സാമ്പിൾ ചോദ്യപ്പേപ്പർ

ഇൻഫർമേഷൻ ടെക്നോളജി

ഇൻഫർമേഷൻ ടെക്നോളജി
മാർഗ്ഗരേഖ
Std.X

1. ചോദ്യങ്ങൾ പാഠ്യപദ്ധതി ഉദ്ദേശ്യങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കി തയ്യാറാക്കണം.
2. ഒരു ചോദ്യത്തിൽ തന്നെ ഒന്നിലധികം രീതികൾ ഉൾക്കൊള്ളിക്കാനുള്ള സാധ്യത പ്രയോജനപ്പെടുത്താവുന്നതാണ്.
3. ചോദ്യങ്ങൾ വിദ്യാർത്ഥികളുടെ അനുഭവമേഖലകളും ജീവിതവുമായി ബന്ധപ്പെടുത്തിയുള്ളതായാൽ നന്നായിരിക്കും.
4. പാഠപുസ്തകത്തിലോ സോഴ്സ് ബുക്കിലോ ഉൾക്കൊള്ളിച്ചിട്ടുള്ളതും ക്ലാസ് റൂം അനുഭവങ്ങളിലൂടെയും ലാബ് പ്രവർത്തനത്തിലൂടെയും പരിചയപ്പെട്ടതായ ശേഷികൾ മാത്രമേ മൂല്യനിർണ്ണയത്തിന് വിധേയമാക്കാവൂ.
5. നിത്യജീവിതവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട തീമുകളെ അടിസ്ഥാനമാക്കി ചോദ്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കാൻ ശ്രമിക്കണം.
6. ചോദ്യങ്ങൾ വസ്തുനിഷ്ഠവും ഒറ്റവായനയിൽ മനസ്സിലാകുന്നതുമായിരിക്കണം.
7. സോഫ്റ്റ്‌വെയർ അധിഷ്ഠിതമായ പ്രായോഗിക പരീക്ഷയുള്ളതിനാൽ താഴെ പറയുന്ന രീതിയിൽ ആയിരിക്കണം എഴുത്തു പരീക്ഷയുടെ ഉള്ളടക്കത്തിന്റെയും സ്കോറിന്റെയും വെയിറ്റേജ്.

നമ്പർ	അധ്യായത്തിന്റെ പേര്	സ്കോർ	സ്കോർ %
1	ഐ.ടി പഠനവും ഇതര വിഷയങ്ങളും		
2.	വിവര ശേഖരണം- ഐ.ടി സഹായത്തോടെ		
3.	വിവരങ്ങളുടെ ക്രോഡീകരണത്തിനും അപഗ്രഥനത്തിനും സ്പ്രെഡ് ഷീറ്റ്		
4.	ആശയാവതരണത്തിന് മൾട്ടിമീഡിയാ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ	5	50%
5.	റിപ്പോർട്ട് പ്രസിദ്ധീകരണത്തിന് വേഡ് പ്രോസ്സസ്സർ		
6.	സചിത്ര പോസ്റ്റർ രചനയ്ക്ക് ജിമ്പും ഡ്രോയും		
7.	നമുക്കും ഒരു വെബ്പേജ് നിർമ്മിക്കാം		
8.	ബേസിക്ക് പ്രോഗ്രാമിൽ കൂടുതൽ പ്രവർത്തനങ്ങൾ		
9.	കമ്പ്യൂട്ടർ നെറ്റ് വർക്കുകൾ	5	50%
10.	കമ്പ്യൂട്ടറിനുള്ളിൽ		

8. കുട്ടികളുടെ ചിന്താപ്രക്രിയകൾക്ക് ഊന്നൽ നൽകുന്നതും ഉയർന്ന ചിന്താശേഷികളെ വിലയിരുത്തുന്നതുമായ ചോദ്യങ്ങൾക്ക് മുൻഗണന നൽകണം.
9. ഏത് കുട്ടിക്കും ചോദ്യത്തിലേക്ക് കടക്കാൻ തക്കവണ്ണം ലളിതമായ അംശങ്ങൾ ആദ്യം ചോദിക്കുകയും തുടർന്ന് ഒന്നോ രണ്ടോ ഘട്ടങ്ങളിലൂടെ ഉയർന്ന ചിന്താശേഷികൾ

പ്രകടിപ്പിക്കേണ്ട ചോദ്യങ്ങൾ വരുകയും ചെയ്യുന്ന തരത്തിൽ ഒരേ ചോദ്യത്തിൽ തന്നെ വ്യത്യസ്ത നിലവാരം ഉൾക്കൊള്ളിക്കാൻ ശ്രമിക്കേണ്ടതാണ്.

10. ഓരോ ചോദ്യവും കുട്ടി കടന്നു വന്ന പ്രക്രിയകളും എത്തിച്ചേർന്ന ധാരണകളും വ്യക്തമാക്കാൻ പര്യാപ്തമായിരിക്കണം.

11 കുട്ടിയുടെ ചുറ്റുപാടുമായും ജീവിത സാഹചര്യങ്ങളുമായും ബന്ധപ്പെടുന്ന രീതിയിൽ ചോദ്യങ്ങൾ അവതരിപ്പിക്കേണ്ടതാണ്.

12 ശരിയായ ചിന്താ പ്രക്രിയ നടക്കാതെ കേവലമായ ഊഹത്തിലൂടെ ഉത്തരത്തിൽ എത്തിച്ചേരാൻ സാധ്യതയുള്ള ചോദ്യങ്ങൾ ഒഴിവാക്കിക്കൊണ്ടുള്ള ബഹുകൽപിത മാതൃകാ ചോദ്യങ്ങൾ (Multiple choice) ഉൾപ്പെടുത്താവുന്നതാണ്.

13 ചോദ്യത്തിന്റെ ഭാഷ വ്യക്തവും ലളിതവും കഴിയുന്നതും ദൈർഘ്യം കുറഞ്ഞതുമായിരിക്കണം.

14 കുട്ടിക്ക് വെല്ലുവിളി ഉണർത്തുന്നതും, രസകരവുമായ ചോദ്യങ്ങൾ ഉണ്ടായിരിക്കണം.

15 വായിച്ച് ഗ്രഹിക്കാനും, ചിന്തിച്ച് ഉത്തരമെഴുതാനും ആവശ്യമായ സമയം ഓരോ ചോദ്യത്തിനും ലഭിക്കുന്നു എന്ന് ഉറപ്പാക്കിക്കൊണ്ടും വേണം ചോദ്യങ്ങളുടെ എണ്ണം തീരുമാനിക്കാൻ.

16 കുട്ടിക്ക് താൽപര്യത്തോടെ ഏറ്റെടുക്കാൻ പറ്റുന്ന വിധത്തിൽ വ്യത്യസ്ത തരത്തിലുള്ള ചോദ്യങ്ങൾ ഉൾപ്പെടുത്തേണ്ടതാണ്.

17 ചോദ്യങ്ങൾ കുട്ടിയുമായി സംവദിക്കാൻ ആവശ്യമായ ചിത്രങ്ങളും വിശദീകരണങ്ങളും ചോദ്യത്തിൽ നൽകേണ്ടതാണ്.

18 ചോദ്യങ്ങൾ ഒറ്റപ്പെട്ട അഭ്യാസങ്ങളായല്ല മറിച്ച് കുട്ടിക്ക് താൽപര്യമുണ്ടാക്കുന്ന ഒരു പഠന സന്ദർഭമായി / അനുഭവമായി വേണം അവതരിപ്പിക്കാൻ.

19 Divergent thinking - ന് അവസരമൊരുക്കുന്ന രീതിയിലായിരിക്കണം ചോദ്യങ്ങൾ തയ്യാറാക്കേണ്ടത്.

20 വിവധ നിലവാരക്കാർക്ക് ചെയ്യാവുന്ന രീതിയിൽ ഒരു ചോദ്യത്തെ കഴിയുമെങ്കിൽ വിവിധ ഘട്ടങ്ങളായി വീതിച്ചു നൽകേണ്ടതാണ്.

21 കുട്ടിയുടെ ചിന്താ പ്രക്രിയ പരിഗണിച്ചുകൊണ്ടു മാത്രമേ ഉൽപ്പന്നത്തെ വിലയിരുത്താവൂ.

21 കുട്ടികൾ ഓരോരുത്തരും ചോദ്യത്തെ അപഗ്രഥിച്ച് ഉത്തരത്തിലെത്തിയ രീതി പരിശോധിച്ചാണ് സ്കോർ നൽകേണ്ടത്. ശരിയായ ഘട്ടങ്ങൾക്ക് അതിനനുസരിച്ച് സ്കോർ നൽകേണ്ടതാണ്.

22 സ്കോറിംഗ് കീ വ്യക്തവും ലളിതവും ആയിരിക്കണം.

23 Open ended ചോദ്യങ്ങൾക്ക് ഉള്ള സ്കോർ നൽകേണ്ട വിധം വ്യക്തമായി പ്രതിപാദിച്ചിരിക്കണം.

24 പ്രായോഗിക ബന്ധിത വിഷയമായതിനാൽ ഒരു ചോദ്യത്തിനുള്ള ഉത്തരത്തിലെത്താൻ വിവിധ മാർഗ്ഗങ്ങളുണ്ടാകാം. ഏതു മാർഗ്ഗത്തിലെഴുതിയാലും സ്കോർ നൽകുന്ന രീതിയിലാണ് സ്കോറിംഗ് കീ തയ്യാറാക്കേണ്ടത്.

DESIGN OF THE SAMPLE QUESTION PAPER-I

INFORMATION TECHNOLOGY

STD. X

I. Weightage to content

1.	ഐ.ടി പഠനവും ഇതരവിഷയങ്ങളും	
2.	വിവരശേഖരണം ഐ.ടി സഹായത്തോടെ	
3.	ക്രോഡീകരണത്തിനും അപഗ്രഥനത്തിനും സ്പ്രെഡ്ഷീറ്റ്	
4.	ആശയാവതരണത്തിന് മൾട്ടിമീഡിയ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ	4
5.	റിപ്പോർട്ട് പ്രസിദ്ധീകരണത്തിന് വേഡ് പ്രോസസർ	
6.	സചിത്ര പോസ്റ്റർ രചനയ്ക്ക് ജിമ്പും ഡ്രോയും	
7.	നമുക്കും ഒരു വെബ്പേജ് നിർമ്മിക്കാം	
8.	ബേസിക് പ്രോഗ്രാമിങ്ങിൽ കൂടുതൽ പ്രവർത്തനങ്ങൾ	6
9.	കമ്പ്യൂട്ടർ നെറ്റ്‌വർക്കുകൾ	
10.	കമ്പ്യൂട്ടറിനുള്ളിൽ	

II. Weightage to type of Questions

No.	Type of Question	No. of Question	Score	% Score
1.	Objective Type	8	4	40
2.	Short answer type	2	2	20
3	Essay type	2	4	40
		12	10	

BLUE PRINT

Unit	Type of Questions			Total
	Objective	Short answer	Essay	
1				1(½)
2.	1(½)	1(1)		2(1½)
3.	1(½)			1(½)
4.	1(½)			1(½)
5.	1(½)			1(½)
6.	1(½)			1(½)
7.			1(2)	1(2)
8.			1(2)	1(2)
9.		1(1)		1(1)
10.	2(½)			2(½)
	8(4)	**2 (2)**	**2(4)**	**12(10)**

SAMPLE QUESTION PAPER-I

STANDARD X

INFORMATION TRECHNOLOGY

TOTAL SCORE : 10

TIME 1 HRS

നിർദേശങ്ങൾ

- എല്ലാ ചോദ്യത്തിനും ഉത്തരമെഴുതണം.
- ഓരോ ചോദ്യവുമായി ബന്ധപ്പെട്ട നിർദ്ദേശങ്ങൾ വായിച്ചു മനസ്സിലാക്കി വേണം ഉത്തരമഴുതാൻ.
- ഓരോ ചോദ്യത്തിന്റെയും സ്കോർ അതിന്റെ നേരെ ചേർത്തിട്ടുണ്ട്.
- തികഞ്ഞ ആത്മവിശ്വാസത്തോടെ ഉത്തരമെഴുതാൻ കഴിയട്ടെ എന്ന് ആശംസിക്കുന്നു.

1. ആലപ്പുഴ ജില്ലയിലെ കുട്ടനാട് മേഖലയിലുള്ള രാമങ്കരി പഞ്ചായത്തിൽ തരിശായി കിടക്കുന്ന വയലുകളെത്ര മാത്രം? തരിശിടാൻ ഇടയാക്കിയ സാഹചര്യങ്ങൾ എന്തൊക്കെ? എന്നീ വിഷയങ്ങളെപ്പറ്റി ഒരു പഠനം നടത്തുന്നതിന് ആ മേഖലയിലുള്ള ഒരു സ്കൂളിനെ ചുമതലപ്പെടുത്തി. കമ്പ്യൂട്ടറിന്റെ സാധ്യതകൾ പരമാവധി ഉപയോഗപ്പെടുത്തിക്കൊണ്ടാണ് അവർ പ്രോജക്ടുമായി ബന്ധപ്പട്ട താഴെപ്പറയുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ ചെയ്തത്. അതിനുപയോഗിച്ച സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഏതൊക്കെയായിരിക്കും. ആ സോഫ്റ്റ്‌വെയറിൽ ലഭ്യമായ ഏതെങ്കിലും ഒരു സൗകര്യം /ടൂൾ എഴുതുക.

   i സർവേക്ക് ആവശ്യമായ ചോദ്യാവലി തയ്യാറാക്കുകയും വിവരശേഖരണം നടത്തുകയും ചെയ്തു.

   ii വിവിധ സംസ്ഥാനങ്ങളിൽ നിന്നും രാജ്യങ്ങളിൽ നിന്നുമുള്ള ശാസ്ത്രീയ പഠനങ്ങൾ ശേഖരിച്ചു.

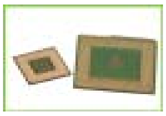
   iii 100 സാമ്പിളുകൾ ശേഖരിച്ച് വിശകലനം ചെയ്തു.

   iv ബോധവൽക്കരണത്തിന്റെ ഭാഗമായി കണ്ടെത്തലുകൾ പോസ്റ്ററുകളിൽ പ്രദർശിപ്പിച്ചു.

   v ദൃശ്യശ്രാവ്യ അകമ്പടിയോടെ കണ്ടെത്തലുകൾ അവതരിപ്പിച്ചു. 2½

2. മേൽപ്പറഞ്ഞ പ്രോജക്ട് നിർവ്വഹണത്തിന്റെ ഭാഗമായി ശേഖരിച്ച agriculture.pdf എന്ന ഫയൽ കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് തുറക്കാൻ ശ്രമിച്ചപ്പോൾ ഫയൽ തുറന്നില്ല. പകരം open with.... എന്ന ഡയലോഗ് ബോക്സ് പ്രത്യക്ഷപ്പെട്ടു. എന്തുകൊണ്ടായിരിക്കാം ഇങ്ങനെ സംഭവിച്ചത്? പരിഹാരമാർഗ്ഗം നിർദ്ദേശിക്കുക. 1

3. കമ്പ്യൂട്ടറിനുള്ളിലുള്ള ചില ഘടകങ്ങളുടെ ചിത്രങ്ങളാണ് താഴെക്കാണുന്നത്. ഇവയിൽ കമ്പ്യൂട്ടറിലെ ഘടകങ്ങൾക്കോരോന്നിനും ആവശ്യാനുസരണം വൈദ്യുതി വിതരണം ചെയ്യുന്ന ചുമതലയുള്ള ഘടകത്തിന്റെ പേര് എഴുതുക? ½

ചിത്രം a.	ചിത്രം b.	ചിത്രം c.	ചിത്രം d.
			

4. കമ്പ്യൂട്ടറിന്റെ മദർബോർഡ് അഴിച്ചെടുത്തു നോക്കിയാൽ താഴെപ്പറയുന്ന ഘടകങ്ങളിൽ ഒരെണ്ണം അതിൽ ഘടിപ്പിച്ചിട്ടുള്ളതായികാണാം.. ഏതാണത്? ½

   a. USB പോർട്ട്

b. മെമ്മറി സ്ലോട്ട്

c. സി.ഡി. ഡ്രൈവ്

d. ഹാർഡ് ഡിസ്ക്ക്

5. കേരളത്തിൽ നിന്നും നഷ്ടപ്പെട്ടുകൊണ്ടിരിക്കുന്ന പാരമ്പര്യ നെൽവിത്തിനങ്ങളെപ്പറ്റിയും അവയ്ക്കുണ്ടായിരുന്ന സവിശേഷതകളെപ്പറ്റിയും അന്വേഷിക്കുന്ന ഒരു പ്രോജക്ട് നിർവ്വഹിക്കുന്നതിന് നിങ്ങൾ തീരുമാനിച്ചു എന്നിരിക്കട്ടെ. അതിനായി ചുവടെകൊടുത്തിരിക്കുന്നവയിൽ ഏതു പ്രവർത്തനമാണ് ആദ്യം നിർവ്വഹിക്കുക? ½

a. ചോദ്യാവലി നിർമ്മാണം

b. ആസൂത്രണം

c. വിവരശേഖരണം

d. ക്രോഡീകരണം

6. കമ്പ്യൂട്ടർ നെറ്റ്‌വർക്കിങ്ങിനുപയോഗിക്കുന്ന മാധ്യമങ്ങളാണ് യു.ടി.പി കേബിളുകളും ഇൻഫ്രാറെഡ് രശ്മികളും. രണ്ടു മുറികളിലായി സജ്ജീകരിച്ചിരിക്കുന്ന നിങ്ങളുടെ സ്കൂൾ കമ്പ്യൂട്ടർ ലാബിലെ കമ്പ്യൂട്ടറുകളെ തമ്മിൽ ബന്ധിപ്പിക്കുന്നതിന് ഇതിൽ ഏത് മാധ്യമമാണ് കൂടുതൽ അനുയോജ്യം? എന്തുകൊണ്ട്? 1

7. ചുവടെ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന HTML പ്രോഗ്രാമിൽ LOOK BEFORE YOU LEAP എന്ന വാചകം ഇടത്തുനിന്നും വലത്തോട്ട് ചലിക്കുന്നതിന് വിട്ടുപോയ ടാഗുകൾ ഉൾപ്പെടുത്തി ആവശ്യമായ മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തുക.

```
<HTML>
.................................
................................
</MARQUEE>
</HTML>
```
2

8. A$ = " HAPPY BIRTHDAY"
B$ = LEFT $ (A$,5)
PRINT B$

മുകളിൽ കൊടുത്തിരിക്കുന്ന ബേസിക് പ്രോഗ്രാമിന്റെ out put എന്തായിരിക്കും? BIRTH DAY എന്നു മാത്രം out put കിട്ടണമെങ്കിൽ ഈ പ്രോഗ്രാമിൽ എന്തുമാറ്റമാണ് വരുത്തേണ്ടത്? 2

Scoring Key

No.		Scoring Indicators	Score	Total Score
1	i	വേഡ് പ്രോസസർ ഏതെങ്കിലും ഒരു ഡ്രോയിങ് ടൂൾ, ഫോർമാറ്റിംഗ് ടൂൾ എഴുതുന്നതിന്	¼ ¼	½
	ii	വെബ് ബ്രൗസർ സെർച്ച് എൻജിൻ, ബുക്ക് മാർക്കിംഗ് (Add to favorites) അതുപോലെയുള്ള ഒരു ഏതെങ്കിലും സൗകര്യം	¼ ¼	½
	iii	സ്പ്രെഡ്ഷീറ്റ് സോർട്ടിംഗ്, ഫിൽട്ടറിങ്, ഫോർമാറ്റിംഗ്, തുടങ്ങിയവയിലൊന്ന്	¼ ¼	½
	iv	ജിമ്പ് പാളികൾ, പശ്ചാത്തലം, ലോഗോ, എന്നിവയിലൊന്ന്	¼ ¼	½
	v	പ്രസന്റേഷൻ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഫോർമാറ്റിംഗ് ടൂൾസ്, അനിമേഷൻ, ശബ്ദം, ചിത്രം തുടങ്ങിയ ഏതെങ്കിലും	¼ ¼	½
2		പി.ഡി. എഫ്. ഫോർമാറ്റിലുള്ള ഫയൽ തുറക്കാൻ ഏതെങ്കിലും പി.ഡി.എഫ് വ്യൂവർ കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഉണ്ടായിരിക്കണം കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഏതെങ്കിലും പി.ഡി.എഫ് വ്യൂവർ ഇൻസ്റ്റാൾ ചെയ്യണം (ഏതെങ്കിലും പി.ഡി.എഫ് വ്യൂവറിന്റെ പേര് എഴുതിയാലും മതി)	½ ½	1
3		c. എസ്.എം.പി.എസ്.	½	½
4		b. മെമ്മറി സ്ലോട്ട്	½	½
5		b. ആസൂത്രണം	½	½
6		യു.ടി.പി. കേബിൾ ഇൻഫ്രാറെഡ് രശ്മികൾ മാധ്യമമായി ഉപയോഗിക്കണമെങ്കിൽ കമ്പ്യൂട്ടറുകൾക്കിടയിലെ അകലം കുറവായിരിക്കണം. നെറ്റ് വർക്കിലെ കമ്പ്യൂട്ടറുകൾക്കിടയിൽ യാതൊരു വിധ തടസ്സങ്ങളും പാടില്ല. ഇവിടെ 2 മുറികളിലായാണ് കമ്പ്യൂട്ടറുകൾ സജ്ജീകരിച്ചിരിക്കുന്നത്. ഈ രീതിയിലുള്ള ആശയങ്ങളിൽ ഏതെങ്കിലും ഒന്ന് എഴുതിയാലും മതി.	½ ½	1
7		<MARQUEE direction = right > LOOK BEFORE YOU LEAP	1 1	2
8		HAPPY B$ = RIGHTS $ (A$,8)	1 1	2

QUESTIONWISE ANALYSIS

Qn.		Curricular Objective	Unit	Mental	Questions			Score	Time
					OB	SA	E		
1	i	ചോദ്യാവലി മറ്റു വിവരശേഖരണ സാമഗ്രികൾ എന്നിവയ്ക്ക് വേഡ് പ്രോസസറിലെ സൗകര്യങ്ങൾ ഉപയോഗപ്പെടുത്തുക	5	1,3 4	✓	-	-	½	3 മി.
	ii	ഇന്റർനെറ്റിൽ നിന്നുള്ള ചിത്രം, ശബ്ദങ്ങൾ, ടെക്സ്റ്റുകൾ എന്നിവ എടുക്കുന്നതിനുള്ള സാധ്യതകൾ മനസ്സിലാക്കുക.	2	1,5 7	✓	-	-	½	3 മി.
	iii	സ്പ്രെഡ്ഷീറ്റിൽ ദത്തങ്ങൾ ഇനം തിരിച്ച് ക്രമീകരിക്കുകയും നിഗമന ങ്ങളിൽ എത്തിച്ചേരുകയും ചെയ്യുക.	3	2,4,5 6	✓	-	-	½	3 മി.
	iv	ഗ്രാഫിക് സോഫ്റ്റ് വെയർ പഠന പ്രോജക്ടുകൾക്കായി ഉപയോഗിക്കൽ	6	1,4 5	✓	-	-	½	3 മി.
	v	പ്രസന്റേഷൻ സോഫ്റ്റ് വെയറിലെ സൗകര്യങ്ങൾ മനസ്സിലാക്കു ന്നതിനും അവ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്ന തിനുമുള്ള ശേഷി നേടുക.	4	1,5 7	✓	-	-	½	3 മി.
2		വിവധതരം പ്ലയറുകൾ, യൂട്ടിലിറ്റികൾ എന്നിവയുടെ പ്രത്യേകതകൾ മനസ്സിലാക്കി അവ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുക.	2	1,4 5,7	-	✓	-	1	4മി.
3		വിവിധ കമ്പ്യൂട്ടർ ഘടകങ്ങൾ നിരീക്ഷിക്കുന്നതിനും മനസ്സിലാക്കുന്നതിനും	10	1,5	✓	-	-	½	3മി.
4		കമ്പ്യൂട്ടറിന്റെ ആന്തരിക ഘടകങ്ങൾ തിരിച്ചറിയുന്നതിന്.	10	1,2,3,5	✓			½	3മി.
5		ഐ.ടി. സഹായക പഠന പ്രോജക്ടുകളുടെ ആസൂത്രണ ത്തിനുള്ള ശേഷി	1	1,2,4	✓	-	-	½	3മി.
6		വിവിധ കമ്പ്യൂട്ടർ നെറ്റ്‌വർക്കുകൾ, ഹാർഡ് വെയറുകൾ, അവയുടെ ഉപയോഗങ്ങൾ എന്നിവയെക്കുറിച്ച് ധാരണ രൂപീകരിക്കൽ.	9	1,2,4,6,7		✓		1	4മി.
7		HTML ഭാഷ ഉപയോഗിച്ച് ലഘുവായ വെബ്പേജ് രൂപകൽപ്പന ചെയ്യുക.	7	1,4,5,7			✓	2	6മി.
8		ബേസിക് പ്രോഗ്രാമിലെ സ്ട്രിംങ് ഫങ്ഷൻ പരിചയപ്പെടുകയും അവ ഉൾപ്പെടുന്ന പ്രോഗ്രാമുകൾ രചിക്കുകയും ചെയ്യുക.	8	1,4,5,6,7			✓	2	7മി.