අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය
கல்வி அமைச்சு
Ministry of Education

'ඉසුරුපාය', බත්තරමුල්ල, ශ්‍රී ලංකාව.
'இசுருபாய', பத்தரமுல்ல, இலங்கை.
'Isurupaya', Battaramulla, Sri Lanka.
+94112785141-50 | +94112785818
info@moe.gov.lk | www.moe.gov.lk

මගේ යොමුව / எனது இல. / My Ref. ED/08/26/05/08/01 -V

ඔබේ යොමුව / உமது இல. / Your Ref.

දිනය / திகதி / Date 2020.02. 19

චක්‍රලේඛ අංක 10/2020

සියලුම පළාත් අධ්‍යාපන ලේකම්වරුන්

සියලුම පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්

සියලුම කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්

සියලුම අධ්‍යාපන විද්‍යාපීඨ පීඨාධිපතිවරුන්

සියලුම ගුරු විද්‍යාල විදුහල්පතිවරුන්

සියලුම විදුහල්පතිවරුන්

"ජාතික මට්ටමේ පාසල් තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශූරයෝ" තරගාවලිය.

2009 වර්ෂයේ දී ජාතික මට්ටමේ එකම නිල තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ තරගාවලිය ලෙස ආරම්භ කරන ලද "ජාතික මට්ටමේ පාසල් තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශූරයෝ" තරගාවලියට අදාළව 2009 වර්ෂයේ දී 2009/19 චක්‍රලේඛය ද 2010 වර්ෂයේ දී 2010/18 චක්‍රලේඛය ද 2011 වර්ෂයේදී 2011/05 චක්‍රලේඛය ද නිකුත් කරන ලද අතර ඉහත තරගාවලිය සම්බන්ධයෙන් මෙතෙක් නිකුත් කර ඇති එම සියලුම චක්‍රලේඛ අවලංගු වන අතර 2020 වර්ෂයේ සිට ඉදිරි වර්ෂය සඳහා මෙම චක්‍රලේඛය ක්‍රියාත්මක වේ.

02. මෙම තරගය තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ විෂයය සම්බන්ධයෙන් අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව මඟින් පවත්වනු ලබන නිල තරගාවලිය වන අතර ශ්‍රී ලංකා තොරතුරු තාක්ෂණ කර්මාන්ත මණ්ඩලය (FITIS) යටතේ ක්‍රියාත්මක ශ්‍රී ලංකා මෘදුකාංග නිපැයුම්කරුවන්ගේ සංගමය (SLASI) සහ ශ්‍රී ලංකා පරිගණක සමාජය (CSSL) විසින් මෙතෙක් පවත්වනු ලැබූ තරගයන් ද මෙම ප්‍රධාන තරගාවලිය යටතේ පැවැත්වීම මෙහි විශේෂත්වයකි.

03. මෙම තරග සම්බන්ධයෙන් ඒ ඒ කාණ්ඩ සඳහා ක්‍රියාත්මක තරගාවලි පිළිබඳ තේමාවන් කොන්දේසි ඇතුළත් උපදෙස් සංග්‍රහය වාර්ෂිකව නිකුත් කරනු ලැබේ.

04. මෙම තරගාවලිය සඳහා තොරතුරු තාක්ෂණ විෂයය ඉගැන්වීම කටයුතු සිදු කරන සෑම පාසලකින්ම ඉදිරිපත් වීම අනිවාර්යය වන අතර ඒ පිළිබඳ අවශ්‍ය කටයුතු සිදු කිරීම කලාපයේ තොරතුරු තාක්ෂණ විෂයය භාර සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ/ නියෝජ්‍ය අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ ගේ වගකීම වේ.

එන්.එච්.එම්. චිත්‍රානන්ද
ලේකම්
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය

එන්. එච්. එම්. චිත්‍රානන්ද
ලේකම්
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය
"ඉසුරුපාය" පැලවත්ත,
බත්තරමුල්ල

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 තරගකාරී කේතකරනය (competitive programing) හැකියාව පරීක්ෂා කරනු ලබන මාර්ගගත (Online - Computer Based) ලෙස පැවැත්වෙන තරගයකි. මෙම තරගය කලාප / පළාත් මට්ටමින් පවත්වනු ලබයි.

II. කලාප මට්ටමේ මාර්ගගත (Online - Computer Based) 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 තරග අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාවේ මෙහෙයවීමෙන් කොළඹ විශ්වවිද්‍යාලයේ පරිගණක විද්‍යා ආයතනයේදී පවත්වනු ලැබේ.

II. C, C++, Java, C# පරිගණක භාෂාවන් භාවිතයෙන් ඇගයුම්කරුවන් විසින් දෙන ලද ගැටලු විසඳීම සඳහා නිශ්චිත කාලරාමුවක් තුළ කේතකරනයේ යෙදීමට තරඟකරුවන්ට සිදුවේ.

(A.3) **තරග කොන්දේසි**

I. තරගය සඳහා අයදුම් කිරීමට C, C++, Java, C# පිළිබඳ මූලික දැනුමක් 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
Web site - www.cssl.lk

අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ,
තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව,
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය,
'ඉසුරුපාය',
බත්තරමුල්ල.
දුරකථන - 011-2785821
ෆැක්ස් - 011-2785821
E-mail - ictchamps2024@gmail.com
Web site - www.moe.gov.lk

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

අදාළ වර්ෂයේ ජුලි 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. මාර්ගගත අයදුම්පත සම්පූර්ණ කිරීමේදී විදුහල්පති විසින් සහතික කරන ලද REGISTRATION - NSSC අයදුම්පත සම්පූර්ණ කර එහි පරිලෝකිතය (Scan Copy) අදාළ ස්ථානයේ උඩුගත (Upload) කිරීම අනිවාර්යය වන අතර එසේ නොවන අයදුම්පත් ප්‍රතික්ෂේප කරනු ලැබේ.

ඇමුණුම 02

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

(B.1) තරග කාණ්ඩ

මෙම තරගය කාණ්ඩ 3ක් යටතේ වයස් සීමාවන් 3 කට පහත පරිදි පැවැත් වේ. **වයස් සීමාවන් සලකනු ලබන්නේ අදාළ වර්ෂයේ දෙසැම්බර් 31 දිනට ය.**

(B.1.1.) තරග කාණ්ඩය: කණිෂ්ඨ අංශය (6 - 9 ශ්‍රේණි)
වයස් සීමාව: වයස අවුරුදු 10 -14 අතර

- මූලික දෘඩාංග ඒකාබද්ධ කිරීමේ IOT (Internet of Things) නිර්මාණ
- කෘත්‍රිම බුද්ධිය (Artificial Intelligence) / යන්ත්‍ර ඉගෙනුම (Machine Learning) හා සම්බන්ධ නිර්මාණ
- රොබෝ තාක්ෂණික (Robotics) නිර්මාණ
- දත්ත විශ්ලේෂණ (Data Analytics) (Big Data, Data Science)
- අන්තර් ක්‍රියාකාරී වෙබ් අඩවි /යෙදවුම් (Interactive Websites/Applications) නිර්මාණ
- ජංගම යෙදවුම් (Mobile Application) නිර්මාණ /පරිගණක යෙදවුම්(Computer Application) නිර්මාණ
- පරිගණක ක්‍රීඩා ආශ්‍රිත යෙදවුම් (Computer game based applications)
- අවකාශීය පරිගණනය හා සම්බන්ධ නිර්මාණ Immersive-Reality (AR,VR,MR and spatial computing) and web3 Technology

(B.1.2.) තරග කාණ්ඩය: ජ්‍යෙෂ්ඨ අංශය - 1 (10 - 11 ශ්‍රේණි)
වයස් සීමාව: වයස අවුරුදු 15-17 අතර

තරග කාණ්ඩය: ජ්‍යෙෂ්ඨ අංශය - 2 (12 - 13 ශ්‍රේණි)
වයස් සීමාව: වයස අවුරුදු 17-20 අතර

- මූලික දෘඩාංග ඒකාබද්ධ කිරීමේ IOT (Internet of Things) නිර්මාණ
- කෘත්‍රිම බුද්ධිය / යන්ත්‍ර ඉගෙනුම (Artificial Intelligence / Machine Learning) හා සම්බන්ධ නිර්මාණ
- රොබෝ තාක්ෂණික (Robotics) නිර්මාණ
- දත්ත විශ්ලේෂණ (Data Analytics) (Big Data, Data Science)
- අන්තර් ක්‍රියාකාරී වෙබ් අඩවි (Interactive Websites) නිර්මාණ
- අවම කේත භාවිතය හෝ කේත භාවිතයෙන් තොරවූ සංවර්ධිත වේදිකා (Low code/no-code platforms) / කේතයක් ලෙස යටිතල පහසුකම් (Infrastructure as a code)
- ජංගම යෙදවුම් (Mobile Application) නිර්මාණ
- අවකාශීය පරිගණනය හා සම්බන්ධ නිර්මාණ Immersive-Reality (AR,VR,MR and spatial computing) and Web3 Technology

(B.1.3.) තරග කාණ්ඩය: විවෘත තරග - කණිෂ්ඨ අංශය
වයස් සීමාව: වයස අවුරුදු 13-18 අතර පාසල් සිසුන් සඳහා

තරග කාණ්ඩය: විවෘත තරග - ජ්‍යෙෂ්ඨ අංශය
වයස් සීමාව: වයස අවුරුදු 19-21 අතර පාසල් සිසුන් සඳහා

- පිරිසිදු බලශක්ති විසඳුම් (Clean Energy Solutions).
- තිරසාර පරිභෝජනය (Sustainable Consumption).
- රොබෝ තාක්ෂණික (Robotics) නිර්මාණ
- යන්ත්‍ර ඉගෙනීම් කාර්මීකරණය (Industrializing Machine Leaning).
- Next-generation මෘදුකාංග සංවර්ධනය (Next-generation software development.)
- විශ්වසනීය නිර්මිතය සහ සංඛ්‍යාංක අනන්‍යතාවය (Trusted Architecture and Digital Identity)
- ජෛව ඉංජිනේරු විද්‍යාව (Bio Engineering).
- අවකාශීය පරිගණනය Immersive-Reality (AR, VR, MR and spatial computing) and web3 Technology

(B.2) **තරග කොන්දේසි**

I. කේවල නිර්මාණයක් හෝ කණ්ඩායම් නිර්මාණයක් හෝ ඉදිරිපත් කළ හැකි ය. නිර්මාණය අත්‍යවශ්‍යයෙන්ම ස්වනිර්මාණයක් 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 තරග කාණ්ඩයක් යටතේ එක් තරගකරුවකු / කණ්ඩායමක් විසින් එක් නිර්මාණයක් පමණක් ඉදිරිපත් කළ වුව ද තරග කාණ්ඩ දෙකක් සඳහා ඉදිරිපත් වීමට හැකිය.

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

VI. අවසාන නිර්මාණය (B.3) හි ලබා දී ඇති උපදෙස් අනුව මාර්ගගතව (Online) ලබා දී ඇති සබැඳිය (link) මගින් උඩුගත (Upload) කළ යුතුය.

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

ප්‍රධාන විධායක නිලධාරි,
ශ්‍රී ලංකා තොරතුරු තාක්ෂණ කර්මාන්ත මණ්ඩලය,
අංක 9A, 1/3, 4 වන මහල,
ශාන්ත අනතෝනි මාවත,
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- ictchamps2024@gmail.com
Web site – www.moe.gov.lk

තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම	**නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම**
අදාළ වර්ෂයේ ජුලි මස 15 වන දින හෝ එදිනට ප්‍රථම හෝ ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා වන මාර්ගගත (Online) අයදුම්පත්‍රය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ වෙබ් අඩවිය (www.moe.gov.lk) වෙත පිවිස සම්පූර්ණ කිරීම.	අදාළ වර්ෂයේ අගෝස්තු මස 16 වන දින හෝ එදිනට ප්‍රථම හෝ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම සඳහා ලබා දෙනු ලබන සබැඳිය (link) මගින් උඩුගත (Upload) කල යුතුය. .

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 දෘඩාංග ඒකාබද්ධ කිරීමේ IOT (Internet of Things) නිර්මාණ • කෘතිම බුද්ධිය ආශ්‍රිත (Artificial Intelligence) නිර්මාණ • රොබෝ තාක්ෂණික (Robotics) නිර්මාණ • වෙබ් යෙදුම (Application) 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 දෘඩාංග ඒකාබද්ධ කිරීමේ IOT (Internet of Things) නිර්මාණ • කෘතිම බුද්ධිය ආශ්‍රිත (Artificial Intelligence) නිර්මාණ • රොබෝ තාක්ෂණික (Robotics) නිර්මාණ • වෙබ් යෙදුම (Application) 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 - ictchamps2024@gmail.com
Web site - www.moe.gov.lk

(C.4) ලියාපදිංචි වීම සහ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම

තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම	නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම
අදාළ වර්ෂයේ ජුලි 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 හෝ පීඨාධිපති විසින් සහතික කරන ලද 'REGISTRATION-TEACHERS (T)' අයදුම්පත්‍රය හෝ 'REGISTRATION TEACHERS (T/T) සම්පූර්ණ කර එහි පරිලෝකිතය (Scan Copy) අදාළ ස්ථානයේ උඩුගත (Upload) කිරීම අනිවාර්යය වන අතර එසේ නොවන අයදුම්පත් ප්‍රතික්ෂේප කරනු ලැබේ.	අදාළ වර්ෂයේ අගෝස්තු මස 16 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 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 අධ්‍යනායතනය මගින් සිදු කරනු ලැබේ. (විනිශ්චය මණ්ඩලයේ තීරණය අවසන් තීරණය වේ.)

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.