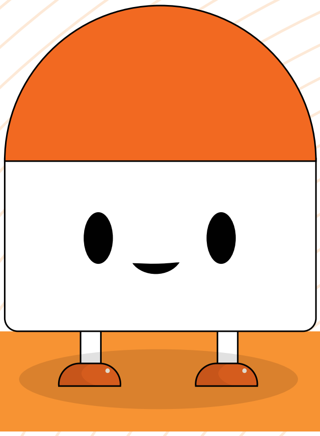

ಆರಂಭಿಕ ಕೋಡಿಂಗ್

ಆನ್‌ಲೈನ್ ಕಲಿಕೆಗೆ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಗಳು

ವಿಭಾಗ-I ಪೋಷಕರ ಪಾತ್ರ

- ಮಗು ಪೂರ್ಣಗೊಳ್ಳುವವರೆಗೆ ಪಾಲಕರು ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಆರಂಭಿಕ ಕೋಡಿಂಗ್ ಸೆಷನ್‌ಗಳಿಗೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿದೆ ತನ್ನದೇ ಆದ ಅಧಿವೇಶನಗಳಿಗೆ ಹಾಜರಾಗಲು ಆರಾಮದಾಯಕ. ಕೆಳಗಿನ ಅಂಶಗಳನ್ನು ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು:
  - ▶ ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಸಂಪರ್ಕ
  - ▶ ಡೇ ವೈಸ್ ಸೆಷನ್‌ಗೆ ಲಾಗಿನ್ ಮಾಡಿ
  - ▶ ಕಲಿಕೆಯ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಪೂರೈಸಲು ನೀಡಲಾದ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ
  - ▶ ಸೆಷನ್‌ನ ಇಂಟರ್‌ಫೇಸ್‌ನೊಂದಿಗೆ ಪಡೆಯಲು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಕ್ರಿಯಗೊಳಿಸಿ ಮತ್ತು ಅವರಿಗೆ ಅರ್ಥಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡಿ:
    - ▷ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವಾಗ ಸೆಷನ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ನಡುವೆ ವಿಂಡೋವನ್ನು ಟಾಗಲ್ ಮಾಡುವುದು ಹೇಗೆ
    - ▷ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ತೆರೆಯುವುದು ಮತ್ತು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ಬಳಸುವುದು
    - ▷ ಯಾವುದೇ ರಸಪ್ರಶ್ನೆಗಳು ಮತ್ತು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು
- ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್‌ಗೆ ಲಾಗಿನ್ ಮಾಡಲು ಪೋಷಕರು ತಮ್ಮ ಇ–ಮೇಲ್ ಐಡಿಯನ್ನು ಬಳಸಬೇಕಾಗಬಹುದು

ವಿಭಾಗ-II ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಸಂಪರ್ಕ

- ಮೊದಲ ಮತ್ತು ಅಗ್ರಗಣ್ಯ ಅಗತ್ಯವೆಂದರೆ ಸುಗಮ ಚಾಲನೆಗೆ ಉತ್ತಮ ನೆಟ್‌ವರ್ಕ್ ಸಂಪರ್ಕ ತರಗತಿಗಳ
- ಇಂಟರ್ನೆಟ್ ಸಂಪರ್ಕದ ಕೊರತೆಯು ಕಾರಣವಾಗಬಹುದು:
  - ▷ ಆಡಿಯೋ/ದೃಶ್ಯ ಅಡಚಣೆಗಳು
  - ▷ ಕೆಲವು ರಸಪ್ರಶ್ನೆಗಳು ಸರಿಯಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡದಿರಬಹುದು
  - ▷ ಶೀರ್ಷಿಕೆಗಳು ಅಥವಾ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ
  - ▷ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಸೂಚನೆಗಳು ಸ್ಪಷ್ಟವಾಗಿಲ್ಲದಿರಬಹುದು
  - ▷ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ದೋಷವೂ ಸಂಭವಿಸಬಹುದು

ವಿಭಾಗ-III ಡಿಜಿಟಲ್ ಸಲಕರಣೆ

- ಲ್ಯಾಪ್ಟಾಪ್ ಅಥವಾ ಡೆಸ್ಕ್‌ಟಾಪ್
- ಸ್ಪೀಕರ್/ಹೆಡ್‌ಫೋನ್‌ಗಳು
- ಟ್ಯಾಬ್ಲೆಟ್ ಅಥವಾ ಐ–ಪ್ಯಾಡ್ ಅನ್ನು ಸಹ ಬಳಸಬಹುದು

ವಿಭಾಗ- IV 'ಆರಂಭಿಕ ಕೋಡಿಂಗ್ ಸೆಷನ್ಸ್' ಅನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿರ್ವಹಿಸುವುದು

- ಒಮ್ಮೆ ನೀವು ಸೆಶನ್‌ಗೆ ಲಾಗಿನ್ ಮಾಡಿದ ನಂತರ, ದಯವಿಟ್ಟು ನಿಮ್ಮ ಪ್ರತಿ ದಿನದ 'ಪಾಠ ಯೋಜನೆಗಳ' ಮೂಲಕ ಹೋಗಿ ಸಂದೇಶ ಪೆಟ್ಟಿಗೆ
- ಕೆಳಗಿನ ವಿವರಗಳೊಂದಿಗೆ ಪ್ರತಿ ದಿನಕ್ಕೆ ಪಾಠ ಯೋಜನೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ:
  - ▷ ಅಂದಾಜು ಸಮಯದ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಮತ್ತು ಅಧಿವೇಶನದ ಉದ್ದೇಶ
  - ▷ ಕಲಿಕೆ ಸಂಪನ್ಮೂಲಗಳ ಲಿಂಕ್‌ಗಳು
  - ▷ ಸೆಷನ್‌ಗಾಗಿ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಲಿಂಕ್‌ಗಳು ಮತ್ತು ಇತರ ಪ್ರಮುಖ ಲಿಂಕ್‌ಗಳು
  - ▷ ಅಗತ್ಯವಿದ್ದರೆ ಕಲಿಕಾ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ವಿವರಗಳು

- ಒಮ್ಮೆ ಸೆಷನ್ ಪುನಃ ಲೋಡ್ ಆಗಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರೆ ಮತ್ತು ಕೆಟ್ಟ ಇಂಟರ್ನೆಟ್‌ನಿಂದ ಆಡಿಯೋ/ವೀಡಿಯೊವನ್ನು ವಿರಾಮಗೊಳಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ ಸಂಪರ್ಕ, ನಂತರ ಪುಟವನ್ನು ರಿಫ್ರೆಶ್ ಮಾಡಿ
- ಅಧಿವೇಶನವನ್ನು ಎಷ್ಟು ವಿನ್ಯಾಸಗೊಳಿಸಲಾಗಿದೆ ಎಂದರೆ ಅದು ಕಥೆ ಹೇಳುವ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ವಿಷಯಗಳನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ, ಅಧಿವೇಶನದ ಉದ್ದೇಶ, ಸಾರಾಂಶ, ನಿಯೋಜನೆ ಮತ್ತು ಜ್ಞಾನ ಪರೀಕ್ಷೆ ರಸಪ್ರಶ್ನೆ. ಇದು ಸಹ ಒಳಗೊಂಡಿರುತ್ತದೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು 'ಸೂಚನೆಗಳ ಹಂತಗಳು'.
- ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಸೂಚನೆಗಳು ಮತ್ತು ಜ್ಞಾನ ಪರಿಶೀಲನೆ ರಸಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಡಬಾರದು
- ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವುದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಕೋಡಿಂಗ್ ಮತ್ತು ಇತರವುಗಳಿಗೆ ಬಲವಾದ ಅಡಿಪಾಯವನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಲು ಅನುವು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ EVS ಪರಿಕಲ್ಪನೆಗಳು
- ಜ್ಞಾನ ಪರಿಶೀಲನಾ ಸುತ್ತಿನ ಅಡಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಸಿದ ಸಂವಾದಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯು ದಿನವಾರು ಪ್ರತಿಫಲಿಸುತ್ತದೆಚಿ ಲೀನರ್ನ ಕಾರ್ಯಕ್ಷಮತೆ.
- ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು, ಸೂಚನೆಗಳು ಮತ್ತು ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ನಡುವೆ ವಿಂಡೋವನ್ನು ಟಾಗಲ್ ಮಾಡುವುದು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು

ವಿಭಾಗ- V ಚಟುವಟಿಕೆ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿಗಳು

- ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಲಿಂಕ್ "play.matatalab.com. ಈ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಓಪನ್ ಸೋರ್ಸ್ ಸಾಫ್ಟ್‌ವೇರ್ ಆಗಿದೆ.
- ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು, ವಿಷಯಾಧಾರಿತ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಮ್ಯಾಟ್ಸ್ ಸಹ ಲಭ್ಯವಿದೆ, ಮತ್ತು ಅದರ ಉಲ್ಲೇಖ ಲಿಂಕ್‌ಗಳು ಪಾಠ ಯೋಜನೆ ಮತ್ತು ಆಯಾ ಅಧಿವೇಶನದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಫಲಿಸುತ್ತದೆ
- ಯಾವುದೇ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಲು, ಮಕ್ಕಳು ಸೆಷನ್‌ಗಳಲ್ಲಿ ನೀಡಿರುವ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಅನುಸರಿಸಬೇಕು
- ಕಲಿಯುವವರು ಯಾವುದೇ ತಪ್ಪು ಕ್ರಮಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸಿದರೆ ಆತಂಕ ಪಡುವ ಅಗತ್ಯವಿಲ್ಲ. ಕೇವಲ ಪುಟವನ್ನು ರಿಫ್ರೆಶ್ ಮಾಡಿ ಮತ್ತು ಮತ್ತೆ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ.
- ಪ್ರತಿ ಬಾರಿ ಯಾವುದೇ ಹೊಸ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುವಾಗ, ನೀವು ರೋಬೋಟ್ ಅನ್ನು ಎಳೆಯಬೇಕು ಮತ್ತು ಬಿಡಬೇಕು ಮತ್ತು ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದಂತೆ ಧ್ವಜ
- ಮಕ್ಕಳು ಯಾವುದೇ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದರೆ, ಅವರು ಅದೇ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಬೇಕು ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಅವರು ಸಂಪೂರ್ಣ ಕೋಡಿಂಗ್ ಅನ್ನು ಮತ್ತೆ ಪುನರಾವರ್ತಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ

ಗಮನಿಸಿ: ಕೋರ್ಸ್ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸಲು ಅಂದಾಜು ಸಮಯ 3 ತಿಂಗಳುಗಳು

Lorem ipsum