গণপ্রজাতন্ত্রী বাংলাদেশ সরকার
অধ্যক্ষের কার্যালয়
সিরাজগঞ্জ সরকারি কলেজ, সিরাজগঞ্জ
ফোন- ০২৫৮৮৮৩০২৪৩ (কলেজ), ০২৫৮৮৮৩১০৬৮ (বাসা)
ই-মেইল-srgovc@gmail.com,website- www.srgc.edu.bd
মোবাইল নং- ০১৭১২-২০৪৬৮৯, ০১৩০৯-১২৮৪৬১

বিজ্ঞপ্তি

তারিখ: ০৪/৬/২০২৬ খ্রি.

এতদ্বারা জানানো যাচ্ছে যে, শিক্ষা মন্ত্রণালয়ের মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা বিভাগের অধীন সেকেন্ডারী এডুকেশন ডেভেলপমেন্ট প্রোগ্রামের আওতায় উপজেলা/জেলা পর্যায়ে উচ্চ মাধ্যমিক শ্রেণির শিক্ষার্থীদের **Startup, Science Project and Innovation Idea Showcasing** প্রোগ্রামে অংশগ্রহণের জন্য আগামী ০৭/৬/২০২৬ খ্রি. তারিখের মধ্যে নিম্নবর্ণিত শিক্ষকবৃন্দের নিকট **Startup Bussiness** অথবা **Science Project** অথবা **Innovation Idea** জমা দেয়ার জন্য বলা হলো।

১। জনাব মো. রাসেল বাবু খাজা, প্রভাষক, রসায়ন বিভাগ, মোবাইল নং- ০১৭২৮-৮৬২৬১৩

২। জনাব মো. আসিফ, প্রভাষক, হিসাববিজ্ঞান, মোবাইল নং- ০১৭৩৬-৪৩০৪৭৯

০৪/৬/২০২৬

(প্রফেসর মোঃ মহীদুল হাসান)
আই ডি নং-৪৮৮৬
অধ্যক্ষ
সিরাজগঞ্জ সরকারি কলেজ,সিরাজগঞ্জ

প্রফেসর মোঃ মহীদুল হাসান
আইডি নং-৪৮৮৬
অধ্যক্ষ
সিরাজগঞ্জ সরকারি কলেজ, সিরাজগঞ্জ।

CamScanner

"Startup, Science Project and Innovation Idea Showcasing for Secondary level Students and Teachers" প্রোগ্রাম সম্পর্কিত ধারণাপত্র

বর্তমান সরকার দেশের শিক্ষা ব্যবস্থাকে আধুনিক ও, কর্মমুখী, উৎপাদনমুখী এবং সময়উপযোগী করে গড়ে তুলতে বদ্ধ পরিকর। শিক্ষার্থীদের ব্যক্তিগত নৈপুণ্যের উন্নয়ন (পার্সোনাল স্কিল ডেভেলপমেন্ট)সহ নানা উপায়ে আনন্দময় শিক্ষার মাধ্যমে ভবিষ্যতের সুনাগরিক হিসেবে গড়ে তোলার জন্য সরকার উদ্যোগ গ্রহণ করেছে। শিক্ষার্থীদের মুখস্থনির্ভরতা থেকে বের হয়ে গঠনমূলক সৃজনশীলতা ও বিশ্লেষণধর্মী চিন্তা ও দক্ষতা বৃদ্ধিতে গুরুত্বারোপ করতে শিক্ষা মন্ত্রণালয়ের মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা বিভাগের অধীন সেকেন্ডারি এডুকেশন ডেভেলপমেন্ট প্রোগ্রাম (এসইডিপি)-এর আওতাভুক্ত এবং মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা অধিদপ্তর কর্তৃক বাস্তবায়নাধীন "পারফরমেন্স বেজড গ্র্যান্টস ফর সেকেন্ডারি ইন্সটিটিউশনস (পিবিজিএসআই) স্কিম"-এর আয়োজনে দেশব্যপী মাধ্যমিক পর্যায়ের শিক্ষক ও শিক্ষার্থীদের অংশগ্রহনে আয়োজিত হতে যাচ্ছে "Startup, Science Project and Innovation Idea Showcasing for Secondary level Students and Teachers" প্রোগ্রাম।

এ প্রোগ্রামে ষষ্ঠ থেকে দ্বাদশ শ্রেণির শিক্ষার্থীরা অংশগ্রহণ করতে পারবে। প্রতি প্রতিষ্ঠান থেকে ৫ জন শিক্ষার্থী এবং শিক্ষার্থীদের দিক নির্দেশনা প্রদানের জন্য ২ জন শিক্ষকের সমন্বয়ে একটি টিম/দল গঠিত হবে। এই টিম/দল উপজেলা, জেলা ও জাতীয় পর্যায়ে আয়োজিত অনুষ্ঠানে Startup বা Science Project কিংবা Innovation Idea Showcasing প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করবে।

১. স্টার্টআপ (Startup):

স্টার্টআপ বলতে বুঝায় একটি নতুন ব্যবসা বা উদ্যোগ যার মাধ্যমে সাধারণত একটি সুনির্দিষ্ট সমস্যা সমাধান করে বা নতুন কোনো পণ্য সরবরাহের মাধ্যমে ভোক্তা তৈরি করা যায়। এটি ছোট পরিসরে শুরু হলেও এর একটি বৃহৎ সম্ভাবনা থাকে। একটি নতুন ব্যবসা বা উদ্যোগ, যা সমাজের কোনো সুনির্দিষ্ট বা জটিল সমস্যার সম্পূর্ণ নতুন ও অভিনব (Innovative) উপায়ে সমাধান নিয়ে আসে । স্টার্টআপের মাধ্যমে কোনো নতুন উদ্যোগ বা ব্যবসা বড় করার সুযোগ থাকে। আজকের দিনের গুগল, ফেসবুক, অ্যামাজনের মতো বিখ্যাত কোম্পানিগুলো একসময় স্টার্টআপ ছিলো। এখানে এমন কিছু ব্যবসায়িক বা সেবাধর্মী আইডিয়া নিয়ে আসতে হবে যা বাস্তবসম্মত এবং সমাজের কোনো সমস্যার সমাধান করে লাভজনক প্রতিষ্ঠানে রূপান্তর করা সম্ভব হয়। শিক্ষার্থীরা স্থানীয় রিসোর্সকে কাজে লাগিয়ে নতুন আইডিয়া সৃষ্টির মাধ্যমে সহজেই ক্ষুদ্র উদ্দোক্তা হতে পারে। পড়াশোনার পাশাপাশি তার চিন্তন দক্ষতা, স্কিল ও অবসর সময়কে কাজে লাগিয়ে স্টার্টআপ করতে পারে। পুরো টিম মিলে একটা আইডিয়াকে উন্নত করে এর বাস্তবায়নে কাজ করতে পারে। টিমের শিক্ষকগণ এক্ষেত্রে সমন্বয় করবেন ও গাইডলাইন দিবেন। স্টার্টআপ মানে শুধু বড় কোম্পানি করাই না, বরং কোনো সমস্যার টেকসই সমাধানের জন্যও স্টার্টআপ হতে পারে। এক্ষেত্রে কয়েকটি প্রশ্ন মাথায় রাখতে হবে, সমস্যা কী? কার সমস্যা? এর সমাধান কী হতে পারে? এই সমাধান কীরূপে করা হবে? কেনো মানুষ এই সমাধান ব্যবহার করবে? খরচ কেমন? খরচ যোগানোর উপায় কী? এটি কীভাবে লাভজনক হবে? ইত্যাদি।

যেমন, হাওর অঞ্চলে ধান কাটার মৌসুমে স্থানীয় রিসোর্স ব্যবহার করে কোনো ডিভাইস/গ্যাজেট/সমন্বিত উদ্যোগ তৈরি করে কৃষকের ধান দ্রুত গোলায় তুলতে ও বাজারজাতে সহায়তা করা, পঠিত বই অন্য শিক্ষার্থীর কাছে পৌঁছে দেওয়ার অ্যাপ তৈরি করা, নিজের চারপাশের সমস্যার সহজ সমাধান, বৃষ্টির পানিকে যথাযথ সংরক্ষণ ও একে পানযোগ্য করে বাজারজাত, রান্নার জন্য জ্বালানী সাশ্রয়ী পদ্ধতি তৈরি ও তা ডিস্ট্রিবিউশন, সমন্বিতভাবে বায়োগ্যাস প্লান্ট করে শিক্ষার্থীদের উদ্যোগে তা বাসাবাড়িতে সরবারহ, প্লাস্টিক রিসাইক্লিংয়ের মাধ্যমে পণ্যে রূপান্তর, স্থানীয় ই-কমার্স বা কৃষি বিপনন ব্যবস্থা তৈরি, বর্জ্য ব্যস্থাপনা ইত্যাদি। স্টার্টআপের মাধ্যমে শিক্ষার্থী পড়াশোনার পাশাপাশি ভবিষ্যতের সফল উদ্যোগতা হতে পারে।

২. বিজ্ঞান প্রকল্প (Science Project):

সায়েন্স প্রজেক্ট (Science Project) বা বিজ্ঞান প্রকল্প হলো বিজ্ঞানের কোনো সূত্র বা তত্ত্বকে শুধু বইয়ের পাতায় পড়ে মুখস্থ না করে, নিজের হাতে-কলমে একটা মডেল, পরীক্ষা বা প্রজেক্ট তৈরি করে তার সত্যতা প্রমাণ করা। সহজ কথায়, "বিজ্ঞান কীভাবে কাজ করে, তা একটা প্রজেক্টের মাধ্যমে চোখের সামনে ফুটিয়ে তোলা। Science Project-এ শিক্ষার্থীরা নিজেদের জ্ঞান ও অভিজ্ঞতাকে কাজে লাগিয়ে শিক্ষকদের সহায়তায় বিজ্ঞান ও প্রযুক্তির সূত্র ব্যবহার করে হাতে-কলমে কোনো কার্যকরী মডেল বা প্রজেক্ট তৈরি করতে পারে।

যেমন,

স্বল্পমূল্যের পানি শোধন যন্ত্র: নদী বা পুকুরের পানিকে অতি সহজে ও কম খরচে পানের উপযোগী করার বৈজ্ঞানিক মডেল। স্মার্ট হোম ও এনার্জি সেভিং সিস্টেম: ঘরে কেউ না থাকলে স্বয়ংক্রিয়ভাবে লাইট-ফ্যান বন্ধ হওয়া বা সৌরশক্তিকে আরও দক্ষভাবে ব্যবহারের প্রযুক্তি।

CamScanner

স্বয়ংক্রিয় বন্যা বা দুর্যোগ সতর্কীকরণ ব্যবস্থা: বন্যা বা পাহাড় ধসের পূর্বাভাস দিয়ে স্থানীয় মানুষকে সতর্ক করার কোনো কার্যকরী মডেল, ইত্যাদি।

৩. ইনোভেশন আইডিয়া (Innovation Idea)

যে কোনো ছোট পরিবর্তন, যা মানুষের সময়, শ্রম, টাকা বা কষ্ট কমায়, বা জীবনকে সহজ করে- তাই উদ্ভাবন। যদি এখনই বড় প্রজেক্ট বা স্টার্টআপ তৈরি করা সম্ভব না-ও হয়, তবে সমাজে ইতিবাচক পরিবর্তন আনতে পারে এমন যে-কোনো নতুন ও সৃজনশীল ধারণাই হলো ইনোভেশন আইডিয়া। যেমন, আগেকার দিনে মানুষ এক জায়গা থেকে অন্য জায়গায় ভারী জিনিসপত্র বা বাক্স টেনে-হিঁচড়ে নিয়ে যেত, যাতে অনেক কষ্ট হতো। কোনো এক বিজ্ঞানী প্রথম 'চাকা' আবিষ্কার করলেন। এটা হলো আবিষ্কার (Invention)। চাকা আবিষ্কারের অনেক বছর পর কেউ একজন ভাবলেন-"আচ্ছা, ট্রাভেল ব্যাগের নিচে যদি দুটো ছোট চাকা লাগিয়ে দেওয়া যায়, তবে তো ভারী ব্যাগ টেনে নেওয়া কত সহজ হয়ে যায়!" এই যে ব্যাগের নিচে চাকা লাগিয়ে মানুষের কষ্ট দূর করার অভিনব আইডিয়া, এটাই হলো ইনোভেশন (Innovation)।

শিক্ষার্থীদের ইনোভেশন প্রজেক্ট বা আইডিয়া তৈরি করতে মূলত ৩টি জিনিস মাথায় রাখতে হবে:

নতুন দৃষ্টিভঙ্গি (Novelty): কাজটা বা আইডিয়াটা যেন প্রচলিত নিয়মের চেয়ে একটু আলাদা এবং বুদ্ধিদীপ্ত হয়।
সহজ সমাধান (Utility): আইডিয়াটি যেন মানুষের কোনো একটি সমস্যার সহজ সমাধান দেয় বা কোনো কাজকে আগের চেয়ে আরামদায়ক করে তোলে।
বাস্তবায়নযোগ্য (Feasibility): আইডিয়াটি যেন শুধু খাতায়-কলমে না থেকে বাস্তবে রূপ দেওয়া সম্ভব হয়।

স্কুল-কলেজের শিক্ষার্থীরা তাদের চারপাশের পরিবেশ দেখেই দারুণ সব ইনোভেশন করতে পারে। যেমন-

শিক্ষা ক্ষেত্রে ইনোভেশন: পড়ালেখা মনে রাখার জন্য কোনো বিশেষ ফ্ল্যাশ-কার্ড গেম বানানো বা ক্লাসরুমের পড়া সহজে বোঝার জন্য কোনো থ্রি-ডি মডেল তৈরি করা
স্মার্ট ট্রাফিক ও সড়ক নিরাপত্তা: দুর্ঘটনা রোধে বা যানজট কমাতে ট্রাফিক সিগন্যালের আধুনিকায়ন নিয়ে কোনো অভিনব আইডিয়া।
প্লাস্টিকের বিকল্প: পাট বা অন্য কোনো প্রাকৃতিক উপাদান দিয়ে শতভাগ পচনশীল ও টেকসই প্যাকিং সামগ্রী তৈরির আইডিয়া।
ডিজিটাল স্বাস্থ্যসেবা: প্রত্যন্ত অঞ্চলের মানুষের কাছে দ্রুত প্রাথমিক চিকিৎসা বা পরামর্শ পৌঁছে দেওয়ার উদ্ভাবনী উপায়। ইত্যাদি।

শিক্ষার্থীদের জন্য কিছু গুরুত্বপূর্ণ পরামর্শ:

- বিদ্যুৎ, আগুন বা রাসায়নিক পদার্থ নিয়ে কাজ করার সময় অবশ্যই শিক্ষক বা বড়দের সাহায্য নিতে হবে।
- বর্জ্য বা হাতের কাছের জিনিস ব্যবহার করো: প্রজেক্ট তৈরি করতে দামি জিনিস কেনার প্রয়োজন নেই।
- প্রজেক্টটি/আইডিয়াটি কীভাবে কাজ করে এবং এর পেছনের বৈজ্ঞানিক যুক্তি কী, এর সাহায্যে কীভাবে উপকৃত বা লাভবান হতে পারে তা যেন খুব সহজে (১-২ মিনিটে) বিচারকদের বুঝিয়ে বলা যায়, তার প্রস্তুতি নিয়ে রাখবে।

CamScanner