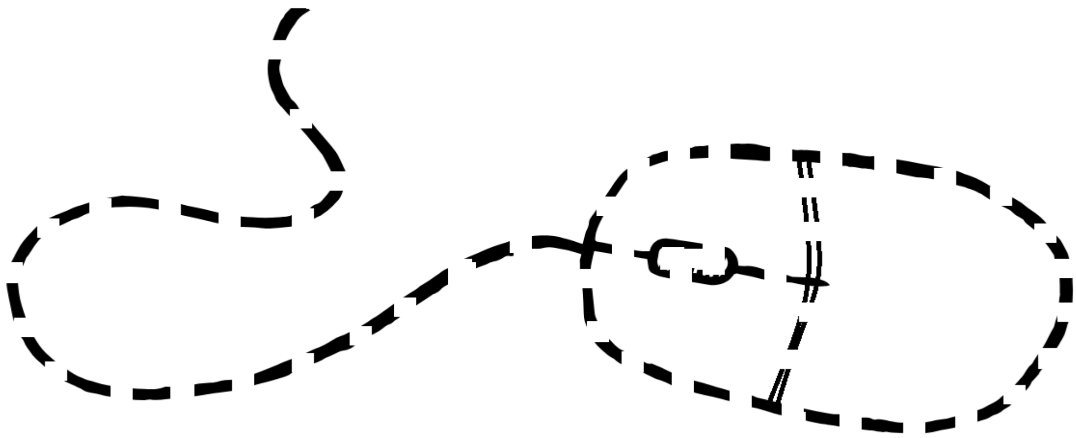
1. **सिंगल क्लिक** - जब हम बाएं बटन को एक बार दबाते हैं तो उसे सिंगल क्लिक कहते हैं। हम सिंगल क्लिक से मॉनिटर पर किसी ऑब्जेक्ट का चयन कर सकते हैं।

2. **डबल क्लिक** - जब हम बाएं बटन को लगातार दो बार दबाते हैं तो उसे डबल क्लिक कहते हैं। फाइल को खोलने के लिए हम डबल क्लिक का उपयोग करते हैं।

3. **स्क्रॉल व्हील** - स्क्रॉल व्हील बाएं और दाएं बटन के बीच होता है और इसका उपयोग पृष्ठों को ऊपर - नीचे ले जाने के लिए किया जाता है।

ड्रैग (Drag) - माउस से किसी ऑब्जेक्ट (Object) को सिलेक्ट (select) कर के इधर-उधर घुमाने को ड्रैग करना कहते है।

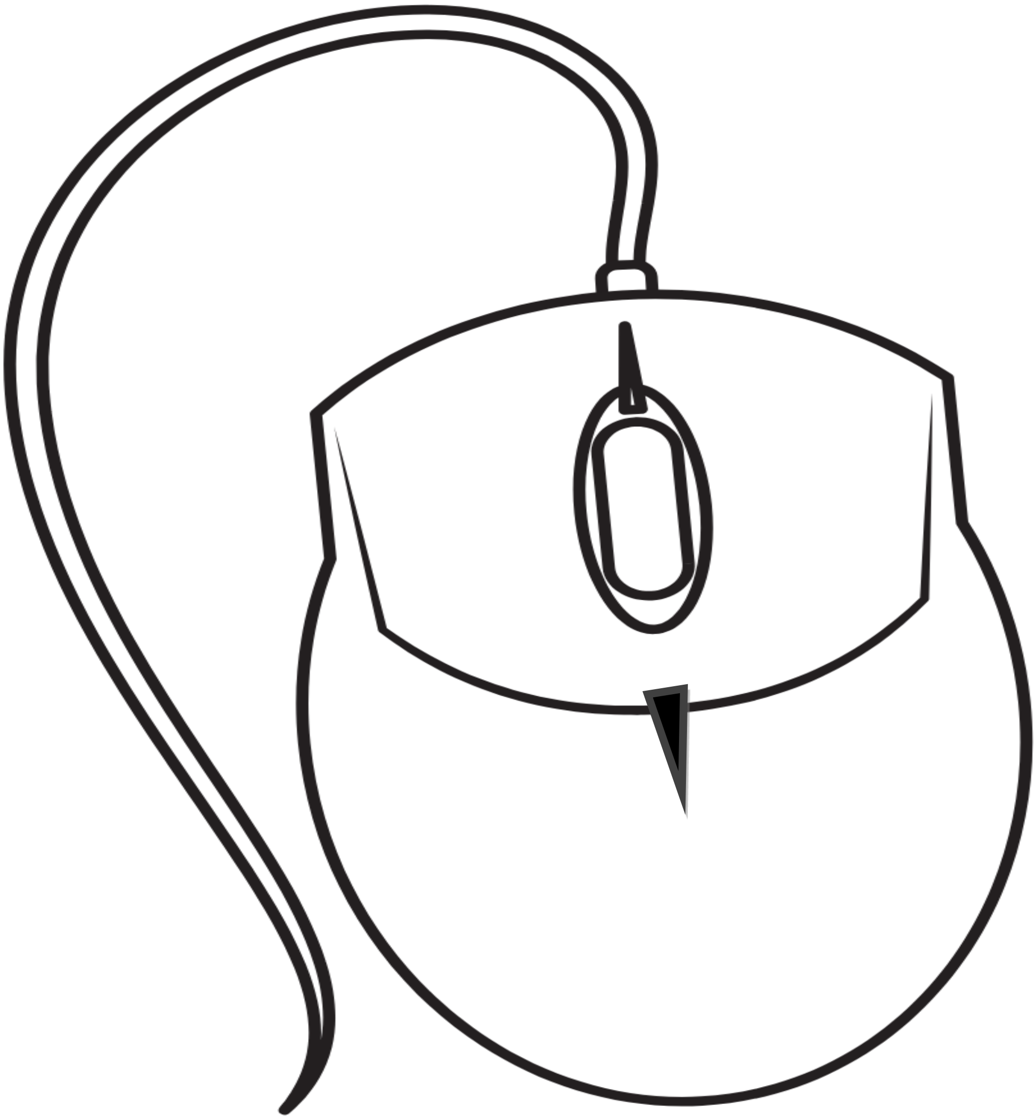
गतिविधि – शिक्षक विद्यार्थियों से नीचे दिए गए चित्र को पूरा कराए।



अभ्यास - 1

माउस के बटनों में निर्देशानुसार रंग भरें -

स्क्रॉल बटन	बायाँ बटन	दायाँ बटन	शेष भाग
काला	लाल	हरा	नीला



अभ्यास - 2

निम्न को संख्या के रूप में लिखिए।

1. सिंगल क्लिक - बाएं बटन को ______ बार दबाते हैं

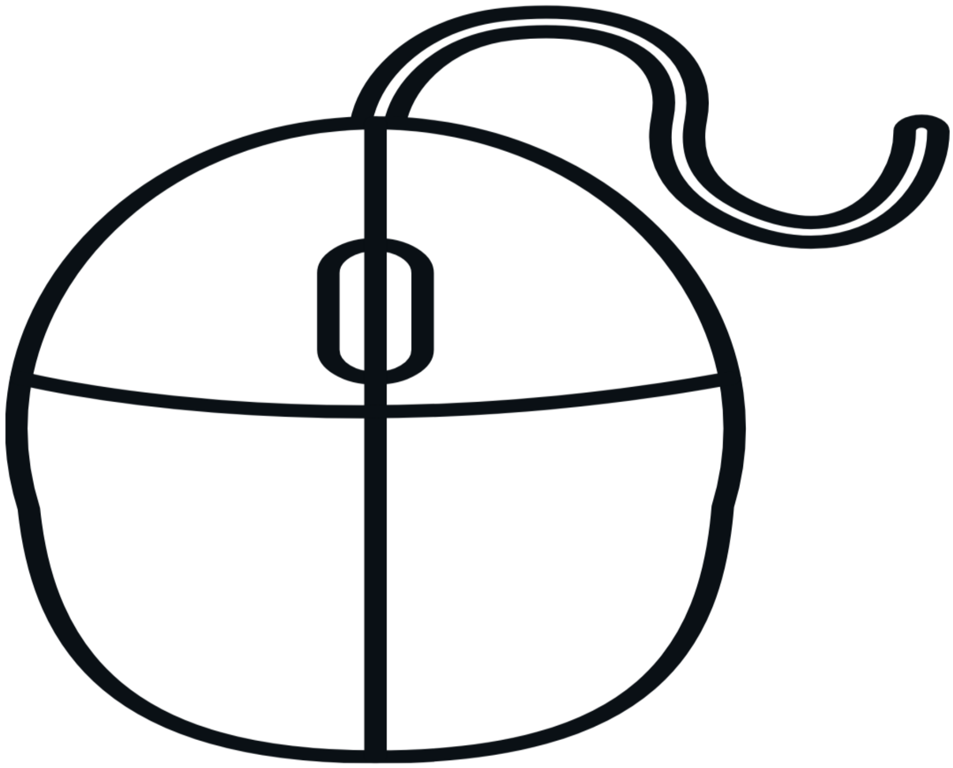
2. डबल क्लिक - बाएं बटन को _____ बार दबाते हैं

अभ्यास - 3

दिए गए चित्र में अपनी पसंद के रंग भरें।

अभ्यास - 4

बाएं बटन के लिए **LEFT** और दाएं बटन के लिए **RIGHT** लिखिए।



अध्याय 6

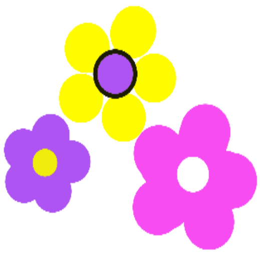
कम्प्यूटर में चित्र बनाना सीखें

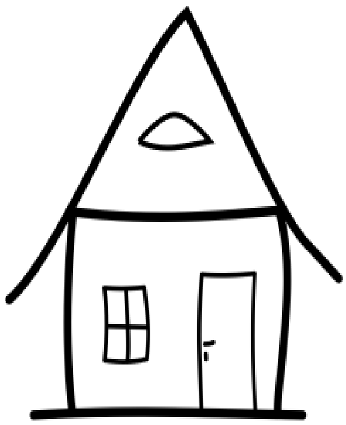
Let's Draw in Computer

C12406

इस अध्याय में हम जानेंगे -

- पेंट (Paint) क्या है ?





हम ड्रॉइंग बुक में चित्र बनाते हैं, वैसे ही हम कम्प्यूटर में भी चित्र बना सकते हैं।

शिक्षक के लिए निर्देश -

शिक्षक विद्यार्थियों को कुछ चित्र दिखाएं एवं बताएं कि ये चित्र कम्प्यूटर पर भी बनाये जा सकते हैं।

पेंट (Paint)

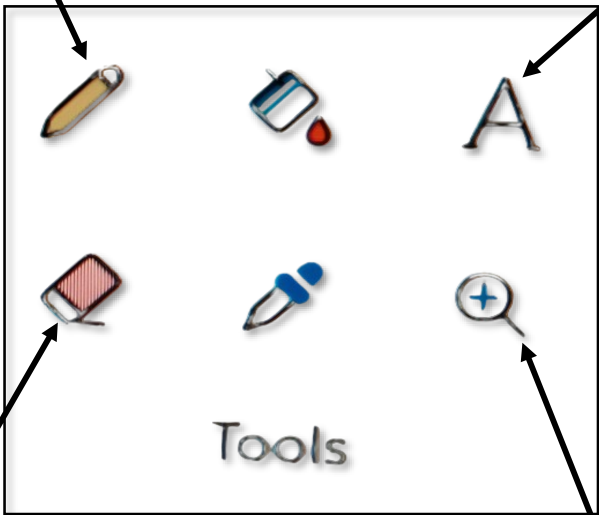
पेंट कम्प्यूटर पर एक प्रोग्राम है, यह बिल्कुल हमारी ड्रॉइंग बुक की तरह है।

आपके कम्प्यूटर पर पेंट (Paint) स्क्रीन पर निम्न टूल बॉक्स होते हैं।

टूल बॉक्स (Tool Box) : -

पेंसिल टूल (Pencil Tool) - यह टूल किसी भी आकृति और रेखा को खींचने में मदद करता है।

टेक्स्ट टूल (Text Tool)- इस टूल की मदद से टेक्स्ट या अक्षर लिखे जाते हैं।

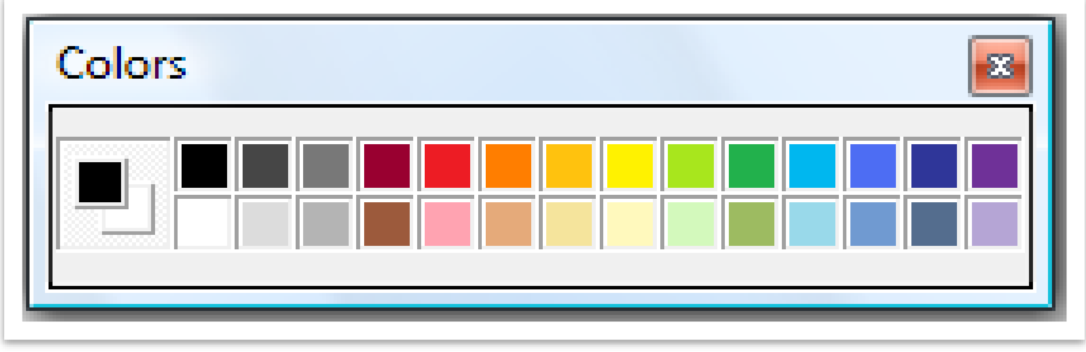


मेग्निफायर टूल (Magnifier Tool) – इस टूल से आकृतियों को बड़ा करके देखा जाता है।

इरेज़र टूल (Eraser Tool) - यह टूल किसी भी आकृति और रेखा को मिटाता है।

फिलकलर टूल (Fillcolour Tool) - इस टूल की सहायता से किसी भी आकृति में रंग भर सकते हैं। यह नीचे दिए गए चित्र (Icon) जैसा दिखता है।

कलर बॉक्स (Colour Box) -आप अपने बनाए चित्र में रंग भरने के लिए निम्न में से कोई भी रंग चुन सकते हैं। यह नीचे दिए गए चित्र (Icon) जैसा दिखता है। इसमें कई तरह के रंग होते हैं, जिस रंग को हमें भरना है उस रंग के बॉक्स पर क्लिक करके रंग का चयन कर सकते हैं और अपने चित्र में रंग भर सकते हैं।



गतिविधि – शिक्षक विद्यार्थियों से नीचे दिए गए चित्र में रंग भरवाएं।

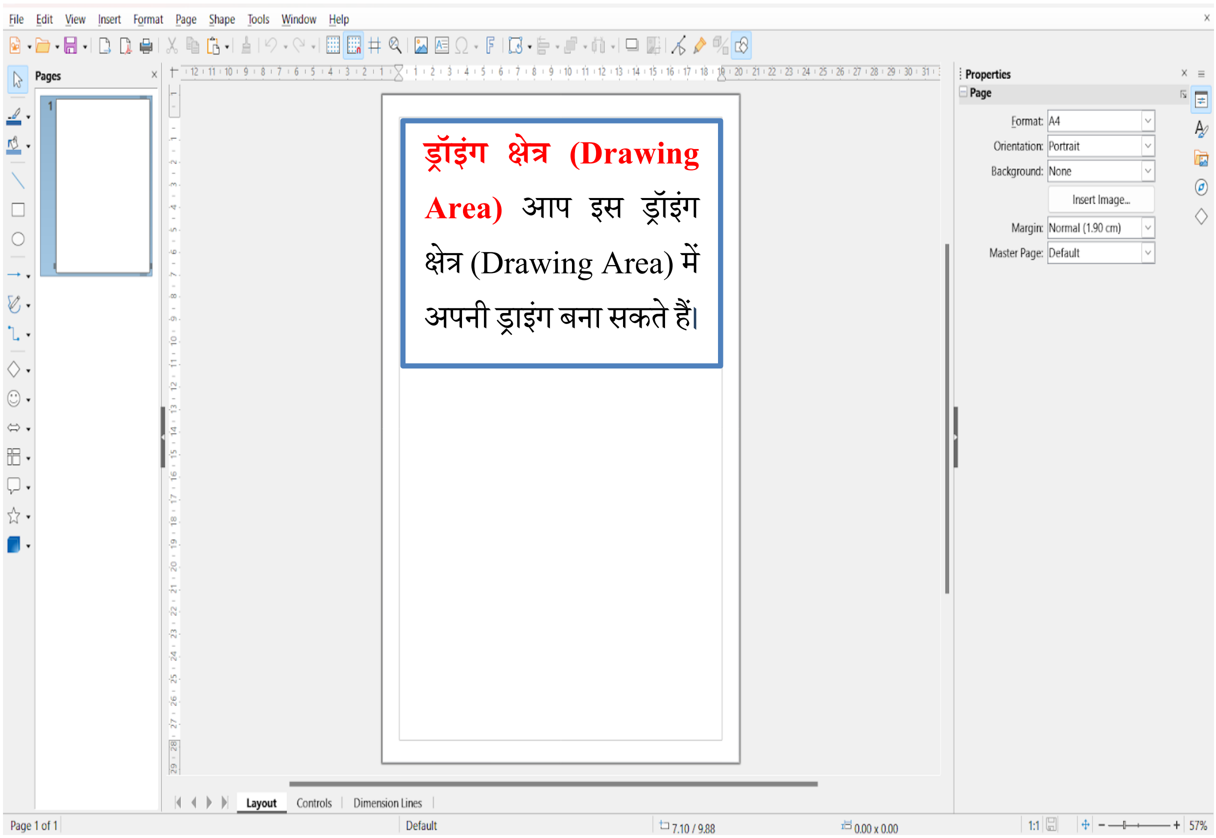
शिक्षक के लिए निर्देश -

शिक्षक कम्प्यूटर पर विद्यार्थियों से पेंट (Paint) में चित्र बनवाएं।

उबंटू पेंट Ubuntu Paint

जिस प्रकार हमने पेंट में चित्र बनाए हैं उसी प्रकार हम उबंटू पेंट में भी चित्र बना सकते हैं।

उबंटू पेंट की ड्राइंग स्क्रीन नीचे दिए गए चित्रानुसार दिखती है -

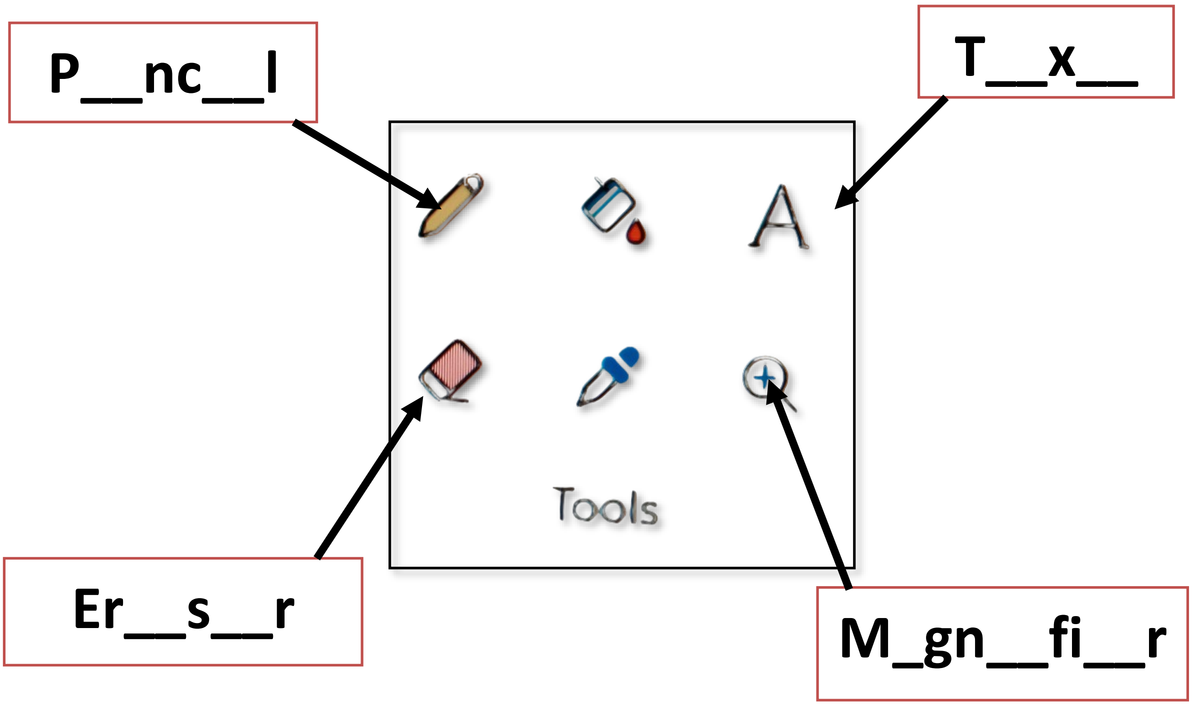


शिक्षक के लिए निर्देश -

शिक्षक विद्यार्थियों को उबंटू पेंट के बारे में बतायें और इसके टूल के बारे में जानकारी देवें ।

अभ्यास - 1

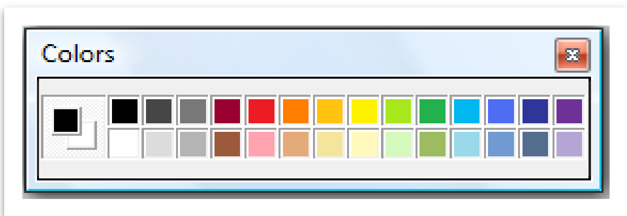
चित्र को ध्यान से देखिए और निम्न शब्दों को पूरा कीजिए।



अभ्यास - 2

निम्न टूल्स के नामों को दिए गए अनुसार बॉक्स में लिखिए।

Fill Colour



Colour Box

अभ्यास - 3

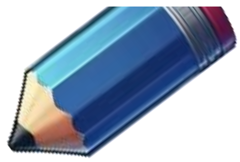
मिलान कीजिए -

पेंसिल

टेक्स्ट

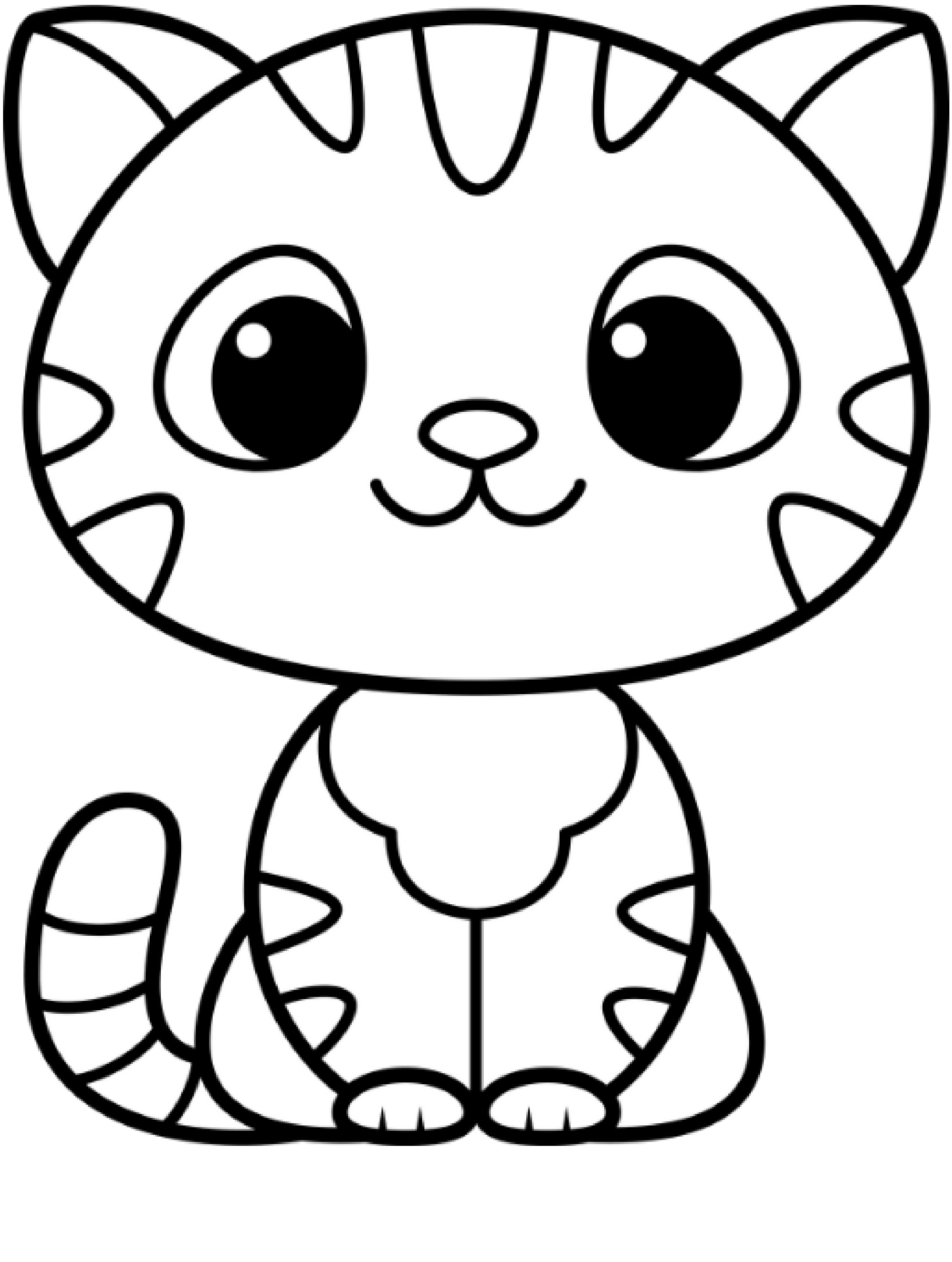
इरेज़र

मैग्निफायर

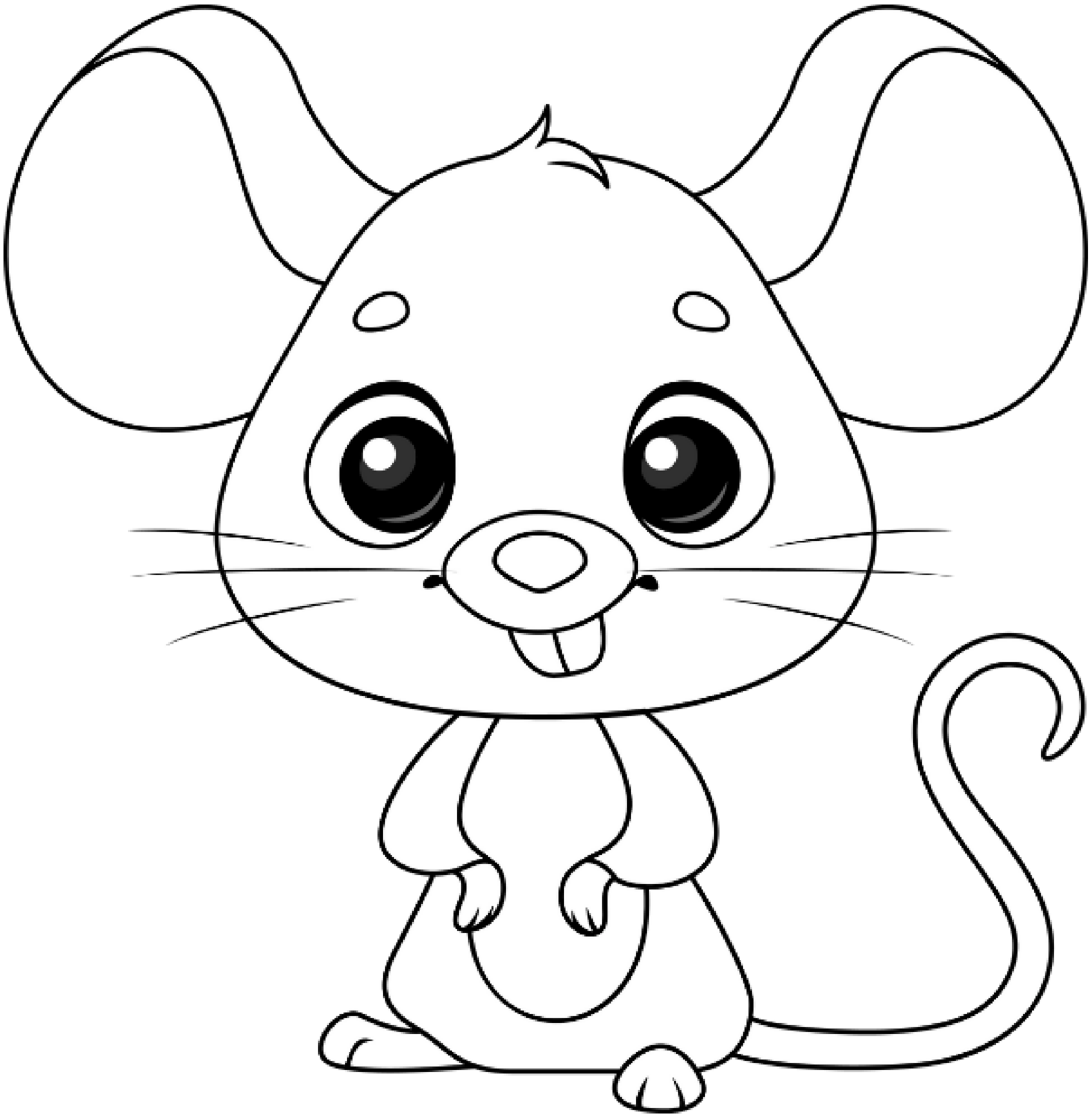


गतिविधि – शिक्षक विद्यार्थियों से नीचे दिए गए चित्र में रंग भरवाएं।

गतिविधि – शिक्षक विद्यार्थियों से नीचे दिए गए चित्र में रंग भरवाएं।



गतिविधि – शिक्षक विद्यार्थियों से नीचे दिए गए चित्र में रंग भरवाएं।



गतिविधि – शिक्षक विद्यार्थियों से नीचे दिए गए चित्र में रंग भरवाएं।