උපදෙස් සංග්‍රහය

‘ජාතික මට්ටමේ පාසල් තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශූරයෝ ’ තරගාවලිය

2020.02.19 දිනැති හා අංක 10/2020 දරන චක්‍රලේඛයේ විධිවිධාන 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 යුතු ව පහත පරිදි පැවැත්වේ.

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

(A.2) තරගාවලියේ ස්වභාවය

(A.2.1) මූලික වටයේ තරග

I. මෙය පරිගණක භාෂා පිළිබඳ මූලික දැනුම පරීක්ෂා කරනු ලබන මාර්ගගත (Online) ලෙස පැවැත්වෙන තරගයකි. මෙම තරගය කලාප/ පළාත් මට්ටමින් පවත්වනු ලබයි.

II. කලාප මට්ටමේ මාර්ගගත (Online) තරග පැවැත්වීමේ කටයුතු සිදු කිරීම කලාපයේ තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ විෂය භාර නියෝජ්‍ය අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ/ සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂගේ වගකීමකි. කලාප මට්ටමේ තරගවලින් නියමිත අවම ලකුණු සීමාව ඉක්ම වූ සිසුන් සඳහා පළාත් මට්ටමින් තරගය පැවැත්වෙන අතර එය පළාතේ තොරතුරු තාක්ෂණ විෂය භාර නියෝජ්‍ය අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ/ සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ විසින් සිදු කළ යුතු ය.

III. එසේ වුව ද ලැබෙන අයදුම්පත් ප්‍රමාණය සීමාසහිත බව පෙනී යන්නේ නම් පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂගේ අනුමැතිය සහිත ව කලාප මට්ටමින් තරග නොපවත්වා පළාත් මට්ටමින් පමණක් තරගය පැවැත්වීම සිදු කළ හැකි ය.

(A.2.2) අවසන් තරගය

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

II. මෙය මාර්ගගත (Online) ලෙස පැවැත්වෙන තරගයකි. පරිගණක වැඩසටහන් ගොඩ නැංවීමට තරගකරුවන්ට සිදුවන අතර ඇගයීම ද මාර්ගගත ව ම (Online) සිදු කරනු ලබයි. [තරගකරුවන් විසින් මාර්ගගත (Online) තරගයේ දී ඔවුන් සපයනු ලබන පිළිතුරට අදාළ ව මෘදු ආරක්ෂිත (Backups) පිටපත් තබා ගත යුතු ය.]

(A.3) තරග කොන්දේසි

1. තරගය සඳහා අයදුම් කිරීමට C/C++ හෝ C# හෝ Java පිළිබඳ මූලික අවබෝධයක් තිබිය යුතු ය.

ජාතික මට්ටමේ පාසල් මෘදුකාංග තරගාවලිය (NSSC) පිළිබඳ වැඩිදුර විමසීම් සඳහා

සභාපති,
ශ්‍රී ලංකා පරිගණක සංගමය (CSSL),
275/75, මහාචාර්ය ස්ටැන්ලි විජේසුන්දර මාවත,
කොළඹ 07.
දුරකථන - 011-2592762/ 0114713290
ෆැක්ස් - 011-2508009
E-mail - info@cssl.lk/ admin.exec@cssl.lk
Web site - www.cssl.lk

අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ,
තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව,
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය,
'ඉසුරුපාය',
බත්තරමුල්ල.
දුරකථන - 011-2785821
ෆැක්ස් - 011-2785821
E-mail- ictchamps.2022@moe.gov.lk
Web site - www.moe.gov.lk

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

- අදාළ වර්ෂයේ ජුනි මස 15 වන දින හෝ එදිනට ප්‍රථම හෝ ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා වන මාර්ගගත (Online) අයදුම්පත අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ වෙබ් අඩවිය (www.moe.gov.lk)වෙත පිවිස සම්පූර්ණ කිරීම.

විදුහල්පති විසින් සහතික කරන ලද REGISTRATION- NSSC අයදුම්පත සම්පූර්ණ කර එහි පරිලෝකිතය (Scan Copy) අදාළ ස්ථානයේ උඩුගත (Upload) කර මුල් පිටපත ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාවට යොමු කළ යුතුය.

ලියුම් කවරයෙහි වම් පස ඉහළ කෙළවරෙහි 'Registration – NSSC' ලෙස සඳහන් කළ යුතු ය.

තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීමට භාවිත කළ යුතු ලිපිනය

අධ්‍යාපන 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 3ක් 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 බුද්ධිය 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 යෙදවුම් (Mobile App) නිර්මාණය • පරිගණක යෙදවුම් (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)
03	<u>විවෘත තරග අංශය</u> (ලබා දෙන ගැටලුවක්; තොරතුරු තාක්ෂණ දැනුම භාවිතයෙන් ගොඩ නගන නිර්මාණයක් ඇසුරෙන් විසඳීමට ඇති හැකියාව මැනීමේ අභියෝගාත්මක තරග අංශයකි.)	අදාළ වර්ෂයේ ඔක්තෝබර් මස 31 දිනට වයස අවුරුදු 16 ට නොඅඩු හා වයස අවුරුදු 21 ට නොවැඩි පාසල් සිසුන්

(B.2) තරග කොන්දේසි

I. තේවල නිර්මාණයක් හෝ කණ්ඩායම් නිර්මාණයක් හෝ ඉදිරිපත් කළ හැකි ය. නිර්මාණය අත්‍යවශ්‍යයෙන් ම ස්ව නිර්මාණයක් විය යුතු ය. (කණ්ඩායමක සිටිය හැකි උපරිම සිසුන් සංඛ්‍යාව 3කි).

II. මෙම නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම සිංහලෙන්/ දෙමළෙන් හෝ ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් හෝ කළ හැකි ය.

III. ඉදිරිපත් කරනු ලබන නිර්මාණ තේමාවට අදාළ විය යුතු අතර දෙනු ලබන පණිවුඩය පාසල් පද්ධතියට හෝ අන්තර් ජාතික මට්ටමින් හෝ භාවිත කළ හැකි සුබවාදී අර්ථවත් නිර්මාණයක් විය යුතු ය.

IV. එක් තරගකරුවකු/ කණ්ඩායමක් විසින් එක් නිර්මාණයක් පමණක් ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

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

VI. ඒ ඒ තරගයට අදාළ උපදෙස් අනුව සම්පූර්ණ කරන ලද අවසාන නිර්මාණය මෘදු පිටපත් දෙකක් (සංයුක්ත තැටි දෙකක්) මගින් ඉදිරිපත් කළ යුතු ය. නිර්මාණය සමඟ එම නිර්මාණය ධාවනය කිරීම සඳහා අවශ්‍ය පියවර, උපදෙස් සටහනක් මගින් ඉදිරිපත් කළ යුතු ය. නිර්මාණ ධාවනය කිරීම සඳහා යොදා ගත යුතු සියලු ම මෘදුකාංග උපදෙස් සටහනේ සඳහන් කළ යුතු අතර විශේෂ මෘදුකාංග වෙතොත් (Service Pack/Drivers/Correct Software Versions, etc...) සංයුක්ත තැටියක ඇතුළත් කර ඉදිරිපත් කළ යුතු ය. දෘඩාංග හා මෘදුකාංග සම්බන්ධ නිර්මාණ වීඩියෝගත කර සියලු තොරතුරු සහිත ව ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

VII. ව්‍යාපෘති විනිශ්චය කිරීම පහත සඳහන් කරුණු මත පදනම් ව සිදු කරනු ලැබේ.

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

තරුණ පරිගණක විද්‍යාඥයින්ගේ තරගාවලිය පිළිබඳ වැඩිදුර විමසීම් සඳහා

කළමනාකරු,
ශ්‍රී ලංකා තොරතුරු තාක්ෂණ කර්මාන්ත මණ්ඩලය,
4 මහල, නො 344,
ගාලු පාර,
කොළඹ 03.
දුරකථන - 011-2577103
E-mail - ycs@fitis.lk
Web site - www.ycs.lk / www.fitis.lk

අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ,
තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව,
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය,
'ඉසුරුපාය',
බත්තරමුල්ල.
දුරකථන - 011-2785821
ෆැක්ස් - 011-2785821
E-mail- ictchamps.2022@moe.gov.lk
Web site – www.moe.gov.lk

(B.3) ලියාපදිංචි වීම සහ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම

තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම	නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම
• අදාළ වර්ෂයේ ජුනි මස 15 වන දින හෝ එදිනට ප්‍රථම හෝ ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා වන මාර්ගගත (Online) අයදුම්පත්‍රය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ වෙබ් අඩවිය (www.moe.gov.lk) හෝ www.ycs.lk/ www.fitis.lk වෙබ් අඩවි වෙත පිවිස සම්පූර්ණ කිරීම. විදුහල්පති විසින් සහතික කරන ලද REGISTRATION- YCS අයදුම්පත සම්පූර්ණ කර එහි පරිලෝකිතය (Scan Copy) අදාළ ස්ථානයේ උඩුගත (Upload) කර මුල් පිටපත ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාවට යොමු කළ යුතුය. (ලියුම් කවරයෙහි වම් පස ඉහළ කෙළවරෙහි 'Registration – YCS' ලෙස සඳහන් කළ යුතු ය.)	අදාළ වර්ෂයේ අගෝස්තු මස 31 වන දින හෝ එදිනට ප්‍රථම හෝ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම සඳහා අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශ වෙබ් අඩවිය (www.moe.gov.lk) වෙත හෝ www.ycs.lk/ www.fitis.lk වෙබ් අඩවි පිවිස මාර්ගගත (Online) ක්‍රමයට උඩුගත (Upload) කිරීම සිදු කළ හැකි අතර ඒ සමඟ ම 'ENTRY SUBMISSION FORM –YCS' නමැති අයදුම්පත්‍රය ද විදුහල්පතිගේ නිර්දේශ සහිතව සම්පූර්ණ කර එහි පරිලෝකිත ((Scan Copy) අදාළ ස්ථානයේ උඩුගත (Upload) කිරීම. .

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

අධ්‍යාපන 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 ජාතික අධ්‍යාපන විද්‍යාපීඨවල ශික්ෂණ විද්‍යා ඩිප්ලෝමා පාඨමාලා හදාරන ගුරු සිසුන්ට අයදුම් කළ හැකි ය.

(C.1) ගුරුවරුන් සඳහා වන 'නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු' තරගය - **Teachers (T)**

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

(C.2) විද්‍යාපීඨ ගුරු සිසුන් සඳහා වන 'නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු' තරගය - **Teachers (T/T)**

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

(C.3) තරග කොන්දේසි

I. කේවල නිර්මාණයක් විය යුතු අතර අනිවාර්යෙන් ම ස්ව නිර්මාණයක් විය යුතු ය.

II. මෙම නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම සිංහල/ දෙමළ හෝ ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් හෝ කළ හැකි ය.

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

IV. එක් අයදුම්කරුවකු විසින් එක් නිර්මාණයක් පමණක් ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

V. තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම හා නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම පහත දී ඇති උපදෙස් අනුව සිදු කළ යුතු ය.

VI. ඒ ඒ තරගයට අදාළ උපදෙස් අනුව සම්පූර්ණ කරන ලද නිර්මාණය ධාවනය කිරීම සඳහා යොදාගත යුතු සියලු ම මෘදුකාංග උපදෙස් සටහනක් මගින් ඉදිරිපත් කළ යුතු අතර විශේෂ මෘදුකාංග වෙතොත් ඒවා ද ඉදිරිපත් කළ යුතු ය. අවසාන නිර්මාණය මෘදු පිටපත් දෙකක් (සංයුක්ත තැටි දෙකක්) මගින් ඉදිරිපත් කළ යුතු අතර දෘඪාංග හා මෘදුකාංග සම්බන්ධිත නිර්මාණ වීඩියෝගත කර සියලු තොරතුරු ඇතුළත් කර ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

‘නිර්මාණාත්මක ගුරවරු’ තරගය පිළිබඳ වැඩිදුර විමසීම් සඳහා

අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ,
තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව,
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය,
‘ඉසුරුපාය’,
බත්තරමුල්ල.
දුරකථන - 011-2785821
ෆැක්ස් - 011-2785821
E-mail –ictchamps.2022@moe.gov.lk
Web site – www.moe.gov.lk

(C.4) ලියාපදිංචි වීම සහ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම

තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම	නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම
1. • අදාළ වර්ෂයේ ජුනි මස 15 වන දින හෝ එදිනට ප්‍රථම ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා වන මාර්ගගත (Online) අයදුම්පත්‍රය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ වෙබ් අඩවිය (www.moe.gov.lk) වෙත පිවිස සම්පූර්ණ කිරීම. විදුහල්පති විසින් සහතික කරන ලද ‘REGISTRATION-TEACHERS (T)’ අයදුම්පත්‍රය හෝ ‘REGISTRATION සම්පූර්ණ කර එහි පරිලෝකිතය (Scan Copy) අදාළ ස්ථානයේ උඩුගත (Upload) කර මුල් පිටපත ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාවට යොමු කළ යුතුය. (ලියුම් කවරයෙහි වම් පස ඉහළ කෙළවර **TEACHERS (T)** හෝ **TEACHERS (T/T)** හෝ ලෙස ඔබට අදාළ තරග කාණ්ඩය සහ **පළාත** සඳහන් කළ යුතු ය.)	අදාළ වර්ෂයේ අගෝස්තු මස 31 වන දින හෝ එදිනට ප්‍රථම හෝ ලැබෙන සේ සම්පූර්ණ කරන ලද නිර්මාණ සංයුක්ත තැටිවල පමණක් අඩංගු කරන ලද මෘදු පිටපත් 2ක් සමඟ විදුහල්පතිගේ හෝ පීඨාධිපතිගේ හෝ නිර්දේශය සහිත ව සම්පූර්ණ කරන ලද ‘ENTRY SUBMISSION FORM–TEACHERS (T)’ අයදුම්පත්‍රය හෝ ‘ENTRY SUBMISSION FORM–TEACHERS (T/T)’ අයදුම්පත්‍රය හෝ සම්පූර්ණ කර ලියාපදිංචි තැපෑලෙන් පහත සඳහන් ලිපිනයට යොමු කිරීම.

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

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

(D) පොදු කරුණු

I. <u>පාසල් දැනුවත් කිරීම</u> - ඇමුණුම 01, 02 හා 03 මගින් දක්වා ඇති සියලු ම තරගවලට අදාළ ව ලියාපදිංචි වීම සහ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම; එක් එක් තරගය සඳහා අදාළ දිනයට හෝ එදිනට ප්‍රථම හෝ සිදු කළ යුතු ය. එසේ නියමිත දිනට නොලැබෙන අයදුම්පත්‍ර හා නිර්මාණ ප්‍රතික්ෂේප කරනු ලැබේ.

II. <u>තරග ඇගයීම</u> - ඉහත සඳහන් තරග සියල්ල ම ඇගයීම කොළඹ විශ්වවිද්‍යාලයීය පරිගණක අධ්‍යයනාංශය මගින් සිදු කරනු ලැබේ. (විනිශ්චය මණ්ඩලයේ තීරණය අවසන් තීරණය වේ.) තරග ඇගයීම් කටයුතු මාර්ගගත ව (Online) සහ සිසුන් කැඳවීමෙන් යන ආකාර 02 ම භාවිතයෙන් සිදු කිරීමට නියමිත ය.

III. ජාතික මට්ටමේ සහතික ප්‍රදානය සිදු කරන දිනය සම්බන්ධයෙන් ඒ ඒ වර්ෂයේ දී දැනුම් දීමට කටයුතු කෙරේ.

IV. මේ සම්බන්ධයෙන් නිකුත් කර ඇති 2020.02.19 දිනැති 10/2020 අංක දරන චක්‍රලේඛයේ 04 වගන්තිය කෙරෙහි ද ඔබේ අවධානය යොමු කළ යුතු ය.

V. මෙම තරගය සඳහා ගුරුභවතුන්, ගුරු ශිෂ්‍යයන් හා පාසල් ශිෂ්‍යයින් සහභාගී කරවීමට අවශ්‍ය කටයුතු සිදු කරන ලෙස සියලු විදුහල්පතිවරුන්ට, කලාප, පළාත් අධ්‍යාපන බලධාරීන්ට කාරුණික ව දන්වනු ලැබේ.