আমেনা-বাকী রেসিডেন্সিয়াল মডেল স্কুল এন্ড কলেজ

(এ বি ফাউন্ডেশনের একটি প্রতিষ্ঠান)

চিরিরবন্দর, দিনাজপুর ।

তৃতীয় সপ্তাহ

২০২১ সালের এসএসসি পরীক্ষায় অংশগ্রহণকারী শিক্ষার্থীদের জন্য অ্যাসাইনমেন্ট

বিষয়: জীববিজ্ঞান | বিষয় কোড: ১৩৮ | স্তর: এসএসসি

অ্যাসাইনমেন্ট নম্বর, অধ্যায় ও অধ্যায়ের শিরোনাম	অ্যাসাইনমেন্ট	শিখনফল / বিষয়বস্তু	নির্দেশনা (সংকেত/ধাপ/পরিধি)	মূল্যায়ন নির্দেশনা (রুব্রিক্স)	মন্তব্য
২ দ্বিতীয় অধ্যায়: জীবকোষ ও টিস্যু	খেলার মাধ্যমে প্রাণিকোষ এবং প্রাণিটিস্যুর গঠন ও কাজ বিশ্লেষণ	• প্রাণি টিস্যু ব্যাখ্যা করতে পারব। • একই রকম কোষ সমষ্টির ও একই কাজ সম্পন্ন করার ভিত্তিতে টিস্যুর কাজ মূল্যায়ন করতে পারব। • টিস্যু, অঙ্গ এবং তন্ত্রে কোষের সংগঠন ব্যাখ্যা করতে পারব। • টিস্যুতন্ত্রের কাজ ব্যাখ্যা করতে পারব।	• প্রথমে জীববিজ্ঞান পাঠ্যপুস্তকের ৩৩-৪২ নং পৃষ্ঠা পাঠ করতে হবে। • এবার নিচের **বৈশিষ্ট্যের তালিকাটি** লক্ষ্য করতে হবে (অ্যাসাইনমেন্টের মধ্যে এই তালিকা ওঠানোর প্রয়োজন নেই): **বৈশিষ্ট্য নং / বৈশিষ্ট্য / বৈশিষ্ট্য নং / বৈশিষ্ট্য** ১. নিঃসরণ / ২. শোষণ ৩. একস্তরী / ৪. নালিযুক্ত ৫. রূপান্তরিত / ৬. একটি নিউক্লিয়াসযুক্ত ৭. উদ্দীপনা / ৮. বহুস্তরী ৯. স্তম্ভের মতো / ১০. সংকোচন ১১. একাধিক নিউক্লিয়াসযুক্ত / ১২. মেসোডার্ম ১৩. সিলিয়াযুক্ত / ১৪. শাখাযুক্ত ১৫. চলন / ১৬. দৃঢ়তা প্রদানকারী ১৭. নিউক্লিয়াস বিহীন / ১৮. ঘনাকার • নিচের মতো একটি ছক অ্যাসাইনমেন্টের পৃষ্ঠায় আঁকতে হবে: **রাউন্ড / বৈশিষ্ট্য-১ / বৈশিষ্ট্য-২ / বৈশিষ্ট্য-৩ / বলোতো আমি কে?** ১. / ২. / ৩. / ৪. / ৫. / ৬. / ৭. / ৮. / ৯. / ১০. • একটি ছক্কা নিতে হবে যেখানে এক থেকে ছয় পর্যন্ত যেকোনো পূর্ণসংখ্যা পড়তে পারে। যদি ছক্কা না পাওয়া যায় তাহলে ১ থেকে ৬ পর্যন্ত সংখ্যা লেখা ছয়টি কার্ড বানিয়ে নিতে পারবে যে কার্ডগুলো দিয়ে ছক্কার মতো লটারি করা যাবে। • ছক্কাটি পরপর তিনবার ছুঁড়ে যে তিনটি দান উঠবে সেই তিনটি সংখ্যা খেলার একটি রাউন্ড হিসেবে গণ্য হবে।	**নির্দেশক / পারদর্শিতার মাত্রা / নম্বর: ৪ / ৩ / ২ / ১ / স্কোর** ক) নির্ধারিত তালিকা থেকে বৈশিষ্ট্যের ঘর পূরণ: ৩০ টি ঘরের মধ্যে অন্তত ২৫ টি প্রদত্ত তালিকা থেকে পূরণ করা হয়েছে। / ৩০ টি ঘরের মধ্যে ১৫-২৪ টি প্রদত্ত তালিকা থেকে পূরণ করা হয়েছে। / ৩০ টি ঘরের মধ্যে ৫-১৪ টি প্রদত্ত তালিকা থেকে পূরণ করা হয়েছে। / ৩০ টি ঘরের মধ্যে ৫ টির কম সংখ্যক ঘর প্রদত্ত তালিকা থেকে পূরণ করা হয়েছে। খ) একই রাউন্ডে বৈশিষ্ট্যের পুনরাবৃত্তি (চারটি বা তার অধিক সংখ্যক রাউন্ডে এক বা একাধিক বৈশিষ্ট্যের ঘর ফাঁকা থাকলে এই নির্দেশকে কোনো নম্বর পাবে না): তিনটি বৈশিষ্ট্যই পূরণ করা হয়েছে এমন কোনো রাউন্ডেই বৈশিষ্ট্যের পুনরাবৃত্তি নেই / তিনটি বৈশিষ্ট্যই পূরণ করা হয়েছে এমন রাউন্ডসমূহের মধ্যে অর্ধেকের কম সংখ্যক রাউন্ডে বৈশিষ্ট্যের পুনরাবৃত্তি রয়েছে / তিনটি বৈশিষ্ট্যই পূরণ করা হয়েছে এমন রাউন্ডসমূহের মধ্যে অর্ধেক বা তার বেশি সংখ্যক রাউন্ডে বৈশিষ্ট্যের পুনরাবৃত্তি রয়েছে / তিনটি বৈশিষ্ট্যই পূরণ করা হয়েছে এমন সকল রাউন্ডেই বৈশিষ্ট্যের পুনরাবৃত্তি রয়েছে গ) পাঠ্যপুস্তক থেকে 'বলোতো আমি কে?' ঘর পূরণ: পাঠ্যপুস্তকের নির্ধারিত অংশ থেকে দশটি ঘরের অন্তত ৮ টি পূরণ করা হয়েছে / পাঠ্যপুস্তকের নির্ধারিত অংশ থেকে দশটি ঘরের মধ্যে ৫-৭ টি পূরণ করা হয়েছে / পাঠ্যপুস্তকের নির্ধারিত অংশ থেকে দশটি ঘরের মধ্যে ২-৪ টি পূরণ করা হয়েছে / পাঠ্যপুস্তকের নির্ধারিত অংশ থেকে দশটি ঘরের মধ্যে কেবল একটি পূরণ করা হয়েছে ঘ) বৈশিষ্ট্যসমূহের সাথে 'বলোতো আমি কে?' এর সামঞ্জস্য (পাঠ্যপুস্তকের নির্ধারিত অংশে উল্লিখিত পরিভাষা সমূহের সাথে মিল থাকা বা না থাকা এক্ষেত্রে বিবেচ্য নয়): দশটির মধ্যে অন্তত ৮ টিতে সামঞ্জস্য রয়েছে / দশটির মধ্যে ৫-৭ টিতে সামঞ্জস্য রয়েছে / দশটির মধ্যে ২-৪ টিতে সামঞ্জস্য রয়েছে / দশটির মধ্যে কেবল একটিতে সামঞ্জস্য রয়েছে মোট **বরাদ্দকৃত মোট নম্বর: ১৬**	

উদাহরণ: ধরা যাক, যথাক্রমে ৩, ৬ এবং ৪ পড়ল। তাহলে সেই রাউন্ডে উপরের বৈশিষ্ট্যের তালিকা থেকে বৈশিষ্ট্য-১ হিসেবে ৩ নং বৈশিষ্ট্য (একস্তরী) বেছে নিতে হবে; বৈশিষ্ট্য-২ হিসেবে ৩ + ৬ = ৯ নং বৈশিষ্ট্য (স্তম্ভের মতো) বেছে নিতে হবে; এবং বৈশিষ্ট্য-৩ হিসেবে ৯ + ৪ = ১৩ নং বৈশিষ্ট্য (সিলিয়াযুক্ত) বেছে নিতে হবে। ছকে নির্ধারিত ঘরে এগুলো লিখতে হবে এবং 'বলোতো আমি কে?' এর ঘরে ঐ তিনটি বৈশিষ্ট্য ধারণ করে এমন প্রাণিটিস্যু বা প্রাণিকোষের নাম লিখতে হবে। এই ঘর পূরণ করার জন্য অবশ্যই পাঠ্যপুস্তকে নির্ধারিত পৃষ্ঠাসমূহের (৩৩-৪২) মধ্যে থেকে মোটা হরফে ছাপা নামসমূহ বেছে নিতে হবে।

- যদি সেই তিনটি বৈশিষ্ট্য মিলিয়ে কোনো প্রাণিটিস্যু বা প্রাণিকোষ না পাওয়া যায় তাহলে আবার ছক্কা ছুড়তে হবে এবং বৈশিষ্ট্য রাফ কাগজে নোট করতে হবে যতক্ষণ পর্যন্ত না এমন তিনটি বৈশিষ্ট্য পাওয়া যায় যেগুলো দিয়ে একটি সত্যিকারের প্রাণিটিস্যু বা প্রাণিকোষ বোঝায়। যেমন: ৯ নং বৈশিষ্ট্যের পরও না মিললে আবার ছক্কা থেকে ১ পড়ল, তখন দেখতে হবে ১০ নং বৈশিষ্ট্যের সাথে আগের তিনটির মধ্যে কোন দুটি মিলিয়ে গ্রহণযোগ্য কোনো প্রাণিটিস্যু বা প্রাণিকোষ পাওয়া যায় কিনা। পাওয়া গেলে তখন সেই তিনটি বৈশিষ্ট্য মিলিয়ে একটি রাউন্ড হবে।
- এভাবে যদি ১৮ নং পার হয়ে যায় তাহলে আবার ১ নং থেকে বৈশিষ্ট্যের নং গণনা শুরু হবে। যেমন: ১৬ নং এর পরে ছক্কায় ৫ পড়লে ১৬ + ৫ = ২১ হয়। কিন্তু বৈশিষ্ট্য আছে ১৮ নং পর্যন্ত, তাই ২১ বলতে ১৮ এর পর তিন ঘর অর্থাৎ ৩ নং বৈশিষ্ট্য বোঝাবে।
- এমন দশটি রাউন্ড খেলতে হবে যেগুলোতে অবশ্যই কোনো না কোনো প্রাণিটিস্যু বা প্রাণিকোষের বৈশিষ্ট্য মেলে এবং সেগুলো উল্লিখিত ছকে লিখতে হবে।
- তিনটি বৈশিষ্ট্য মিলে যায় এমন একাধিক প্রাণিটিস্যু বা প্রাণিকোষ পাওয়া গেলে সেগুলোর মধ্যে যেকোনো একটির নাম সেই রাউন্ডের 'বলোতো আমি কে?' ঘরে লেখাই যথেষ্ট।
- তিনটি বৈশিষ্ট্যের হুবহু মিলে যাওয়া রাউন্ড একাধিকবার লেখা যাবে না। একই রাউন্ডে একই বৈশিষ্ট্য একাধিকবার গণ্য করা যাবে না। সেক্ষেত্রে পুনরায় ছক্কা ছুঁড়ে অন্য বৈশিষ্ট্য বেছে নিতে হবে। তবে ভিন্ন রাউন্ডে একই বৈশিষ্ট্য থাকা সম্ভব।
- সবশেষে পূরণকৃত ছকটি অ্যাসাইনমেন্ট হিসেবে জমা দিতে হবে।

নম্বরের ব্যপ্তি	মন্তব্য
১৩-১৬	অতি উত্তম
১১-১২	উত্তম
০৮-১০	ভালো
০-০৭	অগ্রগতি প্রয়োজন