

# ધરે શીખીએ

ધોરણ ૨

જૂન, ૨૦૨૦



વિદ્યાર્થીનું નામ: \_\_\_\_\_

વાલીનું નામ: \_\_\_\_\_ મોબાઈલ નંબર: \_\_\_\_\_

શાળા: \_\_\_\_\_

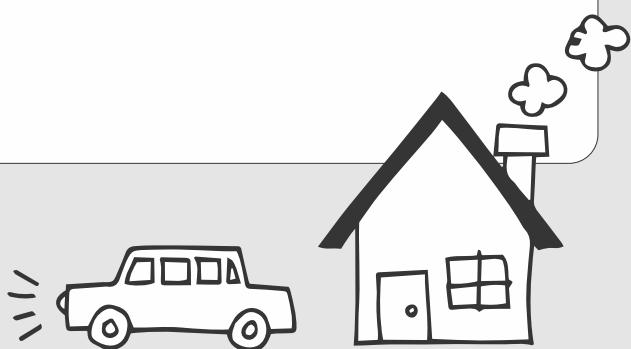
ગામ/શહેર: \_\_\_\_\_

## સ્નેહી વાલીઓ,

આપનું બાળક આ વર્ષે હવે બીજા દોરણમાં આવી રહ્યું છે. સૌને બાળકોના શિક્ષણની ચિંતા હશે જ. સાથે સાથે વર્તમાન પરિસ્થિતિમાં સ્વાસ્થ્યની પણ એટલી જ ચિંતા હોઈ શકે. શાળાઓ પૂર્વવત થાય તેને કેટલોક સમય લાગશે. પણ શિક્ષણ બંધ નથી થતું. આપના બાળકના શિક્ષણ માટે આ સાથે એક પ્રવૃત્તિ પોથી તૈયાર કરેલ છે. જેમાં આગામી એક માસ દરમિયાન ઘરે કરવાની પ્રવૃત્તિઓ છે. આ પ્રવૃત્તિ બાળકને કરાવજો. જરૂર પડે તો શિક્ષક સાથે ફોનમાં પણ વાત કરજો.

તમારું બાળક ગયું આખું વર્ષ શાળામાં ગયેલ છે. તેને શાળાનો અનુભવ છે. આ વર્ષ કદાચ તે શાળા ખુલવાની રાહ પણ જોઈ રહેલ હશે. નવા વર્ષના શરૂ થવા સમયે બાળક ઘરે હશે ત્યારે કેટલીક બાબતો ખાસ કહેવાની છે.

- આ ઉમરના બાળકને રમવાનું ખૂબ ગમશે. કદાચ જમવાનું પણ ભૂલી જાય. એટલે ઘરે બે સમય નિરાંતે જમે તેના પર દ્યાન આપશો.
- ભાષામાં બોલવું, સંભાળવું, વાચવું અને લખવું આ ચાર મુખ્ય બાબતો છે. જેમાંથી બે બાબત ઘરે શીખેલ છે. જ્યારે વાચવાનું અને લખવાનું ગાયા વર્ષ કરેલ છે. કદાચ તેને થોડું ભુલાય પણ ગયું હશે.
- રંગપૂરણી કરવાથી હાથની સાથે આંખ અને મગજનું સંકલન સારી રીતે થાય છે. રંગ બહાર ન નીકળે તેનું દ્યાન રાખશો. બાળકને તે દીમે દીમે આવડશો. એ શીખે છે.
- અને હા, આ ઉમરનું બાળક લગભગ ૨૦-૩૦ મિનીટ એક જગ્યાએ બેસશો. એટલા સમય પછી થોડો વિરામ આપજો. પછી ફરીથી બેસે તેવું કરવું.
- જરૂર પડે તો શિક્ષકને પૂછજો. બાળક કશું નવું કરે, સરસ કરે તો પણ શિક્ષકને ફોન કરજો, તે તમારા ફોનની રાહ જોતા હશે. તેમને પણ ગમશે.
- આ પહેલા મોડયુલમાં લગભગ ૧૪ જેટલી પ્રવૃત્તિઓ આપેલ છે. આ પ્રવૃત્તિ કરાવવા શું શું જોઈશો તેની ચાદી પાછળ આપેલ છે.
- કેટલીક પ્રવૃત્તિમાં છેલ્લે QR કોડ આપેલા છે. જેમાં આ જ પ્રવૃત્તિના વિડીઓ છે. આપ આપના મોબાઇલ દ્વારા આ QR કોડના ઉપયોગથી વિડીઓ બતાવી શકશો. જો તમારા મોબાઇલમાં QR કોડ સ્કેનર ન હોય તો ડાઉનલોડ કરી લેશો. જરૂર પડે શાળાના શિક્ષકની મદદ લેશો.



**સંકલ્પના અને માર્ગદર્શન :** શ્રી પી. ભારતી, IAS

નિયામકશ્રી, સમગ્ર શિક્ષા અભિયાન, ગાંધીનગર

ડૉ. ટી. એસ. જોણી

નિયામકશ્રી, ગુજરાત શૈક્ષાણિક સંશોધન અને તાલીમ પરિષદ, ગાંધીનગર

**સંયોજન**

: શ્રી પાર્થેશ પંડ્યા, આઈટુવી ડેવલોપમેન્ટ ફાઉન્ડેશન, ગાંધીનગર

**લેખન**

: શ્રીમતી બિંદુબા જાલા, બ્રહ્મદીપ ટ્રસ્ટ, રાજ્યપુર

ડૉ. અમૃતા બધેકા; શ્રી પાર્થેશ પંડ્યા; શ્રીમતી શિવાની જૈન

આઈટુવી ડેવલોપમેન્ટ ફાઉન્ડેશન, ગાંધીનગર

**પરામર્શન**

: શ્રી હરેશભાઈ ચૌઘરી, રીચ ટુ ટીચ, ગાંધીનગર

શ્રી હિરેનભાઈ વ્યાસ, જિલ્લા શિક્ષણ અને તાલીમ ભવન, નવસારી

**ડીઝાઈન**

: ચારકોલ ઘ સ્ટુડીઓ, અમદાવાદ

### **વિડીઓ નિર્માણ અને સહયોગ**

સંકલ્પના, આયોજન : શ્રીમતી બિંદુબા જાલા, બ્રહ્મદીપ ટ્રસ્ટ, રાજ્યપુર

અને કાફક્ટ

એડિટીંગ : શ્રી પાર્થ તેરૈયા, આઈટુવી ડેવલોપમેન્ટ ફાઉન્ડેશન, ગાંધીનગર

કેમેરા : કુ. પ્રવિણા ધૂમ, બ્રહ્મદીપ ટ્રસ્ટ, રાજ્યપુર

લાઇટ અને મંચ સજા : શ્રી રાકેશ ઠાકોર, બ્રહ્મદીપ ટ્રસ્ટ, રાજ્યપુર

સહયોગ : માહી, સુહાની, રીતેશ, હાર્દિક, યુવરાજ, કુણાલ, કુલદીપ, સાગર, મારી શાળા રાજ્યપુરના બાળકો

**સહયોગ**

: જી. સી. ઈ. આર. ટી, ગાંધીનગર

સમગ્ર શિક્ષા અભિયાન, ગાંધીનગર

યુનિસેફ, ગાંધીનગર

આવૃત્તિ- જૂન, ૨૦૨૦, ગુજરાત

© ૨૦૨૦

જી. સી. ઈ. આર. ટી, ગાંધીનગર

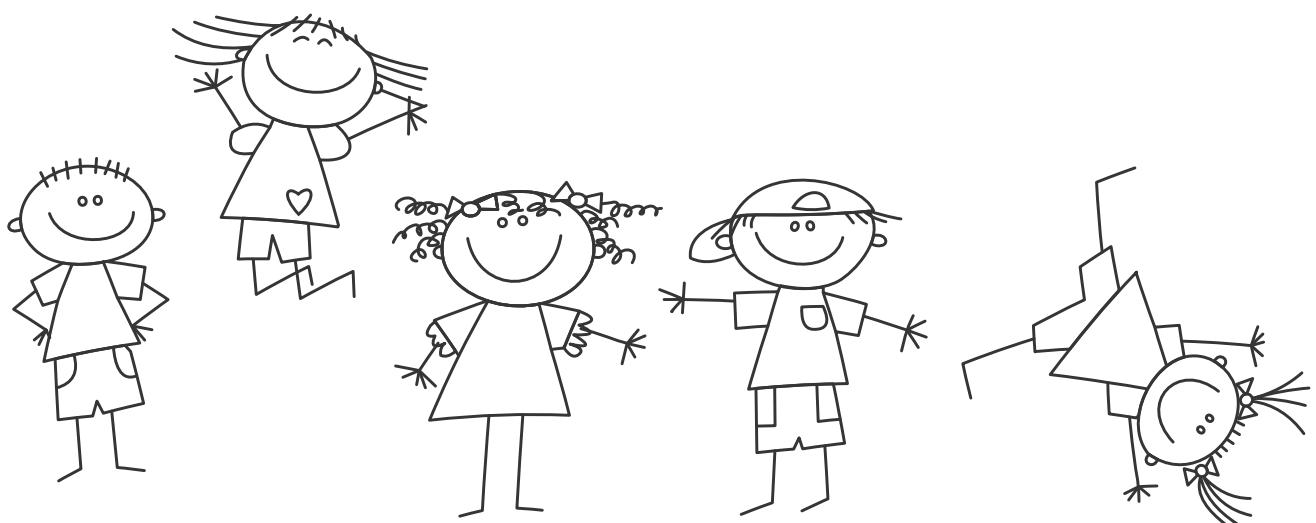
સમગ્ર શિક્ષા અભિયાન, ગાંધીનગર

યુનિસેફ, ગાંધીનગર

આઈટુવી ડેવલોપમેન્ટ ફાઉન્ડેશન, ગાંધીનગર

## અનુક્રમણિકા

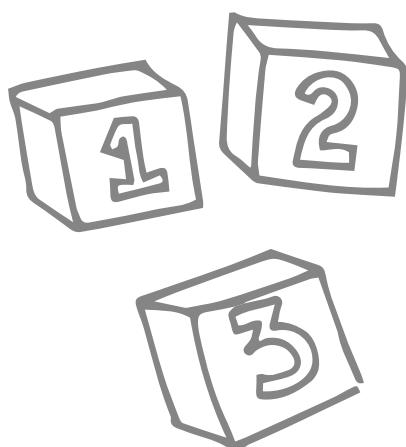
૧	બંધ આંખે વસ્તુ ઓળખવી	૦૫
૨	પોસ્ટ કાર્ડ પર પુસ્તક રાખવાં	૦૬
૩	કાગળના રોલમાંથી ઝાડ બનાવવું	૦૭
૪	પેપરકપનો મિનારો	૦૮
૫	સિંહ અને ઉંદરની વાતા	૦૯
૬	બે - બે જૂથમાં ગણતરી	૦૯
૭	ડાબા પગે ફૂદકા , જમણા પગે ફૂદકા	૧૦
૮	ટપકાં જોડી ચિત્ર બનાવવું - રંગ પૂરવા	૧૧
૯	૩૧થી ૪૦ સુધી લીટી છોસ કચ્ચા વગાર પહોંચવું	૧૨
૧૦	ગાજરની વાતરી	૧૨
૧૧	ચિત્ર ગણીને લખવા	૧૩
૧૨	ચિત્રની નીચે તેનાં નામ લખવા અને રંગ પૂરવા	૧૪
૧૩	વાચો અને લખો	૧૫
૧૪	જોડકણાં	૧૭



**સામગ્રી:** ગુંદર, લખોટી, પથ્થર, કાતર, ચોટાડવાની પણી, થેલી.

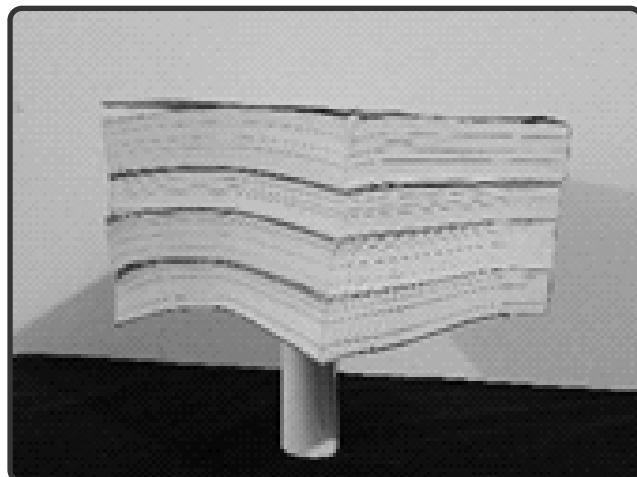
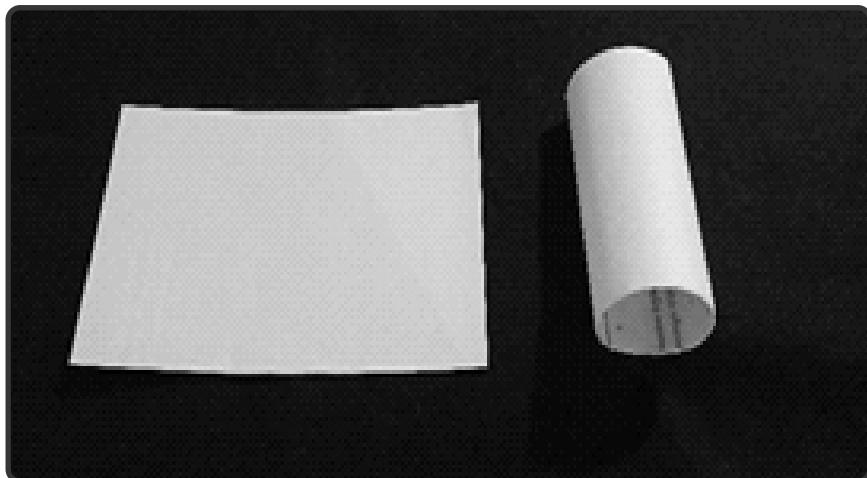
સૌ પ્રથમ બાળકની સામે દસેક વસ્તુ મૂકો. તે દરેકનાં નામ બોલી થેલીમાં નાખો. હવે તેને થેલી આપી દો. બાળકને આંખ બંધ કરવા કહો. હવે તેને થેલીમાં હાથ નાખી કોઈ એક વસ્તુ પકડી બહાર કાઢવા કહો. આંખ બંધ રાખીને જ તે ઓળખી બતાવે કે તે વસ્તુ શું છે?

જે વસ્તુ ઓળખી બતાવે તે વસ્તુ બાજુમાં મૂકી દો. ફરી થેલીમાં હાથ નાખી વસ્તુ ઓળખવા કહો. આ રીતે થેલીમાં રાખેલ ૧૦ વસ્તુમાંથી તે કેટલી ઓળખી શક્યા? જે ન ઓળખી શક્યા હોય તેનો પરિચય કરાવો. અને બીજે દિવસે ફરી રમાડો. બીજા દિવસે કોથળીની વસ્તુ બદલવી હોય તો બાળકને બતાવીને પછી થેલીમાં મૂકવી. આ રમત બે ત્રણ દિવસે એકવાર રમવાથી બાળકને ઘણો ફાયદો થશે.



**સામગ્રી:** પોસ્ટ કાર્ડ, ચોટાડવાની ટેપ/ ગુંદર , ગુંદરપણી.

એક પોસ્ટકાર્ડ અથવા તે માપનો જાડો કાગળ લો. કંકોતરીનો કાગળ પણ ચાલે. બાળકને આપો. તેને કહો કે તેનું ભૂંગળું બનાવે. ભૂંગળું ખૂલ્લી ન જાય તે માટે તેના ઉપર પણી ચોટાડે અથવા ગુંદરથી ચોટાડી હે. છવે ભૂંગળાને ઊભું મૂકવા કહો. છવે તેના ઉપર એક ચોપડી મૂકવા કહો. કેટલું વજન ખમી શકે છે તે જુઓ. પૂછો કે કાગળ આટલું વજન કેમ ખમી ગયો?

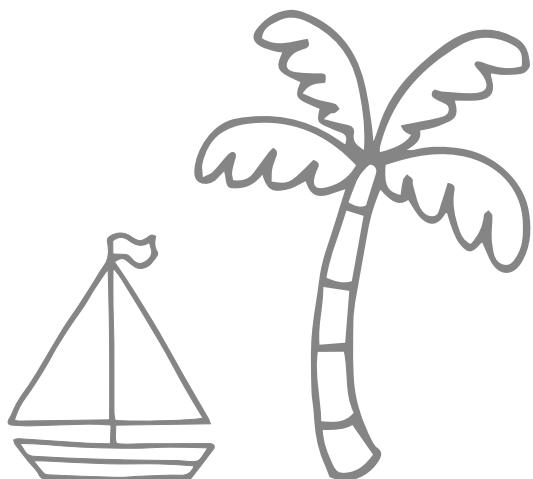
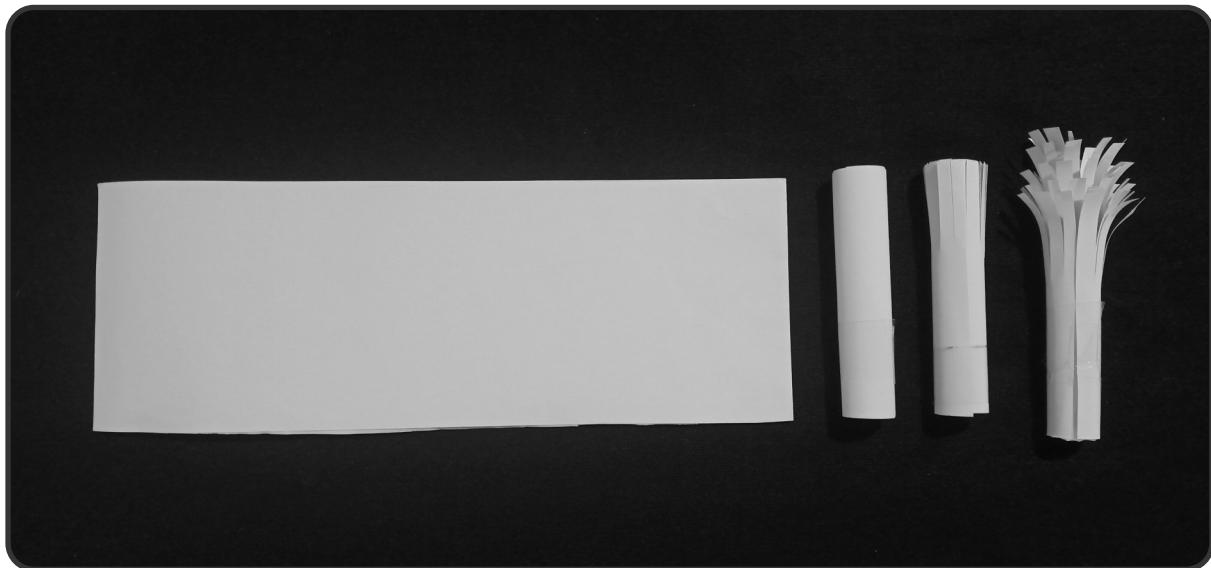


## પ્રવૃત્તિ ૩

# કાગળના રોલમાંથી ઝાડ બનાવવું

સામગ્રી: રંગીન કાગળ, કાતર.

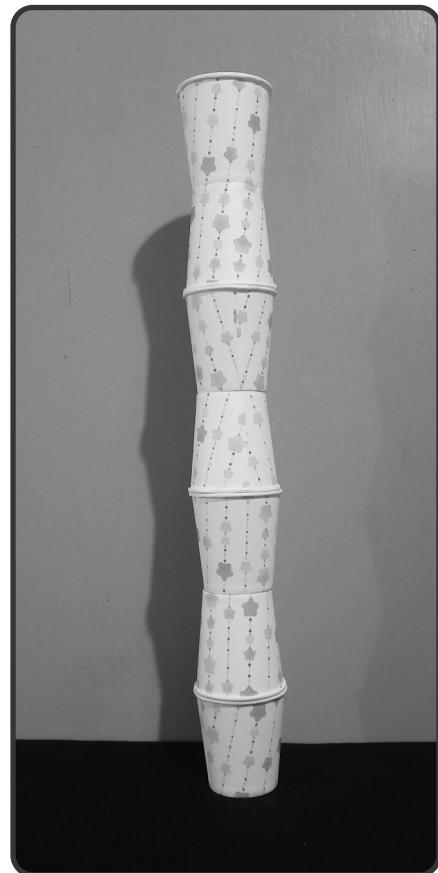
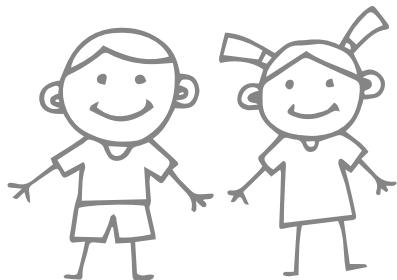
બાળકને રંગીન કાગળની લાંબી પહૂંચી આપો. તેનું ભૂંગળું વાળવા કહો. ભૂંગળું વાળી લે પછી તેને ગુંદરપહૂંચી ચોટાડી દો. જેથી ખૂલે નહીં. હવે ભૂંગળાની એક તરફ કાતરથી કાપા પાડવા કહો. કાપા ભૂંગળાની અડદે સુધી કાપવા કહો. હવે બદ્દી પહૂંચીઓને બહારની બાજુ વાળવા કહો. તમારું ઝાડ તૈયાર.



**સામગ્રી: પેપરકપ.**

બાળકને પંદર પેપરકપ આપો. સૌ પ્રથમ પાંચ પેપરકપ એક હરોળમાં ગોઠવે. તેના ઉપર ચાર, તેના ઉપર ત્રણ, બે અને સૌથી ઉપર એક, આ રીતે પેપરકપ ગોઠવે.

આ પ્રવૃત્તિ બાળકને રોજ એકવાર કરાવો. તેમાં ફાવટ આવી જાય પછી એક સવળો અને તેના પર એક અવળો એમ ગોઠવવા કહો. જુઓ કેટલા ગોઠવી શકે છે. પછીથી રોજ એકવાર આ પ્રવૃત્તિ કરાવવી.



## પ્રવૃત્તિ ૫

# સિંહ અને ઉંદરની વાર્તા

સામગ્રી: સ્માર્ટ ફોન, મોડયુલ.

બાળકને આ વાર્તા બતાવવી. બાળક એ વાર્તા જુએ. જો તમારી પાસે સ્માર્ટ ફોન ન હોય તો પુસ્તકમાં પણ એક વાર્તા આપેલ છે તે કહો.

એક બે દિવસે વાર્તા બતાવવી. ત્યાર પછી બાળક તમને એ વાર્તા કહે તેવું ગોઠવવું.



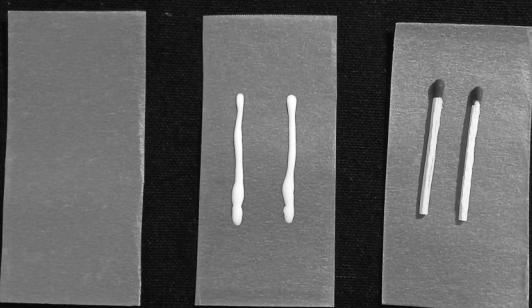
## પ્રવૃત્તિ ૬

# બે - બે જૂથમાં ગણતરી

સામગ્રી: સફેદ ગુંદર, કાર્ડ ૧૦ નંગા, દિવાસળી.

બાળકને દસ કાર્ડ આપવા સાથે દિવાસળી અને સફેદ ગુંદર આપવા. હવે બાળકને દરેક કાર્ડમાં બે બે દિવાસળી ચોંટાડવા કહેવું. ચોંટાડાઈ જાય એટલે કાર્ડ સુકવવા મૂકી દેવાં. સુકાઈ જાય પછી તેને એક કોથળીમાં મૂકી દેવાં. બાળકને બે - બેનાં જૂથની ગણતરી કરાવવી. ૨, ૪, ૬, ૮, ૧૦... એ રીતે ૨૦ સુધી ગણતરી કરાવવી.

આ પ્રવૃત્તિ રોજ એકવાર કરવી જેથી બાળકની ગણતરી પાકી થઈ જાય.



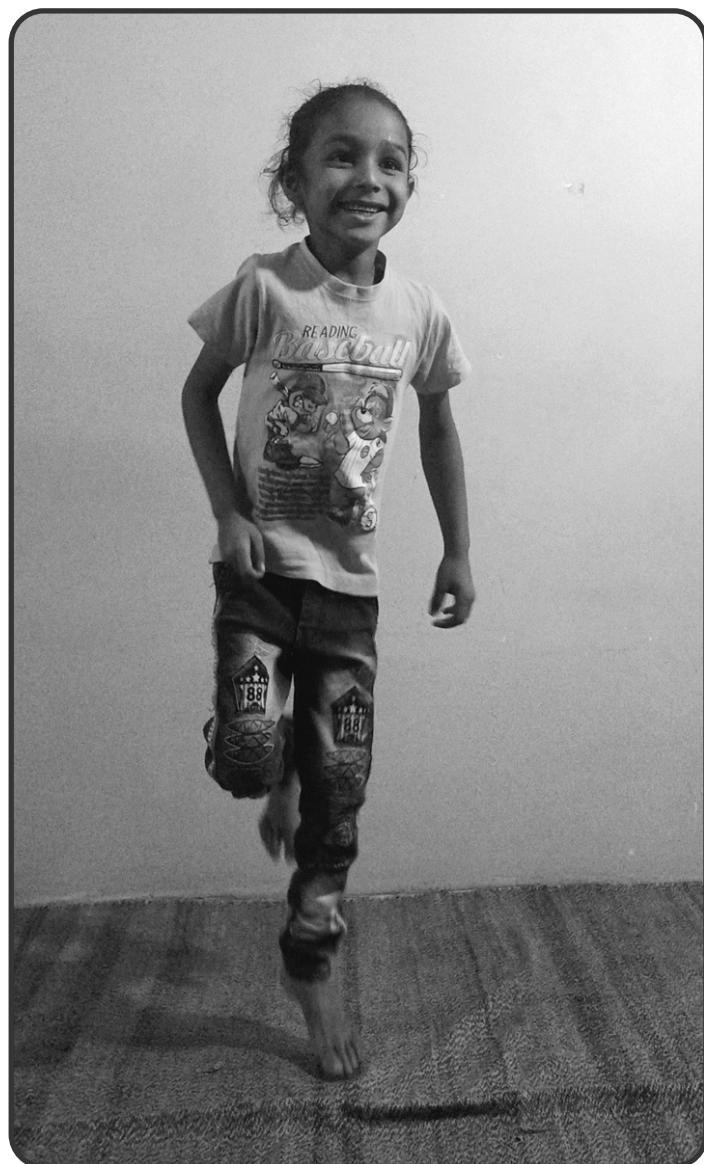
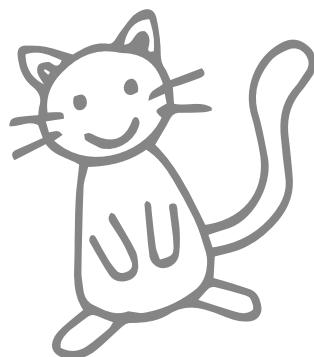
પ્રવૃત્તિ ૭

## સાચા પગે કૂદકા, જમણા પગે કૂદકા

સામગ્રી: કશું નહીં.

બાળકને કહેવાનું કે એ ડાબો પગ ઊંચો લઈ જમણા પગે કૂદકા મારે અને ગણે કે કેટલા કૂદકા થયા. જ્યારે બાળકનો પગ નીચો અડી જાય ત્યારે તેને ડાબા પગે લંગડી લેવા કહો સાથે સાથે કૂદકા ગણે. જ્યારે અટકે ત્યારે કહો કે કચા પગના કેટલા કૂદકા થયા. કચા પગથી વધારે કૂદી શકાય? કચા પગથી ઓછા કૂદી શકાયા? તે પૂછો.

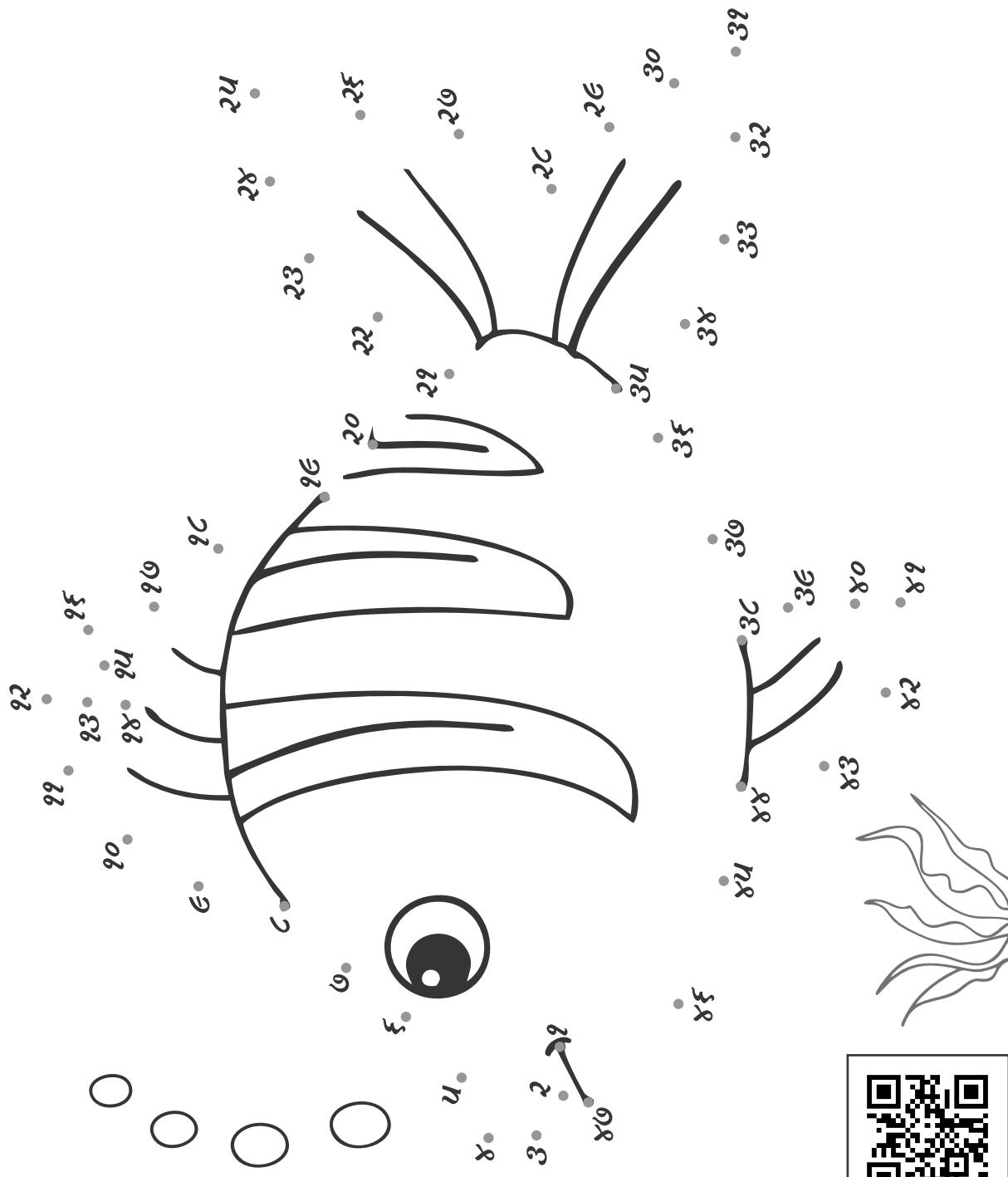
આ પ્રવૃત્તિ પણ એક બે દિવસે કરાવતા રહેવાય.



## ટપકાં જોડી ચિત્ર બનાવવું - રંગ પૂરવા

સામગ્રી: પેનિસલ, મીણિયા કલર.

બાળકને અહીં આપેલ ચિત્રના એકડા જોડવા કહો. એમ કરવાથી એક ચિત્ર તૈયાર થશે. બાળકને તે ચિત્રમાં મનગમતા રંગ પૂરવા કહો.

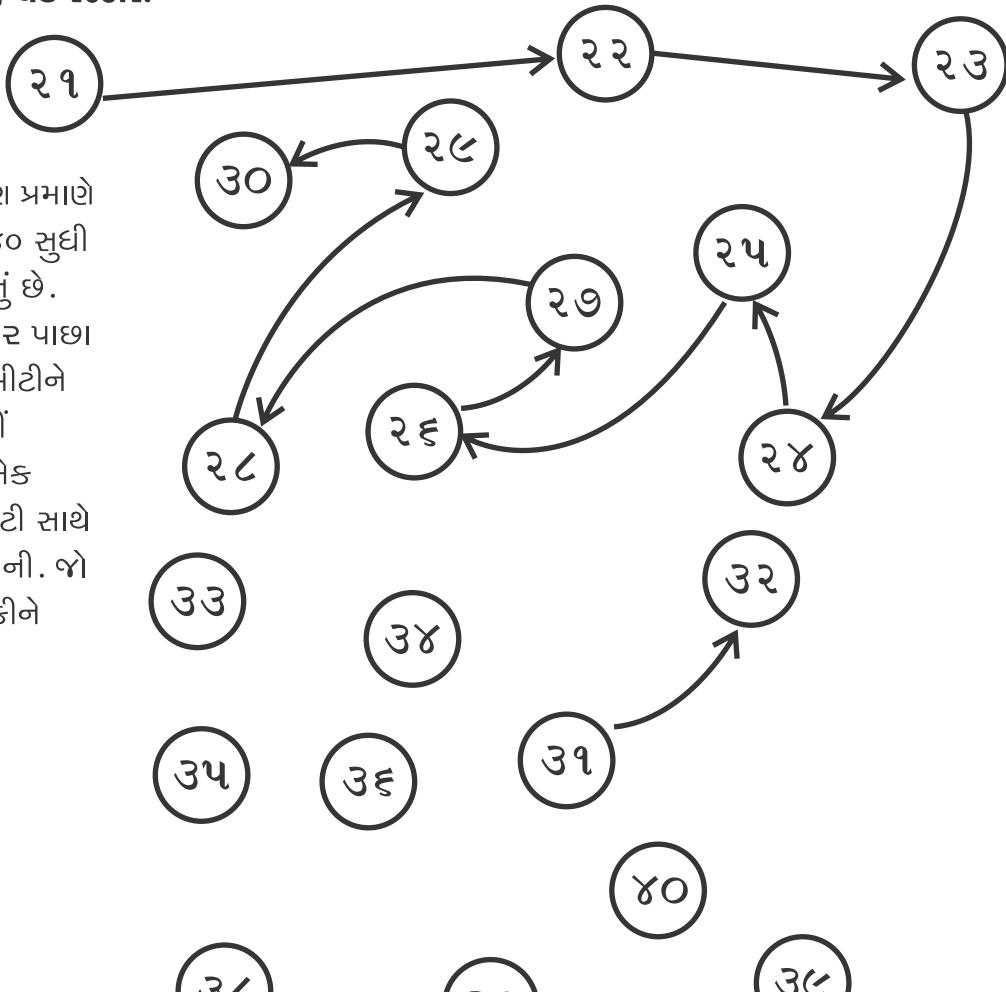


## પ્રવૃત્તિ ૯

# ૩૧થી ૪૦ સુધી લીટી કોસ કર્યા વગાર પહોંચવું

સામગ્રી: પેનિસલ, ચેક રબિઝર.

ઉદાહરણ પ્રમાણે  
બાળકે ૩૧ થી ૪૦ સુધી  
કુમમાં પહોંચવાનું છે.  
પણ તેણે લીટી પર પાછા  
વળવાનું નહીં. લીટીને  
કરવાંચ કોસ નહીં  
કરવાની તથા એક  
લીટીને બીજી લીટી સાથે  
અડવા નહીં દેવાની. જો  
તેવું થાય તો ચેકીને  
ફરીથી કરવાનું.



## પ્રવૃત્તિ ૧૦

# ગાજરની વાર્તા

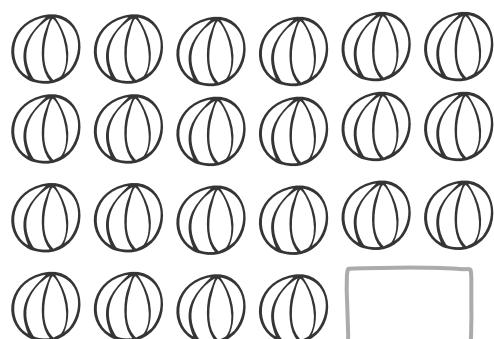
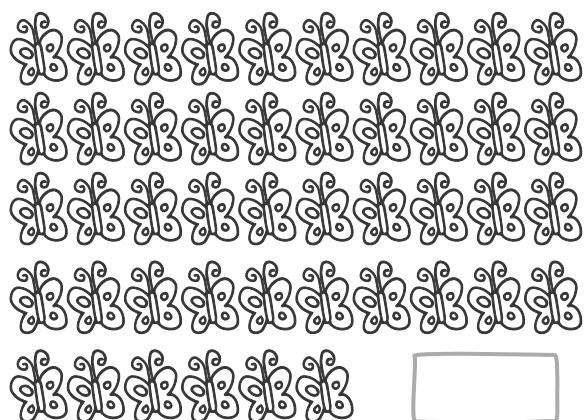
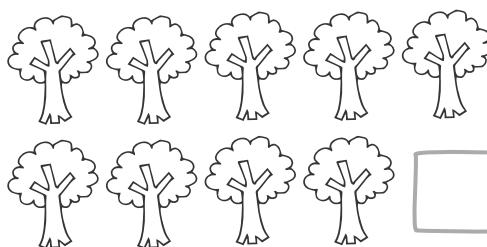
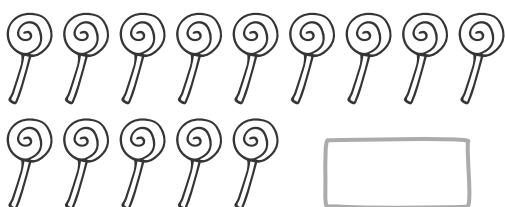
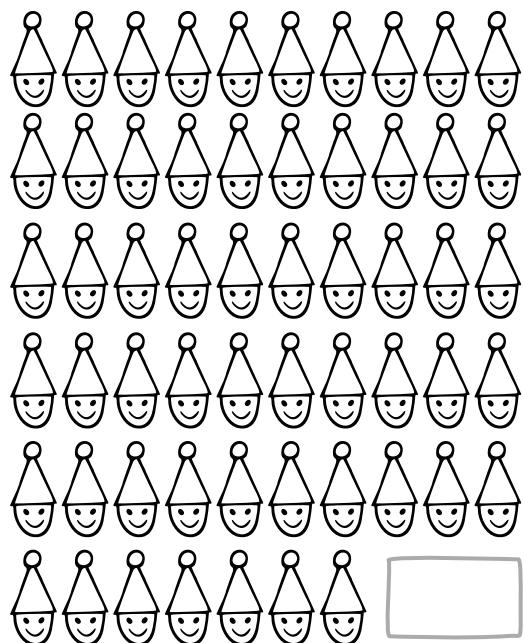
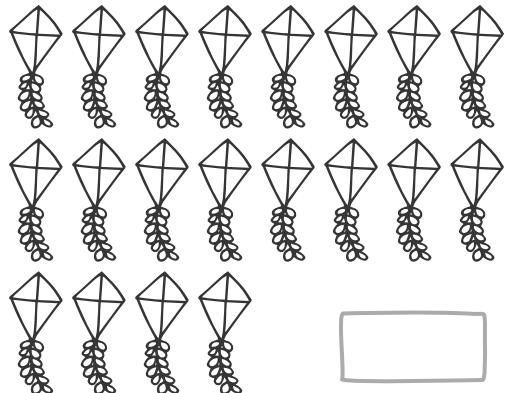
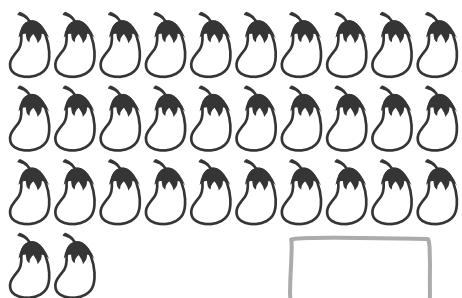
આ વાર્તા બાળકને તમારા કે શિક્ષકના મોબાઇલમાં બતાવો. જો મોબાઇલ  
ન હોય તો ગણિતના પાઠ્યપુસ્તકના પ્રકરણ — ૨ માં આ વાર્તા આપેલ છે. બાળકને  
વારંવાર વાર્તા બતાવવાથી તેને વાર્તા ચાદ રહી જશે. અને તો તે વાર્તા કહી પણ  
શકશે.



પ્રવૃત્તિ ૧૧

## ચિત્ર ગણીને લખવા

સામગ્રી: નીચે ચિત્ર આપ્યાં છે. પહેલાં તેને રંગ કરવા આપો. રંગ પૂરી લે પછી ગણીને સંખ્યા ખાનામાં લખવા કહો.



પ્રવૃત્તિ ૧૨

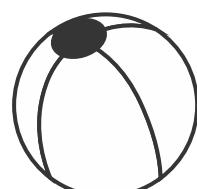
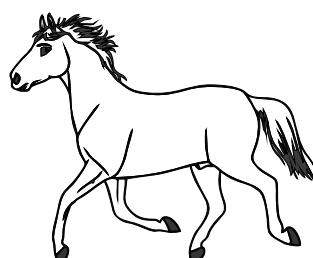
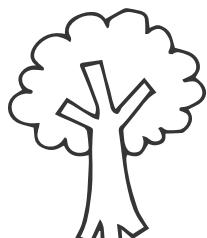
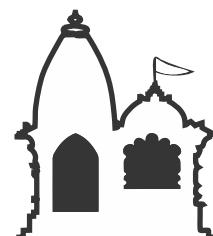
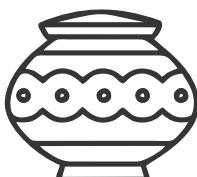
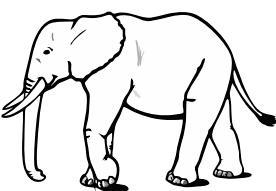
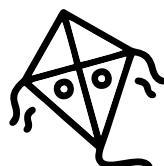
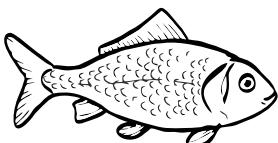
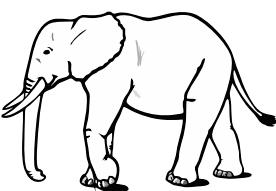
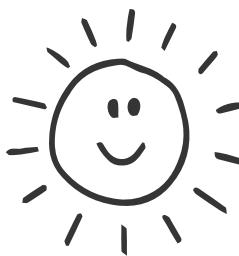
## ચિત્રની નીચે તેનાં નામ લખવા અને રંગ પૂરવા

સામગ્રી: મીએચિયા કલર, પેન્સિલ.

બાળકને સૌ પ્રથમ દરેક ચિત્ર નીચે તેનું નામ જાતે લખવા કહો. લખાઈ જાય પછી તેને તેમાં મનગમતા રંગો પૂરવા કહો.



હાથ



**પ્રવૃત્તિ ૧૩**

## **વાચો અને લખો**

**સામગ્રી: પેનિસલ.**

નીચે આપેલાં વાક્યો વાચો અને લખો.

ગાગાન નમ.

નમન ગામમાં જી.

મારા દાદા સારા.

જનકફાકા બસમાં બેસે.

તાપી નદીમાં કીડી તણાણી.

ਪਲੰਗ। ਪਰ ਰੰਗ। ਕੁਰ.

---

ਬੋਡੀ ਜੜਪਥੀ ਦੋਡੇ.

---

ਕਾਨੀ ਭਮਰੀ ਗੀਤ ਗਾਵਾ.

---

ਪਵਨ ਆਵੇ ਤੋ ਪਤੰਗ। ਤਿੱਡੇ.

---

ਥਡ ਉਪਰ ਖੀਸਕੋਲੀ ਚਾਡੀ.

---

ਫੇਝਾਂ ਪਰ ਸਫੇਦ ਈਧਣ ਛੁਟੀ.



**સામગ્રી: સ્માર્ટ ફોન/ પાદ્યપુસ્તક**

સ્માર્ટફોનની મદદથી નીચેના જોડકણાં જુઓ. અને તેના આધારે આ જોડકણાં બાળકને ગવડાવો. બે કે ત્રણ દિવસે એક વખત આ જોડકણાં સંભળાવો અને ગવડાવો.

સામે એક ટેકરી છે,  
ત્યાં વડનું ઝાડ છે,  
  
ઠંડી મજાની હવા છે,  
ત્યાં ફરવા જાંશું ભાઈ,  
  
હીંચકા ખાશું ભાઈ,  
ઉલાણી કરશું ભાઈ,  
  
જલેબી ગાંઠિયા ખાશું ભાઈ,  
વડલા ઉપર ચડશું ભાઈ,  
  
ઉંચેથી ફૂદકા મારશું ભાઈ,  
દોડમ દોડા કરશું ભાઈ,  
  
પાણીમાં છબદબિયાં કરશું ભાઈ,  
રેતીમાં બંગલા બાનવશું ભાઈ,  
  
ફરીને પાછા આવશું ભાઈ,  
મજા પડી ભાઈ મજા પડી,  
મજા પડી ભાઈ મજા પડી.



પ્રવૃત્તિ ક્રમ	પ્રવૃત્તિનું નામ	સામગ્રી	કેટલા દિવસ કરશે?	વિષય	ભાજક આ પ્રવૃત્તિ થી શું શીખશે?
૧.	બંધ આંખે વસ્તુ ઓળખવી.	ગુંદર, લખોટી, પથ્થર, કાતર, ચોટાડવાની પણી, કાગળ, પેપર કપ, પેન્સિલ, કોથળી, બાક્સ, મીહિયો કલર.	૫	ગાણિત—પ્રકરણ ૧ ની પ્રવૃત્તિ	આકારોને સ્પર્શથી ઓળખતાં શીખે.
૨.	પોસ્ટ કાર્ડ પર પુસ્તક રાખવા.	પોસ્ટ કાર્ડ, ચોટાડવાની પણી,	૧	ગાણિત—પ્રકરણ ૧ ની પ્રવૃત્તિ	કાગળનો આકાર બદલાવવાથી તેનીની પ્રવૃત્તિ મજબૂતાઈમાં પડતો ફરક જાણે.
૩.	કાગળના રોલમાંથી ઝાડ બનાવવું.	રંગીન કાગળ, કાતર, ગુંદર	૧	ગાણિત પ્રકરણ ૧ ની પ્રવૃત્તિ	આકારને સમજે. સર્જન કરતાં શીખે.
૪.	પેપરકપનો મિનારો.	પેપરકપ ૧૫ નંગા.	૫	ગાણિત પ્રકરણ ૧ ની પ્રવૃત્તિ	આકાર અને મજબૂતાઈનો સંબંધ મજબૂત થાય. બાળકમાં દીરજ કેળવાય.
૫.	સિંછ અને ઉંદરની વાર્તા	સ્માર્ટ ફોન અથવા દોરણ રન્નું પાઠ્યપુસ્તક	૫	ગુજરાતી ગુજરાતી પાઠ ૧	સાંભળેલી વિગતમાંથી મુખ્ય વિચાર સમજશે. વાર્તા કહેતો થશે.
૬.	બે-બે જૂથમાં ગાણતરી.	સફેદ ગુંદર, કડક કાગળના ૧૦ ટુકડા, દિવાસળી	૫	ગાણિત પ્રકરણ ૨ ની પ્રવૃત્તિ	જૂથમાં ગાણતરી કરતાં શીખે.
૭.	ડાબા પગે કૂદકા, જમણા પગે કૂદકા.	-	૫	ગાણિત પ્રકરણ ૧ ની પ્રવૃત્તિ	ગાણતરી શાખે. આવું કેમ? એવું વિચારતો થાય.
૮.	ટપકાં જોડી ચિત્ર બનાવવું - રંગ પૂરવા.	પેન્સિલ, મીહિયા કલર.	૧	ગાણિત પુનરાવર્તન	અંકનો ક્રમ જાણે. રંગ કરવાનો આનંદ માણે.

પ્રવૃત્તિ ક્રમ	પ્રવૃત્તિનું નામ	સામગ્રી	કેટલા દિવસ કરશો?	વિષય	ભાગક આ પ્રવૃત્તિ થી શું શીખશે.
૮.	૩૧ થી ૪૦ સુધી લીટી કોસ કર્યા વગાર પહોંચવું.	પેન્સિલ	૧	ગણિત પુનરાવર્તન	અંકના ક્રમનું દટીકરણ થાય. તર્ક કરતો થાય.
૧૦.	ગાજરની વાર્તા.	સ્માર્ટ ફોન / ગણિત પાઠ્યપુસ્તક	૫	ગુજરાતી ભાષાનું પુનરાવર્તન અને ગણિત પ્રકરણ — ૨	ક્રમ સમજે. વાર્તા કહેતો થાય, સાંભળેલ વાર્તાના મુખ્ય વિચાર સમજે.
૧૧.	ચિંતા ગણીને લખવા.	પેન્સિલ, મીહિયા કલર	૧	ગણિત પુનરાવર્તન	૧ થી ૫૦ અંકોનું જ્ઞાન તાજું થાય.
૧૨.	ચિંતની નીચે તેના નામ લખવા અને રૂંગ પૂરવા.	પેન્સિલ, મીહિયા કલર	૧	ગુજરાતી પુનરાવર્તન	શાબ્દ લેખન કરે. રૂંગ પૂરવાનો આનંદ લે.
૧૩.	વાંચો અને લખો.	પેન્સિલ.	૧	ગુજરાતી પુનરાવર્તન	ધોરણ ૧ નું ભાષા જ્ઞાન તાજું થાય.
૧૪.	જોડકણાં	સ્માર્ટ ફોન/ મોડ્યુલ	૫	ગુજરાતી	જોડકણાં ગાતાં શીખે.



419-A, Block B, Siddhraj Zori, Sargasan crossroad, Gandhinagar-382421, Gujarat, India, [info@itowe.in](mailto:info@itowe.in) | [www.itowe.in](http://www.itowe.in)