

വീവര വിനിമയ സാങ്കേതിക വിദ്യ

എസ് എസ് എൽ സി പ്രായോഗിക പരീക്ഷ - മാർച്ച് 2021

സ്നേഷ്യൽ സ്കൂളുകളിലെ (HI) കുട്ടികൾക്ക്

സ്നേഷ്യൽ സ്കൂളുകളിലെ (Schools for Hearing Impaired) കുട്ടികൾക്കുള്ള എസ് എസ് എൽ സി ഐ ടി പരീക്ഷ (മാർച്ച് 2021) യുടെ ചോദ്യങ്ങളും പ്രസ്തുത പ്രവർത്തനങ്ങൾ പരിശീലിക്കുന്നത് സംബന്ധിച്ച നിർദ്ദേശങ്ങളും പുറപ്പെടുവിക്കുന്നു.

1. 2021 മാർച്ചിലെ എസ് എസ് എൽ സി ഐ ടി പരീക്ഷയിൽ തിയറി ഭാഗം (10 സ്കോർ), പ്രാക്ടിക്കൽ റെക്കോർഡ് മൂല്യനിർണ്ണയം (2 സ്കോർ) എന്നിവ ഒഴിവാക്കിയിട്ടുണ്ട്. പരീക്ഷയിൽ 40 സ്കോറും പ്രായോഗിക പ്രവർത്തനങ്ങൾക്കാണ് നൽകുന്നത്.

2. പ്രായോഗിക പ്രവർത്തനങ്ങൾക്ക് ഊന്നൽ നൽകിയുള്ള നാല് അധ്യായങ്ങളെ അടിസ്ഥാനമാക്കി 8 പ്രവർത്തനങ്ങൾ പ്രസിദ്ധപ്പെടുത്തുന്നു.

- ഡിസൈനിംഗിന്റെ ലോകത്തേക്ക് - 2 പ്രവർത്തനങ്ങൾ
- പ്രസിദ്ധീകരണത്തിലേക്ക് - 2 പ്രവർത്തനങ്ങൾ
- പൈതൺ ഗ്രാഫിക്സ് - 2 പ്രവർത്തനങ്ങൾ
- ചലിക്കും ചിത്രങ്ങൾ - 2 പ്രവർത്തനങ്ങൾ

3. ഈ പ്രവർത്തനങ്ങൾ കുട്ടികൾ പരിശീലിക്കേണ്ടതാണ്. പ്രവർത്തനങ്ങൾ പരിശീലിക്കുന്നതിനുള്ള റിസോഴ്സുകളും (ഡോക്യുമെന്റുകൾ, ചിത്രങ്ങൾ തുടങ്ങിയവ) ഇതോടൊപ്പം പ്രസിദ്ധപ്പെടുത്തുന്നു.

4. കുട്ടികളെ പ്രവർത്തനങ്ങൾ പരിചയപ്പെടുത്തുന്നതിനും കുട്ടികൾക്ക് പരിശീലിക്കുന്നതിനുമുള്ള ഡെമോ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ സ്കൂളുകൾക്ക് ലഭ്യമാക്കുന്നതാണ്. ഈ സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് കുട്ടികൾക്ക് പരീക്ഷ പരിശീലിക്കാവുന്നതാണ്.

5. പ്രസിദ്ധപ്പെടുത്തുന്ന ചോദ്യങ്ങൾ 4 ഗ്രൂപ്പുകളായി സോഫ്റ്റ്‌വെയറിൽ പ്രദർശിപ്പിക്കും. ഇവയിൽ ഏതെങ്കിലും 2 ഗ്രൂപ്പുകളിൽ നിന്നുള്ള ഓരോ ചോദ്യങ്ങൾ കുട്ടികൾ ചെയ്യേണ്ടതാണ്.

6. ഒരോ ചോദ്യവും ശരിയായി പൂർത്തിയാക്കുന്നവർക്ക് 20 സ്കോർ വീതം ലഭിക്കുന്നതാണ്.

7. നിരന്തര മൂല്യനിർണ്ണയത്തിന്റെ സ്കോർ 10 ആണ്.

8. പ്രായോഗിക പ്രവർത്തനങ്ങൾ പരിശീലിക്കുന്ന വേളയിൽ നിരന്തര മൂല്യനിർണ്ണയം നടത്തി സ്റ്റോർ നൽകേണ്ടതാണ്.

ചീഫ് എക്സിക്യൂട്ടീവ് ഓഫീസർ

കേരള ഇൻഫ്രാസ്ട്രക്ചർ ആൻഡ് ടെക്നോളജി ഫോർ എഡ്യൂക്കേഷൻ

ഡിസൈനറിന്റെ ലോകത്തേക്ക്

2 പ്രവർത്തനങ്ങൾ (ഏതെങ്കിലും ഒരു പ്രവർത്തനം ചെയ്യേണ്ടതാണ്)

ശ്രീ 1 : പ്രവർത്തനം 1

മാതൃകയിലുള്ളതുപോലെ ഒരു സ്റ്റിക്കർ Inkscape സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് തയ്യാറാക്കുക.



സൂചന :

- Home ലെ Images10 എന്ന ഫോൾഡറിലുള്ള mask.png എന്ന ചിത്രം Import ചെയ്ത് ഉൾപ്പെടുത്തുക.
- PLEASE WEAR A MASK എന്ന് ടൈപ്പ് ചെയ്ത് ചേർക്കുക.
- തയ്യാറാക്കിയ സ്റ്റിക്കർ നിങ്ങളുടെ രജിസ്റ്റർഡ് സ്റ്റിക്കർ എന്ന പേരിൽ Home ലെ Exam10 ഫോൾഡറിൽ svg ഫയലായി സേവ് ചെയ്യുക.

ഗ്രൂപ്പ് 1 : പ്രവർത്തനം 2

മാതൃകയിലുള്ളതുപോലെ ഒരു ഗ്ലോബിന്റെ ചിത്രം Inkscape സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് തയ്യാറാക്കുക.



സൂചന :

- ഒരു വൃത്തം വരച്ച് Radial Gradient ആയി നിറം നൽകുക.
- Home ലെ Images10 ഫോൾഡറിലെ land.png എന്ന ചിത്രം Import ചെയ്ത് ഉൾപ്പെടുത്തുക.
- തയ്യാറാക്കിയ ചിത്രം നിങ്ങളുടെ രജിസ്റ്റർനമ്പർ_globe എന്ന പേരിൽ Home ലെ Exam10 ഫോൾഡറിൽ svg ഫയലായി സേവ് ചെയ്യുക.

പ്രസിദ്ധീകരണത്തിലേക്ക്

2 പ്രവർത്തനങ്ങൾ (ഏതെങ്കിലും ഒരു പ്രവർത്തനം ചെയ്യേണ്ടതാണ്)

ശ്രീ 2 : പ്രവർത്തനം 1

ഇന്ത്യൻ സ്വാതന്ത്ര്യ സമര ചരിത്രത്തിലെ പ്രധാനപ്പെട്ട സമരങ്ങളെക്കുറിച്ചുള്ള ഒരു ലേഖനം, Home ലെ Exam_documents ൽ Freedom_Struggle.ott എന്ന ഫയലിൽ നൽകിയിരിക്കുന്നു. ഈ ഫയൽ ലിബർ ഓഫീസ് റൈറ്ററിൽ തുറന്ന് ചുവടെ നൽകിയ സൂചനകൾ അനുസരിച്ച് ഉള്ളടക്ക പട്ടിക ഉൾപ്പെടുത്തുക.

സൂചന:

- Home ലെ Exam_documents ൽ Freedom_Struggle.ott എന്ന ഫയൽ തുറക്കുക.
- നീല നിറത്തിൽ നൽകിയിരിക്കുന്ന ഉപശീർഷകങ്ങൾക്ക് Heading1 എന്ന സ്റ്റൈൽ നൽകുക.
- രണ്ടാമത്തെ പേജിൽ Table of Contents and Index എന്ന സങ്കേതം ഉപയോഗിച്ച് ഉള്ളടക്ക പട്ടിക ഉൾപ്പെടുത്തുക.
(Insert -> Table of Contents and Index ->.....)
- മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തിയ ഫയൽ നിങ്ങളുടെ രജിസ്റ്റർനമ്പർ_India എന്ന ഫയൽനാമം നൽകി Home ലെ Exam10 എന്ന ഫോൾഡറിൽ സേവ് ചെയ്യുക.

ശ്രീ 2 : പ്രവർത്തനം 2

കേരളത്തിലെ ജില്ലകളെ സംബന്ധിച്ച ഒരു ലേഖനം Home ലെ Exam_documents ൽ Kerala_districts.ott എന്ന ഫയലിൽ നൽകിയിട്ടുണ്ട്. ഈ ഫയൽ ലിബർ ഓഫീസ് റൈറ്ററിൽ തുറന്ന് ഉപശീർഷകങ്ങൾ ആകർഷകമാക്കുകയും ഒരു ഉള്ളടക്കപ്പട്ടിക ഉൾപ്പെടുത്തുകയും ചെയ്യുക.

- Home ലെ Exam_documents ൽ Kerala_districts.ott എന്ന ഫയൽ തുറക്കുക.
- ലേഖനത്തിലെ ജില്ലകളുടെ പേരുകൾക്ക് നൽകിയിരിക്കുന്ന Heading 1 എന്ന സ്റ്റൈലിൽ ചുവടെ നൽകിയിരിക്കുന്ന മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തുക.

Font family	- Gentium Book Basic
Font color	- Green
Underline	- Single

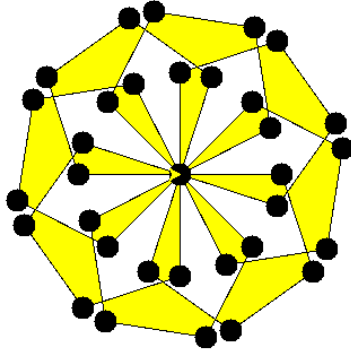
- രണ്ടാമത്തെ പേജിൽ Table of Contents and Index എന്ന സങ്കേതം ഉപയോഗിച്ച് ഉള്ളടക്ക പട്ടിക ഉൾപ്പെടുത്തുക.
(Insert -> Table of Contents and Index ->.....)
- മാറ്റങ്ങൾ വരുത്തിയ ഫയൽ നിങ്ങളുടെ രജിസ്റ്റർനമ്പർ_Kerala എന്ന ഫയൽനാമം നൽകി Home ലെ Exam10 ഫോൾഡറിൽ സേവ് ചെയ്യുക.

പൈത്തൺ ഗ്രാഫിക്സ്

2 പ്രവർത്തനങ്ങൾ (ഏതെങ്കിലും ഒരു പ്രവർത്തനം ചെയ്യേണ്ടതാണ്)

ഗ്രൂപ്പ് 3 : പ്രവർത്തനം 1

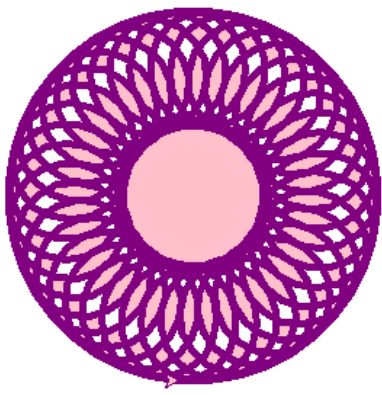
ഒരു പൈത്തൺ പ്രോഗ്രാമും അതു പ്രവർത്തിപ്പിക്കുമ്പോൾ ലഭിക്കുന്ന ഔട്ട്പുട്ടും നൽകിയിരിക്കുന്നു.

പ്രോഗ്രാം	ഔട്ട്പുട്ട്
<pre>from turtle import* color("black") begin_fill() for i in range(8): right(45) for j in range(5): forward(90) dot(20) right(72) color("yellow") end_fill()</pre>	

- പ്രോഗ്രാം ടൈപ്പ് ചെയ്യുക.
- ഇത് Home ലെ Exam10 എന്ന ഫോൾഡറിൽ നിങ്ങളുടെ രജിസ്റ്റർനമ്പർ_pattern1 ഫയൽ നാമമായി നൽകി സേവ് ചെയ്യുക.
- പ്രോഗ്രാം പ്രവർത്തിപ്പിക്കുക. (Run)

ഗ്രൂപ്പ് 3 : പ്രവർത്തനം 2

ഒരു പൈത്തൺ പ്രോഗ്രാമും അതു പ്രവർത്തിപ്പിക്കുമ്പോൾ ലഭിക്കുന്ന ഔട്ട്പുട്ടും നൽകിയിരിക്കുന്നു.

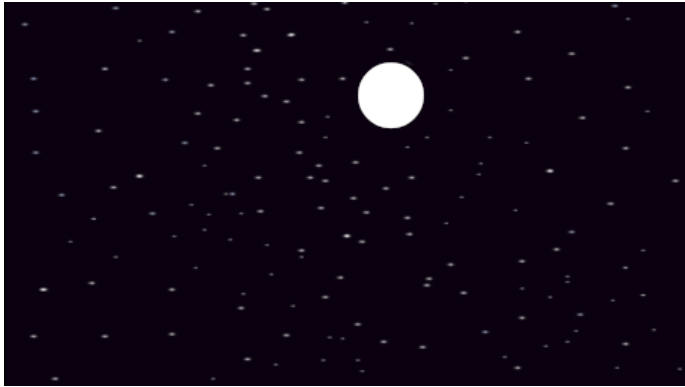
പ്രോഗ്രാം	ഔട്ട്പുട്ട്
<pre>from turtle import* pensize(5) color("purple","pink") begin_fill() for i in range(40): circle(40) forward(20) left(9) end_fill()</pre>	

- പ്രോഗ്രാം ടൈപ്പ് ചെയ്യുക.
- ഇത് Home ലെ Exam10 എന്ന ഫോൾഡറിൽ നിങ്ങളുടെ രജിസ്റ്റർനമ്പർ_pattern2 ഫയൽ നാമമായി നൽകി സേവ് ചെയ്യുക.
- പ്രോഗ്രാം പ്രവർത്തിപ്പിക്കുക. (Run)

2 പ്രവർത്തനങ്ങൾ (ഏതെങ്കിലും ഒരു പ്രവർത്തനം ചെയ്യേണ്ടതാണ്)

ശ്രേണി 4 : പ്രവർത്തനം 1

Home ലെ Exam_documents ൽ നൽകിയിട്ടുള്ള Moon_descends.sifz എന്ന ഫയൽ ഉപയോഗിച്ച് 'ചന്ദ്രന്റെ ചലനം' എന്ന അനിമേഷൻ തയ്യാറാക്കുക.



ഇതിനായി ചുവടെ നൽകിയ സൂചനകൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്താം.

- Moon_descends.sifz എന്ന ഫയൽ Synfig Studio ൽ തുറക്കുക.
- കാൻവാസിൽ ചന്ദ്രന്റെ ചിത്രം വരച്ചു ചേർക്കുക.
- ചന്ദ്രന്റെ ചിത്രത്തിന് 'മുകളിൽ നിന്നും താഴോട്ട്' ചലിക്കുന്ന അനിമേഷൻ നൽകുക. അനിമേഷൻ പ്രവർത്തിപ്പിക്കുക.
- ഈ ഫയൽ Home ലെ Exam10 എന്ന ഫോൾഡറിൽ നിങ്ങളുടെ രജിസ്റ്റർനമ്പർ_moon എന്ന പേര് നൽകി സേവ് (Save as) ചെയ്യുക.

ഗ്രൂപ്പ് 4 : പ്രവർത്തനം 2

ഒരു അക്വേറിയത്തിൽ മത്സ്യം സഞ്ചരിക്കുന്നതിന്റെ അനിമേഷൻ Synfig Studio സോഫ്റ്റ്‌വെയർ ഉപയോഗിച്ച് തയ്യാറാക്കുക.



ഇതിനായി ചുവടെ നൽകിയ സൂചനകൾ പ്രയോജനപ്പെടുത്താം.

- Synfig Studio സോഫ്റ്റ്‌വെയർ തുറന്ന് Home ലെ Images10 ൽ നൽകിയിട്ടുള്ള aquarium.png എന്ന ചിത്രം പശ്ചാത്തലമായി Import ചെയ്ത് ഉൾപ്പെടുത്തുക.
- Home ലെ Images10 ൽ നൽകിയിട്ടുള്ള fish.png എന്ന ചിത്രം ഉൾപ്പെടുത്തുക.
- മത്സ്യം ഒരു വശത്ത് നിന്ന് മറ്റൊരു വശത്തേക്ക് സഞ്ചരിക്കുന്നതിന്റെ അനിമേഷൻ തയ്യാറാക്കി പ്രവർത്തിപ്പിക്കുക.
- ഈ ഫയൽ Home ലെ Exam10 എന്ന ഫോൾഡറിൽ നിങ്ങളുടെ രജിസ്റ്റർനമ്പർ_fish എന്ന പേര് നൽകി സേവ് ചെയ്യുക.