നമ്പർ. എൻ.ഇ.പി (3)/67304/12/2012

പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ ഡയറക്ടറുടെ
കാര്യാലയം, തിരുവനന്തപുരം.

തീയതി: 20.12.2012

സർക്കുലർ

വിഷയം:- പൊതുവിദ്യാഭ്യാസം - സംസ്ഥാനതലത്തിൽ ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർസെക്കന്ററി/വൊക്കേഷണൽ ഹയർസെക്കന്ററി വിദ്യാർത്ഥികൾക്കുള്ള ഐ.ടി മത്സരങ്ങൾ സംഘടിപ്പിക്കുന്നതു സംബന്ധിച്ചുള്ള മാർഗ്ഗനിർദ്ദേശങ്ങൾ പുറപ്പെടുവിക്കുന്നു.

സൂചന:- പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ ഡയറക്ടറുടെ 12.10.2011-ലെ എൻ.ഇ.പി-3/67304/2011/DPI നമ്പർ സർക്കുലർ.

പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ മേഖലയിൽ വിവരവിനിമയ സാങ്കേതിക വിദ്യയുടെ സാധ്യതകൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്തിക്കൊണ്ട് വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്റെ ഗുണനിലവാരം മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനുള്ള വിവിധ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നമ്മുടെ പൊതു വിദ്യാലയങ്ങളിൽ നടപ്പിലാക്കിവരികയാണ്. വിവരവിനിമയ സാങ്കേതിക വിദ്യയുടെ ബഹുമുഖമായ സാധ്യതകൾ പാഠ്യ-പാഠ്യേതര പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ വിദ്യാർത്ഥികൾ മത്സരബുദ്ധിയോടെ ഉപയോഗപ്പെടുത്തുന്നതിനും ഐ.സി.ടി രംഗത്ത് ബഹുമുഖ കഴിവുകളുള്ള കുട്ടികളെ കണ്ടെത്തി പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നതിനുമായി പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ വകുപ്പ് വർഷംതോറും സ്കൂൾ ഐ.ടി മേള സംഘടിപ്പിച്ചുവരുന്നു.

ഈ വർഷത്തെ സംസ്ഥാനതല ഐ.ടി മത്സരങ്ങൾ 2013 ജനുവരി 23, 24 തീയതികളിൽ തിരുവനന്തപുരം ടെക്നോപാർക്കിൽ വച്ച് നടത്തുന്നതാണ്. ഇതിനാവശ്യമായ എല്ലാ ക്രമീകരണങ്ങളും ഐടി@സ്കൂൾ എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടർ ഒരുക്കേണ്ടതാണ്. ഐടി മത്സരങ്ങളെ സംബന്ധിച്ച മാർഗ്ഗ നിർദ്ദേശങ്ങൾ ചുവടെ ചേർക്കുന്നു:

1. പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ വകുപ്പിന്റെ കീഴിൽ വരുന്ന സംസ്ഥാനത്തെ ഗവൺമെന്റ്/എയിഡഡ്/അംഗീകൃത അൺഎയിഡഡ് സ്കൂളുകളിലെ ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർസെക്കന്ററി, വൊക്കേഷണൽ ഹയർസെക്കന്ററി വിഭാഗങ്ങളിലെ കുട്ടികൾക്ക് ഐ.ടി മത്സരങ്ങളിൽ പങ്കെടുക്കാം.
2. റവന്യൂ ജില്ലാതലത്തിൽ ഒന്നും രണ്ടും സ്ഥാനങ്ങൾ നേടുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് സംസ്ഥാനതലത്തിലുമുള്ള മത്സരങ്ങളിൽ പങ്കെടുക്കുന്നതിന് അർഹതയുണ്ടായിരിക്കും.
3. സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ്‌വെയർ അധിഷ്ഠിതമായാണ് എല്ലാ മത്സരങ്ങളും നടത്തേണ്ടത്.
4. ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർസെക്കന്ററി/വൊക്കേഷണൽ ഹയർസെക്കന്ററി വിഭാഗങ്ങളിലെ വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് ഓരോ ഇനത്തിലും വെവ്വേറെ മത്സരങ്ങൾ ഉണ്ടായിരിക്കും.
5. വൊക്കേഷണൽ ഹയർസെക്കന്ററി വിദ്യാർത്ഥികൾ ഹയർസെക്കന്ററി വിഭാഗത്തിലാണ് മത്സരിക്കേണ്ടത്.
6. വിജയികൾക്ക് കാഷ് അവാർഡുകളും സർട്ടിഫിക്കറ്റുകളും ട്രോഫികളും നൽകുന്നതാണ്.
7. സംസ്ഥാനതലത്തിൽ നടത്തുന്ന ഇനങ്ങൾ ചുവടെ ചേർക്കുന്നു:

ഇനങ്ങൾ

ഹൈസ്കൂൾ		ഹയർസെക്കന്ററി/വൊക്കേഷണൽ ഹയർസെക്കന്ററി	
1	ഡിജിറ്റൽ പെയിന്റിംഗ്	1	ഡിജിറ്റൽ പെയിന്റിംഗ്
2	മൾട്ടിമീഡിയ പ്രസന്റേഷൻ	2	മൾട്ടിമീഡിയ പ്രസന്റേഷൻ
3	വെബ് പേജ് നിർമ്മാണം	3	വെബ് പേജ് നിർമ്മാണം
4	ഐടി പ്രോജക്ട്	4	ഐടി ക്വിസ്
5	ഐടി ക്വിസ്		
6	മലയാളം ടൈപ്പിംഗ്		

8. ഐടി@സ്കൂൾ എഡ്യൂബുണ്ടു ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റമാണ് ഉപയോഗിക്കേണ്ടത്. എല്ലാ കുട്ടികൾക്കും ഒരേ സൗകര്യങ്ങളുള്ള സിസ്റ്റങ്ങൾ തന്നെ നൽകുന്നതിന് പരമാവധി ശ്രമിക്കേണ്ടതാണ്.

9. റവന്യൂ ജില്ലകളിൽ നിന്നുള്ള മത്സരാർത്ഥികളുടെ പേരുവിവരം ഫോട്ടോ ഉൾപ്പെടെ ഓൺലൈനായി 2012 ഡിസംബർ 21-നകം സ്കൂൾ ശാസ്ത്രോൽസവത്തിന്റെ വെബ്സൈറ്റിൽ രേഖപ്പെടുത്തേണ്ടതാണ്.

10. മത്സരങ്ങളെക്കുറിച്ച് പരാതികൾ ഉണ്ടാവുകയാണെങ്കിൽ ഫലപ്രഖ്യാപനം കഴിഞ്ഞ് ഒരു മണിക്കൂറിനുള്ളിൽ ഫീസായ ₹1000/- സഹിതം അപ്പീൽ കമ്മിറ്റിക്ക് സമർപ്പിക്കേണ്ടതാണ്. റവന്യൂ ജില്ലാ ടീംമാനേജർ മുഖേന സമർപ്പിക്കുന്ന പരാതികൾ മാത്രമേ അപ്പീൽ കമ്മിറ്റി പരിഗണിക്കുകയുള്ളൂ. പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ ഡയറക്ടർ ചെയർമാനായുള്ള അപ്പീൽ കമ്മിറ്റിയുടെ തീരുമാനം പരാതിക്കാരന് അനുകൂലമാണെങ്കിൽ തുക തിരികെ നൽകേണ്ടതും മറിച്ചായാൽ തുക മേളയുടെ ഫണ്ടിലേയ്ക്ക് മുതൽക്കൂട്ടേണ്ടതുമാണ്.

11. സംസ്ഥാനതല ഐ.ടി മത്സരങ്ങളിൽ പങ്കെടുക്കുന്ന കുട്ടികൾക്ക്ഗ്രേഡിനനുസരിച്ചുള്ള ഗ്രേസ് മാർക്കിന് അർഹതയുണ്ടായിരിക്കും. എ, ബി, സി എന്നീ മൂന്ന് ഗ്രേഡുകൾക്ക് മാത്രമാണ് ഗ്രേസ് മാർക്ക് നൽകുന്നത്. സംസ്ഥാനതലശാസ്ത്രമേളക്ക് അനുവദിക്കുന്ന തരത്തിലായിരിക്കും ഐ.ടി മത്സരവിജയികൾക്കും ഗ്രേസ് മാർക്ക് അനുവദിക്കുന്നത്.

    8, 9 ക്ലാസുകളിൽ പഠിക്കുമ്പോൾ സംസ്ഥാനതല ഐ.ടി മേളയിൽ പങ്കെടുത്ത് ലഭിക്കുന്ന ഗ്രേഡ്, ഗ്രേസ് മാർക്കിനു പരിഗണിക്കണമെങ്കിൽ പത്താം ക്ലാസിൽ ഇതേ ഇനത്തിൽ റവന്യൂ ജില്ലാതലത്തിലെങ്കിലും എ ഗ്രേഡ് ലഭിച്ചിരിക്കണം.

12. സംസ്ഥാന ഐ.ടി മേളയിൽ മികച്ച റവന്യൂ ജില്ലയ്ക്കും ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർസെക്കന്ററി/വൊക്കേഷണൽ ഹയർസെക്കന്ററി വിഭാഗങ്ങളിലെ മികച്ച സ്കൂളുകൾക്കും ചാമ്പ്യൻഷിപ്പ് നൽകുന്നതാണ്. ചാമ്പ്യൻഷിപ്പ് കണക്കാക്കുന്നതിന് ഗ്രേസ് പോയിന്റ് കണക്കാക്കുന്ന വിധം ചുവടെ ചേർക്കുന്നു:

a. ഗ്രേഡ് പോയിന്റ്

എ ഗ്രേഡ്	-	5 പോയിന്റ്
ബി ഗ്രേഡ്	-	3 പോയിന്റ്
സി ഗ്രേഡ്	-	1 പോയിന്റ്

b. പ്ലേസ് പോയിന്റ്

ഒന്നാം സ്ഥാനം	-	5 പോയിന്റ്
രണ്ടാം സ്ഥാനം	-	3 പോയിന്റ്
മൂന്നാം സ്ഥാനം	-	1 പോയിന്റ്

ചാമ്പ്യൻഷിപ്പ് കണക്കാക്കുമ്പോൾ ഗ്രേഡ് പോയിന്റിന്റേയും പ്ലേസ് പോയിന്റിന്റേയും ആകെ തുകയാണ് പരിഗണിക്കേണ്ടത്. എല്ലാ മത്സരങ്ങളും പരിഗണിക്കേണ്ടതാണ്.

1 **ഡിജിറ്റൽ പെയിന്റിംഗ് മത്സരം**

I) മത്സരം ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർസെക്കന്ററി എന്നീ രണ്ട് വിഭാഗങ്ങൾക്കും ഉണ്ടായിരിക്കും

II) Xpaint, GIMP ഇവയിൽ ഏതെങ്കിലും ഒരു സോഫ്റ്റ്‌വെയറായിരിക്കണം ഉപയോഗിക്കേണ്ടത്.

III) മത്സരത്തിന്റെ വിഷയം (ആശയം) മത്സരം ആരംഭിക്കുന്നതിന് പത്ത് മിനിട്ട് മുമ്പായി പങ്കെടുക്കുന്നവർക്ക് നൽകുന്നതാണ്.

IV) മത്സരത്തിന്റെ സമയദൈർഘ്യം പരമാവധി ഒരു മണിക്കൂർ ആയിരിക്കും.

2 **മൾട്ടിമീഡിയ പ്രസന്റേഷൻ മത്സരം**

i) മത്സരം ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർസെക്കന്ററി എന്നീ രണ്ട് വിഭാഗങ്ങൾക്കും ഉണ്ടായിരിക്കും

ii) Open Office Impress സോഫ്റ്റ്‌വെയറാണ് മത്സരത്തിനായി ഉപയോഗിക്കേണ്ടത്.

iii) മത്സരത്തിന്റെ വിഷയം മത്സരം ആരംഭിക്കുന്നതിന് പത്ത് മിനിട്ട് മുമ്പായി പങ്കെടുക്കുന്നവർക്ക് നൽകുന്നതാണ്.

iv മത്സരത്തിന്റെ സമയദൈർഘ്യം പരമാവധി ഒരു മണിക്കൂർ ആയിരിക്കും

v) മൾട്ടിമീഡിയ പ്രസന്റേഷൻ തയ്യാറാക്കുന്നതിന് ആവശ്യമായ റിസോഴ്സുകൾ (ചിത്രങ്ങൾ, ശബ്ദഫയലുകൾ) തുടങ്ങിയവ മത്സരത്തിനായി തയ്യാറാക്കുന്ന കമ്പ്യൂട്ടറുകളിൽ ലഭ്യമാക്കുന്നതാണ്.

3. **വെബ്പേജ് തയ്യാറാക്കൽ മത്സരം**

i) മത്സരം ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർ സെക്കന്ററി എന്നീ രണ്ട് വിഭാഗങ്ങൾക്കും ഉണ്ടായിരിക്കും.

ii) HTML ഉപയോഗിച്ചായിരിക്കണം വെബ്പേജ് തയ്യാറാക്കേണ്ടത്. CSS ഉപയോഗിക്കാവുന്നതാണ്. എന്നാൽ ജാവ സ്ക്രിപ്റ്റ് പോലുള്ള പ്രോഗ്രാമിംഗ് ഭാഷകൾ അനുവദനീയമല്ല.

iii) മത്സരത്തിന്റെ വിഷയം മത്സരം ആരംഭിക്കുന്നതിന് പത്ത് മിനിട്ട് മുമ്പായി പങ്കെടുക്കുന്നവർക്ക് നൽകുന്നതാണ്.

iv) മത്സരത്തിന്റെ സമയദൈർഘ്യം പരമാവധി ഒരു മണിക്കൂർ ആയിരിക്കും.

4. **മലയാളം ടൈപ്പിംഗ് മത്സരം**

i) മത്സരം ഹൈസ്കൂൾ വിഭാഗത്തിനു മാത്രമായിരിക്കും.

ii) മത്സരത്തിന്റെ സമയദൈർഘ്യം പരമാവധി 15 മിനിട്ട് ആയിരിക്കും.

iii) അനുവദിച്ചിട്ടുള്ള സമയപരിധിക്കുള്ളിൽ ഡിജിറ്റൽ രൂപത്തിൽ തന്നിരിക്കുന്ന മലയാളം ഖണ്ഡിക ടൈപ്പ് ചെയ്യണം.

iv) മത്സരം സോഫ്റ്റ്‌വെയർ അധിഷ്ഠിതമായാണ് നടത്തുന്നത്.

5. ഐ.ടി പ്രോജക്ട് മത്സരം

i) മത്സരം ഹൈസ്കൂൾ വിഭാഗത്തിനു മാത്രമായിരിക്കും

ii) ഐ.ടി പ്രോജക്ട് മത്സരം വ്യക്തിഗതമായിരിക്കണം

iii) ഹൈസ്കൂൾതല ഐ.ടി പാഠപുസ്തകത്തിൽ പ്രതിപാദിക്കുന്ന ഏതെങ്കിലും വിഷയമോ സാമൂഹ്യ പ്രസക്തിയുള്ള മറ്റേതെങ്കിലും വിഷയമോ തെരഞ്ഞെടുത്ത് പ്രോജക്ട് തയ്യാറാക്കേണ്ടതാണ്.

iv) ഐ.ടി നൈപുണികളുടെ പ്രയോഗസാധ്യതയുള്ള വിഷയത്തിന് മുൻഗണന ലഭിക്കുന്നതാണ്.

v) പ്രോജക്ട് റിപ്പോർട്ടിന്റെ മൂന്നു കോപ്പികൾ, പ്രോജക്ട് അവതരണത്തിനായി തയ്യാറാക്കുന്ന പ്രസന്റേഷൻ സ്ലൈഡുകളുടെ (ഐടി@സ്കൂൾ ഗ്നൂലിനക്സ്/ഉബുണ്ടുവിൽ തയ്യാറാക്കിയത്) ഒരു പ്രിന്റൗട്ട് എന്നിവ മത്സരത്തിന് 5 ദിവസം മുമ്പായി ഐ.ടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്, എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടർക്ക് ലഭിക്കത്തക്ക വിധത്തിൽ അയച്ചുകൊടുക്കേണ്ടതാണ്.

vi) പ്രോജക്ട് അവതരണത്തിനുള്ള (പ്രസന്റേഷന്റെ സഹായത്തോടെ) പരമാവധി സമയം 15 മിനിട്ടായിരിക്കും. (10 മിനിട്ട് അവതരണത്തിനും 5 മിനിട്ട് അഭിമുഖത്തിനുമായിരിക്കും.

6. ഐ.ടി ക്വിസ് മത്സരം

i) മത്സരം ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർ സെക്കന്ററി എന്നീ രണ്ട് വിഭാഗങ്ങൾക്കും ഉണ്ടായിരിക്കും.

ii) നിത്യജീവിതത്തിൽ ഐ.ടിയുടെ സഹായങ്ങൾ ഉപയോഗപ്പെടുത്തുന്ന മേഖലകൾ, ഐ.ടി.യുടെ വളർച്ചയ്ക്ക് മികച്ച സംഭാവനകൾ നൽകിയ വ്യക്തികൾ/സ്ഥാപനങ്ങൾ, നൂതനമായ ഐ.ടി സങ്കേതങ്ങൾ, പൊതു വിജ്ഞാനം, ഐ.ടി പാഠപുസ്തകങ്ങളിലെ വിവരങ്ങൾ എന്നിവയെക്കുറിച്ചുള്ള ചോദ്യങ്ങളും ഉണ്ടായിരിക്കും.

iii) തുല്യത വരികയാണെങ്കിൽ കൂടുതൽ ചോദ്യങ്ങൾ നൽകി ഒന്നാം സ്ഥാനം കണ്ടെത്തുന്നതാണ്.

സംസ്ഥാനതല ഐ.ടി മത്സരങ്ങൾ ജനറൽ കൺവീനറായ ഐടി@സ്കൂൾ എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടറുടെ നേതൃത്വത്തിൽ നടത്തേണ്ടതാണ്.

പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ ഡയറക്ടർ

1. ഡയറക്ടർ, ഹയർ സെക്കന്ററി വിദ്യാഭ്യാസം
2. ഡയറക്ടർ, വൊക്കേഷണൽ ഹയർ സെക്കന്ററി വിദ്യാഭ്യാസം
3. എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടർ, ഐടി@സ്കൂൾ പ്രോജക്ട്
4. എല്ലാ വിദ്യാഭ്യാസ ഉപഡയറക്ടർമാർക്കും, റീജിയണൽ ജോയിന്റ് ഡയറക്ടർമാർക്കും, അസിസ്റ്റന്റ് ഡയറക്ടർമാർക്കും.

<u>EVALUATION SCHEME FOR IT COMPETITIONS</u>

Evaluation process for IT competitions is done in the same way of Science Competitions. Maximum score for each item is hundred. Equal weightage may be given for each aspect.

Aspects to be considered.

I. Digital Painting

1) Whether the student's work matches the theme given for painting.
2) Effective use of graphic tools. Variety and need based selection of tools.
3) Richness of the colouring and composition. Finishing and total effect of the painting.
4) Painting skills like figure, rhythm, combination, balance, Naturally Perspective perfection.

II. Multimedia Presentation for students & teachers

1) Whether the student's work matches the theme given for presentation.
2) Design and total look of the slides. Selection of Lay outs, totality of language and its make up. Flow of Ideas and other communicative skills for the effectiveness of presentation.
3) Apt and fair usage of various software tools. Their relevance in the situation.
4) Fair usage of various effects, animations, links and other multimedia resources.

III. Web Page Designing

1) Whether the student's work matches the theme given for the web page. Language and style of presentation.
2) Proper and fair usage of variables, tags and other statements. Accuracy of syntax. Proper and readable presentation of the codes.
3) Fair and effective use of multimedia resources, links and other settings.
4) Design and total look of the web pages. Totality of implementation and its make up.

IV. Malayalam Typing Competition

1) Speed and Accuracy

V. IT Projects

1) The relevance and genuineness of the IT project and integration with other subject(s).
2) Involvement of the students in the implementation of the project.
3) Use of various IT tools for doing the project.
4) Use of IT for the dissemination of the findings of the project work