

ഗണിതപഠനം

- ലക്ഷ്യങ്ങൾ: 1. അടിസ്ഥാന ഗണിത ക്രിയാത്മക ഉപയോഗം
2. ഗണിതത്തെ ജീവനവശ്യമായി സമ്പന്നമാക്കുന്നു.
3. IT വിധി

പ്രവർത്തനങ്ങൾ:-

1. ഗണിത ക്ലബ് പ്രവർത്തനങ്ങൾ
2. Peer group learning
3. ദിനപരമായ

IT പഠനം

- ലക്ഷ്യം:- 1. ആധുനിക വിവര വിജ്ഞാന വിദ്യാഭ്യാസം ഉദ്ദേശിക്കുന്നു.
രജിസ്ട്രേഷൻ പരിശീലനം നൽകുന്നു.
2. കമ്പ്യൂട്ടർ സമ്പന്ന ഉപയോഗം.
പ്രവർത്തനങ്ങൾ:-

1. ക്ലബ്ബ് രൂപം പ്രവർത്തനങ്ങളിൽ IT ഉപയോഗിക്കുന്നു.
2. ഉദ്ദേശിക്കുന്ന പ്രവർത്തനങ്ങൾ കമ്പ്യൂട്ടർ ഉപയോഗിച്ച് കൃത്യതയോടെ നൽകുന്നു.
3. രജിസ്ട്രേഷൻ പരിശീലിപ്പിക്കുന്നു.

കലാപഠനം

- ലക്ഷ്യം:- 1. ഉദ്ദേശിക്കുന്ന കലാ അഭിരുചി ഉണ്ടാക്കുന്നു.
2. കലാവിജ്ഞാനം നൽകുന്നു.

പ്രവർത്തനങ്ങൾ:-

1. കലാപരമായ അറിവ് നൽകുന്നു
2. പ്രവർത്തന പരിശീലനം
3. നൃത്ത പരിശീലനം