നമ്പർ. എൻ.ഇ.പി (3)/...68844/12

പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ ഡയറക്ടറുടെ
കാര്യാലയം, തിരുവനന്തപുരം.

തീയതി: 5.10.2012

സർക്കുലർ

വിഷയം:-പൊതുവിദ്യാഭ്യാസം - ഉപജില്ല/റവന്യൂ ജില്ലാ തലങ്ങളിൽ അപ്പർപ്രൈമറി, 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 സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ സാധ്യതകൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്തിക്കൊണ്ട് വിദ്യാഭ്യാസത്തിന്റെ ഗുണനിലവാരം മെച്ചപ്പെടുത്തുന്നതിനുള്ള വിവിധ പ്രവർത്തനങ്ങൾ നമ്മുടെ പൊതു വിദ്യാലയങ്ങളിൽ നടപ്പിലാക്കിവരികയാണ്. വിവരവിനിമയ സാങ്കേതികവിദ്യയുടെ ബഹുമുഖമായ സാധ്യതകൾ പാഠ്യ-പാഠ്യേതര പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ വിദ്യാർത്ഥികൾ മത്സരബുദ്ധിയോടെ ഉപയോഗപ്പെടുത്തുന്നതിനും ഐസിടി രംഗത്ത് ബഹുമുഖ കഴിവുകളുള്ള കുട്ടികളെ കണ്ടെത്തി പ്രോത്സാഹിപ്പിക്കുന്നതിനുമായി പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ വകുപ്പ് വർഷംതോറും സ്കൂൾ ഐടി മേള സംഘടിപ്പിച്ചുവരുന്നു.

ഉപജില്ലാ തലത്തിലും റവന്യൂ ജില്ലാതലത്തിലും സംസ്ഥാന തലത്തിലും ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർ സെക്കന്ററി വിദ്യാർത്ഥികൾക്കും പ്രത്യേകം പ്രത്യേകം ഐ.ടി മത്സരങ്ങൾ സംഘടിപ്പിക്കുന്നതാണ്. അപ്പർപ്രൈമറി വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് ഉപജില്ലാതലത്തിലും റവന്യൂ ജില്ലാതലത്തിലും മാത്രമായിരിക്കും ഐ.ടി മത്സരങ്ങൾ നടത്തുന്നത്. മത്സരങ്ങൾ നടത്തുന്നതിനാവശ്യമായ എല്ലാ ക്രമീകരണങ്ങളും ഉപജില്ലാതലത്തിൽ ഉപജില്ലാവിദ്യാഭ്യാസ ഓഫീസർമാരും റവന്യൂ ജില്ലാതലത്തിൽ വിദ്യാഭ്യാസ ഉപഡയറക്ടർമാരും ഒരുക്കേണ്ടതാണ്. ഉപജില്ലാ/റവന്യൂജില്ലാ തലത്തിൽ നടത്തേണ്ട ഐടി മത്സരങ്ങളെ സംബന്ധിച്ച മാർഗ്ഗ നിർദ്ദേശങ്ങൾ ചുവടെ ചേർക്കുന്നു:

1. ഉപജില്ലാ/റവന്യൂജില്ലാ തലങ്ങളിലുള്ള ഐ.ടി മത്സരങ്ങൾ ശാസ്ത്ര-ഗണിത, ശാസ്ത്ര-സാമൂഹ്യശാസ്ത്ര-പ്രവൃത്തിപരിചയമേളയോടൊപ്പമാണ് നടത്തേണ്ടത്.
2. പൊതുവിദ്യാഭ്യാസ വകുപ്പിന്റെ കീഴിൽ വരുന്ന സംസ്ഥാനത്തെ ഗവൺമെന്റ്/എയിഡഡ്/അംഗീകൃത അൺഎയിഡഡ് സ്കൂളുകളിലെ ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർസെക്കന്ററി, വൊക്കേഷണൽ ഹയർസെക്കന്ററി വിഭാഗങ്ങളിലെ കുട്ടികൾക്ക് ഐടി മത്സരങ്ങളിൽ പങ്കെടുക്കാം.
3. ഉപജില്ലാതല മത്സരങ്ങളിൽ ഒന്നും രണ്ടും സ്ഥാനം നേടുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് റവന്യൂ ജില്ലാതലത്തിലും റവന്യൂ ജില്ലാതലത്തിൽ ഒന്നും രണ്ടും സ്ഥാനം നേടുന്ന വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് സംസ്ഥാനതലത്തിലുമുള്ള മത്സരങ്ങളിൽ പങ്കെടുക്കുന്നതിനുള്ള അർഹതയുണ്ടായിരിക്കും.

4. അപ്പർപ്രൈമറി വിഭാഗത്തിന് സംസ്ഥാനതലമത്സരം ഉണ്ടായിരിക്കുന്നതല്ല
5. സ്വതന്ത്ര സോഫ്റ്റ് വെയർ അധിഷ്ഠിതമായാണ് എല്ലാ മത്സരങ്ങളും നടത്തേണ്ടത്.
6. അപ്പർപ്രൈമറി, ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർസെക്കന്ററി/വൊക്കേഷണൽ ഹയർ സെക്കന്ററി വിഭാഗങ്ങളിലെ വിദ്യാർത്ഥികൾക്ക് ഓരോ ഇനത്തിലും വെവ്വേറെ മത്സരങ്ങൾ ഉണ്ടായിരിക്കും.
7. വൊക്കേഷണൽ ഹയർസെക്കന്ററി വിഭാഗം വിദ്യാർത്ഥികൾ ഹയർസെക്കന്ററി വിഭാഗത്തിലാണ് മത്സരിക്കേണ്ടത്.
8. വിജയികൾക്ക് സർട്ടിഫിക്കറ്റുകളും പ്രോത്സാഹന സമ്മാനങ്ങളും നൽകേണ്ടതാണ്.
9. ഉപജില്ലാ/റവന്യൂജില്ലാതലങ്ങളിൽ ആറിനങ്ങളിലാണ് മത്സരങ്ങൾ നടക്കുന്നത്.

<u>ഇനങ്ങൾ</u>

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

10. ഒരു സ്കൂളിൽ നിന്ന് ഓരോ വിഭാഗത്തിലേയും (UP/HS/HSS) ഓരോ ഇനത്തിലും ഒന്നാം സ്ഥാനം നേടുന്ന ഓരോ കുട്ടിയെ വീതം ഉപജില്ലാതല മത്സരങ്ങളിൽ പങ്കെടുപ്പിക്കാവുന്നതാണ്.

1 ഡിജിറ്റൽ പെയിന്റിംഗ് മത്സരം

I) ഡിജിറ്റൽ പെയിന്റിംഗ് മത്സരം അപ്പർപ്രൈമറി, ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർസെക്കന്ററി എന്നീ മൂന്നു വിഭാഗങ്ങൾക്കും ഉണ്ടായിരിക്കും.

II) Xpaint, GIMP ഇവയിൽ ഏതെങ്കിലും ഒരു സോഫ്റ്റ് വെയറായിരിക്കണം ഉപയോഗിക്കേണ്ടത്.

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

IV) മത്സരത്തിന്റെ സമയദൈർഘ്യം പരമാവധി ഒരു മണിക്കൂർ ആയിരിക്കും.

2 **മൾട്ടിമീഡിയ പ്രസന്റേഷൻ മത്സരം**

i) മൾട്ടിമീഡിയ പ്രസന്റേഷൻ മത്സരം ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർസെക്കന്ററി വിഭാഗങ്ങൾക്ക് മാത്രമായിരിക്കും.

ii) Open Office Impress സോഫ്റ്റ്‌വെയറാണ് മത്സരത്തിനായി ഉപയോഗിക്കേണ്ടത്.

iii) മൾട്ടിമീഡിയ പ്രസന്റേഷൻ മത്സരത്തിന്റെ വിഷയം മത്സരം ആരംഭിക്കുന്നതിന് പത്ത് മിനിട്ട് മുമ്പായി പങ്കെടുക്കുന്നനർക്ക് നൽകുന്നതാണ്.

iv മത്സരത്തിന്റെ സമയദൈർഘ്യം പരമാവധി ഒരു മണിക്കൂർ ആയിരിക്കും

3 **വെബ്പേജ് തയ്യാറാക്കൽ മത്സരം**

i) വെബ്പേജ് തയ്യാറാക്കൽ മത്സരം ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർ സെക്കന്ററി വിഭാഗങ്ങൾക്ക് മാത്രമായിരിക്കും.

ii) HTML ഉപയോഗിച്ചായിരിക്കണം വെബ്പേജ് തയ്യാറാക്കേണ്ടത്.

iii) CSS ഉപയോഗിക്കാവുന്നതാണ്. എന്നാൽ ജാവ സ്ക്രിപ്റ്റ് പോലുള്ള പ്രോഗ്രാമിംഗ് ഭാഷകൾ അനുവദനീയമല്ല.

iv) വെബ്പേജ് തയ്യാറാക്കൽ മത്സരത്തിന്റെ വിഷയം മത്സരം ആരംഭിക്കുന്നതിന് പത്ത് മിനിട്ട് മുമ്പായി പങ്കെടുക്കുന്നവർക്ക് നൽകാവുന്നതാണ്.

v) മത്സരത്തിന്റെ സമയദൈർഘ്യം പരമാവധി ഒരു മണിക്കൂർ ആയിരിക്കും.

4 **മലയാളം ടൈപ്പിംഗ് മത്സരം**

i) മലയാളം ടൈപ്പിംഗ് മത്സരം ഹൈസ്കൂൾ വിഭാഗത്തിനു മാത്രമായിരിക്കും.

ii) മത്സരത്തിന്റെ സമയദൈർഘ്യം പരമാവധി 15 മിനിട്ട് ആയിരിക്കും.

iii) അനുവദിച്ചിട്ടുള്ള സമയപരിധിക്കുള്ളിൽ ഡിജിറ്റൽ രൂപത്തിലോ, പ്രിന്റഡ് രൂപത്തിലോ തന്നിരിക്കുന്ന മലയാളം ഖണ്ഡിക ടൈപ്പ് ചെയ്ത് മാതൃകയിലേതുപോലെ ക്രമീകരിക്കണം.

iv) മൂല്യനിർണ്ണയം ഒരു സോഫ്റ്റ്‌വെയറിന്റെ സഹായത്താലോ അല്ലാതെയോ നടത്തപ്പെടുന്നതാണ്.

5. **ഐ.ടി പ്രോജക്റ്റ് മത്സരം**

i) ഐ.ടി പ്രോജക്റ്റ് മത്സരം ഹൈസ്കൂൾ വിഭാഗത്തിനു മാത്രമായിരിക്കും.

ii) ഐ.ടി പ്രോജക്റ്റ് മത്സരം വ്യക്തിഗതമായിരിക്കണം

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

iv) ഐ.ടി നൈപുണികളുടെ പ്രയോഗസാധ്യതയുള്ള വിഷയത്തിന് മുൻഗണന ലഭിക്കുന്നതാണ്.

v) പ്രോജക്ട് റിപ്പോർട്ടിന്റെ പ്രിന്റൗട്ടിന്റെ മൂന്നു കോപ്പികൾ, പ്രോജക്ട് അവതരണത്തിനായി തയ്യാറാക്കുന്ന പ്രസന്റേഷൻ സ്ലൈഡുകളുടെ (ഐടി@സ്കൂൾ ഗ്നൂലിനക്സ്/ഉബുണ്ടുവിൽ തയ്യാറാക്കിയത്) ഒരു പ്രിന്റൗട്ട് എന്നിവ മത്സരത്തിന് 7 ദിവസം മുമ്പായി ഉപജില്ലാതലത്തിൽ അതാത് എ.ഇ.ഒ.മാർക്കും ജില്ലാതലത്തിൽ അതാത് ഉപഡയറക്ടർമാർക്കും സമർപ്പിക്കേണ്ടതാണ്.

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

6. ഐ.ടി ക്വിസ് മത്സരം

i) ഐ.ടി മത്സരം അപ്പർപ്രൈമറി, ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർ സെക്കന്ററി എന്നീ മൂന്ന് 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.

11. ഒരു ആശയത്തെ/വിഷയത്തെ അടിസ്ഥാനമാക്കി നടക്കേണ്ട ഓരോ മത്സരത്തിന്റെയും വിഷയം മത്സരം ആരംഭിക്കുന്നതിന് 10 മിനിട്ട് മുമ്പായി മത്സരിക്കുന്ന കുട്ടികളെ അറിയിക്കേണ്ടതാണ്.

12. ഉപജില്ലാതല മത്സരങ്ങൾ സംഘടിപ്പിക്കുന്നതിനും നടത്തുന്നതിനുമായി ജില്ലയിലെ മാസ്റ്റർട്രെയിനർമാരെ ഐടി@സ്കൂൾ ജില്ലാ കോർഡിനേറ്റർ മുൻകൂട്ടി ചുമതലപ്പെടുത്തേണ്ടതാണ്. ഉപജില്ലാ വിദ്യാഭ്യാസ ഓഫീസറുടെ നിർദ്ദേശങ്ങൾക്കനുസരിച്ച് ഐടി@സ്കൂൾ ജില്ലാ കോർഡിനേറ്ററുമായി ആലോചിച്ച് ചുമതലയുള്ള മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ ഉപജില്ലാതല മത്സരങ്ങൾക്ക് ആവശ്യമായ സാങ്കേതിക ക്രമീകരണങ്ങൾ ഒരുക്കേണ്ടതാണ്.

13. ഐടി@സ്കൂൾ ഗ്നൂലിനക്സ് 3.2/ഐടി@സ്കൂൾ എഡ്യൂബുണ്ടു ഓപ്പറേറ്റിംഗ് സിസ്റ്റങ്ങൾ ഉപയോഗിക്കാം. എല്ലാ കുട്ടികൾക്കും ഒരേ സൗകര്യങ്ങളുള്ള സിസ്റ്റങ്ങൾ തന്നെ നൽകുന്നതിന് പരമാവധി ശ്രമിക്കേണ്ടതാണ്. ഇതിലേക്കായി സ്കൂളുകളിൽ വിതരണം ചെയ്തിരിക്കുന്ന ലാപ്ടോപ്പുകളും പ്രയോജനപ്പെടുത്താവുന്നതാണ്.

14. മത്സരങ്ങളുടെ സുഗമമായ നടത്തിപ്പിന് വിദ്യാഭ്യാസ ഓഫീസർമാർ ജില്ലയിലെ മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർമാർ, സ്കൂൾ ഐ.ടി കോർഡിനേറ്റർമാർ എന്നിവർക്ക് വിവിധ ചുമതലകൾ നൽകേണ്ടതാണ്.

15. സ്കൂളുകളിൽ/ഉപജില്ലകളിൽ നിന്നുള്ള മത്സരാർത്ഥികളുടെ പേരുവിവരം നിശ്ചിത മാതൃകയിലുള്ള എൻടി ഫോമിൽ സമർപ്പിക്കേണ്ടതാണ് (അപ്പർപ്രൈമറി, ഹൈസ്കൂൾ, ഹയർസെക്കന്ററി വിഭാഗങ്ങൾക്ക് വെവ്വേറെ ഫോം ഉപയോഗിക്കേണ്ടതാണ് - മാതൃക അനുബന്ധമായി ചേർത്തിരിക്കുന്നു).

16. പരാതികൾക്ക് ഇടം ലഭിക്കാത്ത വിധത്തിൽ മത്സരങ്ങൾ നടത്തുന്നതിന് ഉപജില്ലാ വിദ്യാഭ്യാസ ഓഫീസർമാർ പ്രത്യേകം ശ്രദ്ധിക്കേണ്ടതാണന്ന.

17. ഉപജില്ലാ മത്സരങ്ങളെക്കുറിച്ചുണ്ടാകുന്ന പരാതികളിൽ തീർപ്പു കൽപ്പിക്കുന്നതിന് ഉപജില്ലാ വിദ്യാഭ്യാസ ഓഫീസർ ചെയർമാനും ചുമതലയുള്ള മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർ, ഒരു വിദഗ്ധൻ എന്നിവരടങ്ങുന്ന ഒരു അപ്പീൽ കമ്മിറ്റി രൂപീകരിക്കേണ്ടതാണ്. ഫലപ്രഖ്യാപനം കഴിഞ്ഞ് ഒരു മണിക്കൂറിനുള്ളിൽ നിശ്ചിത ഫീസായ ₹250/- സഹിതം എസ്കോർട്ടിംഗ് ടീച്ചർ മുഖേന സമർപ്പിക്കുന്ന പരാതികൾ മാത്രമേ അപ്പീൽകമ്മിറ്റി പരിഗണിക്കേണ്ടതുള്ളൂ. അപ്പീൽ കമ്മിറ്റിയുടെ തീരുമാനം പരാതിക്കാരന് അനുകൂലമാണെങ്കിൽ തുക തിരികെ നൽകേണ്ടതും മറിച്ചായാൽ തുക മേളയുടെ ഫണ്ടിലേക്ക് മുതൽക്കൂട്ടേണ്ടതുമാണ്.

18. റവന്യൂജില്ലാ മത്സരങ്ങളെക്കുറിച്ചുണ്ടാകുന്ന പരാതികളിൽ തീർപ്പു കൽപ്പിക്കുന്നതിന് വിദ്യാഭ്യാസ ഉപഡയറക്ടർ ചെയർമാനും ഐടി@സ്കൂൾ ജില്ലാ കോർഡിനേറ്റർ, ഒരു വിദഗ്ധൻ എന്നിവരടങ്ങുന്ന ഒരു അപ്പീൽ കമ്മിറ്റി രൂപീകരിക്കേണ്ടതാണ്. ഫലപ്രഖ്യാപനം കഴിഞ്ഞ് ഒരു മണിക്കൂറിനുള്ളിൽ നിശ്ചിത ഫീസായ ₹ 500/ സഹിതം ടീം മാനേജർ മുഖേന സമർപ്പിക്കുന്ന പരാതികൾ മാത്രമേ അപ്പീൽകമ്മിറ്റി പരിഗണിക്കേണ്ടതുള്ളൂ. അപ്പീൽ കമ്മിറ്റിയുടെ തീരുമാനം പരാതിക്കാരന് അനുകൂലമാണെങ്കിൽ തുക തിരികെ നൽകേണ്ടതും മറിച്ചായാൽ തുക മേളയുടെ ഫണ്ടിലേക്ക് മുതൽക്കൂട്ടേണ്ടതുമാണ്.

19. സബ്ജില്ലാതല ഐ.ടി മത്സരങ്ങളുടെ നടത്തിപ്പിന് പരമാവധി 5000/-രൂപ വരെയും റവന്യൂജില്ലാതല മത്സരങ്ങൾക്ക് 10,000/- രൂപ വരെയും ആവശ്യാനുസരണം ഐടി@സ്കൂൾ ഫണ്ടിൽ നിന്നും ചെലവഴിക്കാവുന്നതാണ്.

20. സംസ്ഥാനതല ഐ.ടി മത്സരങ്ങളുമായി ബന്ധപ്പെട്ട സാങ്കേതിക കാര്യങ്ങളുടെ ക്രോഡീകരണം ഐടി@സ്കൂൾ എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഡയറക്ടർക്കായിരിക്കും.

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.
5. എല്ലാ വിദ്യാഭ്യാസ ഓഫീസർമാർക്കും, ഉപജില്ലാ വിദ്യാഭ്യാസ ഓഫീസർക്കും
6. ഐ.ടി@സ്കൂൾ ജില്ലാ കോർഡിനേറ്റർമാർ/മാസ്റ്റർ ട്രെയിനർമാർ

EVALUATION SCHEME FOR IT COMPETITIONS

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 presentaiton.
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