

ANSWER KEY

Touchpad PLAY Ver 1.0

Class-2

1. તમારા કમ્પ્યુટરને જાણો

શું શીખ્યા 

- I. 1. (ગ) 2. (ખ) 3. (ખ)
II. 1. T 2. F 3. T
III. 1. દોરો અને રંગ કરો 2. સરવાળો કરો 3. રમતો રમો

ચાલો શરૂ કરીએ 

- A. 1. સરવાળો કરો અને રમતો રમો
2. ડેસ્કટોપ
3. રકમ કરો, મૂવી જુઓ અને સંગીત સાંભળો.

લેબ માં ગમ્મત 

જાતે કરો.

2. કમ્પ્યુટરના ઉપયોગો

શું શીખ્યા 

- I. 1. (ક) 2. (ખ) 3. (ક)
II. 1. રમતો 2. બીલ 3. સમયપત્રક 4. રોગો 5. પોલીસ
III. 1. પોલીસ સ્ટેશન 2. હોસ્પિટલ 3. દુકાન

ચાલો શરૂ કરીએ 

1. શાળાઓ, હોસ્પિટલો 2. મેડિકલ રિપોર્ટ તૈયાર કરો



જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-1

(અધ્યાય 1 અને 2 પર આધારિત)

- I. 1. બેંક 2. રેલ્વે સ્ટેશન અને એરપોર્ટ 3. અવકાશ સંશોધન અને વિજ્ઞાન પ્રયોગશાળા
4. ઘર 5. શાળા 6. હોસ્પિટલ
- II. 1. SPEED 2. ACCURACY 3. AUTOMATIC 4. MEMORY 5. DILIGENCE

3. કમ્પ્યુટરની કાર્યપદ્ધતિ

શું શીખ્યા 

- I. 1. (ખ) 2. (ક) 3. (ક) 4. (ક)
- II. 1. સી.પી.યુ. 2. મોનીટર 3. માઉસ, કીબોર્ડ
- III. 1. આઉટપુટ ઇનપુટ પ્રક્રિયા
2. ઇનપુટ પ્રક્રિયા આઉટપુટ

ચાલો શરૂ કરીએ 

1. ઝડપ, ચોકસાઈ, મેમરી
2. ઇનપુટ ઉપકરણો: માઉસ, કીબોર્ડ
આઉટપુટ ઉપકરણો: મોનિટર, પ્રિન્ટર

લેબ માં ગમ્મત 

જાતે કરો.

4. માનવ વિ. કમ્પ્યુટર

શું શીખ્યા 

- I. 1. (ખ) 2. (ક) 3. (ગ)



Touchpad PLAY (Version 1.0)-II (Answer Key)

- II. 1. SPEED 2. DECISION 3. MISTAKES 4. TIRED 5. FEELINGS
 III. 1. M 2. M 3. C 4. M 5. C



1. સૂચનાઓ
2. અમે મોટી માત્રામાં માહિતી સંગ્રહિત કરી શકીએ છીએ.
3. કમ્પ્યુટર ક્યારેય ભૂલ કરતું નથી જ્યાં માણસ ભૂલ કરી શકે છે.



જાતે કરો.

5. કમ્પ્યુટરના ભાગ



- I. 1. (ખ) 2. (ખ) 3. (ગ)
 II. 1. (ગ) 2. (ઘ) 3. (ક) 4. (ખ)



- I. 1. કીબોર્ડ અને માઉસ
 2. મોનિટર અને પ્રિન્ટર
 3. સીડી, ડીવીડી અને પેન ડ્રાઇવ

સામયિક મૂલ્યાંકન-2

(અધ્યાય 3 થી 5 પર આધારિત)

- I. ઇનપુટ
 1. સફરજન 2. કેળા 3. દ્રાક્ષ 4. નારંગી 5. મીઠું
 II. 1. I 2. O 3. S 4. O 5. I 6. S
 III. 1. M 2. C 3. M 4. C

કસોટી પત્ર-1

(અધ્યાય 1 થી 4 પર આધારિત)

વિભાગ એ

- I. 1. (ખ) 2. (ક) 3. (ખ)
II. 1. F 2. T 3. F 4. T

વિભાગ બી

- I. 1. ડીવીડી અને પેન ડ્રાઈવ
2. સૂચનાઓ
3. મોનીટર
4. માઇક્રોફોન અને માઉસ
II. 1. શાળાઓમાં કમ્પ્યુટરનો ઉપયોગ આ માટે થાય છે:
(ક) સમયપત્રક અને રિપોર્ટ કાર્ડ બનાવવું
(ખ) વિદ્યાર્થીઓને ભણાવતા
2. પોલીસ સ્ટેશનમાં કોમ્પ્યુટરનો ઉપયોગ ગુનેગારોના રેકૉર્ડને ટ્રેક કરવા અને તેમના સ્કેચ દોરવા માટે થાય છે.

6. કીબોર્ડ અને માઉસ



- I. 1. (ક) 2. (ક) 3. (ક)
II. 1. (ગ) 2. (ક) 3. (ઘ) 4. (ખ)
III. 1. ખુલે છે 2. પસંદ કરે છે



- I. 1. કેપ્સ લોક
2. ખેંચો એટલે માઉસનું બટન દબાવી રાખીને માઉસને ખસેડો અને કોઈ વસ્તુને કમ્પ્યુટર પર અન્ય સ્થાને ખસેડો.



જાતે કરો.



7. કમ્પ્યુટરનું સંચાલન

શું

શીખ્યા



- I. 1. (ક) 2. (ખ) 3. (ક)
II. 1. (ઘ) 2. (ગ) 3. (ક) 4. (ખ)

ચાલો

શરૂ

કરીએ



- I. 1. જ્યારે કોમ્પ્યુટર ચાલુ હોય ત્યારે જે પ્રથમ સ્ક્રીન દેખાય છે તેને ડેસ્કટોપ કહેવામાં આવે છે.
2. કમ્પ્યુટર

લેબ

માં

ગમત

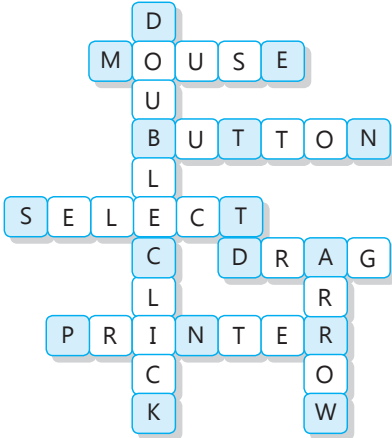


જાતે કરો.

સામયિક મૂલ્યાંકન-3

(અધ્યાય 6 અને 7 પર આધારિત)

I.



II. ચહિનો, ટાસ્કબાર



8. ટક્સ પેઈન્ટની મજા

શું

શીખ્યા



- A. 1. (ક) 2. (ખ) 3. (ગ)
B. 1. ટેક્સ્ટ 2. મેજિક 3. નવું 4. ખુલ્લા

ચાલો

શરૂ

કરીએ



1. સ્ટેમ્પ સાધન.
2. મેજિક ટૂલનો ઉપયોગ ડ્રોઇંગમાં વિશેષ અસરો ઉમેરવા માટે થાય છે.

લેબ

માં

ગમ્મત



જાતે કરો.

9. પેઈન્ટનો પરિચય

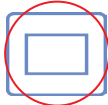
શું

શીખ્યા



- A. 1. (ખ) 2. (ગ) 3. (ગ)

B.



ચાલો

શરૂ

કરીએ



1. આકાર જૂથ, રંગો જૂથ
2. લાઇન શેપ ટૂલનો ઉપયોગ સીધી રેખા દોરવા માટે થાય છે.
3. ફિલ વિથ કલર ટૂલનો ઉપયોગ કોઈપણ આકારમાં રંગ ભરવા માટે થાય છે.

લેબ

માં

ગમ્મત



જાતે કરો.



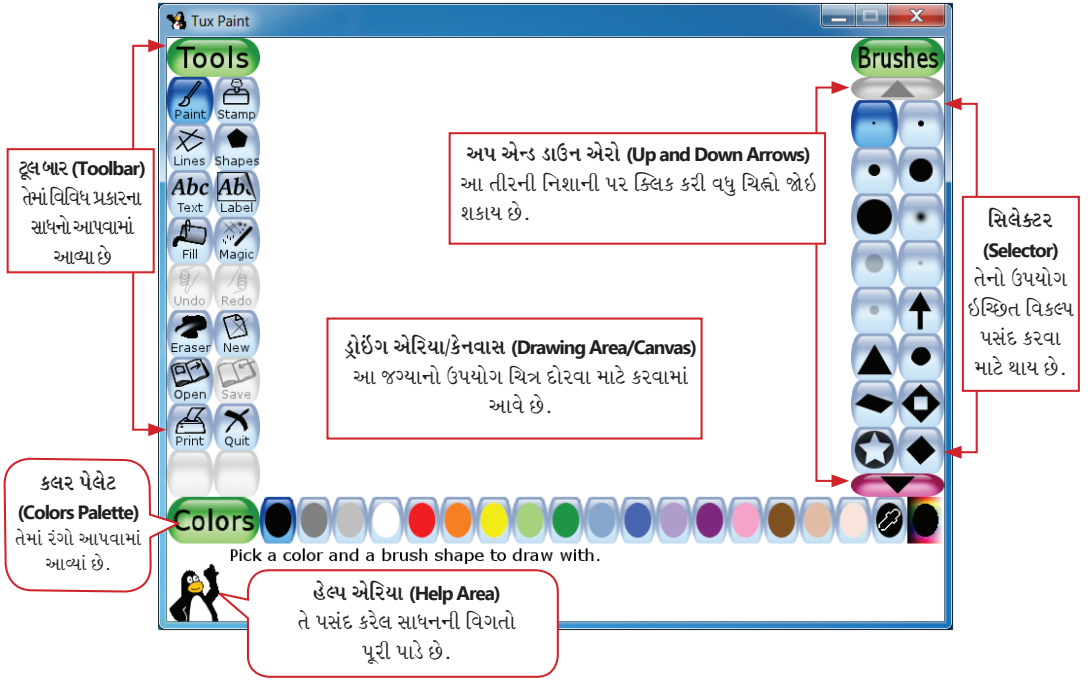
6

Touchpad PLAY (Version 1.0)-II (Answer Key)

સામયિક મૂલ્યાંકન-4

(અધ્યાય 8 અને 9 પર આધારિત)

I.



II. પાંચ-બિંદુનો તારો લંબચોરસ, અંડાકાર રંગ સાથે ભરો

કસોટી પત્ર-2

(અધ્યાય 6 થી 9 પર આધારિત)

વિભાગ એ

- I. 1. (ખ) 2. (ક) 3. (ખ) 4. (ગ)
II. 1. F 2. T 3. T 4. T

વિભાગ બી

- I. 1. ટેબ કી.
2. પેઇન્ટ એ એક પ્રોગ્રામ છે જેનો ઉપયોગ કમ્પ્યુટર પર દોરવા અને પેઇન્ટ કરવા માટે થઈ શકે છે.
3. પેઇન્ટના શેપ્સ ગ્રુપમાં વિવિધ આકારો છે.
4. મેજિક ટૂલનો ઉપયોગ ડ્રોઇંગમાં વશિષ્ઠ અસરો ઉમેરવા માટે થાય છે.
- II. 1. સ્ટેમ્પ સાધન.
2. ચિહ્નો ડેસ્કટોપ પરના નાના ચિત્રો છે.