Girls Who Code At Home

मैत्री संहिता
अध्याय 2

गतिविधि अवलोकन

इस सप्ताह के Girls Who Code at Home गतिविधि में आप मैत्री संहिता, कोडिंग क्लब की की पहली गतिविधि का दूसरा अध्याय पढ़ेंगे। अध्याय पढ़ने के बाद आप अध्याय चुनौती (एक प्लग किए हुए और अनप्लग्ड विकल्प के साथ) में उतरने से पहले अपने किसी दोस्त या परिवार के सदस्य के साथ पढ़ी गई बातों पर विचार और चर्चा कर सकती हैं! हम इस सप्ताह के वीमेन इन टेक में चित्रित अदा लवलेस का अन्वेषण के लिए कुछ क्षण लेने की सलाह देते हैं। अदा को पहला कंप्यूटर वैज्ञानिक माना जाता है जिन्होंने इतिहास में पहले कंप्यूटर निर्देशों और अवधारणाओं का अनुवाद करने का काम किया।

अध्याय का सारांश

यह पहली कोडिंग क्लब गतिविधि है! श्रीमती क्लार्क ने छात्राओं को पीनट बटर और जेली सैंडविच बनाने के लिए निर्देश लिखने का निर्देश दिया। श्रीमती क्लार्क ने क्लब के सामने लूसी के निर्देशों का परीक्षण किया। यह स्पष्ट हो जाता है कि लुसी ने जेली फैलाने से पहले जार खोलने जैसे महत्वपूर्ण निर्देश शामिल नहीं किए। अगला, छात्राएँ समूहों में काम करती हैं ताकि सभी के निर्देशों का परीक्षण किया जा सके। भले ही अधिकांश छात्राएँ महत्वपूर्ण निर्देशों को भूल गईं, सोफिया में सभी आवश्यक चरण शामिल थे। कई छात्राएँ इस बात को लेकर भ्रमित हैं कि उन्होंने यह गतिविधि क्यों की। श्रीमती क्लार्क बताती हैं कि सैंडविच बनाने के निर्देश कोड लिखने जैसा है। निर्देश इनपुट हैं, और सैंडविच - या ब्रेड के ढेर और जेली! - आउटपुट हैं।

सामग्री

- *मैत्री संहिता: अध्याय 2 (इस गतिविधि के अंत में शामिल)*
- वैकल्पिक: *मैत्री संहिता* की भौतिक या डिजिटल प्रति*
- वैकल्पिक: ऑनलाइन Scratch या ऑफलाइन Scratch
- उदाहरण अध्याय चुनौती परियोजना तीर कुंजी से अपने स्प्राइट को हिलाएँ
- विस्तारित उदाहरण अध्याय चुनौती परियोजना तीर कुंजी से अपने स्प्राइट को हिलाएँ
- वैकल्पिक: कागज और कलम, पेंसिल या मार्कर

***टिप्पणी:** यदि आपके पास मैत्री संहिता की एक प्रति नहीं है और आप एक खरीदना नहीं चाहती हैं, तो आप अपने स्थानीय पुस्तकालय से पुस्तक किराए पर ले सकती हैं! यदि आपके पुस्तकालय में मैत्री संहिता की कोई भी प्रतियाँ नहीं हैं, तो एक अन्तः-पुस्तकालय ऋण या एक शीर्षक की सिफारिश के लिए अनुरोध दर्ज करने का प्रयास करें। अधिकांश पुस्तकालयों में आपके अनुरोधों को पूरा करने के लिए एक सरल ऑनलाइन फॉर्म है।

विमेन इन टेक स्पॉटलाइट: अदा लवलेज़

चित्र का स्रोत:
कंप्यूटर इतिहास संग्रहालय

1800 के दशक में जन्मी अदा लवलेज़ को पहले कंप्यूटर प्रोग्रामर में से एक माना जाता है। लेकिन आप खुद से पूछ रही होंगी - कंप्यूटर का आविष्कार 1900 के दशक में हुआ था, न?! यद्यपि अदा के जीवनकाल में इलेक्ट्रॉनिक कंप्यूटर उपलब्ध नहीं थे, फिर भी उन्होंने पहले आधुनिक कंप्यूटर विज्ञान अवधारणाओं को आगे बढ़ाने में मदद की।

एक बच्चे के रूप में, अदा ने गणित और विज्ञान में असाधारण प्रतिभा दिखाई। आखिरकार, उनके संरक्षक चार्ल्स बैबेज ने उन्हें अपने आविष्कार पर एक लेख का अनुवाद करने के लिए कहा, जिसे विश्लेषणात्मक इंजन कहा जाता है, जो पहले कैलकुलेटर में से एक है। अपने अनुवाद में, उन्होंने मशीन पर अपनी खुद की टिप्पणी जोड़ी, जो इतिहास में पहले कंप्यूटर निर्देशों और अवधारणाओं में से कुछ बन गई। उनके निर्देशों में कई समान विचार शामिल थे जिनका हम आज उपयोग करते हैं - जैसे चर और लूपिंग!

इस वीडियो को देखें, इस बारे में और जानें कि कैसे अदा ने कंप्यूटर विज्ञान क्रांति को पहले कंप्यूटर वैज्ञानिकों में से एक के रूप में शुरू किया था!

विचार करें

एक कंप्यूटर वैज्ञानिक होने का मतलब केवल कोडिंग में माहिर होने से कहीं ज्यादा है। इस बारे में सोचने में थोड़ा समय बिताएँ कि अदा और उनका काम किस तरह से उन शक्तियों से संबंधित है जिन्हें विकसित करने पर महान कंप्यूटर वैज्ञानिक ध्यान केंद्रित करते हैं - बहादुरी, लचीलापन, सृजनशीलता, और प्रयोजन।

सृजनशीलता	अदा ने चार्ल्स के असाइनमेंट को उनकी अपेक्षा से अलग तरीके से कैसे पेश किया? अप्रत्याशित तरीके से एक प्रश्न या अनुरोध के करीब पहुंचने के क्या फायदे हैं?

अपनी प्रतिक्रियाओं को परिवार के किसी सदस्य या मित्र के साथ साझा करें। चर्चा में शामिल होने के लिए अदा के बारे में अधिक पढ़ने के लिए दूसरों को प्रोत्साहित करें!

चरण 1: मैत्री संहिता अध्याय 2 पढ़ें (10-15 मिनट)

पुस्तक की अपनी प्रति, या पृष्ठ 16 पर प्रतिलिपि का उपयोग करके मैत्री संहिता का दूसरा अध्याय पढ़ें।

चरण 2: अध्याय 2 पर विचार करें या चर्चा करें (10-15 मिनट)

यदि आप किसी मित्र या परिवार के सदस्य के साथ अध्याय पढ़ती हैं, तो हम अध्याय चुनौती पूरा करने से पहले नीचे दिए गए प्रश्नों पर एक साथ चर्चा करने की सलाह देते हैं। यदि आप अध्याय को अपने दम पर पढ़ती हैं, और इस पर चर्चा नहीं करना चाहती हैं, तो आप इस गतिविधि के अंत में या नोटबुक या जर्नल में हैंडआउट का उपयोग करके इन प्रश्नों पर विचार कर सकती हैं। आप अध्याय के लिए अपने स्वयं के विचारों और प्रतिबिंब के साथ वीडियो रिकॉर्ड करने के लिए अपने फोन, कंप्यूटर, या टैबलेट का उपयोग भी कर सकती हैं!

विचार और चर्चा प्रश्न

- जब श्रीमती क्लार्क और छात्राओं ने पीनट बटर और जेली सैंडविच बनाने की कोशिश की तो क्या गड़बड़ी हुई? क्यों?
- अपने निर्देश लिखते समय सोफिया ने किस तरह की बातों पर विचार किया? वे क्लब के अन्य छात्राओं से कैसे अलग थे?
- आपको क्यों लगता है कि श्रीमती क्लार्क ने सैंडविच बनाने के लिए छात्रों को एक-दूसरे के निर्देशों का पालन करने दे कर क्लब शुरू किया?

चरण 3: एक अध्याय चुनौती को पूरा करें (15-40 मिनट)

नीचे दी गई चुनौतियों में से **एक** को पूरा करने के लिए चुनें। आप या तो अनप्लग्ड चुनौती या Scratch चुनौती चुन सकती हैं।

अनप्लग्ड चुनौती **(15-20 मिनट)**

एक परिचित गतिविधि के लिए अपने स्वयं के विस्तृत निर्देश लिखें, जैसे कि एक लोकप्रिय नृत्य कैसे करें, अपने जूते कैसे बांधें, या एक पेपर हवाई जहाज कैसे बनाएं। एक साथी के साथ दिशाओं को बदलें और इसका परीक्षण करें! छोटे चरणों में अपने निर्देशों को विभाजित करने की कोशिश करना याद रखें। उन काय के बारे में सोचें जिन्हें आप मान सकती हैं कि दिशा-निर्देश का पालन कर रहा एक व्यक्ति पहले से ही कर सकता है (जैसे "आधा में कागज को मोड़ना") और इन चरणों को और भी छोटे चरणों में बांटने की कोशिश करें!

Scratch चुनौती: तीर कुंजी के साथ अपने स्प्राइट को चलाएं **(30-40 मिनट)**

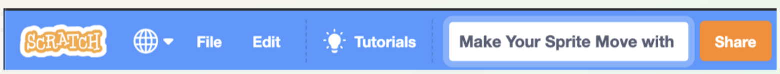
विस्तृत निर्देश बहुत महत्वपूर्ण हैं! Scratch MIT के द्वारा विकसित किया गया एक मुफ्त प्रोग्रामिंग प्लेटफॉर्म और ब्लॉक पर आधारित प्रोग्रामिंग भाषा है जो आपको इंटरैक्टिव कहानियाँ, गेम, ऐनिमेशन प्रोग्राम करने में सक्षम करती है। अपना परिचय दें और बहादुर बनने के लिए कुछ रणनीतियां साझा करें और अपने बारे में कुछ बताने के लिए एक वस्तु या **स्प्राइट** बनाने के लिए Scratch द्वारा नई चीजों की कोशिश करें!

चरण 3: एक अध्याय चुनौती पूरा करें (जारी)

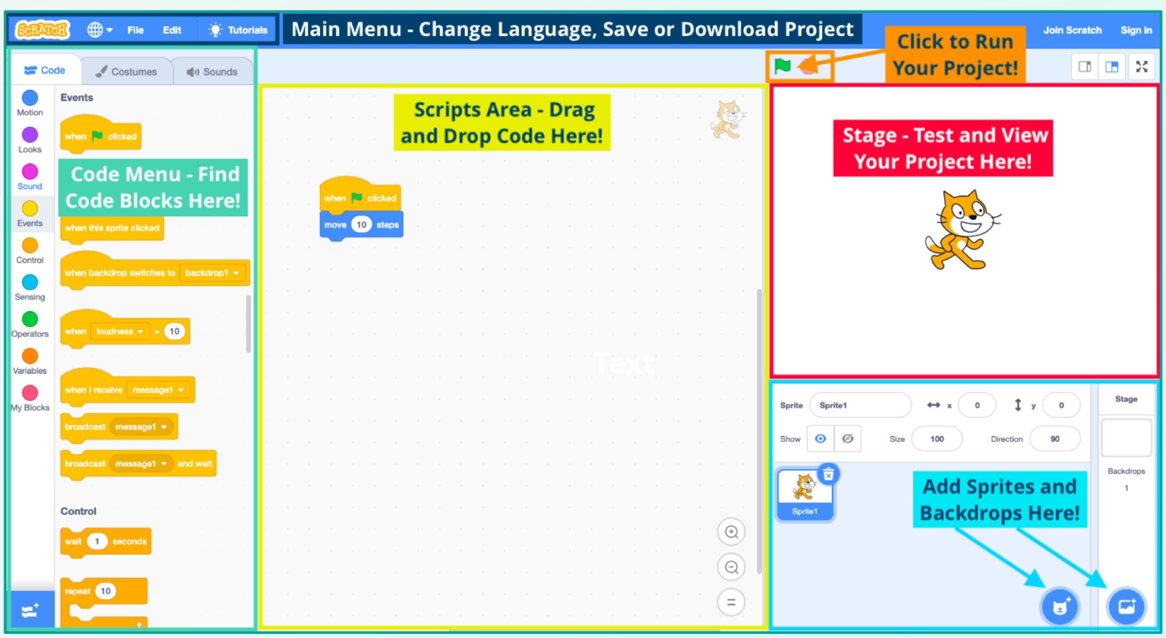
1. **Scratch में साइन अप या लॉगिन करें।**
   Scratch के ऑनलाइन मंच पर अपने काम को सहेजने के लिए आपको, यदि वह आपके पास पहले से नहीं है, तो एक खाता बनाना होगा। खाता बनाने के लिए साइन अप पर दिए गए निर्देशों का पालन करें। यदि आपकी उम्र 13 से कम हैं तो आपको साइन अप करने के लिए आपको अपने माता/पिता के ईमेल पते की ज़रूरत पड़ेगी। यदि आप खाता नहीं बनाना चाहती हैं तो आप Scratch 3.0 के ऑफ़लाइन संस्करण को डाउनलोड करके भी उसका उपयोग कर सकती हैं।

2. **एक नई परियोजना बनाएं।**
   एक नई परियोजना बनाने के लिए होम पेज से **बनाएँ** क्लिक करें!

   अपनी परियोजना को एक विशिष्ट नाम दें, जैसे "तीर कुंजी के साथ अपने स्प्राइट को घुमाएँ"।



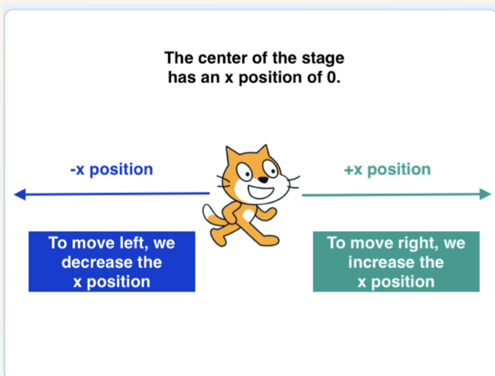
3. **Scratch के इंटरफेस का अन्वेषण करें।**
   यदि आपके लिए Scratch नई चीज है तो आप Scratch इंटरफेस का अन्वेषण करने में कुछ मिनट बिताएँ। आप Scratch के इस आरंभ करना ट्युटोरियल को भी देख सकती हैं!

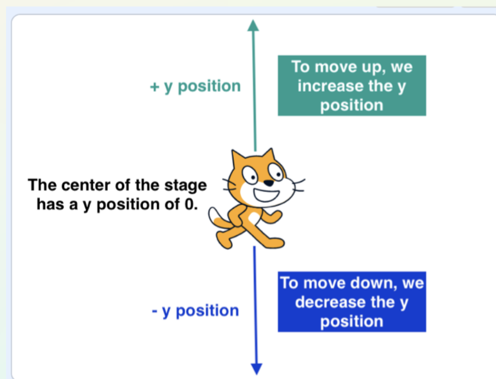


चरण 3: एक अध्याय चुनौती पूरा करें (जारी)

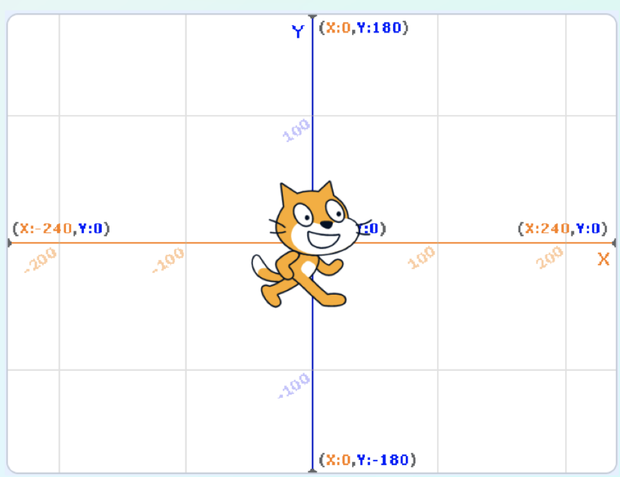
4. **एक स्प्राइट और पृष्ठभूमि जोड़ें।**
   Scratch में हम सभी वस्तुओं को स्प्राइट कहते हैं। एक स्प्राइट में वेशभूषा, कोड और ध्वनियाँ होती हैं। संपादक के निचले दाएं कोने में स्प्राइट या पृष्ठभूमि आइकन पर क्लिक करके लाइब्रेरी से इच्छित स्प्राइट या पृष्ठभूमि जोड़ें।

5. **Scratch चरण में गतिशीलता की समीक्षा।**
   Scratch यह निर्धारित करने के लिए ग्रिड का उपयोग करता है कि स्टेज पर स्प्राइट कहां है। ग्रिड में एक "x स्थिति" और एक "y स्थिति" होती है। स्टेज के केंद्र में एक x स्थिति = 0 और y स्थिति = 0 है। x स्थिति क्षैतिज रूप से, या बाएँ और दाएँ गतिविधि को दिखाती है, जबकि y स्थिति लंबवत, या ऊपर और नीचे गतिविधि दिखाती है।





Scratch स्टेज पर x स्थिति -240 से 240 तक है, जबकि y स्थिति -180 से 180 तक है। आप यह पहचान सकती हैं कि स्टेज उस समतुल्य ग्रिड के समान कार्य करता है जो आपने गणित वर्ग में सीखा होगा!

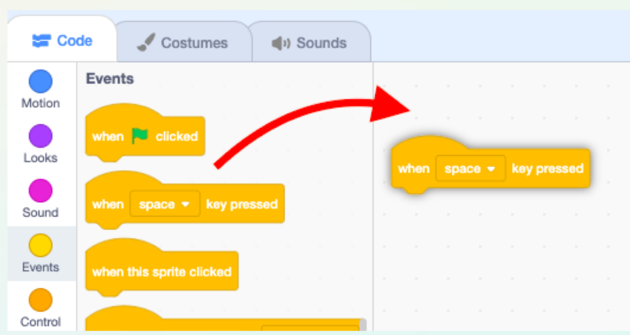


चरण 3: एक अध्याय चुनौती पूरा करें (जारी)

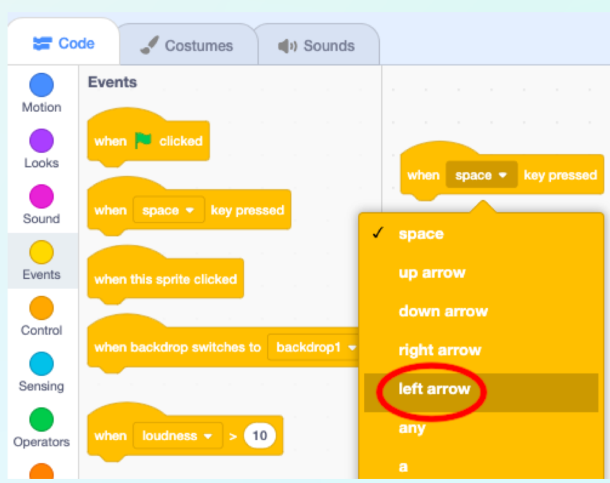
6. **अपने स्प्राइट को बाएँ चलाने के लिए कोड करें।**
   Scratch एक **इवेंट-आधारित प्रोग्रामिंग भाषा** है, जिसका अर्थ है कि कोड विभिन्न घटनाओं द्वारा चलाया या ट्रिगर किया गया है। उदाहरण के लिए जब __ कुंजी दबाई जाती है या जब माउस चलाया जाता है तो जब भी वह घटना होती है, तो उसे चलाने के लिए ब्लॉक स्क्रिप्ट ट्रिगर कर सकते हैं। Scratch में इवेंट ब्लॉक **इवेंट्स** मेनू में पाए जाते हैं। कई परियोजनाओं में, जब ग्रीन फ्लैग क्लिक किया गया का उपयोग अधिकांश इवेंटों को शुरू करने के लिए किया जाता है।

अपनी परियोजना में इसे आजमाएँ!

- बाईं ओर कोड ब्लॉक कॉलम से **इवेंट्स** मेनू पर क्लिक करें।
- कोडिंग क्षेत्र में जब स्पेस कुंजी दबाई गई ब्लॉक खींचें।



- **बाएँ तीर** की कुंजी को बदलने के लिए **स्थान** के बगल में छोटे तीर पर क्लिक करें। आप चाहते हैं कि आपका स्प्राइट बाईं कुंजी को दबाने पर गति करने में सक्षम हो।

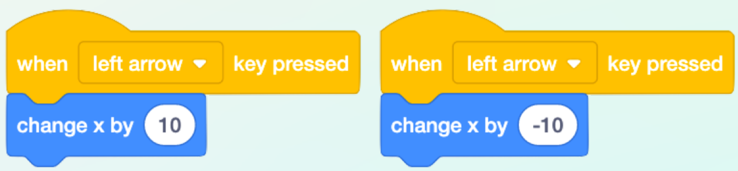


- बाईं ओर कोड ब्लॉक कॉलम से **गति** मेनू पर क्लिक करें।

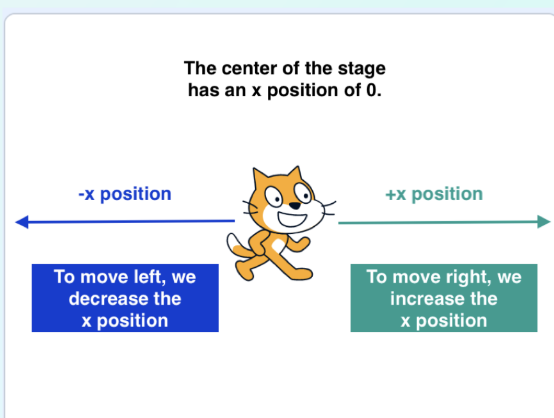
चरण 3: एक अध्याय चुनौती पूरा करें (जारी)

- x को 10 बदलें ब्लॉक को खींचें और इसे जब बाईं ओर तीर कुंजी दबाई गई ब्लॉक के साथ संलग्न करें। आप x स्थिति बदल रही हैं क्योंकि स्टेज पर x स्थिति बाएं से दाएं जाती है।

- बाईं ओर तीर कुंजी दबाकर कोड के इस ब्लॉक का परीक्षण करें। क्या होता है जब ब्लॉक द्वारा x में बदलाव करें संख्या धनात्मक होती है? यदि आप इसे ऋणात्मक बनाने के लिए इसके सामने एक ऋण चिह्न लगाती हैं तो क्या होता है?



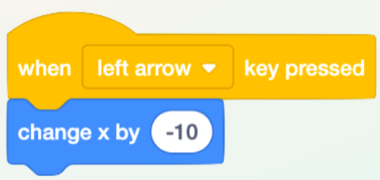
जब हम x को एक **धनात्मक** संख्या से बदलते हैं, तो स्प्राइट दाईं ओर बढ़ता है। जब हम x को एक **ऋणात्मक** संख्या से बदलते हैं, तो स्प्राइट बाईं ओर बढ़ता है।

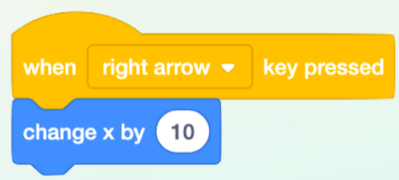


- जांच करें कि आप **x को -10 बदलती हैं**, जब बाईं ओर की तीर कुंजी दबाई जाती है।

चरण 3: एक अध्याय चुनौती पूरा करें (जारी)

7. **अपने स्प्राइट को दाएँ चलाने के लिए कोड करें।**
अपने स्प्राइट को दाएँ स्थानांतरित करने के लिए कोड करने के लिए, हम चरण 6 में इसी तरह के निर्देशों का पालन करेंगे। हालाँकि, इसके बजाय हम इवेंट का चयन करेंगे जब दाहिनी ओर की तीर कुंजी दबाई जाती है और x को धनात्मक संख्या से बदला जाएगा।
    - बाईं ओर कोड ब्लॉक कॉलम से **इवेंट्स** मेनू पर क्लिक करें।
    - कोडिंग क्षेत्र में जब स्पेस कुंजी दबाई गई ब्लॉक खींचें।
    - दाएँ तीर की कुंजी को बदलने के लिए स्पेस के बगल में छोटे तीर पर क्लिक करें। आप चाहती हैं कि आपका स्प्राइट दाईं कुंजी को दबाने पर गति करने में सक्षम हो।
    - बाईं ओर कोड ब्लॉक कॉलम से **गति** मेनू पर क्लिक करें।
    - x को 10 बदलें ब्लॉक को खींचें और इसे जब दाईं ओर तीर कुंजी दबाई गई ब्लॉक के साथ संलग्न करें। आप x स्थिति बदल रहे हैं क्योंकि स्टेज पर x स्थिति बाएं से दाएं जाती है।
    - बाईं और तीर कुंजी को क्लिक करके अपनी परियोजना का परीक्षण करें और सुनिश्चित करें कि आपका स्प्राइट बाएं और दाएं सही ढंग से चलता है।



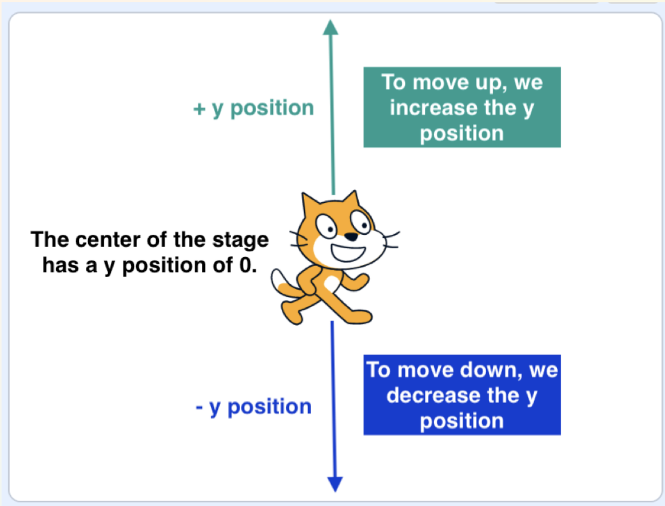


8. **अपने स्प्राइट को ऊपर और नीचे ले जाने के लिए कोड करें।**
अपने स्प्राइट को सही स्थानांतरित करने के लिए कोड करने के लिए, हम चरण 6 में इसी तरह के निर्देशों का पालन करेंगे। हालाँकि, इसके बजाय हम इवेंट जब ऊपर के तीर की कुंजी दबाई जाती है, का चयन करेंगे। गति ब्लॉक चुनते समय, इस बार हम **y** को बदलना चाहते हैं क्योंकि हम स्क्रैच स्टेज पर ऊपर और नीचे जाना चाहते हैं।

    - बाईं ओर कोड ब्लॉक कॉलम से **इवेंट्स** मेनू पर क्लिक करें।
    - कोडिंग क्षेत्र में जब स्पेस कुंजी दबाई गई ब्लॉक खींचें।
    - ऊपर तीर की कुंजी को बदलने के लिए स्पेस के बगल में छोटे तीर पर क्लिक करें। आप चाहती हैं कि आपका स्प्राइट दाईं कुंजी को दबाने पर गति करने में सक्षम हो।
    - बाईं ओर कोड ब्लॉक कॉलम से **गति** मेनू पर क्लिक करें।
    - y को 10 बदलें ब्लॉक को खींचें और इसे जब ऊपर तीर कुंजी दबाई गई ब्लॉक के साथ संलग्न करें। आप x स्थिति बदल रही हैं क्योंकि स्टेज पर y स्थिति ऊपर और नीचे जाती है।

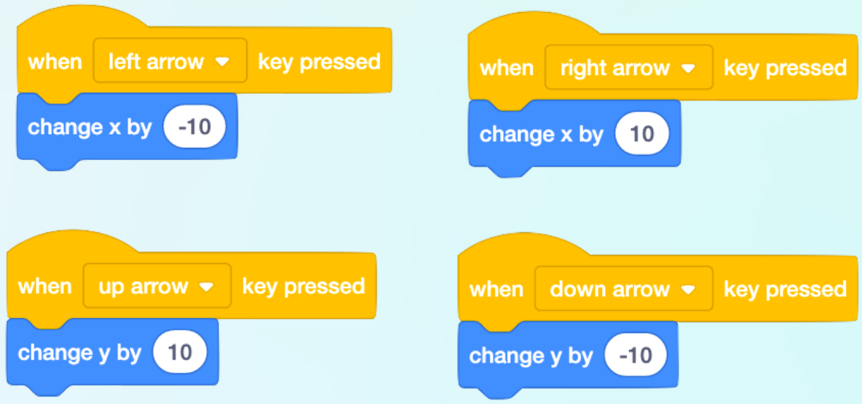
चरण 3: एक अध्याय चुनौती पूरा करें (जारी)

- ऊपर की ओर तीर कुंजी दबाकर कोड के इस ब्लॉक का परीक्षण करें। क्या होता है जब ब्लॉक द्वारा y में बदलाव करें संख्या धनात्मक होती है? यदि आप इसे ऋणात्मक बनाने के लिए इसके सामने एक ऋण चिह्न लगाती हैं तो क्या होता है?



जब हम y को एक **धनात्मक** संख्या से बदलते हैं, तो स्प्राइट ऊपर की ओर बढ़ता है। जब हम y को एक **ऋणात्मक** संख्या से बदलते हैं, तो स्प्राइट नीचे की ओर बढ़ता है।

- जांच करें कि आप **y को 10 से बदलती हैं**, जब आप ऊपर की और तीर कुंजी को दबाती हैं और अपनी परियोजना का परीक्षण करें।
- जब नीचे की ओर कुंजी दबाई जाती है और **y को -10 से बदलें।** नीचे जाने के लिए अपने स्प्राइट को कोड करने के लिए, इवेंट चुनें
- ऊपर की और तीर कुंजी को क्लिक करके अपनी परियोजना का परीक्षण करें और सुनिश्चित करें कि आपका स्प्राइट ऊपर और नीचे सही ढंग से चलता है।

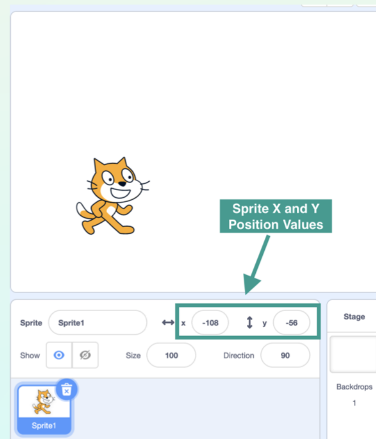


चरण 3: एक अध्याय चुनौती पूरा करें (जारी)

9. **अपनी परियोजना का परीक्षण करें।**
   अब जब आपके पास अपनी परियोजना का पहला भाग निर्मित हो चुका है, तो हरी झंडी पर क्लिक करके या अपनी परियोजना शुरू करने के लिए आप जिस भी इवेंट का इस्तेमाल करती हैं, उसे स्थापित करके इसका परीक्षण करें। जब आप अपनी परियोजना का परीक्षण करती हैं तो अपने आप से ये प्रश्न पूछें:
   - क्या यह आपकी अपेक्षा के अनुरूप काम करता है?
   - क्या सभी क्रियाएं सही क्रम में होती हैं?

   यदि नहीं तो समायोजन करें और आगे बढ़ने से पहले अपना कोड डीबग करें। यदि आप डीबगिंग पर अतिरिक्त अभ्यास चाहती हैं, तो Scratch डिबगिंग रणनीतियों और अभ्यास के लिए हमारी बहादुर, लेकिन परफेक्ट नहीं गतिविधि देखें!

10. **अपनी परियोजना को विस्तारित करें।**
    एक बार जब आपके पास अपने ऐनिमेशन का पहला भाग तैयार है, तो अपने बारे में और अधिक तथ्यों को साझा करने और नई चीजों को आज़माने के लिए अपने तथ्यों को साझा करके अपने ऐनिमेशन को जारी रखें। आप नीचे दिए गए किसी एक विचार को आज़माकर भी अपनी परियोजना को बढ़ा सकती हैं।
    - **अपने स्प्राइट के लिए एक शुरुआती स्थान चुनें।**
      अभी आपका स्प्राइट हमेशा वहीं से आगे बढ़ना शुरू करता है, जहां आप आखिरी बार छोड़ी थीं। हम एक शुरुआती स्थान को कोड करना चाहते हैं ताकि हर बार जब कोई प्रयोक्ता हरी झंडी को दबाए, तो आपका स्प्राइट ताज़ा हो जाए और केंद्र में वापस शुरू हो जाए। **इवेंट्स** मेनू के तहत **जब हरी झंडी क्लिक की जाती है** ब्लॉक को खींचें। **गति** मेनू के तहत **x:0 y:0 पर जाएँ** को खींचें। आप अपने स्प्राइट को शुरू करने के लिए कोई भी स्थान चुन सकती हैं। यदि आप स्क्रीन के चारों ओर अपने स्प्राइट को खींचती हैं, तो आप स्टेज के नीचे स्प्राइट विवरण में इसकी स्थिति पा सकती हैं।



    - **अपने स्प्राइट में वेशभूषा जोड़ें।**
      अपने स्प्राइट को हर बार बाएं, दाएं, ऊपर, और नीचे ले जाने पर अलग तरह से दिखना चाहते हैं? वेशभूषा का उपयोग करें और नई वेशभूषा जोड़ें या बनाएं। **लुक्स** मेनू के तहत अपने स्प्राइट को वेशभूषा असाइन करने के लिए **वेशभूषा को वेशभूषा1 पर जाएँ** ब्लॉक को खींचें। वेशभूषा विकल्पों को बदलने के लिए दाहिने तरफ के छोटे तीर पर क्लिक करें। अपने स्प्राइट का ऐनिमेशन करने के लिए **गति** और **लूक्स** ब्लॉक के उपयोग पर और ज्यादा जानने के लिए Scratch पर एक कार्टून कोड करें ट्युटोरियल देखें।

चरण 4: अपनी रचना को साझा करें (5 मिनट)

1. **अपनी परियोजना Scratch पर साझा करें।**
   एक बार जब आपकी परियोजना पूरी हो जाता है, या कम से कम आप दूसरों के साथ साझा करने के लिए तैयार होते हैं तो आप Scratch में शेयर बटन दबा सकती हैं। हम अनुशंसा करते हैं कि आप परियोजना पृष्ठ पर निर्देश जोड़ें, ताकि प्रयोक्ता जान सकें कि आपका ऐनिमेशन कैसे देखा जाए। यदि आपने अन्य छवियों या ध्वनियों का उपयोग किया है तो नोट्स और क्रेडिट अनुभाग को अद्यतन करके परियोजना पृष्ठ पर क्रेडिट दें।

2. **साझा करें कि आप Girls Who Code at Home के साथ चुनौतियों को कैसे हल कर रही हैं!**
   सोशल मीडिया पर अपनी परियोजनाएँ साझा करना न भूलें। @girlswhocode #codefromhome टैग जोड़ दें, और हो सकता है कि हम हमारे अकाउंट पर आपकी रचना दिखाएं!

अध्याय 2 विचार प्रश्न

प्रश्न	आपके विचार
जब श्रीमती क्लार्क और छात्राओं ने पीनट बटर और जेली सैंडविच बनाने की कोशिश की तो क्या गड़बड़ी हुई? क्यों?	
अपने निर्देश लिखते समय सोफिया ने किस तरह की बातों पर विचार किया? वे क्लब के अन्य छात्राओं से कैसे अलग थे?	
आपको क्यों लगता है कि श्रीमती क्लार्क ने सैंडविच बनाने के लिए छात्रों को एक-दूसरे के निर्देशों का पालन करने दे कर क्लब शुरू किया?	

निर्देश गतिविधि मंथन

एक परिचित गतिविधि के लिए अपने स्वयं के निर्देश लिखें, जैसे कि एक लोकप्रिय नृत्य कैसे करें, अपने जूते कैसे बांधें, या एक पेपर हवाई जहाज कैसे बनाएं। एक साथी के साथ दिशाओं को बदलें और इसका परीक्षण करें! छोटे चरणों में अपने निर्देशों को विभाजित करने की कोशिश करना याद रखें। उन काय के बारे में सोचें जिन्हें आप मान सकती हैं कि दिशा-निर्देश का पालन कर रहा एक व्यक्ति पहले से ही कर सकता है (जैसे "आधा में कागज को मोड़ना") और इन चरणों को और भी छोटे चरणों में बांटने की कोशिश करें!

गतिविधि:

	निर्देश
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	

निर्देश गतिविधि मंथन (जारी)

गतिविधि:	
	निर्देश
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
18.	
19.	
20.	
21.	
22.	
23.	
24.	