දුරකථන/தொலைபேசி இல./Telephone Nos.

අමාත්‍යතුමා / அமைச்சர் / Minister } 2784832 Fax: 2784825

ලේකම් / செயலாளர் / Secretary } 2784812

කාර්යාලය / அலுவலகம் / Office } 2785141-50 Fax: 2784846

ඊමේල්/ஈ–மெயில்/E-mail : isurupaya@moe.gov.lk

ඔබේ අංකය / உமது இல. / Your No. } ....

අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය
கல்வி அமைச்சு
Ministry of Education

"ඉසුරුපාය"
බත්තරමුල්ල.
'இசுருபாய'
பத்தரமுல்ல.
"Isurupaya"
Battaramulla.

මගේ අංකය / எமது இல. / My No. } ED/01/26/18/06/01

දිනය / திகதி / Date } 2009.06.01

චක්‍රලේඛ අංකය – 2009/19

සියළුම පළාත් අධ්‍යාපන ලේකම්වරුන්

සියළුම පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්

සියළුම කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්

සියළුම විද්‍යාපීඨ පීඨාධිපතිවරුන්

සියළුම ගුරු විද්‍යාල විදුහල්පතිවරුන්

සියළුම විදුහල්පතිවරුන්

"ජාතික මට්ටමේ පාසල් තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශූරයෝ" තරගාවලිය

අතිගරු ජනාධිපතිතුමා විසින් 2009 වසර තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ සහ ඉංග්‍රීසි වර්ෂය ලෙස ප්‍රකාශයට පත්කර ඇති අතර ඒ මත පදනම්ව අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව විසින් තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ විෂය ප්‍රචලිත කිරීමේ සහ සිසුන්ගේ හා ගුරුවරුන්ගේ කුසලතා වැඩි දියුණු කිරීමේ අරමුණින් මෙම වසරේ සිට ඉදිරියට සෑම වර්ෂයකම ඉහත තරගාවලිය ක්‍රියාත්මක කරනු ලැබේ.

මෙම තරගය තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ විෂයය සම්බන්ධයෙන් අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව මගින් වාර්ෂිකව පවත්වනු ලබන නිල තරගාවලිය වන අතර ශ්‍රී ලංකා මෘදුකාංග නිෂ්පාදකයින්ගේ සංගමය (SLASI) සහ ශ්‍රී ලංකා පරිගණක සමාජය (CSSL) විසින් මෙතෙක් පවත්වනු ලැබූ තරගයන්ද මින් ඉදිරියට මෙම ප්‍රධාන තරගාවලිය යටතේ පැවැත්වීම මෙහි විශේෂත්වයකි.

2009 වර්ෂයේ දී මෙම තරගය හඳුනාගත් තේමාවන් කිහිපයක් ඔස්සේ පවත්වනු ලබන අතර ඉදිරි වර්ෂවල දී විෂයයේ අවශ්‍යතා මත නව තේමාවන් තරගාවලිය සඳහා යොදා ගත හැක.

රජයේ පාසල් සහ රජයේ අනුමත පෞද්ගලික පාසල්වල ගුරුභවතුන්ට, 6 ශ්‍රේණියේ සිට 13 ශ්‍රේණිය දක්වා ඉගෙනුම ලබන ශිෂ්‍ය ශිෂ්‍යාවන්ට සහ විද්‍යාපීඨ ගුරු සිසුන්ට මෙම තරගාවලිය සඳහා නිර්මාණ ඉදිරිපත් කල හැක. සියලු නිර්මාණයන් ස්ව නිර්මාණයන් විය යුතු අතර සපයනු ලබන කොන්දේසිවලට යටත්ව නිර්මාණය කළ යුතු වේ. මෙම ඉදිරිපත් කරනු ලබන නිර්මාණ, තේමාවට අනුකූලවිය යුතු අතර සමාජයට අහිතකර බවක් ඇති කරනු ලබන නිර්මාණ ප්‍රතික්ෂේප කරනු ලැබේ.

A) **මෙම තරගාවලිය කාණ්ඩ තුනකින් සමන්විතය.**

(A.1) **ශිෂ්‍යයින් සඳහා වන තරුණ පරිගණක විද්‍යාඥයින්ගේ තරගාවලිය (YCS)**

ශ්‍රී ලංකා මෘදුකාංග නිපැයුම්කරුවන්ගේ සංගමය (SLASI) මගින් පවත්වනු ලබන තරගාවලිය වේ.

(A.2) **ශිෂ්‍යයින් සඳහා වන ජාතික මට්ටමේ පාසල් මෘදුකාංග තරගාවලිය (NSSC)**

ශ්‍රී ලංකා පරිගණක සමාජය (CSSL) මගින් පවත්වනු ලබන තරගාවලිය වේ.

(A.3) **ගුරුවරුන් හා ගුරු ශිෂ්‍යයින් සඳහා වන “නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු” තරගාවලිය**

අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය මගින් පවත්වනු ලබන තරගාවලිය වේ.

(A.1) **<u>තරුණ පරිගණක විද්‍යාඥයින්ගේ තරගාවලිය (YCS) - ශ්‍රී ලංකා මෘදුකාංග නිපැයුම්කරුවන්ගේ සංගමය (SLASI) මගින් පවත්වනු ලබන තරගාවලිය</u>**

මෙම තරගය ශිෂ්‍ය කාණ්ඩ දෙකක් සඳහා එනම් පළමු කාණ්ඩය 6 ශ්‍රේණිය සිට 11 ශ්‍රේණිය දක්වා, දෙවන කාණ්ඩය 12 ශ්‍රේණිය සිට 13 ශ්‍රේණිය දක්වා වශයෙන් පවත්වනු ලබන අතර පහත පරිදි තරග පැවැත්වේ.

ශිෂ්‍ය කාණ්ඩය	අදාළ තරගාවලිය	මාතෘකාව
1. <u>පළමු කාණ්ඩය (Group 1)</u> සෑම වසරකම එම වසරේ ජනවාරි 01 දිනට වයස අවුරුදු 10 හෝ ඊට වැඩි එහෙත් එදිනට වයස අවුරුදු 17 ට අඩු සියුන් මෙයට අයත් වේ.	ත්‍රිමාන නිර්මාණ (3D **Computer Graphic Presentation)**	3D StudioMax ,Maya ආදී (එම මෘදුකාංග වලටම සීමා නොවේ) මෘදුකාංග භාවිතයෙන් කරන ලද නිර්මාණ අයත් වේ. මෙම මාදිලියට ත්‍රිමාන දෘෂ්ටි ප්‍රයෝග යනාදිය ඇතුලත් වේ.
	පරිගණක වැඩසටහන් **(Computer Application)**	Pascal, Visual Basic හෝ Java (එම මෘදුකාංග වලටම සීමා නොවේ) යන පරිගණක භාෂාවන් හා දත්ත පද්ධතීන් ඇසුරු කරමින් වර්ධනය කරන ලද වෙබ් අඩවි හා පරිගණක වැඩසටහන් අයත් වේ.
	පරිගණක ක්‍රීඩා නිර්මාණය **(Computer Gaming Application)**	මෙම කාණ්ඩයට අන්තර් ක්‍රියාකාරීත්ව පරිගණක ක්‍රීඩා මෙවලම් ඇසුරු කරමින් නිර්මාණය කරන ලද නිර්මාණ අයත් වේ.
	දෘඩාංග හා මෘදුකාංග සම්බන්ධිත නිර්මාණ **(Embedded systems)**	දෘඩාංග හා මෘදුකාංග යන දෙවර්ගයම ඇසුරු කරමින් නිර්මාණය කරන ලද නිර්මාණ අයත් වේ.

2. <u>දෙවන කාණ්ඩය (Group 2)</u> සෑම වසරකම එම වසරේ ජනවාරි 01 දිනට වයස අවුරුදු 17 හෝ ඊට වැඩි එහෙත් එදිනට වයස අවුරුදු 20 ට අඩු සිසුන් මෙයට අයත් වේ.	පොදු භාවිතයන් **(General Applications)**	වෙබ්/ජංගම පරිගණක තාක්ෂණය වැනි භාවිතා ක්‍රම උපයෝගී කරගෙන ඉදිරිපත් කරනු ලබන නව්‍ය මෘදුකාංග නිර්මාණ අයත් වේ.
	දෘඩාංග හා මෘදුකාංග සම්බන්ධිත නිර්මාණ **(Embedded system)**	දෘඩාංග හා මෘදුකාංග යන දෙවර්ගයම ඇසුරු කරමින් නිර්මාණය කරන ලද නිර්මාණ අයත් වේ.
	රොබෝ තාක්ෂණය **(Robotics)/** දෘශ්‍ය පාදක භාවිතයන් **(Vision based Applications)**	වෙබ් කැමරා සහ රොබෝ ආශ්‍රිත මෙවලම්, දෘඩාංග හා මෘදුකාංග උපයෝගී කරගෙන නිර්මාණය කරන ලද පරිගණක වැඩසටහන් අයත් වේ. නව්‍ය පරිගණක ආශ්‍රිත වෙනත් නව සොයා ගැනීම් හා නව නිර්මාණයන් (මණ්ඩලයක් මගින් කරනු ලබන නිරීක්ෂණයකින් පසුව ඇතුලත් කරනු ලැබේ)

(A.2) <u>ජාතික මට්ටමේ පාසල් මෘදුකාංග තරගාවලිය (NSSC) - ශ්‍රී ලංකා පරිගණක සමාජය (CSSL) මගින් පවත්වනු ලබන තරගාවලිය</u>

මෙම තරගය වයස් කාණ්ඩ තුනකින් යුතු ව පහත පරිදි පැවැත්වේ.

1. පළමු කාණ්ඩය (Group 1) :- සෑම වසරකම එම වසරේ ජනවාරි 01 දිනට වයස අවුරුදු 15 ට අඩු සිසුන්

2. දෙවන කාණ්ඩය (Group 2) :- සෑම වසරකම එම වසරේ ජනවාරි 01 දිනට වයස අවුරුදු 15 හෝ ඊට වැඩි එහෙත් එදිනට වයස අවුරුදු 17 ට අඩු සිසුන්

3. තෙවන කාණ්ඩය (Group 3) :- සෑම වසරකම එම වසරේ ජනවාරි 01 දිනට වයස අවුරුදු 17 හෝ ඊට වැඩි එහෙත් එදිනට වයස අවුරුදු 19 ට අඩු සිසුන්

මෙම තරගාවලියේ ස්වභාවය

- පැය දෙකක කාලයක් තුළ දී විසඳීමට ප්‍රශ්න කිහිපයක් දෙනු ලැබේ
- මාර්ග ගත (online) ලෙස පරිගණක වැඩසටහන් ගොඩනැංවීමට තරගකරුවන්ට සිදුවන අතර ඇගයීම ද මාර්ගගතවම (online) සිදු කරනු ලබයි.
- C/C++ හෝ C# හෝ VB.NET හෝ Java පිළිබඳව මූලික අවබෝධයක් තිබිය යුතු ය
- පළාත් මට්ටමින් ඉහළම ලකුණු ලබා ගන්නා සිසුන් 12 දෙනා බැගින් සිසුන් 108 දෙනෙකු ජාතික කණ්ඩායමට තෝරා ගනු ලැබේ
- මෙම 108 දෙනා සඳහා වැඩසටහන් සැකසීම (Programming) සම්බන්ධයෙන් මාස තුනක පුහුණුවක් ලබා දෙන අතර දෙවන වටයේ තරගයෙන් පසු එම සිසුන් අතුරින් ජයග්‍රාහී සිසුන් 06 දෙනෙකු තෝරා ගනු ලබයි.

(A.3) ගුරුවරුන් හා ගුරු සිසුන් සඳහා වන "නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු" තරගාවලිය - අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය මගින් මෙහෙයවනු ලබන තරගාවලිය

මෙම තරගය සඳහා රජයේ පාසල් සහ රජයේ අනුමත පෞද්ගලික පාසල්වල සේවය කරනු ලබන ස්ථිර ගුරුභවතුන්ට හා විද්‍යාපීඨ ගුරු සිසුන් ට අයදුම් කල හැක.

(A.3.1) ගුරුවරුන් සඳහා වන "නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු" තරගය

කාණ්ඩය	අදාළ තරගය	මාතෘකාව
විවෘත	පරිගණක වැඩසටහන් (3D computer Graphic Presentations)	Pascal,Visual Basic හෝ Java (එම මෘදුකාංග වලටම සීමා නොවේ) යන පරිගණක භාෂාවන් හා දත්ත පද්ධතින් ඇසුරු කරමින් වෙබ් අඩවි සැකසීම. (අවමය වෙබ් පිටු 06 විය යුතුය)
	අන්තර් ක්‍රියාකාරී ඉලෙක්ට්‍රොනික ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ආධාරකයක් (Interactive, electronic learning and teaching tool)	පාසල් විෂයය මාලාවට අදාළ වූ පාඩමක් සඳහා අන්තර් ක්‍රියාකාරී ඉලෙක්ට්‍රොනික ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ආධාරකයක් සැකසීම. (විනාඩි 10 කට සීමා විය යුතුය)

(A.3.2) විද්‍යාපීඨ ගුරු සිසුන් සඳහා වන "නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු" තරගය

කාණ්ඩය	තරගය	මාතෘකාව
විවෘත	අන්තර් ක්‍රියාකාරී ඉලෙක්ට්‍රොනික ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ආධාරකයක් **(Interactive, electronic learning and teaching tool)**	පාසල් විෂයය මාලාවට අදාළ වූ පාඩමක් සඳහා අන්තර් ක්‍රියාකාරී ඉලෙක්ට්‍රොනික ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ආධාරකයක් සැකසීම. (විනාඩි 10 කට සීමා විය යුතුය)

B) සියලුම තරඟ සඳහා තරඟ කොන්දේසි

තරුණ පරිගණක විද්‍යාඥයින්ගේ තරගාවලිය (YCS) – ශ්‍රී ලංකා මෘදුකාංග නිෂ්පාදකයින්ගේ සංගමය (SLASI) මගින් පවත්වනු ලබන තරගාවලිය	ජාතික මට්ටමේ පාසල් මෘදුකාංග තරගාවලිය (NSSC) – ශ්‍රී ලංකා පරිගණක සමාජය (CSSL) මගින් පවත්වනු ලබන තරගාවලිය	ගුරුවරුන් හා ගුරු සිසුන් සඳහා වන "නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු" තරගාවලිය – අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය මගින් පවත්වනු ලබන තරගාවලිය
තේවළ නිර්මාණ විය යුතු යි. නිර්මාණය අත්‍යවශ්‍යයෙන්ම ස්ව නිර්මාණයක් විය යුතුයි.	තරගය සඳහා එක් පාසලකින් සිසුන් එක් අයෙකුගේ සිට තුන්දෙනා දක්වා වූ කණ්ඩායම් මෙම තරගයේ තරග කාණ්ඩ තුනෙන් කාණ්ඩ එකක් සඳහා හෝ දෙකක් සඳහා හෝ කාණ්ඩ තුන සඳහා ම හෝ ඉදිරිපත් කළ හැකිය.	තේවළ නිර්මාණ විය යුතු යි. නිර්මාණය අනිවාර්යයෙන්ම ස්ව නිර්මාණයක් විය යුතුයි.
මෙම නිර්මාණ තම මව් භාෂාවෙන් හෝ ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් ඉදිරිපත් කළ යුතුය.	- අදාළ නොවේ -	මෙම නිර්මාණ තම මව් භාෂාවෙන් හෝ ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් ඉදිරිපත් කළ යුතුය.
ඉදිරිපත් කරනු ලබන නිර්මාණ තේමාවට අදාළ විය යුතු අතර දෙනු ලබන පණිවිඩය පාසල් පද්ධතියට සුභවාදී අර්ථවත් නිර්මාණයක් විය යුතුය.	- අදාළ නොවේ -	ඉදිරිපත් කරනු ලබන නිර්මාණ තේමාවට අදාළ විය යුතු අතර දෙනු ලබන පණිවිඩය පාසල් පද්ධතියට සුභවාදී අර්ථවත් නිර්මාණයක් විය යුතුය.
නිර්මාණ එකක් පමණක් ඉදිරිපත් කළ යුතුය.	- අදාළ නොවේ -	නිර්මාණ එකක් පමණක් ඉදිරිපත් කළ යුතුය.

- අදාළ නොවේ -	C/C++ හෝ C# හෝ VB. NET, හෝ Java පිළිබඳව මූලික අවබෝධයක් තිබිය යුතු ය.	- අදාළ නොවේ -
- අදාළ නොවේ -	පැය දෙකක් තුළ ගැටලු කිහිපයකට පිළිතුරු සැපයිය යුතු ය.	- අදාළ නොවේ -
තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම හා නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම C) හි දී ඇති උපදෙස් අනුව සිදු කළ යුතු ය.	තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම C) හි දී ඇති උපදෙස් අනුව සිදු කළ යුතු ය.	තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම හා නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම C) හි දී ඇති උපදෙස් අනුව සිදු කළ යුතු ය.
නිර්මාණය ඒ ඒ තරග ධාවනය සඳහා අදාළ විය යුතු උපදෙස් අනුව සම්පූර්ණ කළ යුතු යි. අවසාන නිර්මාණය මෘදු පිටපත් දෙකක් මගින් ඉදිරිපත් කළ යුතුය. (සංයුක්ත තැටි දෙකක්) නිර්මාණය සමග එම නිර්මාණය ධාවනය කිරීම සඳහා අවශ්‍ය පියවර, උපදෙස් සටහනක් මගින් අප වෙත ලබා දිය යුතුයි. නිර්මාණය ධාවනය කිරීම සඳහා යොදා ගත යුතු සියලුම මෘදුකාංග උපදෙස් සටහනේ සඳහන් කළ යුතු අතර විශේෂ මෘදුකාංග වෙතොත් ඒවා ලබා දිය යුතු ය.	තරගකරුවන් විසින් ඔවුන් සපයනු ලබන පිළිතුරට අදාළව මෘදු ආරක්ෂිත (Back Ups) පිටපත් තබා ගත යුතු යි	නිර්මාණය ඒ ඒ තරග ධාවනය සඳහා අදාළ විය යුතු උපදෙස් අනුව සම්පූර්ණ කළ යුතු යි. නිර්මාණය ධාවනය කිරීම සඳහා යොදා ගත යුතු සියලුම මෘදුකාංග උපදෙස් සටහනේ සඳහන් කළ යුතු අතර විශේෂ මෘදුකාංග වෙතොත් ඒවා ලබා දිය යුතු ය. අවසාන නිර්මාණය මෘදු පිටපත් දෙකක් මගින් ඉදිරිපත් කළ යුතුය. (සංයුක්ත තැටි දෙකක්) නිර්මාණය සමග එම නිර්මාණය ධාවනය කිරීම සඳහා අවශ්‍ය පියවර, උපදෙස් සටහනක් මගින් ලබා දිය යුතුයි.
- අදාළ නොවේ -	තරගකරුවන්ට ආහාර, ජලය, පොත්පත් හෝ කිසිදු ඉලෙක්ට්‍රොනික උපකරණයක් හෝ භාවිතයට ඉඩ දෙනු නොලැබේ. කටු සටහන් සඳහා කඩදාසි ලබා දෙනු ලැබේ	- අදාළ නොවේ -
වැඩි විස්තර සඳහා ලේකම් , SLASI, නො.51, සර් මාර්කස් ප්‍රනාන්දු මාවත, කොළඹ 07. දු.ක. – 011 2665261, 011 4713822 ෆැක්ස් - 011 4713821 **email:** slasi@infotel.lk **Web site:** www.slasi.com	*වැඩි විස්තර සඳහා* ශ්‍රී ලංකා පරිගණක සමාජය_(CSSL), නො: .275/75, මහාචාර්ය ස්ටැන්ලි විජේසුන්දර මාවත, කොළඹ 07. දු.ක. - 0112 592762 ෆැක්ස් - 0112 508009 **email:** info@cssl.lk **Web site:** www.cssl.lk	*වැඩි විස්තර සඳහා* අධ්‍යක්ෂ, තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව, අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය, ඉසුරුපාය, බත්තරමුල්ල. දු.ක. – 011 2785821 ෆැක්ස් - 011 2785821 **email:** ictchamps@gmail.com **Web site:** www.schoolnet.lk
විනිශ්චය මණ්ඩලයේ තීරණය අවසාන තීරණය වේ.		

C) <u>සියලුම තරග සඳහා ලියාපදිංචි වීම සහ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම</u>

<table>
<tr><td colspan="2">(C.1) <u>තරුණ පරිගණක විද්‍යාඥයින්ගේ තරගාවලිය (YCS) - ශ්‍රී ලංකා මෘදුකාංග නිපැයුම්කරුවන්ගේ සංගමය (SLASI) මගින් පවත්වනු ලබන තරගාවලිය</u></td></tr>
<tr><td>තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම</td><td>නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම</td></tr>
<tr><td>සෑම වර්ෂයකම එම වර්ෂයේ ජූලි මස 17 හෝ එදිනට ප්‍රථම ලැබෙන සේ ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා අදාළ වන "REGISTRATION – YCS (Group 1)" ෆෝරමය හෝ "REGISTRATION – YCS (Group 2)" ෆෝරමය සම්පූර්ණ කර විදුහල්පතිගේ නිර්දේශය සහිතව ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් පහත (D) හි සඳහන් ලිපිනයට එවිය යුතුය</td><td>සෑම වර්ෂයකම එම වර්ෂයේ අගෝස්තු මස 30 හෝ එදිනට ප්‍රථම ලැබෙන සේ සම්පූර්ණ කරන ලද නිර්මාණ සංයුක්ත තැටිවලට පමණක් අඩංගු කරන ලද මෘදු පිටපත් දෙකක් සමග ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා අදාළ වන "ENTRY SUBMISISON FORM –YCS (Group 1)" නැමැති අයදුම්පත්‍රය හෝ "ENTRY SUBMISISON FORM –YCS (Group 2)" අයදුම්පත්‍රය සම්පූර්ණ කර විදුහල්පතිගේ නිර්දේශය සහිතව ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් පහත (D) හි සඳහන් ලිපිනයට එවිය යුතුය.</td></tr>
<tr><td colspan="2">ඔබ විසින් එවනු ලබන ලියුම් කවරයෙහි වම් පස ඉහළ කෙළවර YCS (Group 1) හෝ YCS (Group 2) ලෙස ඔබට අදාළ තරග කාණ්ඩය සහ පළාත සඳහන් කර එවිය යුතු ය.</td></tr>
<tr><td colspan="2">(C.2) <u>ජාතික මට්ටමේ පාසල් මෘදුකාංග තරගාවලිය (NSSC) - ශ්‍රී ලංකා පරිගණක සමාජය (CSSL) මගින් පවත්වනු ලබන තරගාවලිය</u></td></tr>
<tr><td>තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම</td><td>නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම</td></tr>
<tr><td>සෑම වර්ෂයකම එම වර්ෂයේ ජූලි මස 17 හෝ එදිනට ප්‍රථම ලැබෙන සේ ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා අදාළ වන "REGISTRATION – CSSL (Group 1)" ෆෝරමය හෝ "REGISTRATION – CSSL (Group 2)" ෆෝරමය හෝ "REGISTRATION – CSSL (Group 3)" ෆෝරමය හෝ සම්පූර්ණ කර විදුහල්පතිගේ නිර්දේශය සහිතව ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් පහත (D) හි සඳහන් ලිපිනයට එවිය යුතුය.</td><td>- අදාළ නොවේ -</td></tr>
</table>

ඔබ විසින් එවනු ලබන ලියුම් කවරයෙහි වම් පස ඉහළ කෙළවර **CSSL (Group 1)** හෝ **CSSL (Group 2)** හෝ **CSSL (Group 3)** ලෙස ඔබට අදාළ තරග කාණ්ඩය සහ පාසල සඳහන් කර ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් පහත (D) හි සඳහන් ලිපිනයට එවිය යුතුය.	- අදාළ නොවේ -

(C.3) <u>ගුරුවරුන් හා ගුරු සිසුන් සඳහා වන "නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු" තරගාවලිය - අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය මගින් මෙහෙයවනු ලබන තරගාවලිය</u>

තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම	නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම
සෑම වර්ෂයකම එම වර්ෂයේ ජූලි මස 17 හෝ එදිනට ප්‍රථම ලැබෙන සේ ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා අදාළ වන **"REGISTRATION – TEACHERS (T)"** ෆෝරමය හෝ **"REGISTRATION – TEACHERS (T/T)"** ෆෝරමය සම්පූර්ණ කර විදුහල්පතිගේ නිර්දේශය හෝ පීඨාධිපතිගේ නිර්දේශය සහිතව ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් පහත (D) හි සඳහන් ලිපිනයට එවිය යුතුය.	සෑම වර්ෂයකම එම වර්ෂයේ අගෝස්තු මස 30 හෝ එදිනට ප්‍රථම ලැබෙන සේ සම්පූර්ණ කරන ලද නිර්මාණ සංයුක්ත තැටිවලට පමණක් අඩංගු කරන ලද මෘදු පිටපත් දෙකක් සමග ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා අදාළ වන **"ENTRY SUBMISISON FORM - TEACHERS (T)"** අයදුම්පත්‍රය හෝ **"ENTRY SUBMISISON FORM - TEACHERS (T/T)"** නාමැති අයදුම්පත්‍රය සම්පූර්ණ කර විදුහල්පතිගේ හෝ පීඨාධිපතිගේ නිර්දේශය සහිතව ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් පහත (D) හි සඳහන් ලිපිනයට එවිය යුතුය.

ඔබ විසින් එවනු ලබන ලියුම් කවරයෙහි වම් පස ඉහළ කෙළවර **TEACHERS (T)** හෝ **TEACHERS (T/T)** හෝ ලෙස ඔබට අදාළ තරග කාණ්ඩය සහ පළාත සඳහන් කර එවිය යුතු ය.

D) **සියළුම තරග සඳහා ලියාපදිංචි වීම සහ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම සඳහා භාවිත කළ යුතු ලිපිනය**

අධ්‍යක්ෂ,
තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව,
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය,
"ඉසුරුපාය"
බත්තරමුල්ල.

E) පොදු කරුණු

මෙම තරගය සෑම වර්ෂයක දීම පවත්වනු ලබන අතර පහත සඳහන් දින වකවානු අනුව සෑම වර්ෂයකදීම තරගය ක්‍රියාත්මක වේ.

1. පාසල් දැනුවත් කිරීම - සෑම වසරකම ජුනි මස දක්වා
2. තරග ඇගයීම - ශ්‍රී ලංකා පරිගණක සමාජය (CSSL) මගින් පවත්වනු ලබන ජාතික මට්ටමේ පාසල් මෘදුකාංග (NSSC) තරගාවලිය ඇගයීම ශ්‍රී ලංකා පරිගණක සමාජය මගින් ද, ශ්‍රී ලංකා මෘදුකාංග නිපැයුම්කරුවන්ගේ සංගමය මගින් පවත්වනු ලබන තරුණ පරිගණක විද්‍යාඥයින්ගේ තරගාවලිය (YCS) හා අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය මගින් මෙහෙයවනු ලබන ගුරුවරුන් හා ගුරු ශිෂ්‍යයින් සඳහා වන නිර්මාණාත්මක තරගය ඇගයීම කොළඹ විශ්ව විද්‍යාලයීය පරිගණක අධ්‍යනාංශය මගින් ද , සිදු කරනු ලබයි.
3. ජාතික මට්ටමේ වටයට පෙර පළාත් මට්ටමේ සහතික ප්‍රදානයන් පැවැත්වේ.
4. ජාතික මට්ටමේ සහතික ප්‍රදානය සෑම වසරකම ඔක්තෝම්බර් මස තුළ දී පැවැත්වීමට නියමිතය.

මෙම තරග සඳහා ගුරුවරුන්, ගුරු සිසුන් හා ශිෂ්‍යයින් සහභාගී කරවීමට අවශ්‍ය කටයුතු සිදු කරන ලෙස කාරුණික ව දන්වමි.

එම්. එම්. එන්. ඩී. බණ්ඩාර
ලේකම්
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය
ඉසුරුපාය
බත්තරමුල්ල