

# ઘરે શીખીએ

ધોરણ 3

જૂન, ૨૦૨૦

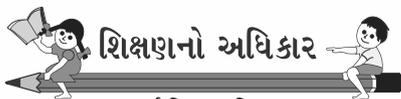


વિદ્યાર્થીનું નામ: \_\_\_\_\_

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

શાળા: \_\_\_\_\_

ગામ/શહેર: \_\_\_\_\_



શિક્ષણનો અધિકાર

સર્વ શિક્ષા અભિયાન  
સૌ ભણે, સૌ આગળ વધે



## સ્નેહી વાલીઓ,

નમસ્કાર,

આપનું બાળક ત્રીજા ધોરણમાં આવ્યું છે. હાલ, કોરોના વાઇરસની મહામારીના કારણે બાળકો ઘર બહાર નીકળી શકતાં નથી. તેમનો અભ્યાસ ન બગડે તે માટે GCERT દ્વારા આંગન કાર્યક્રમ શરૂ કરાયો છે. આંગન એટલે આંગણું. બાળક ઘરે જ રહીને જાતે ભણી શકે એવો એક પ્રયાસ. આ માટે આ મોડ્યુલ આપના બાળકને આપવું. દરરોજ એક-બે પ્રવૃત્તિ કરે. કેટલીક પ્રવૃત્તિ રોજ કરાવવાની છે.

બાળકને એકલા જાતે ભણવાની આદત નથી હોતી. તેથી ઘરનાં વડીલો તેને મદદરૂપ થાય તો વધુ સારું. દરેક પ્રવૃત્તિમાં જરૂરી સામગ્રી અને વાલીને લગતી સૂચના મૂકેલ છે. સામગ્રી ઘરમાંથી જ મળી જાય તેવી લીધી છે. સાથે પ્રવૃત્તિના વિડીઓ પણ આપીએ છીએ. જો આપની પાસે સ્માર્ટ ફોન હોય તો બાળકના શિક્ષક પાસેથી તે વિડીયો મેળવી લેવા. જો સ્માર્ટ ફોન ન હોય તો પણ કોઈ ચિંતા ન કરશો. આવા સંજોગોમાં શું કરવું તેની સૂચના પણ સાથે આપેલ છે.

બાળક જાતે મથે, લખે તો ખૂબ સારું. પણ જો તે મૂંઝાય, અટકે તો આપ તેને મદદ કરજો. આપણને પણ મૂંઝવણ હોય તો શિક્ષકનું માર્ગદર્શન લેવું. આંગન થકી આપના બાળકોના અભ્યાસ ચાલુ રહેશે તેવી આશા સાથે GCERT પરિવાર, વતી ખૂબ ખૂબ શુભેચ્છાઓ.

- 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. જોષી

નિયામકશ્રી, ગુજરાત શૈક્ષણિક સંશોધન અને તાલીમ પરિષદ, ગાંધીનગર

**સંયોજન :** શ્રી પાર્થેશ પંડ્યા, આઈટુવી ડેવલોપમેન્ટ ફાઉન્ડેશન, ગાંધીનગર

**લેખન :** શ્રીમતી બિંદુબા ઝાલા, બ્રહ્મદીપ ટ્રસ્ટ, રાજપુર

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

આઈટુવી ડેવલોપમેન્ટ ફાઉન્ડેશન, ગાંધીનગર

**પરામર્શન :** શ્રી હરેશભાઈ ચૌધરી, રીચ ટુ ટીચ, ગાંધીનગર

શ્રી હિરેનભાઈ વ્યાસ, જિલ્લા શિક્ષણ અને તાલીમ ભવન, નવસારી

**ડીઝાઈન :** ચારકોલ ધ સ્ટુડીઓ, અમદાવાદ

### **વિડીઓ નિર્માણ અને સહયોગ**

સંકલ્પના, આયોજન : શ્રીમતી બિંદુબા ઝાલા, બ્રહ્મદીપ ટ્રસ્ટ, રાજપુર

અને ક્રાફ્ટ

એડીટીંગ : શ્રી પાર્થ તેરૈયા, આઈટુવી ડેવલોપમેન્ટ ફાઉન્ડેશન, ગાંધીનગર

કેમેરા : કુ. પ્રવિણા ધૂમ, બ્રહ્મદીપ ટ્રસ્ટ, રાજપુર

લાઈટ અને મંચ સજ્જા : શ્રી રાકેશ ઠાકોર, બ્રહ્મદીપ ટ્રસ્ટ, રાજપુર

સહયોગ : માઠી, સુહાની, રીતેશ, હાર્દિક, યુવરાજ, કુણાલ, કુલદીપ, સાગર,  
મારી શાળા રાજપુરના બાળકો

**સહયોગ :** જી. સી. ઈ. આર. ટી, ગાંધીનગર

સમગ્ર શિક્ષા અભિયાન, ગાંધીનગર

યુનિસેફ, ગાંધીનગર

© ૨૦૨૦

જી. સી. ઈ. આર. ટી, ગાંધીનગર

સમગ્ર શિક્ષા અભિયાન, ગાંધીનગર

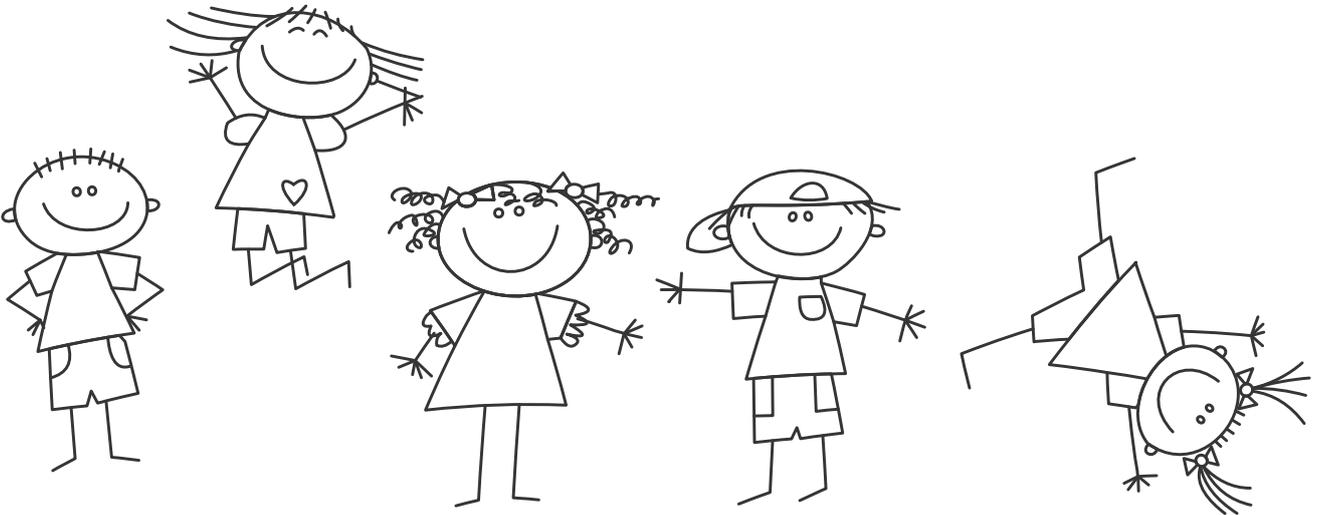
યુનિસેફ, ગાંધીનગર

આઈટુવી ડેવલોપમેન્ટ ફાઉન્ડેશન, ગાંધીનગર

આવૃત્તિ- જૂન, ૨૦૨૦, ગુજરાત

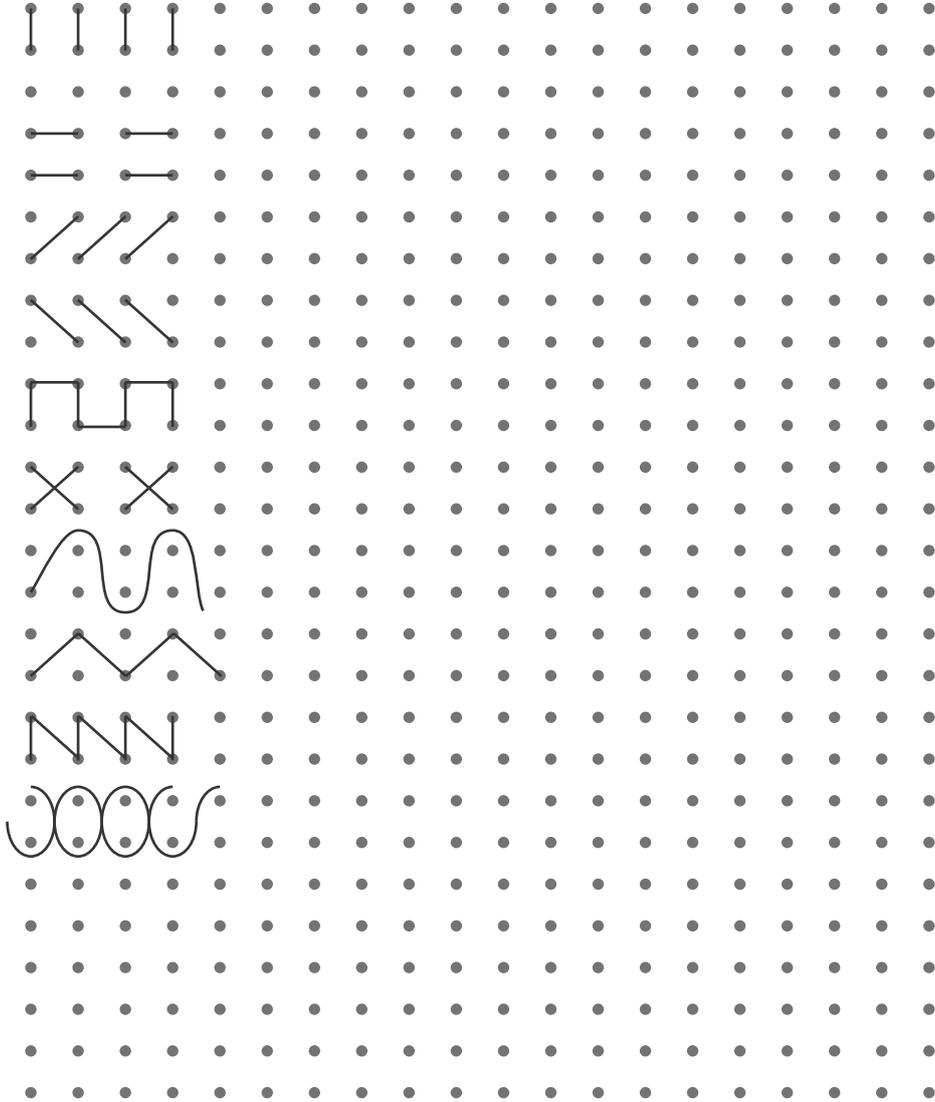
## અનુક્રમણિકા

૧	ટપકાં જોડો	૦૫
૨	ટપકાં જોડી આકારો બનાવો	૦૬
૩	રંગોળી બનાવીએ	૦૭
૪	વાંદરાંભાઈને વાંચતા ન આવડે	૦૮
૫	પ્રાણી પરિચય સાંભળો	૦૮
૬	અડધું ચિત્ર	૦૯
૭	છુપા શબ્દો	૧૦
૮	મહોરું બનાવવું	૧૧
૯	ગીત ગાઈએ	૧૨
૧૦	જોડકાં જોડો	૧૩
૧૧	ખૂટતા અક્ષર લખો	૧૪
૧૨	પરિચય લખો	૧૫
૧૩	અંક લેખન અને અંક રમત	૧૬
૧૪	વસ્તુ ઓળખવી	૧૭



સામગ્રી:- પેન્સિલ.

તમને રંગોળી દોરવી ગમે છે?  
 નવી રીત શીખવી છે?  
 ચાલો તો શીખીએ.  
 નીચે ટપકાં જોડીને રંગોળી બનાવી છે.  
 તમે પણ રંગોળી બનાવો.



વાલીમાટે સૂચના

‘આંગન’ કાર્યક્રમમાં આ પ્રવૃત્તિ મોબાઇલમાં આપી છે. બાળકને બતાવો. જેથી તેને કેવી રીતે કામ કરવું તે ખ્યાલ આવે.

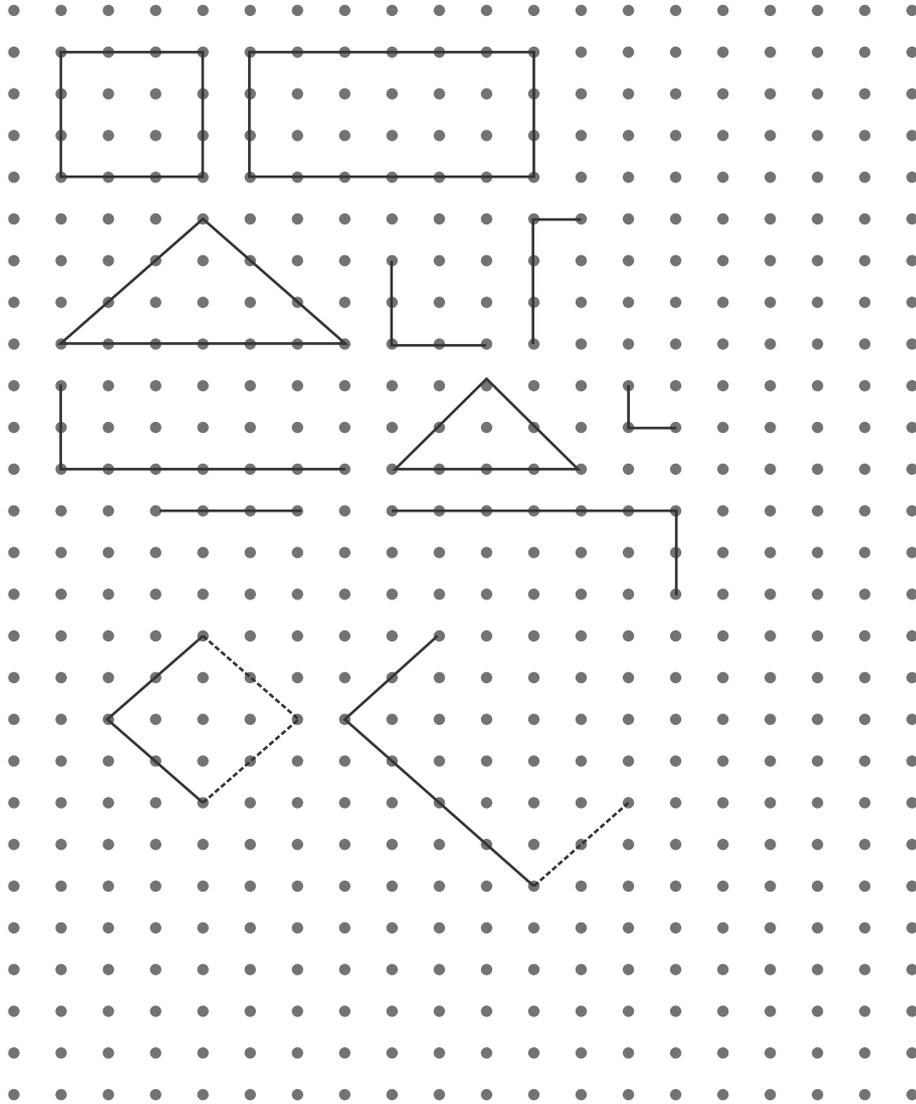
સામગ્રી: પેન્સિલ.

તમે આકારોનાં નામ જાણો છો.

ચોરસ, લંબચોરસ, ત્રિકોણ.

નીચે આ આકારો અધૂરા દોર્યા છે.

તમે ટપકાં જોડી પૂરા કરો.

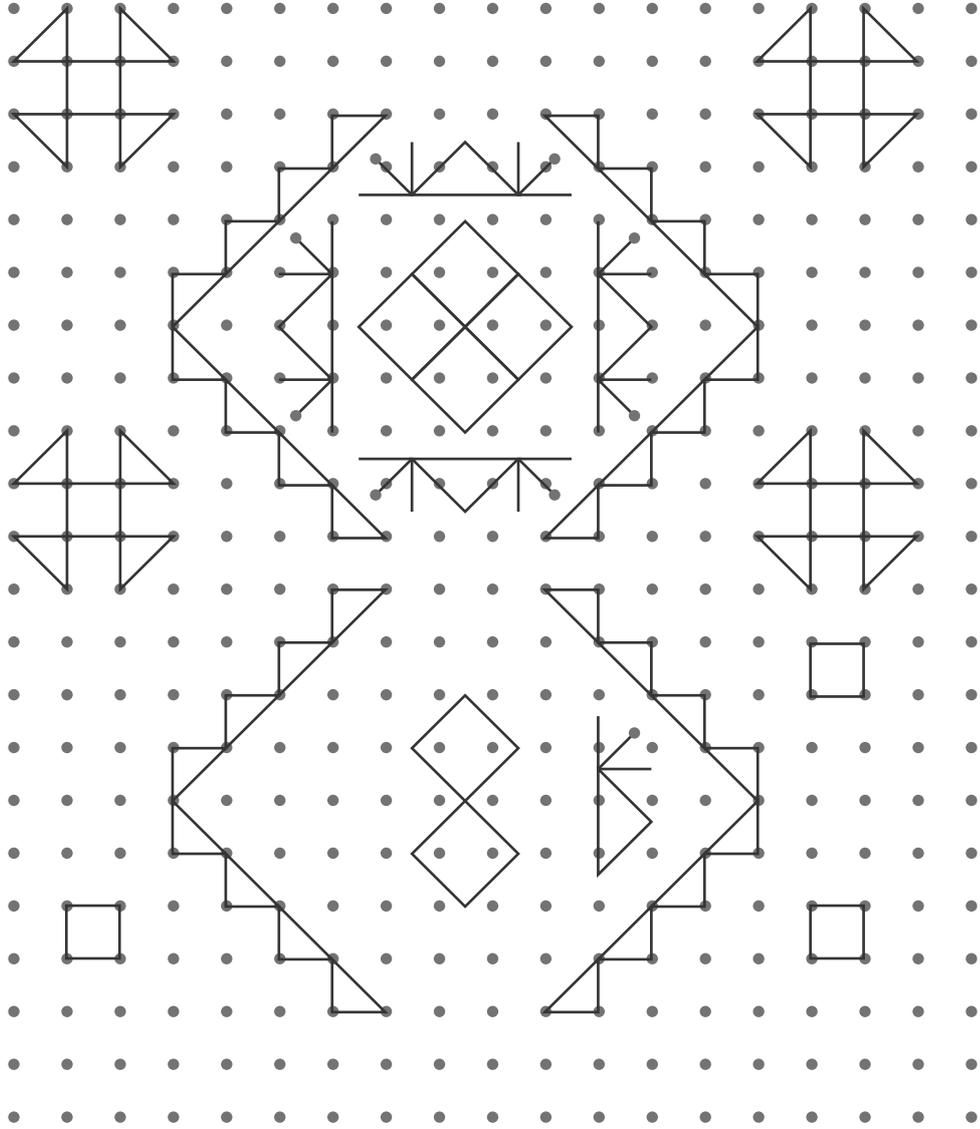


### વાલીમાટે સૂચના

‘આંગન’ કાર્યક્રમ ધોરણ - ૩ પ્રવૃત્તિ - ૩ બાળકને બતાવવી. જેથી તેને આકારો કેમ દોરવા તે ખ્યાલ આવે.

સામગ્રી: પેન્સિલ, મીણિયા કલર.

નીચે એક રંગોળી આપી છે.  
તમે પણ રંગોળી બનાવો.  
રંગોળી બની જાય પછી તેમાં રંગ પૂરો.  
મનગમતા રંગ પૂરો.



વાલીમાટે સૂચના

બાળકને 'આંગન' કાર્યક્રમની આ પ્રવૃત્તિ મોબાઇલમાં બતાવો જેથી તેને રંગોળી કેમ દોરવી તે ખ્યાલ આવે.

## પ્રવૃત્તિ ૪

# વાંદરાંભાઈને વાંચતા ન આવડે

આ વાર્તા ફોનમાં જુઓ. ફોન ન હોય તો ગુજરાતીની ચોપડીમાં વાંચો.

વાર્તા યાદ રહી?

જો ન રહી હોય તો.....

ફરી જુઓ

વાર્તા યાદ રહી ગઈ?

તો તમારા પરિવારને તે વાર્તા કહો.

મમ્મીને કહો.

પપ્પાને કહો.

ભાઈને કહો.

બહેનને કહો.

તેમને સમય હોય ત્યારે કહો.

તમને વાર્તામાં શું ગમ્યું?

તે પણ કહો.

### વાલીમાટે સૂચના

જો આપની પાસે સ્માર્ટ ફોન હોય તો આ વાર્તા આપના બાળકને મોબાઇલમાં બતાવો. જો સ્માર્ટ ફોન ન હોય તો બાળકને તેની ગુજરાતીની ચોપડીમાંથી વાચીને સંભળાવો અથવા કહીને સંભળાવો. તેને વાર્તામાં શું ગમ્યું? ક્યું પાત્ર ગમ્યું તે પણ પૂછો. આ વાર્તા કહેવા પાછળ બે હેતુ છે. ૧. બાળક જે સાંભળે તેને સમજતો થાય. ૨. બીજા સાથે વાત કરી શકે. માટે જરૂર પડે તો વાર્તા એકથી વધારે વાર બતાવવી / વાચીને સંભળાવવી.



## પ્રવૃત્તિ ૫

# પ્રાણી પરિચય સાંભળો

સામગ્રી: જો સ્માર્ટ ફોન હોય તો તે.

ફોનમાં પ્રાણીનો પરિચય સાંભળો.

જો ફોન ન હોય તો વાંધો નહીં.

પપ્પાને કહો,

મમ્મીને કહો,

કે તે પ્રાણીઓનો પરિચય આપે.

તમે બરાબર સાંભળો.

હવે તમે કોઈ પ્રાણીનો પરિચય આપો.

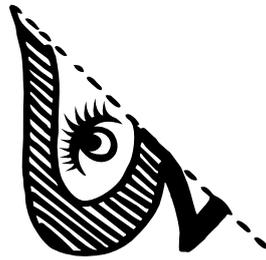
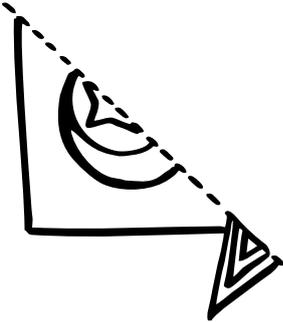
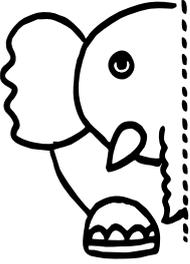
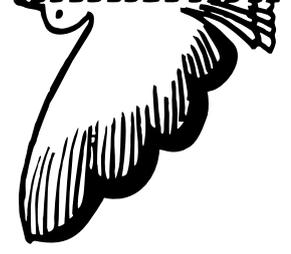
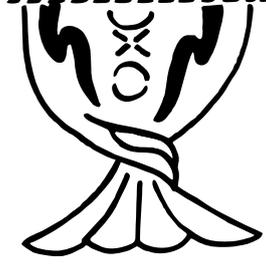
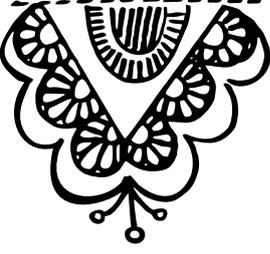


### વાલીમાટે સૂચના

જો તમારી તમારી પાસે સ્માર્ટ ફોન હોય તો તેમાં 'આંગન' કાર્યક્રમની પ્રવૃત્તિ બાળકને બતાવો. જો ફોન ન હોય તો તમે પ્રાણીનો પરિચય આપો. તમારા બાળકને પણ કોઈ પ્રાણીનો પરિચય આપવા કહો.

સામગ્રી: અરીસો

અહીં કેટલાંક ચિત્ર આપ્યાં છે.  
તે ચિત્ર અડધાં છે.  
તેને આખા જોવા છે?  
તે ચિત્રની બાજુમાં અરીસો મૂકો.  
ચિત્ર આખું દેખાશે.



તમે પણ અડધું ચિત્ર દોરવાની કોશિશ કરો.

વાલીમાટે સૂચના

બાળકને આ માટે નાના અરિસાની જરૂર પડશે. આપના ઘરે જે પણ અરીસો દીવાલેથી ઉતારી શકાય તેવો હોય તે આ પ્રવૃત્તિ માટે આપવો.

સામગ્રી: અરીસો અને પેન્સિલ

અહીં ક્રેટલાંક ચિત્રો આપેલાં છે. તેના પર જ્યાં તૂટેલી-તૂટેલી લીટી છે. તેના પર અરીસો રાખો. અને જુઓ શું દેખાય છે? તમને જે દેખાય છે તેને નીચે લખો.

તમારી જાતે પણ આવા શબ્દો બનાવો. મમ્મીને બતાવો, પપ્પાને બતાવો..

જાડા રાખ

લાપ લાલ

જાડા લાજ

ડા ડુડા



વાલીમાટે સૂચના

આ પ્રવૃત્તિ માટે બાળકને અરીસાની જરૂર પડશે. ઘરમાં જે અરીસો હોય તે બાળકને આપી શકાય, સામાન્ય રીતે નોટબુકના જેવડો હોય તે આપવો.

**સામગ્રી: કાતર, દોરો.**

તમારે મહોરું બનાવતા શીખવાનું છે.  
તે માટે આ ચોપડીનું છેલ્લું પાનું જુઓ.  
ત્યાં એક મહોરું છે.  
તમે તેને કાપી લો.

તેની આંખ પણ કાપી લો.  
બંને બાજુ ટપકું છે ત્યાં કાણું પાડો.  
દોરો અથવા રબર બાંધો.  
મહોરું પહેરો.  
અરીસા સામે ઊભા રહી જુઓ.  
તમે કેવા લાગ્યા ?  
મોબાઇલમાં ફોટો પડાવો.



### વાલીમાટે સૂચના

મહોરું માટે આ મોડ્યુલના છેલ્લા પાને એક ચિત્ર આપેલ છે. બાળક પાસે તે કપાવો. આંખની અંદરનો ભાગ કાપવામાં બ્લેડ કે કટરની જરૂર પડશે તો એ કામ આપની ઠાજરીમાં થાય તો સારું. જેથી બાળકને વાગી ન જાય.

**સામગ્રી: જો સ્માર્ટ ફોન હોય તો તે.**

ચાલો આજે એક ગીત ગાઈએ. ફોનમાં ગીત જુઓ. જો ફોન ન હોય તો, નીચે ગીત આપેલ છે તે વાંચો.

હે.. ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા તા (૨)  
ઓ પતંગિયા, ઓ પતંગિયા, તું શીખવી જા મને ઊડવાનું.

હે.. ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા તા (૨)  
ઓ કોયલબેન, ઓ કોયલબેન, તું શીખવી જા મને ગાવાનું.

હે.. ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા તા (૨)  
ઓ મોરલીયા, ઓ મોરલીયા, તું શીખવી જા મને નાચવાનું.

હે.. ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા તા (૨)  
ઓ માછલીબેન, ઓ માછલીબેન, તું શીખવી જા મને તરવાનું.

હે.. ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા તા (૨)  
ઓ ઘોડાભાઈ, ઓ ઘોડાભાઈ, તું શીખવી જા મને દોડવાનું.

હે.. ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા તા (૨)  
ઓ ખિસકોલી, ઓ ખિસકોલી, તું શીખવી જા મને ખાવાનું.

હે.. ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા તા (૨)  
ઓ હાથીભાઈ, ઓ હાથીભાઈ, તું શીખવી જા મને ઘાવાનું.

હે.. ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા તા (૨)  
ઓ સુગરીબેન, ઓ સુગરીબેન, તું શીખવી જા મને ગૂંથવાનું.

હે.. ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા તા (૨)  
ઓ વાંદરાભાઈ, ઓ વાંદરાભાઈ, તું શીખવી જા મને કુદવાનું.

હે.. ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા ઘિંતાકિતા તા (૨)  
ઓ સિંહરાજા, ઓ સિંહરાજા, તમે શીખવી દો નીડર બનવાનું.

ગીતમાં કોની કોની વાત આવે છે?  
તે કહો.  
શું શીખવે તે પણ કહો.

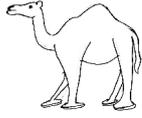


**વાલીમાટે સૂચના**

આ ગીત ફોનમાં બતાવી શકો તો સારું.

સામગ્રી: પેન્સિલ.

અહીં કેટલાક સજીવ દોર્યા છે. તેમનાં ઘર પણ દોર્યા છે. દરેકને તેના ઘર સુધી પહોંચાડો.  
સમજવા માટે ઉદાહરણ જુઓ.



સામગ્રી: પેન્સિલ

આ પ્રવૃત્તિમાં તમારે બે કામ કરવાનાં છે.

૧. નીચે સજીવનાં નામ આપ્યાં છે. નામમાં એક અક્ષર બાકી છે. કૌંસમાં આપેલા અક્ષરમાંથી સાચો અક્ષર પસંદ કરી આપેલી ખાલી જગ્યામાં લખો.
૨. આ સજીવો કોઈ એક જૂથમાં આવે છે. જેમ કે, ઊડી શકે તવા સજીવ. આમ દરેક જૂથના સજીવો કયા પ્રકારના છે તે જૂથના નામ નીચે લખ્યા છે. તેમાંથી સાચું જૂથ પસંદ કરી તે પણ લખો.

**જૂથના નામ:**

- શિંગડાં હોય તેવા સજીવો.
- ઊડી શકે તેવા સજીવો.
- પેટ અડાડી ચાલે તેવા સજીવો.
- પગથી ચાલનારા સજીવો.

**જૂથનું નામ:- ઊડી શકે તેવા સજીવો**

ઉ.દા. ચ..ક..લી (ક, બ, ર)

કા.....ડો ( પ,ગ,ક )

પો.....ટ ( પ,મ,ળ )

સ.....ળી ( ન,જ,મ )

બ.....લો ( ર,ન,ગ )

કા.....ર ( ત,બ,પ )

**જૂથનું નામ:-** \_\_\_\_\_

કૂ.....રો ( પ,ન,ત )

હ.....ણ ( હ,ર,લ )

શી.....ળ ( ચા,કા,ના )

બ.....રી ( ક,ફ,ડ )

બી.....ડી ( વા,લા,ગા )

**જૂથનું નામ:-** \_\_\_\_\_

સા..... ( ફ,ક,પ )

મ.....ર ( વ,ગ,ન )

અળ.....યુ ( સી,તી,હી )

કા.....ડો ( મિં, ચિં )

ગ.....ળી ( મો,રો,જો )

**જૂથનું નામ:-** \_\_\_\_\_

ગા..... ( લ,મ,ય )

ભેં..... ( શ,સ,ત )

સાબ..... ( ર,ગ,ક )

બ.....દ ( પ, ળ,શ )



સામગ્રી:- પેન્સિલ.



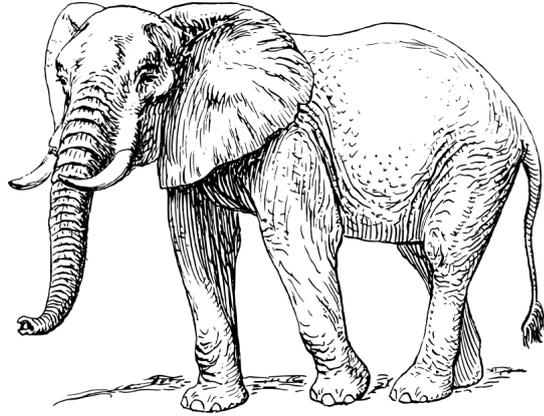
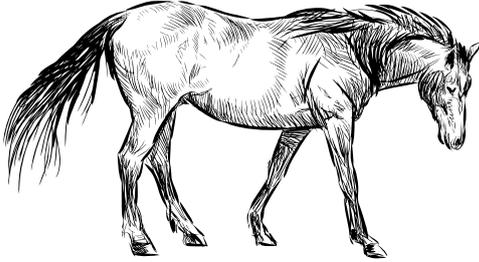
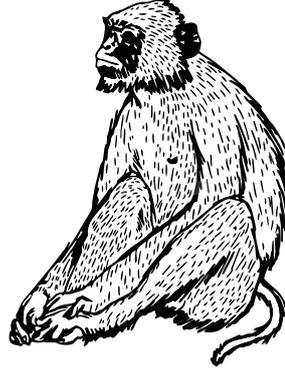
નીચે ચાર પ્રાણીઓના ચિત્રો છે.

તમને કયું પ્રાણી વધુ ગમે?

તેના વિષે લખો.

નીચે જગ્યા આપેલ છે.

તેમાં લખો.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

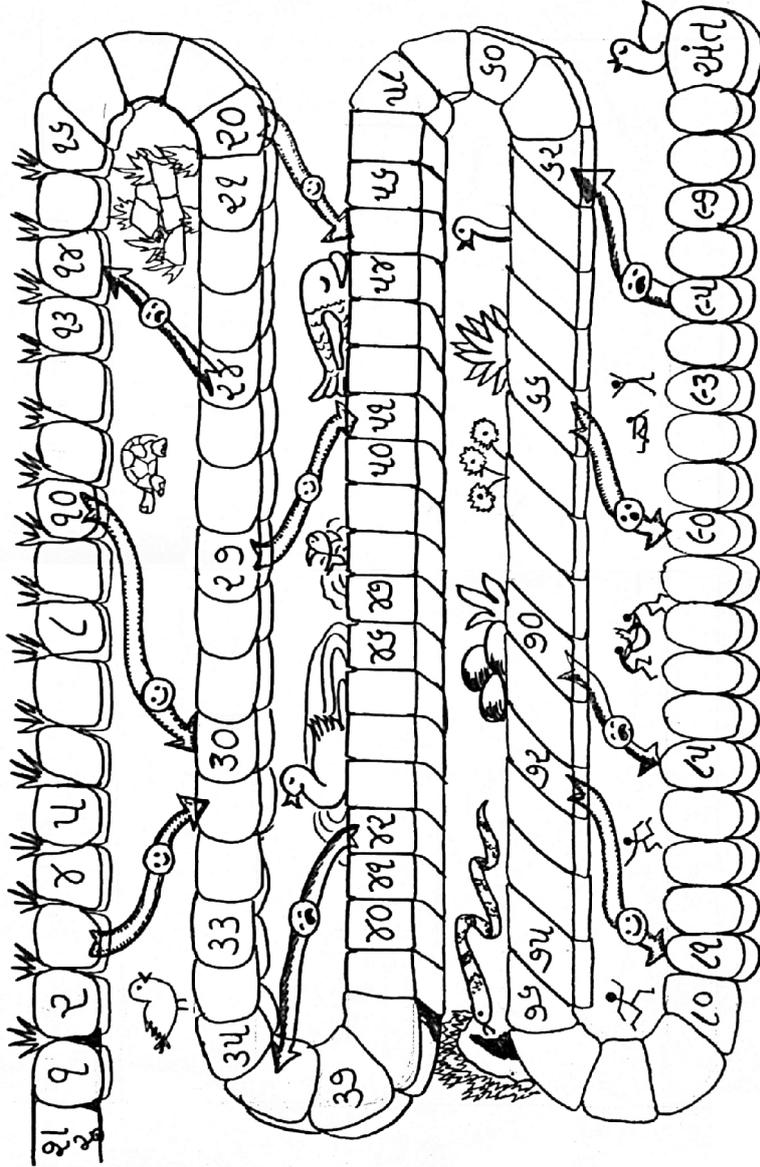
.....

.....

સામગ્રી:- પેન્સિલ, પાસો, ભટન કે ફૂકરી.

તમને ૧૦૦ એકડા આવડે છે?  
તેમાં કેટલાક અંક લખવાના બાકી છે.  
તમે તે એકડા લખો.  
તમારી પાસે ફૂકરી અને પાસો હોય તો  
તેમાં રમત પણ રમી શકાય.

- પાસો ફેંકો
- ફૂકરી ચલાવો.
- જે જગ્યાએ તીરની નિશાની આવે.
- તો તે અંક પર ફૂકરી લઈ જવી.



વાલીમાટે સૂચના

આ પ્રવૃત્તિમાં રમત પણ છે. તે કેમ રમાય તે જોવા માટે 'આંગન' કાર્યક્રમ જુઓ. બાળક સાથે કોઈ રમે તો તેને વધારે મજા આવશે.

સામગ્રી: પેન્સિલ.

અહીં ફોટો આપેલ છે.  
ફોટો બરાબર જુઓ.  
કઈ કઈ વસ્તુ છે?  
તે ઓળખો.

નીચે ખાલી જગ્યામાં લખો.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

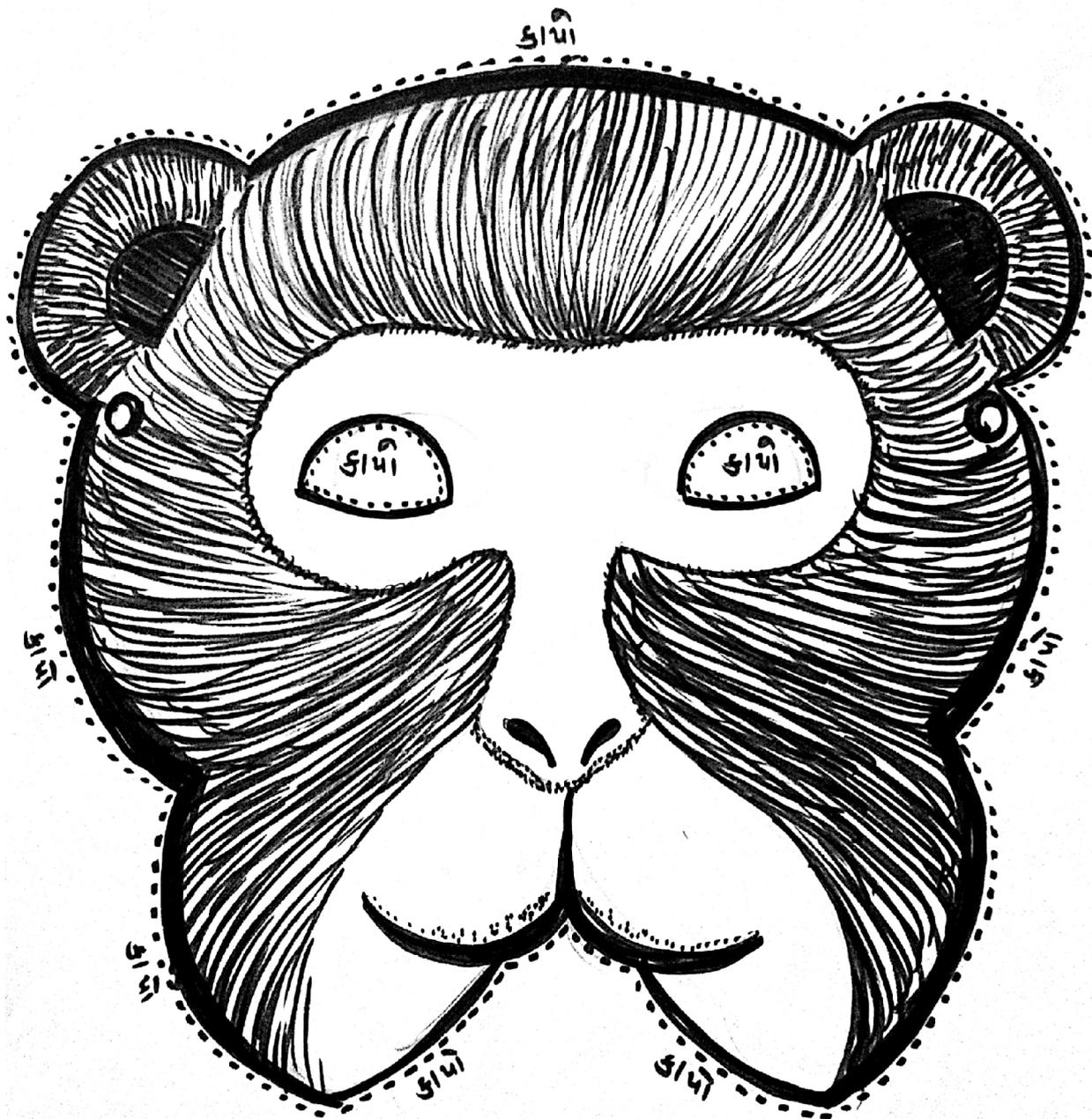


હવે તમે તમારા ઘરમાંથી કોઈ એક વસ્તુ લો.  
અને તેનું ચિત્ર નીચે આપેલા ચોરસમાં દોરો.



## આ મોડ્યુલમાં આપેલ પ્રવૃત્તિ વિષે:

ક્રમ	પ્રવૃત્તિનું નામ	સામગ્રી	કેટલા દિવસ	વિષય	બાળક આ પ્રવૃત્તિથી શું શીખશે?
૧.	ટપકાં જોડો	પેન્સિલ	એક	ગણિત ગમ્મત- પ્રકરણ-૧	આકારોની સંમિતિ સમજે.
૨.	ટપકાં જોડી આકારો બનાવો	પેન્સિલ	એક	ગણિત ગમ્મત- પ્રકરણ-૧	ડોટ ગ્રિડથી ( ટપકાં વાળા કાગળથી ) દ્વિપરિમાણીય આકારો ઓળખી શકે.
૩.	રંગોળી બનાવીએ	પેન્સિલ, મીણિયાં કલર.	એક	ગણિત ગમ્મત - પ્રકરણ-૧	આકારોની સંમિતિ સમજી શકશે
૪.	વાંદરાંભાઈને વાંચતા ન આવડે	મોબાઇલ/ ગુજરાતીનું પાઠ્યપુસ્તક	પાંચ	ગુજરાતી - પાઠ ૧	વાર્તાના સંવાદ સાંભળીને સમજે અને બીજાને કહી શકે.
૫.	પ્રાણી પરિચય સાંભળો	સ્માર્ટ ફોન	ત્રણ	આસપાસ પાઠ-૧ અને ગુજરાતી પુસ્તક પ્રવૃત્તિ	પ્રાણીઓ વિષે જાણે, આપેલ વિષય પર બોલી શકે.
૬.	અડધું ચિત્ર	અરીસો.	ત્રણ	ગણિત ગમ્મત - પ્રકરણ-૧	આકારોની સંમિતિ સમજી શકશે.
૭.	છુપા શબ્દો	અરીસો, પેન્સિલ.	ત્રણ	ગણિત પ્રકરણ-૧	અક્ષરની સંમિતિ સમજશે.
૮.	મહોરું બનાવવું	કાતર, દોરો	એક	ગણિત ગમ્મત - પ્રકરણ-૧	ચેહરાની સંમિતિ સમજી શકશે.
૯.	ગીત ગાઈએ	સ્માર્ટ ફોન / પાઠ્યપુસ્તક	ત્રણ	ગુજરાતી પુસ્તક પ્રવૃત્તિ	ગીત સાંભળીને સમજી શકે.
૧૦.	જોડકા જોડો	પેન્સિલ	એક	આસપાસ પાઠ-૧	સજીવોના વિવિધ રહેઠાણો વિષે જાણશે.
૧૧.	ખૂટતા અક્ષર લખો	પેન્સિલ	એક	આસપાસ પાઠ-૧ અને ગુજરાતી પુસ્તક પ્રવૃત્તિ	સજીવોની ખાસિયતો જાણે. શબ્દોને સમજે.
૧૨.	પરિચય લખો	પેન્સિલ	એક	આસપાસ પાઠ-૧ અને ગુજરાતી પુસ્તક પ્રવૃત્તિ	આપેલ વિષય પર લખી શકે. પ્રાણીઓનું નિરીક્ષણ કરી તેના વિષે લખી શકે.
૧૩.	અંક લેખન અને અંક રમત	પેન્સિલ, પાસો, બટન કે કૂકરી.	એક દિવસ અને બાળક ઈચ્છે એટલા દિવસ	ગણિત - પુનરાવર્તન	૧ થી ૧૦૦ અંકનું જ્ઞાન તાજું થાય. મૌખિક સરવાળા સારા થાય.
૧૪.	વસ્તુ ઓળખવી		એક	ગણિત - પ્રકરણ-૧	વસ્તુઓ ઉપરથી જોતાં કેવી દેખાય છે તે સમજી શકશે.





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)