

পরিশিষ্ট -১

শিক্ষা সফরের নমুনা পরিকল্পনা

ভ্রমণের আগে

- বিদ্যালয়ের বার্ষিক পরিকল্পনায় সুবিধাজনক সময়ে ভ্রমণের জন্য সম্ভাব্য তারিখ নির্ধারণ
- শিক্ষাভ্রমণের লক্ষ্য-উদ্দেশ্য অনুযায়ী ভ্রমণের স্থান নির্ধারণ
- শিক্ষাভ্রমণের গন্তব্যস্থান নিয়ে গবেষণা/বিশেষ ভাবে জানা (উচ্চতর শ্রেণির শিশু সহকারে)
- গন্তব্য স্থানে প্রবেশ /পরিদর্শনের জন্যে অনুমতি গ্রহণ
- জেলা পুলিশ/ট্যুরিস্ট পুলিশ/প্রশাসনকে অবহিতকরন
- শিক্ষক-শিক্ষার্থী মিলে বিদ্যালয়ের ভ্রমণ কমিটি গঠন
- শিক্ষা ভ্রমণের লক্ষ্য, উদ্দেশ্য মাথায় রেখে বিস্তারিত ভ্রমণ সূচি প্রণয়ন (সংযুক্তি)
- প্রয়োজনীয় শিক্ষা উপকরণ (বই, কাগজ, কলম, রেফারেন্স বই ইত্যাদি) তালিকাকরণ
- বাজেট প্রণয়ন, শিক্ষকদের দায়িত্ববন্টন, শিক্ষার্থীদের দল গঠন
- যাতায়ত, থাকা, খাওয়া ও সার্বিক নিরাপত্তা
- অভিভাবকদের উদ্দেশ্য চিঠি (সংযুক্তি)
- শিক্ষার্থীদের অরিয়েন্টেশন (শিক্ষাভ্রমণে কেনো যাচ্ছি, কি করবো, কি করবো না ইত্যাদি)
- গন্তব্যস্থানের প্রতিনিধির সঙ্গে সার্বক্ষণিক যোগাযোগ
- অন্যান্য প্রয়োজনীয় উপকরণ যেমন- প্রাথমিক চিকিৎসা বাক্স, খেলাধুলা, বাদ্যযন্ত্র, ডিভাইজ, ব্যানার তালিকাকরণ
- খাবারের ম্যেনু নির্বাচন (স্থানীয় খাবারের অগ্রাধিকার)

ভ্রমণের দিন

- নির্দিষ্ট স্থানে অভিভাবক কর্তৃক শিক্ষার্থী হস্তান্তর— নির্দিষ্ট জায়গায় অপেক্ষা
- যানবাহনে মালামাল উঠানো
- শিক্ষকদের দায়িত্ব বণ্টন, শ্রেণি অনুযায়ী শিশুর হাজিরা
- গন্তব্য স্থানের টিকিট, সম্ভাব্য ক্ষেত্রে রাস্তার টোল

শিক্ষাভ্রমণের সময়

- পূর্ব পরিকল্পনা অনুযায়ী থাকার স্থানে দায়িত্বপ্রাপ্ত শিক্ষক নিযুক্তকরণের মধ্য দিয়ে শিক্ষার্থীদের ভাগ করা
- বিস্তারিত ভ্রমণসূচী অনুযায়ী কাজ
- শিক্ষার্থীদের সার্বক্ষণিক খেয়াল রাখা (নিরন্তর খবরদারী নয়) ও কাজে উৎসাহিত করা
- নিরাপত্তা নিশ্চিতকরণ
- প্রজেক্ট/অ্যাসাইনমেন্ট অনুযায়ী কাজের অগ্রগতি পর্যবেক্ষণ ও সাহায্য
- দলগত কাজে সকলের অংশগ্রহণ নিশ্চিতকরণ
- গল্প, আড্ডা, খেলা, সাংস্কৃতিক কার্যক্রম

ভ্রমণ শেষে

- অভিভাবকের কাছে শিশু হস্তান্তর
- শিক্ষার্থীদের কাজের প্রদর্শনীর আয়োজন
- বিদ্যালয় কর্তৃপক্ষকে খরচের হিসাব
- এই ভ্রমণের অংশগ্রহণে শিক্ষার্থী মূল্যায়ন

বিশেষ লক্ষ্যণীয়-

- কেউ যেনো বুলির স্বীকার না হয়
- নিয়ম ভেঙে দলছুট যেনো না হয়
- রাতে ঘুমানোর স্থানে মেয়েদের নিরাপত্তা
- মেয়ে শিক্ষার্থীর মাসিক হলে করণীয়
- অবৈধ কোনো কিছু সঙ্গে আছে কিনা বা করছে কি না লক্ষ্য রাখা



1. **Identify the problem.** The first step in the problem-solving process is to identify the problem. This involves understanding the situation, gathering information, and determining the goal.

2. **Analyze the problem.** Once the problem is identified, the next step is to analyze it. This involves breaking the problem down into smaller, more manageable parts and identifying the causes of the problem.

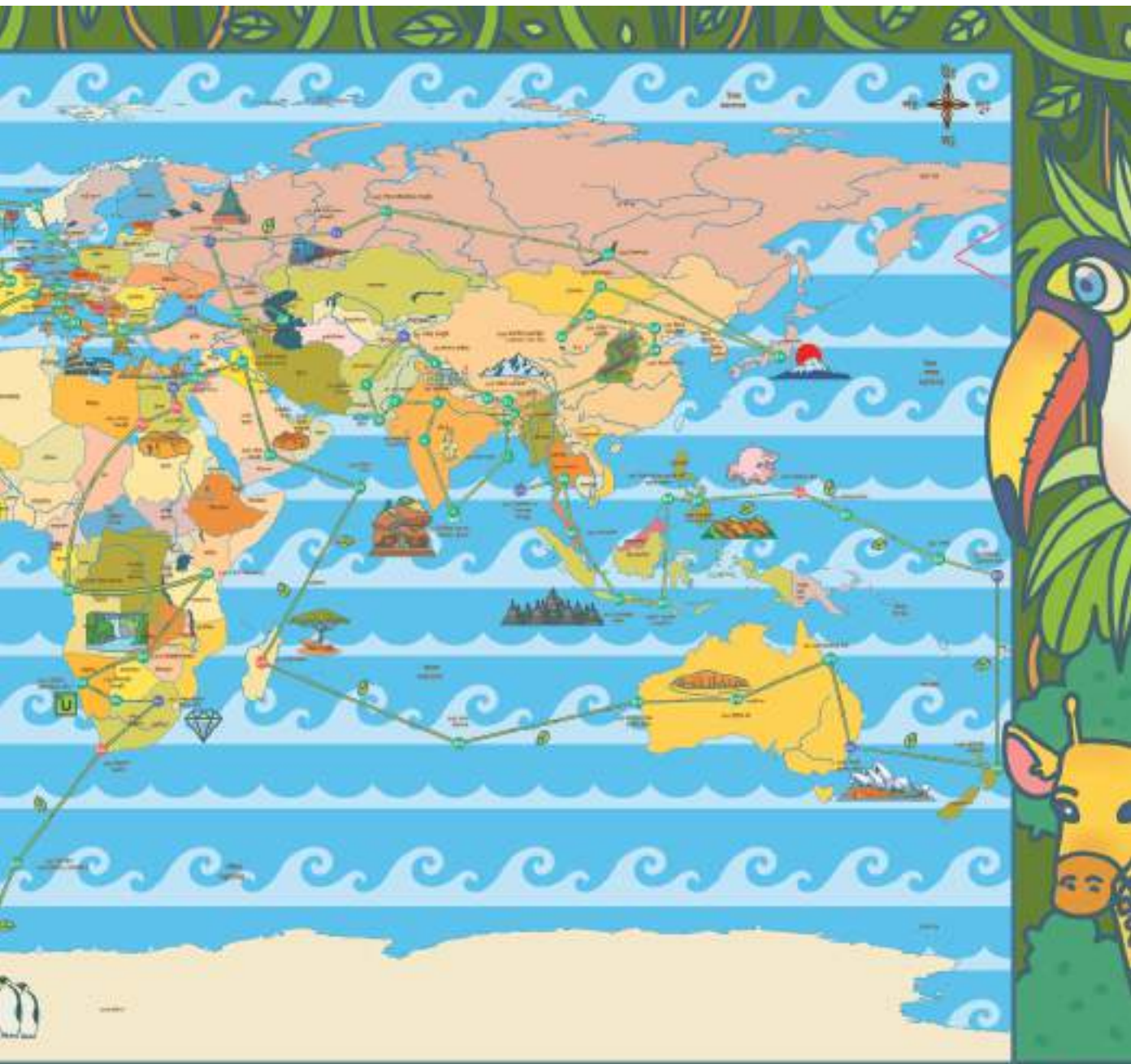
3. **Generate solutions.** The third step is to generate potential solutions. This involves brainstorming ideas and considering different approaches to solving the problem.

4. **Evaluate solutions.** The fourth step is to evaluate the potential solutions. This involves comparing the solutions against the goal and identifying the most effective and feasible solution.

5. **Implement the solution.** The final step is to implement the chosen solution. This involves putting the solution into action and monitoring the results to ensure that the problem is solved.

[illegible]

খুঁটা-নমুনা



www.1000places.com



পরিশিষ্ট – ৬

বিশ্বভ্রমণ লুডো খেলার নিয়মাবলী

একক ভাবে খেলার নিয়ম	দলীয় ভাবে খেলার নিয়ম
<ul style="list-style-type: none"> ● প্রতিটি বোর্ডে সর্বোচ্চ ৪ জন ও সর্বনিম্ন ২ জন খেলতে পারবে। ● ১ পড়লে বিশ্বভ্রমণের যাত্রা শুরু করতে পারবে, তার আগে নয়। যাত্রা শুরুর স্থান ঢাকা। ● মৌখিক সিদ্ধান্তের মাধ্যমে নির্ধারণ হবে কে আগে খেলা শুরু করবে। ● গল্পে যে যে নিয়ম গুলো সংযুক্ত আছে সেই নিয়ম অনুসারে খেলতে হবে। ● ১০০ পয়েন্টে আছে আন্দামান ও নিকোবর দীপপুঞ্জ, এখানে সকল খেলোয়াড়কে পৌঁছাতে হবে। যে সর্বপ্রথম ১০০ পয়েন্টে পৌঁছাবে সে জয়ী হবে। 	<ul style="list-style-type: none"> ● খেলাটি শিক্ষার্থীরা ৫-৬ জনের দলে ভাগ হয়ে খেলবে। ● প্রতিটি বোর্ডে দুটো দল খেলতে পারবে। ● প্রতি দলের একজন ক্যাপ্টেন থাকবে। ● টসের মাধ্যমে নির্ধারণ হবে, কোন দল আগে খেলা শুরু করবে। ● ১ পড়লে বিশ্বভ্রমণের যাত্রা শুরু করতে পারবে, তার আগে নয়। যাত্রা শুরুর স্থান ঢাকা। ● দলের যে কোন একজন খেলা শুরু করবে। কে শুরু করবে তা ক্যাপ্টেন নির্বাচন করবে। ● খেলা চলাকালীন যে কোন সময় খেলোয়াড় বদল হতে পারবে। তবে একজন বদলি হলে সে পুনরায় আর খেলার সুযোগ পাবে না। ● গল্পে যে যে নিয়ম সংযুক্ত আছে খেলাটি সেই নিয়ম অনুসারে খেলতে হবে। ● খেলা সঠিক নিয়মে পরিচালিত হচ্ছে কিনা তা দেখার জন্যে প্রত্যেক বোর্ডের একজন রেফারি নির্ধারণ করতে হবে। রেফারি কে হবে তা দুই দলের ক্যাপ্টেন ঠিক করবে। যে রেফারি হবে সে খেলায় অংশ নিতে পারবে না। ● ১০০ পয়েন্টে আছে আন্দামান ও নিকোবর দীপপুঞ্জ, এখানে সকল খেলোয়াড়কে পৌঁছাতে হবে। যে দল সর্বপ্রথম ১০০ পয়েন্টে পৌঁছাবে সেই দল জয়ী হবে।

লুডো খেলার শর্তাবলি :

লুডো খেলার সময় নিচের শর্তগুলো অবশ্যই মেনে চলতে হবে। বিভিন্ন স্থানে যে সব শর্ত বা অবস্থার কথা বলা হয়েছে ঐসব স্থানে গেলে তা সত্য ধরে নিয়ে খেলতে হবে। তবে এই নিয়ম, প্রশ্ন ও স্থানগুলো কিছু নমুনা শর্ত মাত্র। তোমরা কিছু দিন পর পর অবশ্যই নতুন নতুন শর্ত তৈরি করবে এবং খেলাটিকে সব সময় আনন্দময় করে তুলবে।

অসুবিধাজনক স্থান:

১. অজন্তা গুহা, ঔরঙ্গাবাদ— এ গুহায় এসে বের হওয়ার পথ পেতে একটি প্রশ্নের উত্তর দিতে হবে। প্রশ্ন: অজন্তা গুহা কিসের জন্য বিখ্যাত? প্রশ্নের উত্তর দিতে পারলে ২ ঘর এগিয়ে তাজমহল- এ যাবে, না পারলে ২ ঘর পিছিয়ে বজ্রোপসাগরে যাবে।
২. মাউন্ট এভারেস্ট (এ পর্বতশৃঙ্গে এসে পৌঁছালে এটি পার হতে তাকে দুই দিন অবস্থান করতে হবে। সেই কারণে সে দুই দান খেলতে পারবে না।)
৩. মাওসিনরাম (বিশ্বের সবচেয়ে বেশি বৃষ্টিপাতের স্থান এখানে এসে প্রবল বৃষ্টিপাতের মাঝে পড়বে। একটি প্রশ্নের উত্তর দিয়ে একটি ছাতা পাবে এবং পরবর্তী ৫ ঘর এগিয়ে উলানবাতারে পৌঁছাবে, আর না পারলে ৫ ঘর পিছিয়ে কাবুল মরুভূমিতে যাবে। প্রশ্ন: অতি বৃষ্টিপাতের ফলে কি কি অসুবিধার সৃষ্টি হতে পারে?
৪. চীনের মহাপ্রাচীর—এই প্রাচীর পার হতে তার অবশ্যই একজন গাইড লাগবে। গাইড পেতে ১ ফেলতে হবে। ১ না পড়া পর্যন্ত এগিয়ে যেতে পারবে না।
৫. মাউন্ট ফুজি আগ্নেয়গিরি, জাপান আগ্নেয়গিরির অগ্নুপাত থেকে বাঁচতে তাকে অগ্নুপাত শেষ হওয়া পর্যন্ত অপেক্ষা করতে হবে। ফলে সে একদান খেলা থেকে বিরত থাকবে।
৬. পশ্চিম সাইবেরিয়ান সমভূমি (রাশিয়া) (প্রশ্ন: সমভূমির মূল বৈশিষ্ট্যগুলো কি কি? প্রশ্নটির উত্তর পারলে ১ ঘর এগিয়ে ট্রান্স সাইবেরিয়ান রেলওয়ে (রাশিয়া) তে যাবে, না পারলে ১ ঘর পিছিয়ে বৈকাল হ্রদ এ যাবে।)
৭. গ্রিস (অ্যাথেন্স, মাউন্ট অলিম্পাস) (এখানকার সভ্যতার পরিচিত দুটি উল্লেখযোগ্য দিক বলতে হবে। প্রশ্নটির উত্তর পারলে সে আবার খেলার সুযোগ পাবে, না পারলে ১ দান খেলা থেকে বিরত থাকবে।)
৮. ডেথ ভ্যালি, ক্যালিফোর্নিয়া, মার্কিন যুক্তরাষ্ট্র (বিশ্বের উষ্ণতম স্থান) প্রশ্ন: পৃথিবীর আর একটি উষ্ণতম স্থানের নাম বলো যা আফ্রিকা মহাদেশে অবস্থিত। এ প্রশ্নে উত্তর দিতে পারলে ৬ ঘর এগিয়ে হাওয়াই দ্বীপপুঞ্জে যাবে না পারলে ৬ ঘর পিছিয়ে সাউদাম্পটন দ্বীপ, কানাডাতে যাবে।
৯. বেরিং সাগর (বেরিং প্রণালী) প্রশ্ন: এ প্রণালী কোন দুটি মহাদেশ কে পৃথক করেছে? এই প্রশ্নটির উত্তর দিতে পারলে সে তার দলের একজনকে ৫ দান পর্যন্ত সাহায্যকারী হিসেবে নিতে পারবে, আর না পারলে তার বিপক্ষ দল ৫ দান পর্যন্ত একজন সাহায্যকারী পাবে।
১০. আন্তর্জাতিক তারিখ রেখা (১৮০ ডিগ্রী) (মানচিত্রে এ রেখাটি কোন কোন জায়গায় বঁকে গেছে? প্রশ্নের উত্তর পারলে সরাসরি মাইক্রোনেশিয়াতে যাবে, না পারলে লন্ডন গ্রিনীচ, ইউকেতে নেমে

যাবে।

১১. অ্যামাজন রেনফরেস্ট (জঙ্গলে গিয়ে সে পথ হারিয়ে ফেলবে, পথ খুঁজে পেতে তাকে ৬ ফেলতে হবে। ৬ না পড়া পর্যন্ত সে এগিয়ে যেতে পারবে না। ৬ পড়লে সে দক্ষিণ আফ্রিকায় হীরার খনির সন্ধান পাবে।)
১২. অ্যান্টার্কটিকা (তুমার ঝড় থেকে বাঁচতে তার একটি বিশেষ পরিবহনের দরকার হবে। সে তখনই পরিবহনটি পাবে যখন তার দলের যেকোনো একজন খেলোয়াড়কে ১ দানের সমপরিমাণ সময় বরফ হয়ে দাঁড়িয়ে থাকতে পারবে। যদি সে পারে তবে তার দল ৬ ঘর এগিয়ে ভিক্টোরিয়া ফলস (জিম্বাবুয়) তে যাবে আর না পারলে তার দল ২ দান খেলতে পারবে না।)
১৩. কেপ অফ গুড হোপ/ উত্তমাশা অন্তরীপ (দক্ষিণ আফ্রিকা) আটলান্টিক এবং ভারত মহাসাগরের সীমানা। এখানে এসে সামুদ্রিক ঝড়ের মুখোমুখি হবে। পরের ধাপে যেতে খেলোয়াড়কে তার নিজের জীবনের এমন একটি অভিজ্ঞতার কথা সবাইকে জানাতে হবে যা তাকে সামনের দিকে যেতে অনুপ্রেরণা যোগায়।
১৪. সাহারা মরুভূমি সাহারায় প্রচন্ড তাপ ও বালির ঝড়ের মুখোমুখি হবে। পরিত্রাণ পেতে ঝড় থামা পর্যন্ত ১ দিন অপেক্ষা করতে হবে। ফলে সে একদান খেলা থেকে বিরত থাকবে।
১৫. নীল নদ (মিশর) প্রশ্ন: নীল নদের তীরে কোন সভ্যতা গড়ে উঠেছিলো? এ প্রশ্নের উত্তর দিতে পারলে ১ পয়েন্ট এগিয়ে পিরামিড দেখতে যেতে পারবে, আর না পারলে ১ পয়েন্ট পিছিয়ে সাহারা মরুভূমিতে যাবে।
১৬. মাদাগাস্কার (সোভানা) এই ধাপের প্রশ্ন: তৃণভূমিতে বড় বড় গাছ জন্মায় না কেন? প্রশ্নের উত্তর দিতে পারলে ২ পয়েন্ট এগিয়ে ফ্রাঁসোয়া পেরন জাতীয় উদ্যান (অস্ট্রেলিয়া) যাবে, না পারলে ২ পয়েন্ট পিছিয়ে আরব মরুভূমি (সৌদি আরব) এ যাবে।
১৭. মারিয়ানা ট্রেঞ্চ (পৃথিবীর গভীরতম খাদ) (এখানে আসলে সে ৪০ পয়েন্ট পিছিয়ে উত্তর প্রশান্ত মহাসাগরে খাদে পড়ে যাবে।)

সুবিধাজনক স্থান:

১. পামির মালভূমি (তাজিকিস্তান) পৃথিবীর বৃহত্তম এই মালভূমিতে আসলে পুরস্কার স্বরূপ সে পরপর দুইবার খেলার সুযোগ পাবে।
২. ট্রান্স সাইবেরিয়ান রেলওয়ে (রাশিয়া) (এখানে আসলে সে ৩ পয়েন্ট পরের ধাপ কাস্পিয়ান সাগরে (কাজাখস্তান) এ যেতে পারবে।)
৩. মস্কোর ঘণ্টা, রাশিয়া এখানে আসলে তার বিপক্ষ দলকে পৃথিবীর অন্য একটা বিস্ময়কর জায়গার নাম বলতে হবে। বিপক্ষ দল প্রশ্নের উত্তর দিতে না পারলে তাদের দলের যেকোনো একজন খেলোয়াড়কে স্ট্যাচু হয়ে ১ দান খেলার সমপরিমাণ সময় দাঁড়িয়ে থাকতে হবে।
৪. কৃষ্ণ সাগর (গ্রিস এবং ইউক্রেন এর মধ্যবর্তী, স্বাস্থ্যকর স্থান) এখানে আসলে সে একটা life পাবে। যার সুবিধা স্বরূপ পরবর্তী যেকোনো একটা অসুবিধা যুক্ত স্থানে পৌঁছালে তাকে আর সেই অসুবিধার মুখোমুখি হতে হবে না।

৫. নেদারল্যান্ডস (ফুলের দেশ) এখানে আসলে তাদের বিপক্ষ দল একটি সত্যি ফুল/ কাগজের তৈরি ফুল উপহার দেবে।
 ৬. দক্ষিণ আফ্রিকা (ডাইমন্ড মিনারেল) এখানে আসলে প্রচুর হিরার মালিক হবে তার দল এবং সুবিধা স্বরূপ ৫ ঘর এগিয়ে কঙ্গো রেইন ফরেস্ট (DR congo) যাবে।
 ৭. পিরামিড (মিশর) পিরামিডের দেশে আসলে সে তার বিপক্ষ দলের বন্ধুদের একটি প্রশ্ন করতে পারবে। প্রশ্নটি পিরামিড/ মিশর সংক্রান্ত হতে হবে। বিপক্ষ দল যদি উত্তর দিতে না পারে তবে তারা তাদের অবস্থান থেকে ৫ ঘর পিছিয়ে যাবে।
- a. ইরাক (প্রাচীন সভ্যতা এবং তেল সম্পদ) এই প্রত্নতাত্ত্বিক ও খনিজ সম্পদে ভরপুর দেশে আসলে ১০ ঘর এগিয়ে নাউরু (ছোটতম দ্বীপ, দক্ষিণ প্রশান্ত মহাসাগর) এ যাবে।
৮. সিডনি অপেরা হাউস এখানে আসলে তার বিপক্ষ দল কে যেকোনো একটা কিছু অভিনয় করে দেখাতে বলবে।)
 ৯. কিরিবাতি (ক্রিসমাস দ্বীপ, উত্তর প্রশান্ত মহাসাগর)। এখানে আসলে সে সরাসরি ১০ পয়েন্ট এগিয়ে আন্দামান নিকোবর দ্বীপপুঞ্জ পৌঁছে যাবে।
 ১০. আন্দামান নিকোবর দ্বীপ এখানে আসলে তার দল একটি উদ্ধারকারী জাহাজ পাবে, এবং জাহাজে করে ঢাকা পৌঁছাবে।

পরিশিষ্ট – ৪

রিভার পাজল

পৃষ্ঠা দুটি কেটে বই থেকে আলাদা করে নাও। তারপর দাগ বরাবর কেটে ছোট ছোট চারকোণা আকৃতির ছবিগুলো আলাদা করে নাও। তারপর উৎস থেকে মুখ পর্যন্ত নদীটিকে তোমার মত করে সাজাও। তারপর বইয়ের নির্দেশনা অনুযায়ী কাজ কর।

