

নড়াইল টেকনিক্যাল স্কুল ও কলেজ,নড়াইল ।  
 পাঠ পরিকল্পনা (নবম শ্রেণী) কম্পিউটার ট্রেড  
 বিষয়ঃ কম্পিউটার ও তথ্য প্রযুক্তি -১  
 শিরোনামঃ কম্পিউটার ও মেমরি

সময়ঃ৪৫ মিঃ

উদ্দেশ্যঃ পাঠ শেষে শিক্ষার্থীরা

- প্রাইমারি মেমরি ও সেকেন্ডারি মেমরির মধ্যে পার্থক্যগুলো কি তার সম্পর্কে জ্ঞান লাভ করবো ।
- র্যাম ও রম -এর মধ্যে পার্থক্যগুলো কি তা জানতে পারবো ।
- র্যাম ও রম -এর বৈশিষ্ট্য গুলো কি কি তা জানতে পারবে ।

সময় বন্টন	বিষয় বস্তু	শিক্ষকের কাজ	শিক্ষার্থীরা কবে কাজ	শিক্ষা উপকরণ
০০-১০ মিঃ	ভূমিকা, কুশল বিনিময়, হাজিরা গ্রহণ, বিষয় বস্তুর পরিধি ও আগ্রহ সৃষ্টি ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীদের সহিত কুশল বিনিময়</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণ</li> <li>➤ পূর্বেপাঠের পুণঃ আলোচনা</li> <li>➤ বিষয় বস্তুর পরিধি ও গুরুত্ব আলোচনা</li> <li>➤ প্রেযনা সৃষ্টির মাধ্যমে পাঠ গ্রহণে আগ্রহী করা</li> <li>➤ শ্রেণী কক্ষে সাচ্ছন্দ পরিবেশ বজায় রাখা</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ছাত্র-ছাত্রীরা শিক্ষককে সালাম / আদাব দিবে এবং কুশল বিনিময় করবে ।</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণের সময় উত্তর দিবে</li> <li>➤ মনোযোগ দিয়ে শিক্ষকের কথাবার্তা শুনবে এবং প্রশ্নের উত্তরে সক্রিয় অংশগ্রহণ করবে ।</li> </ul>	হাজিরা খাতা , মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর , হোয়াইট বোর্ড,মার্কার পেন, ডাস্টার ইত্যাদি ।
১০-২৫ মিঃ	প্রাইমারি মেমরি ও সেকেন্ডারি মেমরির মধ্যে পার্থক্যগুলো কি	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ প্রাইমারি মেমরি ও সেকেন্ডারি মেমরির মধ্যে পার্থক্যগুলো কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে,দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
২৫-৩৫ মিঃ	র্যাম ও রম -এর মধ্যে পার্থক্যগুলো কি তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ র্যাম ও রম -এর মধ্যে পার্থক্যগুলো কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে,দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
৩৫-৪৫ মিঃ	র্যাম ও রম -এর বৈশিষ্ট্য গুলো কি আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ র্যাম ও রম -এর বৈশিষ্ট্য গুলো কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে,দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।

নড়াইল টেকনিক্যাল স্কুল ও কলেজ, নড়াইল ।  
 পাঠ পরিকল্পনা (নবম শ্রেণী) কম্পিউটার ট্রেড  
 বিষয়ঃ কম্পিউটার ও তথ্য প্রযুক্তি -১  
 শিরোনামঃ অপারেটিং সিস্টেমের মৌলিক ধারণা

সময়ঃ ৪৫ মিঃ

উদ্দেশ্যঃ পাঠ শেষে শিক্ষার্থীরা

- অপারেটিং সিস্টেমের কার্যাবলি সম্পর্কে জ্ঞান লাভ করবে ।
- অপারেটিং সিস্টেমের শ্রেণীবিভাগ কি তা জানতে পারবে ।
- অপারেটিং সিস্টেমের উদ্দেশ্য কি তা জানতে পারবে ।

সময় বন্টন	বিষয় বস্তু	শিক্ষকের কাজ	শিক্ষার্থীর কাজ	শিক্ষা উপকরণ
০০-১০ মিঃ	ভূমিকা, কুশল বিনিময়, হাজিরা গ্রহণ, বিষয় বস্তুর পরিধি ও আগ্রহ সৃষ্টি ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীদের সহিত কুশল বিনিময়</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণ</li> <li>➤ পূর্বেপাঠের পুণঃ আলোচনা</li> <li>➤ বিষয় বস্তুর পরিধি ও গুরুত্ব আলোচনা</li> <li>➤ প্রেষণা সৃষ্টির মাধ্যমে পাঠ গ্রহণে আগ্রহী করা</li> <li>➤ শ্রেণী কক্ষে সাচ্ছন্দ পরিবেশ বজায় রাখা</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ছাত্র-ছাত্রীরা শিক্ষককে সালাম / আদাব দিবে এবং কুশল বিনিময় করবে ।</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণের সময় উত্তর দিবে</li> <li>➤ মনোযোগ দিয়ে শিক্ষকের কথাবার্তা শুনবে এবং প্রশ্নের উত্তরে সক্রিয় অংশগ্রহণ করবে ।</li> </ul>	হাজিরা খাতা , মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর , হোয়াইট বোর্ড, মার্কার পেন, ডাস্টার ইত্যাদি ।
১০-২৫ মিঃ	অপারেটিং সিস্টেমের কার্যাবলি সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ অপারেটিং সিস্টেমের কার্যাবলি সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
২৫-৩৫ মিঃ	অপারেটিং সিস্টেমের শ্রেণীবিভাগ কি তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ অপারেটিং সিস্টেমের শ্রেণীবিভাগ কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
৩৫-৪৫ মিঃ	অপারেটিং সিস্টেমের উদ্দেশ্য কি আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ অপারেটিং সিস্টেমের উদ্দেশ্য কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।

নড়াইল টেকনিক্যাল স্কুল ও কলেজ, নড়াইল ।  
 পাঠ পরিকল্পনা (নবম শ্রেণী) কম্পিউটার ট্রেড  
 বিষয়ঃ কম্পিউটার ও তথ্য প্রযুক্তি -১  
 শিরোনামঃ উইন্ডো অপারেটিং সিস্টেম

সময়ঃ ৪৫ মিনিঃ

উদ্দেশ্যঃ পাঠ শেষে শিক্ষার্থীরা

- উইন্ডো অপারেটিং সিস্টেমের প্রধান বৈশিষ্ট্যগুলো কি তার সম্পর্কে জ্ঞান লাভ করবে ।
- বর্ণভিত্তিক ও চিত্রভিত্তিক অপারেটিং সিস্টেমের পার্থক্যগুলো কি তা জানতে পারবে ।
- উইন্ডো অপারেটিং সিস্টেমের ডেস্কটপ আইটেমগুলো কি কি তা জানতে পারবে ।

সময় বন্টন	বিষয় বস্তু	শিক্ষকের কাজ	শিক্ষার্থীরাদে কাজ	শিক্ষা উপকরণ
০০-১০ মিনিঃ	ভূমিকা, কুশল বিনিময়, হাজিরা গ্রহণ, বিষয় বস্তুর পরিধি ও আগ্রহ সৃষ্টি ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীদের সাহিত কুশল বিনিময়</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণ</li> <li>➤ পূর্বেপাঠের পুণঃ আলোচনা</li> <li>➤ বিষয় বস্তুর পরিধি ও গুরুত্ব আলোচনা</li> <li>➤ প্রেষণা সৃষ্টির মাধ্যমে পাঠ গ্রহণে আগ্রহী করা</li> <li>➤ শ্রেণী কক্ষে সাচ্ছন্দ পরিবেশ বজায় রাখা</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ছাত্র-ছাত্রীরা শিক্ষককে সালাম / আদাব দিবে এবং কুশল বিনিময় করবে ।</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণের সময় উত্তর দিবে</li> <li>➤ মনোযোগ দিয়ে শিক্ষকের কথাবার্তা শুনবে এবং প্রশ্নের উত্তরে সক্রিয় অংশগ্রহণ করবে ।</li> </ul>	হাজিরা খাতা , মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর , হোয়াইট বোর্ড, মার্কার পেন, ডাস্টার ইত্যাদি ।
১০-২৫ মিনিঃ	উইন্ডো অপারেটিং সিস্টেমের প্রধান বৈশিষ্ট্যগুলো কি তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ উইন্ডো অপারেটিং সিস্টেমের প্রধান বৈশিষ্ট্যগুলো কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
২৫-৩৫ মিনিঃ	বর্ণভিত্তিক ও চিত্রভিত্তিক অপারেটিং সিস্টেমের পার্থক্যগুলো কি আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ বর্ণভিত্তিক ও চিত্রভিত্তিক অপারেটিং সিস্টেমের পার্থক্যগুলো কি আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
৩৫-৪৫ মিনিঃ	উইন্ডো অপারেটিং সিস্টেমের ডেস্কটপ আইটেমগুলো কি আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ উইন্ডো অপারেটিং সিস্টেমের ডেস্কটপ আইটেমগুলো কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।

নড়াইল টেকনিক্যাল স্কুল ও কলেজ, নড়াইল ।  
পাঠ পরিকল্পনা (নবম শ্রেণী) কম্পিউটার ট্রেড  
বিষয়ঃ কম্পিউটার ও তথ্য প্রযুক্তি -১  
শিরোনামঃ অ্যাপ্লিকেশন প্যাকেজ প্রোগ্রাম

সময়ঃ ৪৫ মিঃ

উদ্দেশ্যঃ পাঠ শেষে শিক্ষার্থীরা

- কাস্টমাইজ প্রোগ্রাম ও প্যাকেজ সফটওয়্যার প্রোগ্রামের মধ্যে পার্থক্যগুলো কি তার সম্পর্কে জ্ঞান লাভ করবে ।
- অ্যাপ্লিকেশন প্যাকেজ প্রোগ্রাম-এর বৈশিষ্ট্য কি তা জানতে পারবে ।
- অ্যাপ্লিকেশন প্যাকেজ প্রোগ্রাম-এর উদ্দেশ্য কি তা জানতে পারবে ।

সময় বন্টন	বিষয় বস্তু	শিক্ষকের কাজ	শিক্ষার্থীর কাজ	শিক্ষা উপকরণ
০০-১০ মিঃ	ভূমিকা, কুশল বিনিময়, হাজিরা গ্রহণ, বিষয় বস্তুর পরিধি ও আগ্রহ সৃষ্টি ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীদের সহিত কুশল বিনিময়</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণ</li> <li>➤ পূর্বেপাঠের পুণঃ আলোচনা</li> <li>➤ বিষয় বস্তুর পরিধি ও গুরুত্ব আলোচনা</li> <li>➤ প্রশ্নোত্তর মাধ্যমে পাঠ গ্রহণে আগ্রহী করা</li> <li>➤ শ্রেণী কক্ষে সাচ্ছন্দ পরিবেশ বজায় রাখা</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ছাত্র-ছাত্রীরা শিক্ষককে সালাম / আদাব দিবে এবং কুশল বিনিময় করবে ।</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণের সময় উত্তর দিবে</li> <li>➤ মনোযোগ দিয়ে শিক্ষকের কথাবার্তা শুনবে এবং প্রশ্নের উত্তরে সক্রিয় অংশগ্রহণ করবে ।</li> </ul>	হাজিরা খাতা , মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর , হোয়াইট বোর্ড, মার্কার পেন, ডাস্টার ইত্যাদি ।
১০-২৫ মিঃ	কাস্টমাইজ প্রোগ্রাম ও প্যাকেজ সফটওয়্যার প্রোগ্রামের মধ্যে পার্থক্যগুলো কি তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ কাস্টমাইজ প্রোগ্রাম ও প্যাকেজ সফটওয়্যার প্রোগ্রামের মধ্যে পার্থক্যগুলো কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
২৫-৩৫ মিঃ	অ্যাপ্লিকেশন প্যাকেজ প্রোগ্রাম-এর বৈশিষ্ট্য কি তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ অ্যাপ্লিকেশন প্যাকেজ প্রোগ্রাম-এর বৈশিষ্ট্য কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
৩৫-৪৫ মিঃ	অ্যাপ্লিকেশন প্যাকেজ প্রোগ্রাম-এর উদ্দেশ্য কি তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ অ্যাপ্লিকেশন প্যাকেজ প্রোগ্রাম-এর উদ্দেশ্য কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।

নড়াইল টেকনিক্যাল স্কুল ও কলেজ, নড়াইল ।  
 পাঠ পরিকল্পনা (নবম শ্রেণী) কম্পিউটার ট্রেড  
 বিষয়ঃ কম্পিউটার ও তথ্য প্রযুক্তি -১  
 শিরোনামঃ স্প্রেডশীট

সময়ঃ ৪৫ মিঃ

উদ্দেশ্যঃ পাঠ শেষে শিক্ষার্থীরা

- স্প্রেডশীট প্রোগ্রামের মাধ্যমে কি কি কাজ করা যায় তার সম্পর্কে জ্ঞান লাভ করবে ।
- স্প্রেডশীট প্রোগ্রামের প্রয়োগক্ষেত্রগুলো সম্পর্কে জানতে পারবে ।
- কয়েকটি স্প্রেডশীট প্রোগ্রামের নাম কি তা জানতে পারবে ।

সময় বন্টন	বিষয় বস্তু	শিক্ষকের কাজ	শিক্ষার্থীর কাজ	শিক্ষা উপকরণ
০০-১০ মিঃ	ভূমিকা, কুশল বিনিময়, হাজিরা গ্রহণ, বিষয় বস্তুর পরিধি ও আগ্রহ সৃষ্টি ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীদের সহিত কুশল বিনিময়</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণ</li> <li>➤ পূর্বেপাঠের পুণঃ আলোচনা</li> <li>➤ বিষয় বস্তুর পরিধি ও গুরুত্ব আলোচনা</li> <li>➤ প্রশ্ন সৃষ্টির মাধ্যমে পাঠ গ্রহণে আগ্রহী করা</li> <li>➤ শ্রেণী কক্ষে সাচ্ছন্দ পরিবেশ বজায় রাখা</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ছাত্র-ছাত্রীরা শিক্ষককে সালাম / আদাব দিবে এবং কুশল বিনিময় করবে ।</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণের সময় উত্তর দিবে</li> <li>➤ মনোযোগ দিয়ে শিক্ষকের কথাবার্তা শুনবে এবং প্রশ্নের উত্তরে সক্রিয় অংশগ্রহণ করবে ।</li> </ul>	হাজিরা খাতা , মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর , হোয়াইট বোর্ড, মার্কার পেন, ডাস্টার ইত্যাদি ।
১০-২৫ মিঃ	স্প্রেডশীট প্রোগ্রামের মাধ্যমে কি কি কাজ করা যায় তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ স্প্রেডশীট প্রোগ্রামের মাধ্যমে কি কি কাজ করা যায় তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
২৫-৩৫ মিঃ	স্প্রেডশীট প্রোগ্রামের প্রয়োগক্ষেত্রগুলো সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ স্প্রেডশীট প্রোগ্রামের প্রয়োগক্ষেত্রগুলো সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
৩৫-৪৫ মিঃ	কয়েকটি স্প্রেডশীট প্রোগ্রামের নাম কি তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ কয়েকটি স্প্রেডশীট প্রোগ্রামের নাম কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।

নড়াইল টেকনিক্যাল স্কুল ও কলেজ, নড়াইল ।  
পাঠ পরিকল্পনা (নবম শ্রেণী) কম্পিউটার ট্রেড  
বিষয়ঃ কম্পিউটার ও তথ্য প্রযুক্তি -১  
শিরোনামঃ স্প্রেডশীট প্যাকেজের পরিবেশ

সময়ঃ ৪৫ মিঃ

উদ্দেশ্যঃ পাঠ শেষে শিক্ষার্থীরা

- সেলের নামকরণ কীভাবে করতে হবে তার সম্পর্কে জ্ঞান লাভ করবো ।
- মেনুবারের কমান্ডগুলোর ব্যবহার সম্পর্কে জানতে পারবো ।
- স্প্রেডশীট ও ওয়ার্কশীটের পার্থক্যগুলো কি তা জানতে পারবে ।

সময় বন্টন	বিষয় বস্তু	শিক্ষকের কাজ	শিক্ষার্থীর কাজ	শিক্ষা উপকরণ
০০-১০ মিঃ	ভূমিকা, কুশল বিনিময়, হাজিরা গ্রহণ, বিষয় বস্তুর পরিধি ও আগ্রহ সৃষ্টি ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীদের সহিত কুশল বিনিময়</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণ</li> <li>➤ পূর্বেপাঠের পুণঃ আলোচনা</li> <li>➤ বিষয় বস্তুর পরিধি ও গুরুত্ব আলোচনা</li> <li>➤ প্রশ্নোত্তর মাধ্যমে পাঠ গ্রহণে আগ্রহী করা</li> <li>➤ শ্রেণী কক্ষে সাচ্ছন্দ পরিবেশ বজায় রাখা</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ছাত্র-ছাত্রীরা শিক্ষককে সালাম / আদাব দিবে এবং কুশল বিনিময় করবে ।</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণের সময় উত্তর দিবে</li> <li>➤ মনোযোগ দিয়ে শিক্ষকের কথাবার্তা শুনবে এবং প্রশ্নের উত্তরে সক্রিয় অংশগ্রহণ করবে ।</li> </ul>	হাজিরা খাতা , মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর , হোয়াইট বোর্ড, মার্কার পেন, ডাস্টার ইত্যাদি ।
১০-২৫ মিঃ	সেলের নামকরণ কীভাবে করতে হবে তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ সেলের নামকরণ কীভাবে করতে হবে তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
২৫-৩৫ মিঃ	মেনুবারের কমান্ডগুলোর ব্যবহার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ মেনুবারের কমান্ডগুলোর ব্যবহার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
৩৫-৪৫ মিঃ	স্প্রেডশীট ও ওয়ার্কশীটের পার্থক্যগুলো কি তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ কয়েকটি স্প্রেডশীট প্রোগ্রামের নাম কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।

নড়াইল টেকনিক্যাল স্কুল ও কলেজ, নড়াইল ।  
পাঠ পরিকল্পনা (নবম শ্রেণী) কম্পিউটার ট্রেড  
বিষয়ঃ কম্পিউটার ও তথ্য প্রযুক্তি -১  
শিরোনামঃ ওয়ার্কশীটে কাজ করার পদ্ধতি

সময়ঃ ৪৫ মিঃ

উদ্দেশ্যঃ পাঠ শেষে শিক্ষার্থীরা

- ওয়ার্কশীটে ডাটা এন্ট্রি করার পদ্ধতি সম্পর্কে জ্ঞান লাভ করবে ।
- ওয়ার্কশীট রিড্রিভ কীভাবে করতে হয় তার সম্পর্কে জানতে পারবে ।
- কাট ও কপি মধ্যে পার্থক্য কি তা জানতে পারবে ।

সময় বন্টন	বিষয় বস্তু	শিক্ষকের কাজ	শিক্ষার্থীরা দে কাজ	শিক্ষা উপকরণ
০০-১০ মিঃ	ভূমিকা, কুশল বিনিময়, হাজিরা গ্রহণ, বিষয় বস্তুর পরিধি ও আগ্রহ সৃষ্টি ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীদের সহিত কুশল বিনিময়</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণ</li> <li>➤ পূর্বেপাঠের পুণঃ আলোচনা</li> <li>➤ বিষয় বস্তুর পরিধি ও গুরুত্ব আলোচনা</li> <li>➤ প্রশ্ন সৃষ্টির মাধ্যমে পাঠ গ্রহণে আগ্রহী করা</li> <li>➤ শ্রেণী কক্ষে সাচ্ছন্দ পরিবেশ বজায় রাখা</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ছাত্র-ছাত্রীরা শিক্ষককে সালাম / আদাব দিবে এবং কুশল বিনিময় করবে ।</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণের সময় উত্তর দিবে</li> <li>➤ মনোযোগ দিয়ে শিক্ষকের কথাবার্তা শুনবে এবং প্রশ্নের উত্তরে সক্রিয় অংশগ্রহণ করবে ।</li> </ul>	হাজিরা খাতা , মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর , হোয়াইট বোর্ড, মার্কার পেন, ডাস্টার ইত্যাদি ।
১০-২৫ মিঃ	ওয়ার্কশীটে ডাটা এন্ট্রি করার পদ্ধতি সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ওয়ার্কশীটে ডাটা এন্ট্রি করার পদ্ধতি সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
২৫-৩৫ মিঃ	ওয়ার্কশীট রিড্রিভ কীভাবে করতে হয় তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ওয়ার্কশীট রিড্রিভ কীভাবে করতে হয় তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
৩৫-৪৫ মিঃ	কাট ও কপি মধ্যে পার্থক্য কি তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ কাট ও কপি মধ্যে পার্থক্য কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।

নড়াইল টেকনিক্যাল স্কুল ও কলেজ, নড়াইল ।  
 পাঠ পরিকল্পনা (নবম শ্রেণী) কম্পিউটার ট্রেড  
 বিষয়ঃ কম্পিউটার ও তথ্য প্রযুক্তি -১  
 শিরোনামঃ হোম রিবনের ব্যবহার

সময়ঃ৪৫ মিঃ

উদ্দেশ্যঃ পাঠ শেষে শিক্ষার্থীরা

- অ্যালাইনমেন্ট কমান্ডগ্রুপের কমান্ডগগুলো কী কী তার সম্পর্কে জ্ঞান লাভ করবো ।
- হোম রিবনের কমান্ডগ্রুপের কমান্ডগুলোর কাজ কী তা জানতে পারবো ।
- অ্যারো কী কয়টি ও কি কি তা জানতে পারবো ।

সময় বন্টন	বিষয় বস্তু	শিক্ষকের কাজ	শিক্ষার্থীরা দে কাজ	শিক্ষা উপকরণ
০০-১০ মিঃ	ভূমিকা, কুশল বিনিময়, হাজিরা গ্রহণ, বিষয় বস্তুর পরিধি ও আগ্রহ সৃষ্টি ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীদের সাহিত কুশল বিনিময়</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণ</li> <li>➤ পূর্বেপাঠের পুণঃ আলোচনা</li> <li>➤ বিষয় বস্তুর পরিধি ও গুরুত্ব আলোচনা</li> <li>➤ প্রেষনা সৃষ্টির মাধ্যমে পাঠ গ্রহণে আগ্রহী করা</li> <li>➤ শ্রেণী কক্ষে সাচ্ছন্দ পরিবেশ বজায় রাখা</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ ছাত্র-ছাত্রীরা শিক্ষককে সালাম / আদাব দিবে এবং কুশল বিনিময় করবে ।</li> <li>➤ হাজিরা গ্রহণের সময় উত্তর দিবে</li> <li>➤ মনোযোগ দিয়ে শিক্ষকের কথাবার্তা শুনবে এবং প্রশ্নের উত্তরে সক্রিয় অংশগ্রহণ করবে ।</li> </ul>	হাজিরা খাতা , মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর , হোয়াইট বোর্ড, মার্কার পেন, ডাস্টার ইত্যাদি ।
১০-২৫ মিঃ	অ্যালাইনমেন্ট কমান্ডগ্রুপের কমান্ডগুলো কী কী তার সম্পর্কে আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ অ্যালাইনমেন্ট কমান্ডগ্রুপের কমান্ডগুলো কী কী তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
২৫-৩৫ মিঃ	হোম রিবনের কমান্ডগ্রুপের কমান্ডগুলোর কাজ কী আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ হোম রিবনের কমান্ডগ্রুপের কমান্ডগুলোর কাজ কী আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।
৩৫-৪৫ মিঃ	অ্যারো কী কয়টি ও কি কি আলোচনা ।	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ অ্যারো কী কয়টি ও কি কি তার সম্পর্কে আলোচনা করবেন ।</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ শিক্ষার্থীরা শুনবে, দেখবে, এবং প্রশ্ন করবে । অতঃপর নোট করবে ।</li> </ul>	পাওয়ার পয়েন্ট সফট নোট, মাল্টিমিডিয়া প্রজেক্টর ।