

1. કમ્પ્યુટરના ઉપયોગો

EXERCISE



- A. 1. c 2. b 3. a
- B. 1. સ્માર્ટફોન 2. ટેબ્લેટ 3. લેપટોપ
- C. 1. • કમ્પ્યુટર ક્યારેય કોઈ ભૂલ કરી શકતું નથી અને ખૂબ જ ઝડપી ગતિએ કામ કરી શકે છે.
• કમ્પ્યુટર મોટી માત્રામાં માહિતી સંગ્રહિત કરી શકે છે અને તેને ક્યારેય ભૂલી શકતું નથી.
• કમ્પ્યુટર ક્યારેય થાકતો નથી અને લાંબા સમય સુધી કામ કરી શકે છે.
2. રિયા પાસે ડેસ્કટોપ કમ્પ્યુટર છે. તે તેનો ઉપયોગ તેનું હોમવર્ક કરવા, રમતો રમવા અને મનોરંજક વિડિઓઝ જોવા માટે કરે છે.

Hands-On



તમે જાતે કરો.

IN THE LAB

તમે જાતે કરો.

2. કમ્પ્યુટર ચલાવવું

EXERCISE



- A. 1. a 2. b 3. a
- B. 1. d 2. c 3. a 4. b
- C. 1. ડેસ્કટોપ 2. આઈકન્સ
- D. 1. કમ્પ્યુટર ચાલુ કરવા માટે, પ્રિયાએ આ પગલાંઓ અનુસર્યા:
- પગલું ૧ મુખ્ય પાવર સ્વિચ બટન ચાલુ કરો.
- પગલું ૨ UPS બટન ચાલુ કરો. જો વીજળી બંધ થઈ જાય, તો UPS કમ્પ્યુટરને કામ કરવા દે છે.

પગલું ૩ CPU ના પાવર સપ્લાય બટન ચાલુ કરો.

પગલું ૪ મોનિટર બટન ચાલુ કરો અને થોડો સમય રાહ જુઓ.

2. કમ્પ્યુટર બંધ કરવા માટે, અદિતિએ આ પગલાંઓ અનુસર્યા:

પગલું ૧ સ્ટાર્ટ બટન પર ક્લિક કરો.

પગલું ૨ પાવર બટન પર ક્લિક કરો.

પગલું ૩ શટ ડાઉન વિકલ્પ પસંદ કરો.

પગલું ૪ મોનિટર બટન બંધ કરો.

પગલું ૫ UPS બટન બંધ કરો.

પગલું ૬ મુખ્ય પાવર સપ્લાય બટન બંધ કરો.

Hands-On



તમે જાતે કરો.

IN THE LAB

તમે જાતે કરો.

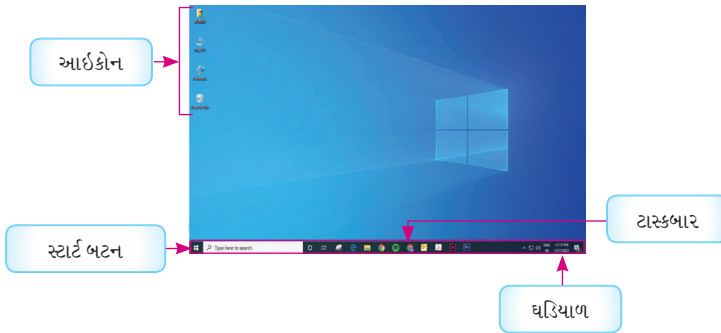
સામયિક મૂલ્યાંકન - ૧

(પ્રકરણ ૧ અને ૨ પર આધારિત)

A. 1. C 2. H 3. C 4. H

B. 1. ઝડપ 2. ચોક્કસાઈ
3. માહિતી 4. સંગ્રહ

C.



પે (શ્લોક ૨.૦)-II (જવાબ કી)



3. કમ્પ્યુટરનું કામ કરવું

EXERCISE



- A.** 1. b 2. a 3. c
- B.** 1. IPO 2. કીબોર્ડ 3. પ્રિન્ટર 4. CPU
- C.** 1. કીબોર્ડ, માઉસ 2. મોનિટર, પ્રિન્ટર

D. 1. માઉસ

2. પ્રિન્ટર

3. હેડફોન

4. સ્પીકર

a.



b.



c.



d.



- E.** 1. I : ઈનપુટ માટે વપરાય છે અને કમ્પ્યુટરમાં દાખલ કરાયેલ ડેટાને ઈનપુટ કહેવામાં આવે છે.
P : પ્રક્રિયા માટે વપરાય છે અને ઈનપુટ પર કામ કરતું ઉપકરણ પ્રોસેસિંગ ડિવાઈસ કહેવાય છે. CPU એ પ્રોસેસિંગ ડિવાઈસ છે.
O : આઉટપુટ માટે વપરાય છે જેનો અર્થ પરિણામ થાય છે અને જે ડિવાઈસ પરિણામ મેળવવા અથવા પ્રદર્શિત કરવામાં મદદ કરે છે તેને આઉટપુટ ડિવાઈસ કહેવામાં આવે છે.
2. આ ડિવાઈસને IPO ડિવાઈસ કહેવામાં આવે છે જ્યાં કીબોર્ડ એક ઈનપુટ ડિવાઈસ છે, જેને પ્રોસેસિંગ ડિવાઈસ છે અને પ્રિન્ટર એક આઉટપુટ ડિવાઈસ છે.

Hands-On



તમે જાતે કરો.

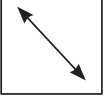
IN THE LAB

તમે જાતે કરો.

4. કીબોર્ડ અને માઉસ

EXERCISE



- A.** 1. c 2. a 3. b 4. b
- B.** 1. કેપ્સ લોક 2. ખેંચો અને છોડો 3. ડબલ 4. આઈ બીમ
- C.** 1.  a. ડેસ્કટોપમાં કામ કરવું
2.  b. આઈ બીમ
3.  c. વ્યસ્ત
4.  d. ડબલ-ક્લિક્સ ઓરો
- D.** 1. શિફ્ટ, 3 2. શિફ્ટ, / 3. શિફ્ટ, 8
- E.** 1. કેપ્સ લોક કી 2. જમણું-ક્લિક્સ કરો
- F.** 1. અજયે આગળની લાઈન પર જવા માટે એન્ટર કી દબાવવી જોઈએ.
2. મુસ્કાને આખો લેખ જોવા માટે સ્કોલ વ્હીલનો ઉપયોગ ઉપર અને નીચે કરવો જોઈએ.

IN THE LAB

તમે જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન -૨

(પ્રકરણ ૩ અને ૪ પર આધારિત)

- A.** 1. O 2. O 3. O 4. I
5. I 6. O
- B.** 1. ક્લિક્સ કરો 2. ડબલ-ક્લિક્સ કરો 3. જમણું-ક્લિક્સ કરો 4. સ્કોલ કરો
- C.** 1. વ્યસ્ત 2. ડબલ ક્લિક્સ ઓરો 3. આઈ બીમ



પે (શ્લોક ૨.૦)-II (જવાબ કી)

ટેસ્ટ શીટ-૧

(પ્રકરણ ૧ થી ૪ પર આધારિત)

Section A

- A. 1. b 2. b 3. a 4. a 5. b
- B. 1. CPU 2. ખેંચો અને છોડો 3. પ્રિન્ટર
4. ડબલ-ક્લિક્ક એરો 5. કમ્પ્યુટર

Section B

1. કેપ્સ લોક કી 2. આઈકન્સ 3. આઈકન્સ અને ટાસ્કબાર

5. ટક્સ પેઈન્ટના સાધનો

EXERCISE



- A. 1. a 2. a 3. c
- B. 1. F 2. T 3. T 4. F

- C. 1.  a. સ્ટેમ્પ ટૂલ
2.  b. ઓપન ટૂલ
3.  c. ટેક્સ્ટ ટૂલ
4.  d. સેવ ટૂલ

- D. 1. ડ્રોઈંગ કેનવાસ 2. સેવ ટૂલ 3. નવું ટૂલ
- E. 1. પ્રિયાએ તેના ચિત્રમાં તારાઓ અને પ્રાણીઓ જેવી મનોરંજક છબીઓ ઉમેરવા માટે સ્ટેમ્પ ટૂલનો ઉપયોગ કરવો જોઈએ.
2. અંજલિએ તેના ચિત્રમાં શબ્દો અને લેબલ ઉમેરવા માટે ટેક્સ્ટ ટૂલનો ઉપયોગ કરવો જોઈએ.

Hands-On



તમે જાતે કરો.

IN THE LAB

તમે જાતે કરો.

6. પેઇન્ટ સાથે મજા

EXERCISE



- A.** 1. c 2. b 3. b 4. a 5. b
- B.** 1. T 2. F 3. F 4. T
- C.** 1. પેન્સિલ ટૂલ.
2. કલર પીકર ટૂલનો ઉપયોગ હાલના ઓબ્જેક્ટમાંથી રંગ પસંદ કરવા અને અન્ય ઓબ્જેક્ટમાં ફરીથી ઉપયોગ કરવા માટે થાય છે.
3. રિબનમાં ટેબ્સ અને જૂથો હોય છે.
4. ડ્રોઇંગ એરિયામાં કોલઆઉટ દોરવા માટે, આપેલા પગલાં અનુસરો:
- પગલું ૧ હોમ ટેબ પર ક્લિક કરો.
- પગલું ૨ આકાર જૂથમાંથી કોલઆઉટ આકાર પસંદ કરો.
- પગલું ૩ કોલઆઉટ દોરવા માટે માઉસને ડ્રોઇંગ એરિયામાં ખેંચો.
5. પેઇન્ટમાં ફોરગ્રાઉન્ડ અને બેકગ્રાઉન્ડ રંગનો ઉપયોગ કરવા માટે, આપેલા પગલાં અનુસરો:
- પગલું ૧ આકાર જૂથમાંથી લંબચોરસ આકાર પર ક્લિક કરો.
- પગલું ૨ તમને જોઈતા ફિલના પ્રકાર પર ક્લિક કરો, ઉદાહરણ તરીકે, સોલિડ રંગ.
- પગલું ૩ હવે રંગ ૧ પર ક્લિક કરો અને રંગો જૂથમાંથી રંગ પસંદ કરો. આ આકારની રૂપરેખા હશે.
- પગલું ૪ રંગ ૨ પર ક્લિક કરો અને રંગો જૂથમાંથી રંગ પસંદ કરો. આ તે રંગ હશે જે લંબચોરસમાં ભરાય છે.
- પગલું ૫ હવે, માઉસને ચિત્ર ક્ષેત્રમાં લાવો અને આકાર દોરો.
- પગલું ૬ એ જ રીતે, લંબચોરસની અંદર એક વર્તુળ દોરો અને તેના માટે એક અલગ રંગ પસંદ કરો.
- D.** 1. અંડાકાર આકાર, રંગ ભરો ટૂલ
2. અંડાકાર આકાર, હદય આકાર, રંગ ભરો ટૂલ
- E.** 1. રોહિતે તેના ચિત્રના એક ભાગમાંથી રંગ પસંદ કરવા માટે કલર પીકર ટૂલનો ઉપયોગ કરવો જોઈએ.
2. અમિષાએ બહુવિધ બાજુઓવાળા આકારોનો ઉપયોગ કરીને ડિઝાઇન બનાવવા માટે આકાર જૂથનો ઉપયોગ કરવો જોઈએ.

IN THE LAB

તમે જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન -૩

(પ્રકરણ ૫ અને ૬ પર આધારિત)

- A.** 1. ટેક્સ્ટ ટૂલનો ઉપયોગ ટેક્સ્ટ ટાઇપ કરવા માટે થાય છે.
2. સ્ટેમ્પ ટૂલનો ઉપયોગ સિલેક્ટરમાંથી વિવિધ સ્ટેમ્પ/છબીઓ દાખલ કરવા માટે થઈ શકે છે.
3. સેવ ટૂલનો ઉપયોગ તમારા ડ્રોઇંગને વધુ ઉપયોગ માટે સેવ કરવા માટે થાય છે.



4. ટૂલબારમાંથી ડ્રોઈંગ માટે નવું પેજ ખોલવા માટે નવા ટૂલનો ઉપયોગ થાય છે.

5. ઓપન ટૂલનો ઉપયોગ હાલના ડ્રોઈંગને ખોલવા માટે થાય છે.

- B.** 1. શોપ ટૂલ, ફિલ વિથ કલર ટૂલ.
2. બ્રશ ટૂલ, કલર શુપ.

7. તર્ક અને વિશ્લેષણ

EXERCISE



- A.** 1. a 2. c
B. 1. T 2. F
C. 1. ડીકોરિંગ 2. RAC
D. નંબર પિરામિડમાં જે સંખ્યા ૨ અને ૧ થી ઉપર જશે તે ૩ છે.

8. સ્કેચ જુનિયરમાં બ્લોકસ

EXERCISE



- A.** 1. c 2. a 3. a
B. 1. T 2. T 3. T 4. F
C. 1. પોપ બ્લોક 2. લીલા ધ્વજ પર શરૂઆત 3. જમણે વળે છે
D. 1. રાવાએ મોશન બ્લોકનો ઉપયોગ કરીને સ્પ્રાઈટને ૫ ડગલાં આગળ ખસેડવો જોઈએ.
2. અમિતે તેના પાત્રનો દેખાવ બદલવા માટે લુક્સ બ્લોકનો ઉપયોગ કરવો જોઈએ.

Hands-On



તમે જાતે કરો.

IN THE LAB

તમે જાતે કરો.

9. આપણી આસપાસ કૃત્રિમ બુદ્ધિ

EXERCISE



- A.** 1. a and b 2. c 3. a
- B.** 1. વોઈસ આસિસ્ટન્ટ 2. રોબોટ 3. નેવિગેશન 4. ઓળખો
- C.** 1. F 2. T 3. T 4. F
- D.** 1. સ્નેપચેટ 2. ગુગલ મેપ
- E.** નેવિગેશન એપ ટ્રાફિક ફ્લોમાં થતા ફેરફારોને ઓળખવા અને શ્રેષ્ઠ રૂટની ભલામણ કરવા માટે ઉપયોગ કરે છે.

Hands-On



તમે જાતે કરો.

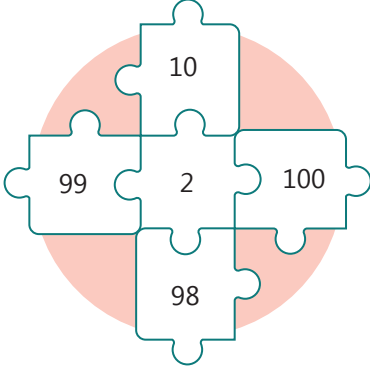
IN THE LAB

તમે જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન - ૪

(પ્રકરણ ૭ થી ૮ પર આધારિત)

A.



- B.** 1. જમણે ખસેડા 2. વધો 3. જમણે 4. ડાબે ખસેડો

- C.** 1.  a. બાજુ
2.  b. ગુગલ આસિસ્ટન્ટ
3.  c. એલેક્સા



8

પે (શ્લોક ૨.૦)-II (જવાબ કી)



ટેસ્ટ શીટ-૨

(પ્રકરણ ૫ થી ૮ પર આધારિત)

Section A

- | | | | | | |
|-----------|------|------|------|------|------|
| A. | 1. a | 2. c | 3. c | 4. c | |
| B. | 1. T | 2. T | 3. T | 4. T | 5. T |

Section B

- | | |
|-------------|--------------------------|
| 1. સ્નેપચેટ | 2. ડ્રોઈંગ અને પેઈન્ટિંગ |
| 3. ડિકોરિંગ | 4. જમણે વળો |

