

২০২৬ সালের এসএসসি পরীক্ষার পুনর্বিন্যাসকৃত পাঠ্যসূচি

বিষয়: তথ্য ও যোগাযোগ প্রযুক্তি

বিষয় কোড: ১৫৪

২০২৬ সালের এসএসসি পরীক্ষার পুনর্বিন্যাসকৃত পাঠ্যসূচি

বিষয়: তথ্য ও যোগাযোগ প্রযুক্তি

বিষয় কোড: ১৫৪

পূর্ণ নম্বর: ৫০

অধ্যায় ও অধ্যায়ের শিরোনাম	শিক্ষাক্রম/ পাঠ্যপুস্তকে উল্লিখিত শিখনফল	বিষয়বস্তু (পাঠ ও পাঠের শিরোনাম)	প্রয়োজনীয় ক্লাস সংখ্যা	ক্লাসের ক্রম	মন্তব্য
দ্বিতীয় অধ্যায়: কম্পিউটার রক্ষণাবেক্ষণ ও সাইবার নিরাপত্তা	<ul style="list-style-type: none"> কম্পিউটার রক্ষণাবেক্ষণে সফটওয়্যারের গুরুত্ব ব্যাখ্যা করতে পারবে; Software uninstall এবং Software delete-এর পার্থক্য করতে পারবে; কম্পিউটারের ট্রাবল শ্যুটিং এর গুরুত্ব ব্যাখ্যা করতে পারবে; কম্পিউটারের সাধারণ সমস্যার ট্রাবল শ্যুট করতে পারবে। 	<ul style="list-style-type: none"> কম্পিউটার রক্ষণাবেক্ষণে সফটওয়্যারের গুরুত্ব 	০২	১ম ও ২য় ক্লাস	ব্যাবহারিকের তালিকার ১ম কাজটি ৪র্থ ক্লাসে এবং ২য় কাজটি ৬ষ্ঠ ক্লাসে সম্পাদন করতে হবে।
		<ul style="list-style-type: none"> সফটওয়্যার ইনস্টলেশন ও আনইনস্টলেশন। 	০২	৩য় ও ৪র্থ ক্লাস	
		<ul style="list-style-type: none"> সফটওয়্যার ডিলিট 	০২	৫ম ও ৬ষ্ঠ ক্লাস	
		<ul style="list-style-type: none"> সাধারণ ট্রাবলশ্যুটিং 	০৪	৭ম, ৮ম, ৯ম ও ১০ম ক্লাস	ব্যাবহারিকের তালিকার ৩য় কাজটি ১০ম ক্লাসে সম্পাদন করতে হবে।
চতুর্থ অধ্যায়: আমার লেখালেখি ও হিসাব	<ul style="list-style-type: none"> ওয়ার্ড প্রসেসরের গুরুত্বপূর্ণ বৈশিষ্ট্য ব্যাখ্যা করতে পারবে; ওয়ার্ড প্রসেসর ব্যবহারের কৌশল বর্ণনা করতে পারবে; স্প্রেডশিটের গুরুত্বপূর্ণ বৈশিষ্ট্য ব্যাখ্যা করতে পারবে; স্প্রেডশিটের ব্যবহারের ক্ষেত্রগুলি চিহ্নিত করতে পারবে; স্প্রেডশিটের ব্যবহারের কৌশল বর্ণনা করতে পারবে; ওয়ার্ড প্রসেসর ব্যবহার করে সম্পাদনা করতে পারবে; স্প্রেডশিট ব্যবহার করে হিসাব নিকাশ করতে পারবে। 	<ul style="list-style-type: none"> ওয়ার্ড প্রসেসরে আমার লেখার কাজ, অফিস বাটন এবং এর অপশনসমূহ 	০৩	১১শ, ১২শ ও ১৩শ ক্লাস	
		<ul style="list-style-type: none"> লেখালেখির সাজসজ্জা: টেবিল ও বিভিন্ন ইলাস্ট্রেশন, টেবিল বা সারণি যোগ করা, ছবি যোগ করা। ওয়ার্ড আর্ট যোগ করা, মার্জিন ঠিক করা, প্যারাগ্রাফের লাইন ব্যবধান নির্ধারণ করা, পৃষ্ঠার নম্বর দেয়া, বানান পরীক্ষণ ও সংশোধন। 	০৪	১৪শ, ১৫শ, ১৬শ ও ১৭শ ক্লাস	ব্যাবহারিকের তালিকার ৪র্থ কাজটি ১৬শ ও ১৭শ ক্লাসে সম্পাদন করতে হবে।
		<ul style="list-style-type: none"> স্প্রেডশিট ও আমার হিসাব নিকাশ: স্প্রেডশিট বিশ্লেষণ, স্প্রেডশিট ব্যবহারের ক্ষেত্র, স্প্রেডশিট ব্যবহারের কৌশল, গুণ করা, ভাগ করা, শতকরা নির্ণয় করা। 	০৪	১৮শ, ১৯শ, ২০শ ও ২১শ ক্লাস	ব্যাবহারিকের তালিকার ৫ম কাজটি ২০শ ও ২১শ ক্লাসে সম্পাদন করতে হবে।

পঞ্চম অধ্যায়: মাল্টিমিডিয়া ও গ্রাফিক্স	<ul style="list-style-type: none">● মাল্টিমিডিয়ার ধারণা ব্যাখ্যা করতে পারবে;● মাল্টিমিডিয়ার মাধ্যমসমূহ বর্ণনা করতে পারবে;● মাল্টিমিডিয়ার ব্যবহারের ক্ষেত্রসমূহ চিহ্নিত করতে পারবে;● প্রেজেন্টেশন সফটওয়্যারের ধারণা ব্যাখ্যা করতে পারবে;● প্রেজেন্টেশন সফটওয়্যার ব্যবহারের গুরুত্ব বিশ্লেষণ করতে পারবে;● প্রেজেন্টেশন সফটওয়্যার ব্যবহারের কৌশল বর্ণনা করতে পারবে;● প্রেজেন্টেশন সফটওয়্যার ব্যবহার করে বিষয় সংশ্লিষ্ট Slide তৈরি ও উপস্থাপন করতে পারবে।	<ul style="list-style-type: none">● মাল্টিমিডিয়ার ধারণা● মাল্টিমিডিয়ার মাধ্যমসমূহ	০১	২২শ ক্লাস	
		<ul style="list-style-type: none">● প্রেজেন্টেশন সফটওয়্যার:● প্রেজেন্টেশন তৈরি করা● পাওয়ারপয়েন্ট প্রোগ্রাম খোলা ও স্লাইড তৈরি করা● প্রেজেন্টেশন সেভ বা সংরক্ষণ করা, নতুন স্লাইড যোগ করা, প্রেজেন্টেশনে স্লাইড প্রদর্শন	০২	২৩শ ও ২৪শ ক্লাস	
		<ul style="list-style-type: none">● স্লাইডে ব্যাকগ্রাউন্ড যুক্ত করা বা ব্যাকগ্রাউন্ড পরিবর্তন করার জন্য- স্লাইডে ছবি যুক্ত করা, স্লাইডে ট্রানজিশন যুক্ত করা, লেখায় স্বতন্ত্রভাবে ট্রানজিশন প্রয়োগ করা, ট্রানজিশনে শব্দ প্রয়োগ করা, স্লাইডে ভিডিও যুক্ত করা	০২	২৫শ ও ২৬শ ক্লাস	
ষষ্ঠ অধ্যায় প্রোগ্রামিংয়ের মাধ্যমে সমস্যার সমাধান	<ul style="list-style-type: none">● সমস্যা সমাধান সম্পর্কে জানতে পারবে;● প্রোগ্রামিং ভাষা সম্পর্কে জানতে পারবে;● পাইথন প্রোগ্রামিং ভাষা ব্যবহার করে কোডিং করতে পারবে;● পাইথন প্রোগ্রামিং ভাষা ব্যবহার করে সাধারণ সমস্যার সমাধান করতে পারবে।	<ul style="list-style-type: none">● সমস্যা সমাধানে প্রোগ্রামিং, প্রোগ্রামিং ভাষা	০১	২৭শ ক্লাস	ব্যাবহারিকের তালিকার ৭ম কাজটি ৩৪শ, ৩৬শ, ৩৭শ, ৪০শ, ৪১শ, ৪৫শ, ৪৬শ ও ৪৮শ ক্লাসে সম্পাদন করতে হবে।
		<ul style="list-style-type: none">● মেশিন কোড বা মেশিন ভাষা কী?	০১	২৮শ ক্লাস	
		<ul style="list-style-type: none">● পাইথনে প্রোগ্রামিংয়ের যাত্রা শুরু, চলক বা ভ্যারিয়েবলের নামকরণ	০২	২৯শ ও ৩০শ ক্লাস	
		<ul style="list-style-type: none">● ভ্যারিয়েবলে ডেটা সংরক্ষণ করা অথবা ভ্যালু অ্যাসাইন করা, ডেটা টাইপ, ডেটা টাইপের রূপান্তর	০৪	৩১শ, ৩২ শ, ৩৩শ ও ৩৪ শ ক্লাস	
		<ul style="list-style-type: none">● প্রোগ্রামে ডেটা ইনপুট নেওয়া	০২	৩৫শ ও ৩৬শ ক্লাস	
		<ul style="list-style-type: none">● গাণিতিক অপারেশন, Comparison বা তুলনা করার অপারেটর এবং তাদের ব্যবহার	০২	৩৭শ ও ৩৮শ ক্লাস	
		<ul style="list-style-type: none">● প্রোগ্রামে শর্তের ব্যবহার, Match স্ট্যাটমেন্ট, প্রোগ্রামের লুপের ব্যবহার	১০	৩৯শ থেকে ৪৮শ ক্লাস পর্যন্ত	
মোট			৪৮		

	<p>ব্যাবহারিক</p> <ol style="list-style-type: none"> ১. সফটওয়্যার ইনস্টলেশন ও আনইনস্টলেশন; ২. সফটওয়্যার ডিলিট ; ৩. টেবিল ও বিভিন্ন ইলান্ড্রেশন, টেবিল বা সারণি যোগ করা, ছবি যোগ করা, ওয়ার্ড আর্ট যোগ করা, মার্জিন ঠিক করা, প্যারাগ্রাফের লাইন ব্যবধান নির্ধারণ করা, পৃষ্ঠার নম্বর দেয়া, বানান পরীক্ষণ ও সংশোধন; ৪. স্প্রেডশিট বিশ্লেষণ, স্প্রেডশিট ব্যবহারের ক্ষেত্র, স্প্রেডশিট ব্যবহারের কৌশল, গুণ করা, ভাগ করা এবং শতকরা নির্ণয় করা; ৫. প্রেজেন্টেশন সফটওয়্যার ব্যবহার করে বিষয় সংশ্লিষ্ট স্লাইড তৈরি ও উপস্থাপন; ৬. পাইথন প্রোগ্রাম ও থনি (Thony) সঠিকভাবে ইনস্টল করা; ৭. পাইথন প্রোগ্রাম দিয়ে অপারেটর ও লুপ ব্যবহার করে বিভিন্ন সমস্যার সমাধান করা। 	<p>তত্ত্বীয় ক্লাসের পাশাপাশি উল্লিখিত সময়ের মধ্যে ব্যাবহারিক কাজ সম্পন্ন করতে হবে।</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------