උපදෙස් සංග්‍රහය

"ජාතික මට්ටමේ පාසල් තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශූරයෝ " තරගාවලිය

අංක 10/2020 දරන චක්‍රලේඛයේ විධිධාන යටතේ ක්‍රියාත්මක කරනු ලැබේ.

ඇමුණුම 01

(A) ජාතික මට්ටමේ පාසල් මෘදුකාංග තරගාවලිය (NSSC) - ශ්‍රී ලංකා පරිගණක සංගමය (CSSL) මගින් පවත්වනු ලබන මාර්ගගත (Online) තරගාවලිය

(A.1) තරග කාණ්ඩය

මෙම තරගය වයස් කාණ්ඩ දෙකකින් යුතුව පහත පරිදි පැවැත්වේ.

1. පළමු කාණ්ඩය (Group 1) - 6-11 ශ්‍රේණිය (වයස අවුරුදු 10 - 16)
2. දෙවන කාණ්ඩය (Group 2) - 12-13 ශ්‍රේණිය (වයස අවුරුදු 17 - 19)

(A.2) මෙම තරගාවලියේ ස්වභාවය

(A.2.1) මූලික වටයේ තරගය

I. මෙය මාර්ගගත (Online) ලෙස පැවැත්වෙන තරගයක් වේ. මෙය පළාත් හෝ කලාප මට්ටමින් පවත්වනු ලබයි. (පරිගණක භාෂා පිළිබඳ මූලික දැනුම පරීක්ෂා කරනු ලබයි).

II. කලාප මට්ටමේ Online තරග පැවැත්වීමේ කටයුතු සිදු කිරීම කලාපයේ තොරතුරු තාක්ෂණ විෂය භාර සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ/ නියෝජ්‍ය අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ විසින් සිදු කළ යුතු වේ.

III. එසේ වුවද ලැබෙන අයදුම්පත් ප්‍රමාණය සීමා සහිත බව පෙනී යන්නේ නම් පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂගේ අනුමැතිය ඇතිව පළාත් මට්ටමින් සිදු කළ හැකි අතර එම කටයුතු සිදු කිරීම පළාතේ තොරතුරු තාක්ෂණ විෂය භාර සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ/ නියෝජ්‍ය අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ විසින් සිදු කළ යුතුය.

(A.2.2) අවසන් තරගය

I. උක්ත A.2.1 හි සඳහන් තරගයෙන් නියමිත අවම ලකුණු සීමාව ඉක්මවූ සිසුන් සඳහා අවසන් තරගය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාවේ මෙහෙයවීමෙන් කොළඹ දී පවත්වනු ලැබේ

II. මෙය මාර්ගගත (Online) ලෙස පැවැත්වෙන තරගයක් වේ. පරිගණක වැඩසටහන් ගොඩ නැංවීමට තරගකරුවන්ට සිදුවන අතර ඇගයීම ද මාර්ගගතවම (Online) සිදු කරනු ලබයි. (තරගකරුවන් විසින් මාර්ගගත (Online) තරගයේදී ඔවුන් සපයනු ලබන පිළිතුරට අදාළව මෘදු ආරක්ෂිත (Backups) පිටපත් තබා ගත යුතුය.)

(A.3) තරග කොන්දේසි

I. තරගයේ තරග කාණ්ඩ දෙකෙන් එක් කාණ්ඩයක් සඳහා හෝ කාණ්ඩ දෙක සඳහාම හෝ ඉදිරිපත් කළ හැකි අතර එක් පාසලකින් මෙම තරගය සඳහා ඉදිරිපත් කළ හැක්කේ උපරිම සිසුන් 10 ක් පමණි.

II. තරගය සඳහා අයදුම් කිරීමට C/C++ හෝ C# හෝ Java පිළිබඳ මූලික අවබෝධයක් තිබිය යුතුය.

තරගයට සම්බන්ධ වැඩි විස්තර සඳහා

සභාපති,
ශ්‍රී ලංකා පරිගණක සංගමය (CSSL),
275/75, මහාචාර්ය ස්ටැන්ලි විජේසුන්දර මාවත,
කොළඹ 07.

දුරකථනය 011-2592762/ 0114713290
ෆැක්ස් 011-2508009

E-mail - info@cssl.lk/ admin.exec@cssl.lk
Web site - www.cssl.lk

(A.4) තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම හා අයදුම් කළ හැකි ආකාරය

I. එම වර්ෂයේ මැයි මස 30 වන දිනට ප්‍රථම ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා වන මාර්ගගත (Online) පෝරමය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ වෙබ් අඩවිය වන (www.moe.gov.lk) වෙත පිවිස සම්පූර්ණ කළ යුතුය. මාර්ගගත (Online) ක්‍රමයට අයදුම් කරන්නන් විසින් තරගය සඳහා ඉදිරිපත් වන අවස්ථාවේ දී පාසලේ විදුහල්පති විසින් සහතික කරන ලද පෝරමය ලිඛිතව ලබා දිය යුතුය. මෙම පෝරමය ද (www.moe.gov.lk) යන වෙබ් අඩවියෙන් ලබා ගත හැක.

හෝ

II. එම වර්ෂයේ මැයි මස 30 වන දිනට ප්‍රථම ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා අදාළ වන "REGISTRATION - CSSL" පෝරමය සම්පූර්ණ කර විදුහල්පතිගේ නිර්දේශය සහිතව ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් පහත සඳහන් ලිපිනයට එවිය යුතුය.

ඔබ විසින් එවනු ලබන ලියුම් කවරයෙහි වම් පස ඉහල කෙළවරෙහි "Registration – CSSL" ලෙස සඳහන් කළ යුතුය.

තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීමට සහ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීමට භාවිත කළ යුතු ලිපිනය

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

ඇමුණුම 02

(B) තරුණ පරිගණක විද්‍යාඥයින්ගේ තරගාවලිය (YCS) - ශ්‍රී ලංකා තොරතුරු තාක්ෂණ කර්මාන්ත මණ්ඩලය (FITIS) මගින් ක්‍රියාත්මක කරනු ලබන තරගාවලිය

(B.1) තරග කාණ්ඩය

මෙම තරගය ක්ෂේත්‍ර 2ක් යටතේ වයස් කාණ්ඩ 3 කට පහත පරිදි පැවැත් වේ.

අංකය	ක්ෂේත්‍රය	වයස් කාණ්ඩය
01	• මූලික දෘඩාංග අන්තර්ජාලයට සම්බන්ධ කිරීමේ IOT (Internet of Things) නිර්මාණ • කෘතිම බුද්ධි ආශ්‍රිත (Artificial Intelligence) නිර්මාණ • රොබෝ තාක්ෂණික (Robotics) නිර්මාණ • සමූහ දත්ත විශ්ලේෂණ (Big Data Analytics) ආශ්‍රිත නිර්මාණ	කනිෂ්ඨ 1 අංශය 6-8 ශ්‍රේණි (වයස අවුරුදු 10-13)
		කනිෂ්ඨ 2 අංශය 9-11 ශ්‍රේණි (වයස අවුරුදු 14-16)
		ජ්‍යෙෂ්ඨ අංශය 12-13 ශ්‍රේණි (වයස අවුරුදු 17-20)
02	• වෙබ් අඩවි (Websites) නිර්මාණය • ජංගම යෙදුම් (Mobile App) නිර්මාණය • පරිගණක යෙදුම් (Desktop App) නිර්මාණය • පරිගණක ක්‍රීඩා වැඩසටහන් (Computer Game Application) නිර්මාණය	කනිෂ්ඨ 1 අංශය 6-8 ශ්‍රේණි (වයස අවුරුදු 10-13)
		කනිෂ්ඨ 2 අංශය 9-11 ශ්‍රේණි (වයස අවුරුදු 14-16)
		ජ්‍යෙෂ්ඨ අංශය 12-13 ශ්‍රේණි (වයස අවුරුදු 17-20)

(B.2) තරග කොන්දේසි

I. කේවල නිර්මාණයක් හෝ කණ්ඩායම් නිර්මාණයක් විය යුතුයි. නිර්මාණය අත්‍යාවශ්‍යයෙන්ම ස්ව නිර්මාණයක් විය යුතුය (කණ්ඩායමක සිටිය හැකි උපරිම සිසුන් ගණන 3කි).

II. මෙම නිර්මාණ සිංහලෙන්/ දෙමළෙන් හෝ ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් ඉදිරිපත් කළ යුතුය.

III. ඉදිරිපත් කරනු ලබන නිර්මාණ තේමාවට අදාළ විය යුතු අතර දෙනු ලබන පණිවිඩය පාසල් පද්ධතියට හෝ අන්තර් ජාතික මට්ටමින් භාවිතා කළ හැකි සුබවාදී අර්ථවත් නිර්මාණයක් විය යුතුය.

IV. එක් නිර්මාණයක් පමණක් ඉදිරිපත් කළ යුතුය.

V. තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම හා නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම B.3 හි දී ඇති උපදෙස් අනුව සිදු කළ යුතුය.

VI. ඒ ඒ තරගයට අදාළ උපදෙස් අනුව සම්පූර්ණ කරන ලද අවසාන නිර්මාණය මෘදු පිටපත් දෙකක් මගින් ඉදිරිපත් කළ යුතුය. (සංයුක්ත තැටි දෙකක්) නිර්මාණය සමඟ එම නිර්මාණය ධාවනය කිරීම සඳහා අවශ්‍ය පියවර උපදෙස් සටහනක් මගින් අප වෙත ලබාදිය යුතුයි. නිර්මාණ ධාවනය කිරීම සඳහා යොදා ගත යුතු සියලුම මෘදුකාංග උපදෙස් සටහනේ සඳහන් කළ යුතු අතර විශේෂ මෘදුකාංග වෙතොත් (Service Pack/Drivers/Correct Software Versions, etc...) සංයුක්ත තැටියක ඇතුලත් කළ යුතුය. දෘඩාංග හා මෘදුකාංග සම්බන්ධිත නිර්මාණ වීඩියෝගත කර සියලු විස්තර සමඟ ඇතුලත් කළ යුතුය.

VII. සියලුම ව්‍යාපෘති පහත සඳහන් කරුණු අනුව විමසා බලනු ලැබේ.

- ඒකීය බව
- සංකල්ප ඉදිරිපත් කිරීම
- ක්‍රියාකාරීත්වය සහ ලක්ෂණ
- ගුණාත්මක බව
- ඉදිරිපත් කිරීම

වැඩි විස්තර සඳහා

කළමනාකරු
ශ්‍රී ලංකා තොරතුරු තාක්ෂණ කර්මාන්ත මණ්ඩලය
4 මහල, නො 344,
ගාලු පාර,
කොළඹ 03.

දු.ක. - 011-2577103
E-mail - arshani@fitis.lk
Web site - www.fitis.lk

(B.3) ලියාපදිංචි වීම සහ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම

තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම	**නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම**
1. එම වර්ෂයේ මැයි මස 30 වන දිනට ප්‍රථම ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා වන මාර්ගගත (Online) පෝරමය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ වෙබ් අඩවිය වන (www.moe.gov.lk) වෙත පිවිස සම්පූර්ණ කළ යුතුය. මාර්ගගත (Online) ක්‍රමයට අයදුම් කරන්නන් විසින් තරගය සඳහා ඉදිරිපත් වන අවස්ථාවේදී පාසලේ විදුහල්පති විසින් සහතික කරන ලද පෝරමය ලිඛිතව ලබා දිය යුතුය. මෙම පෝරමය ද (www.moe.gov.lk) යන වෙබ් අඩවියෙන් ලබා ගත හැක. **හෝ** 2. එම වර්ෂයේ මැයි මස 30 හෝ එදිනට ප්‍රථම ලැබෙන සේ ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා අදාළ වන "REGISTRATION-YCS (Field1)" පෝරමය **හෝ** "REGISTRATION-YCS (Field 2) පෝරමය සම්පූර්ණ කර විදුහල්පතිගේ නිර්දේශය සහිතව ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් පහත සඳහන් ලිපිනයට යොමු කළ යුතුය.	එම වර්ෂයේ ජූනි මස 30 හෝ එදිනට ප්‍රථම ලැබෙන සේ සම්පූර්ණ කරන ලද නිර්මාණ සංයුක්ත තැටිවල පමණක් අඩංගු කරන ලද මෘදු පිටපත් 2ක් සමග ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා අදාළ වන "ENTRY SUBMISION FORM– YCS(Field1)" අයදුම්පත්‍රය හෝ "ENTRY SUBMISION FORM–YCS Field(2)" නැමති අයදුම්පත්‍රය සම්පූර්ණ කර විදුහල්පතිගේ නිර්දේශය සහිතව ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් පහත සඳහන් ලිපිනයට යොමු කළ යුතුය.
ඔබ විසින් එවනු ලබන ලියුම් කවරයෙහි වම් පස ඉහල කෙළවර YCS (Field 1) හෝ YCS (Field 2), ලෙස ඔබට අදාළ තරග කාණ්ඩය සහ පළාත සඳහන් කළ යුතුය.	

තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීමට සහ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීමට භාවිත කළ යුතු ලිපිනය

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

ඇමුණුම 03

(C) ගුරුවරුන් හා ගුරු සිසුන් සඳහා වන "නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු" තරගාවලිය - අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය මඟින් ක්‍රියාත්මක කරනු ලබන තරගාවලිය

මෙම තරගය සඳහා රජයේ පාසල් සහ රජයේ අනුමත පෞද්ගලික පාසල්වල සේවය කරනු ලබන ගුරුභවතුන්ට හා විද්‍යාපීඨ ගුරු සිසුන්ට අයදුම් කළ හැකිය.

(C.1) ගුරුවරුන් සඳහා වන "නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු" තරගය

කාණ්ඩය	නිර්මාණ ඉදිරිපත් කළ හැකි ක්ෂේත්‍රයන්
විවෘත	• මූලික දෘඩාංග අන්තර්ජාලයට සම්බන්ධ කිරීමේ IOT (Internet of Things) නිර්මාණ • කෘතිම බුද්ධි ආශ්‍රිත (Artificial Intelligence) නිර්මාණ • රොබෝ තාක්ෂණික (Robotics) නිර්මාණ • වෙබ් අඩවි (Websites) නිර්මාණය • ජංගම යෙදුම් (Mobile App) නිර්මාණය • පරිගණක යෙදුම් (Desktop App) නිර්මාණය

(C.2) විද්‍යාපීඨ ගුරු සිසුන් සඳහා වන "නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු" තරගය

කාණ්ඩය	නිර්මාණ ඉදිරිපත් කළ හැකි ක්ෂේත්‍රයන්
විවෘත	• මූලික දෘඩාංග අන්තර්ජාලයට සම්බන්ධ කිරීමේ IOT (Internet of Things) නිර්මාණ • කෘතිම බුද්ධි ආශ්‍රිත (Artificial Intelligence) නිර්මාණ • රොබෝ තාක්ෂණික (Robotics) නිර්මාණ • වෙබ් අඩවි (Websites) නිර්මාණය • ජංගම යෙදුම් (Mobile App) නිර්මාණය • පරිගණක යෙදුම් (Desktop App) නිර්මාණය

(C.3) තරග කොන්දේසි

I. කේවල නිර්මාණයක් විය යුතුයි. නිර්මාණය අනිවාර්යයෙන්ම ස්ව නිර්මාණයක් විය යුතුය.

II. මෙම නිර්මාණ සිංහල/ දෙමළ හෝ ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් ඉදිරිපත් කළ යුතුය.

III. ඉදිරිපත් කරනු ලබන නිර්මාණ තේමාවට අදාළ විය යුතු අතර දෙනු ලබන පණිවිඩය පාසල් පද්ධතියට සුබවාදී අර්ථවත් නිර්මාණයක් විය යුතුය.

IV. නිර්මාණ එකක් පමණක් ඉදිරිපත් කළ යුතුය.

V. තරගය සඳහා ලියාපදිංචිවීම හා නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම පහත දී ඇති උපදෙස් අනුව සිදු කළ යුතුය.

VI. ඒ ඒ තරගයට අදාළ උපදෙස් අනුව සම්පූර්ණ කරන ලද නිර්මාණය ධාවනය කිරීම සඳහා යොදාගත යුතු සියලුම මෘදුකාංග උපදෙස් සටහනක් මගින් ඉදිරිපත් කළ යුතු අතර විශේෂ මෘදුකාංග වෙතොත් ඒවා ලබා දිය යුතුය. අවසාන නිර්මාණය මෘදු පිටපත් දෙකක් (සංයුක්ත තැටි දෙකක්) මගින් ඉදිරිපත් කළ යුතුය. දෘඩාංග හා මෘදුකාංග සම්බන්ධිත නිර්මාණ වීඩියෝගත කර සියලු විස්තර සමඟ ඇතුලත් කළ යුතුය.

වැඩි විස්තර සඳහා

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

දු.ක. - 011-2785821 E-mail – ictchamps.2020@moe.gov.lk
ෆැක්ස් - 011-2785821 Web site – www.moe.gov.lk

(C.4) ලියාපදිංචි වීම සහ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම

තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම	**නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම**
1. එම වර්ෂයේ මැයි මස 30 වන දිනට ප්‍රථම ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා වන මාර්ගගත (Online) පෝරමය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ වෙබ් අඩවිය වන (www.moe.gov.lk) වෙත පිවිස සම්පුර්ණ කළ යුතුය. මාර්ගත (Online) ක්‍රමයට අයදුම් කරන්නන් විසින් තරගය සඳහා ඉදිරිපත් වන අවස්ථාවේදී පාසලේ විදුහල්පති/ විද්‍යා පීඨ විසින් සහතික කරන ලද පෝරමය ලිඛිතව ලබා දිය යුතුය. මෙම පෝරමය ද (www.moe.gov.lk) යන වෙබ් අඩවියෙන් ලබා ගත හැක. හෝ 2. එම වර්ෂයේ මැයි මස 30 හෝ එදිනට ප්‍රථම ලැබෙන සේ ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා අදාළ වන "REGISTRATION-TEACHERS (T)" පෝරමය හෝ "REGISTRATION- TEACHERS (T/T) නිර්දේශය සහිතව ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් පහත සඳහන් ලිපිනයට යොමු කළ යුතුය.	එම වර්ෂයේ ජුනි මස 30 හෝ එදිනට ප්‍රථම ලැබෙන සේ සම්පූර්ණ කරන ලද නිර්මාණ සංයුක්ත තැටිවල පමණක් අඩංගු කරන ලද මෘදු පිටපත් 2ක් සමග විදුහල්පතිගේ හෝ පීඨාධිපතිගේ නිර්දේශය සහිතව සම්පූර්ණ කරන ලද "ENTRY SUBMISION FORM–TEACHERS (T)" අයදුම්පත්‍රය හෝ "ENTRY SUBMISION FORM–TEACHERS (T/T)" අයදුම්පත්‍රය සම්පූර්ණ කර ලියාපදිංචි තැපැලෙන් පහත සඳහන් ලිපිනයට යොමු කළ යුතුය.
ඔබ විසින් එවනු ලබන ලියුම් කවරයෙහි වම් පස ඉහල කෙළවර **TEACHERS (T)** හෝ **TEACHERS (T/T)** ලෙස ඔබට අදාළ තරග කාණ්ඩය සහ පළාත සඳහන් කළ යුතුය.	

තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීමට සහ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීමට භාවිත කළ යුතු ලිපිනය

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

(D) පොදු කරුණු

I. පාසල් දැනුවත් කිරීම - සෑම වසරකම ජුනි මස දක්වා ඇමුණුම 01, 02 හා 03 මගින් දක්වා ඇති සියලුම තරගවලට අදාළව ලියාපදිංචි වීම සහ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම දක්වා ඇති අවසාන දිනයට හෝ එදිනට ප්‍රථම සිදු කළ යුතුය.

II. එසේ නියමිත දිනට නොලැබෙන අයදුම්පත්‍ර හා නිර්මාණ ප්‍රතික්ෂේප කරනු ලැබේ. තරග ඇගයීම - ඉහත සඳහන් තරග සියල්ලම ඇගයීම කොළඹ විශ්ව විද්‍යාලයීය පරිගණක අධ්‍යයනාංශය මගින් සිදු කරනු ලබයි. (විනිශ්චය මණ්ඩලයේ තීරණය අවසන් තීරණය වේ.) ජාතික මට්ටමේ සහතික ප්‍රදානය සිදු කරන දිනය සම්බන්ධයෙන් ඒ ඒ වර්ෂයේදී දැනුම් දීමට නියමිතය.

III. 10/2020අංක දරන චක්‍රලේඛයේ 04 වගන්තිය කෙරෙහි ද ඔබේ අවධානය යොමු කළ යුතු අතර මෙම තරගය සඳහා ගුරුභවතුන් ගුරු ශිෂ්‍යයන් හා ශිෂ්‍යයින් සහභාගී කරවීමට අවශ්‍ය කටයුතු සිදු කරන ලෙස කාරුණිකව දන්වමි.