



අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය
கல்வி அமைச்சு
Ministry of Education

'ඉසුරුපාය', බත්තරමුල්ල, ශ්‍රී ලංකාව,
'இசுரூபாய்', பத்தரமுல்லை, இலங்கை,
'Isurupaya', Battaramulla, Sri Lanka,
☎ +94112785141-50 ☎ +94112785811
✉ 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

වක්‍රලේඛ 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 ගුරුයෝ” තරඟවලිය.

2009 වර්ෂයේ දී ජාතික මට්ටමේ එකම නිල තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ තරඟවලිය ලෙස ආරම්භ කරන ලද “ජාතික මට්ටමේ පාසල් තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ගුරුයෝ” තරඟවලියට අදාළව 2009 වර්ෂයේ දී 2009/19 වක්‍රලේඛය ද 2010 වර්ෂයේ දී 2010/18 වක්‍රලේඛය ද 2011 වර්ෂයේදී 2011/05 වක්‍රලේඛය ද නිකුත් කරන ලද අතර ඉහත තරඟවලිය සම්බන්ධයෙන් මෙතෙක් නිකුත් කර ඇති එම සියලුම වක්‍රලේඛ අවලංගු වන අතර 2020 වර්ෂයේ සිට ඉදිරි වර්ෂය සඳහා මෙම වක්‍රලේඛය ක්‍රියාත්මක වේ.

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

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

04. මෙම තරඟවලිය සඳහා තොරතුරු තාක්ෂණ විෂයය ඉගැන්වීම් 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.එම්.එම්. වික්‍රානන්ද
ලේකම්
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය

එන්. එම්. එම්. වික්‍රානන්ද
ලේකම්
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය
“ඉසුරුපාය” පැලවිත්ත,
බත්තරමුල්ල

මේ අමාත්‍යාංශය
கல்வி அமைச்சு
Hon. Minister } ☎ +94112784832
☎ +94112784825
✉ minister.education@moe.gov.lk

ලේකම්
செயலாளர்
Secretary } ☎ +94112784811
☎ +94112785162
✉ secretary.education@moe.gov.lk

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.

(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 ශ්‍රේණි (වයස අවුරුදු 10 සිට 16 දක්වා)
2. දෙවන කාණ්ඩය (Group 2) - 12-13 ශ්‍රේණි (වයස අවුරුදු 16 සිට 19 දක්වා)

(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 අධ්‍යයනායතනයේදී පවත්වනු ලැබේ.

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

(A.3) තරග කොන්දේසි

I. තරගය සඳහා අයදුම් කිරීමට C, C++, Java, C# පිළිබඳ මූලික දැනුමක් තිබිය යුතු ය.

ජාතික මට්ටමේ පාසල් ශාස්ත්‍රාංග 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, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය අධ්‍යාපන
අමාත්‍යාංශය,
'ඉසුරුපාය',
බත්තරමුල්ල.
දුරකථන - 011-2785821
ෆැක්ස් - 011-2785821
E-mail – ictcompetition2025@gmail.com

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

අදාළ වර්ෂයේ ජූනි මස 30 වන දින හෝ එදිනට ප්‍රථම හෝ ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා වන මාර්ගගත (Online) අයදුම්පත අධ්‍යාපන, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය 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.

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

(B.1) තරග කාණ්ඩ

මෙම තරගය කාණ්ඩ 3ක් යටතේ වයස් සීමාවන් 3 කට පහත පරිදි පැවැත්වේ. 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 සිට 14 දක්වා

- මූලික දෘඩාංග ඒකාබද්ධ කිරීමේ IoT (Internet of Things) නිර්මාණ
- කෘත්‍රීම 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 14 සිට 16 දක්වා

තරග කාණ්ඩය: ජ්‍යෙෂ්ඨ අංශය - 2 (12 - 13 ශ්‍රේණි)

වයස් සීමාව: වයස අවුරුදු 16 සිට 19 දක්වා

- මූලික දෘඩාංග ඒකාබද්ධ කිරීමේ IoT (Internet of Things) නිර්මාණ
- කෘත්‍රීම 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 තොරවු 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 - කණ්ණාඩ අංශය
වයස් සීමාව: වයස අවුරුදු 13 සිට 16 දක්වා

තරග කාණ්ඩය: විවෘත තරග - ජ්‍යෙෂ්ඨ අංශය
වයස් සීමාව: වයස අවුරුදු 16 සිට 19 දක්වා

- පිරිසිදු බලශක්ති විසදුම් (Clean Energy Solutions).
- නිරසාර පරිභෝජනය (Sustainable Consumption).
- රොබෝ තාක්ෂණික (Robotics) නිර්මාණ
- යන්ත්‍ර ඉගෙනීමේ කාර්මීකරණය (Industrializing Machine Learning).
- Next-generation මෘදුකාංග සංවර්ධනය (Next-generation software development.)
- විශ්වසනීය නිර්මිතය සහ සංඛ්‍යාත අනන්‍යතාවය (Trusted Architecture and Digital Identity)
- 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 අන්තර්ජාතික 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 යුතු 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
- VIII. අවසන් වටය සඳහා තේරී පත් වූ නිර්මාණවල ඉදිරිපත් කිරීම් සඳහා සිසුන්ගේ සහභාගීත්වය අත්‍යවශ්‍ය වේ. (කේවල නිර්මාණයක් නම් අදාළ සිසුවා පමණක් ද කණ්ඩායම් නිර්මාණ සඳහා කණ්ඩායමේ සියලුම සාමාජිකයන් ද සහභාගී විය යුතුය)

තරුණ පරිගණක විද්‍යාඥයින්ගේ තරඟාවලිය පිළිබඳ වැඩිදුර විමසීම් සඳහා

ප්‍රධාන විධායක නිලධාරී,
ශ්‍රී ලංකා තොරතුරු තාක්ෂණ කර්මාන්ත මණ්ඩලය,
අංක 9A, 1/3, 4 වන මහල,
ශාන්ත අන්තෝනි මාවත,
කොළඹ 03
දුරකථන - 011-2577103
E-mail - yca@fitis.lk
Web site - www.yca.lk / www.fitis.lk

අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ,
තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව,
අධ්‍යාපන, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය,
'ඉසුරුපාය',
බත්තරමුල්ල.
දුරකථන - 011-2785821
ෆැක්ස් - 011-2785821
E-mail- ictcompetition2025@gmail.com

තරඟය සඳහා ලියාපදිංචි වීම	නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම
අදාළ වර්ෂයේ ජූලි 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 15 වන දින හෝ එදිනට ප්‍රථම හෝ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම සඳහා ලබා දෙනු ලබන සබැඳිය (link) මගින් උඩුගත (Upload) කළ යුතුය.

(C) ගුරුවරුන් හා ගුරු සිසුන් සඳහා වන "නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු" තරගාවලිය - අධ්‍යාපන, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය මගින් ක්‍රියාත්මක කරනු ලබන තරගාවලිය

මෙම තරගය සඳහා රජයේ පාසල් සහ රජයේ අනුමත පෞද්ගලික පාසල්වල සේවය කරනු ලබන ගුරුහවතුන්ට 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 - කෘතීම 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 - කෘතීම 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 අනිවාර්යෙන්ම 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 වෙනොත් ඒවා ද ඉදිරිපත් කළ යුතු ය. අවසාන නිර්මාණය මෘදු පිටපත් දෙකක් (සංයුක්ත තැටි දෙකක්) මගින් ඉදිරිපත් කළ යුතු අතර දෘඪාංග හා මෘදුකාංග සම්බන්ධිත නිර්මාණ විධියෝගත කර සියලු තොරතුරු ඇතුළත් කර ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

‘නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු’ තරගය පිළිබඳ වැඩිදුර විමසීම් සඳහා

අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ,
තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව,
අධ්‍යාපන, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය,
‘ඉසුරුපාය’,
බත්තරමුල්ල.
දුරකථන - 011-2785821
ෆැක්ස් - 011-2785821
E-mail - ictcompetition2025@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 ජූලි 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 15 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, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය,
‘ඉසුරුපාය’,
බත්තරමුල්ල.

(D) පොදු කරුණු

- I. පාසල් දැනුවත් කිරීම - 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. තරග ඇගයීම - ඉහත සඳහන් තරග සියල්ල ම ඇගයීම කොළඹ විශ්වවිද්‍යාලයීය පරිගණක අධ්‍යාපන අධ්‍යයනය 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.

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.

(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 ශ්‍රේණි (වයස අවුරුදු 10 සිට 16 දක්වා)
2. දෙවන කාණ්ඩය (Group 2) - 12-13 ශ්‍රේණි (වයස අවුරුදු 16 සිට 19 දක්වා)

(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 සහිතව 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 අධ්‍යයනායතනයේදී පවත්වනු ලැබේ.

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

(A.3) තරග කොන්දේසි

I. තරගය සඳහා අයදුම් කිරීමට C, C++, Java, C# පිළිබඳ මූලික දැනුමක් තිබිය යුතු ය.

ජාතික මට්ටමේ පාසල් ශාස්ත්‍රාංග 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, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය අධ්‍යාපන

අමාත්‍යාංශය,

‘ඉසුරුපාය’,

බත්තරමුල්ල.

දුරකථන - 011-2785821

ෆැක්ස් - 011-2785821

E-mail – ictcompetition2025@gmail.com

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

අදාළ වර්ෂයේ ජූලි මස 30 වන දින හෝ එදිනට ප්‍රථම හෝ ඔබට අදාළ කාණ්ඩය සඳහා වන මාර්ගගත (Online) අයදුම්පත අධ්‍යාපන, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය 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 පරිලෝකනය (Scan Copy) අදාළ ස්ථානයේ උඩුගත (Upload) කිරීම අනිවාර්යය වන අතර එසේ නොවන අයදුම්පත් ප්‍රතික්ෂේප කරනු ලැබේ.

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

(B.1) තරග කාණ්ඩ

මෙම තරගය කාණ්ඩ 3ක් යටතේ වයස් සීමාවන් 3 කට පහත පරිදි පැවැත්වේ. 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 සිට 14 දක්වා

- මූලික දෘඩාංග ඒකාබද්ධ කිරීමේ IoT (Internet of Things) නිර්මාණ
- කෘත්‍රීම 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 14 සිට 16 දක්වා

තරග කාණ්ඩය: ජ්‍යෙෂ්ඨ අංශය - 2 (12 - 13 ශ්‍රේණි)

වයස් සීමාව: වයස අවුරුදු 16 සිට 19 දක්වා

- මූලික දෘඩාංග ඒකාබද්ධ කිරීමේ IoT (Internet of Things) නිර්මාණ
- කෘත්‍රීම 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 තොරවු 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 - කණ්ණාඩ අංශය
වයස් සීමාව: වයස අවුරුදු 13 සිට 16 දක්වා

තරග කාණ්ඩය: විවෘත තරග - ජ්‍යෙෂ්ඨ අංශය
වයස් සීමාව: වයස අවුරුදු 16 සිට 19 දක්වා

- පිරිසිදු බලශක්ති විසදුම් (Clean Energy Solutions).
- නිරසාර පරිභෝජනය (Sustainable Consumption).
- රොබෝ තාක්ෂණික (Robotics) නිර්මාණ
- යන්ත්‍ර ඉගෙනීමේ කාර්මීකරණය (Industrializing Machine Learning).
- Next-generation මෘදුකාංග සංවර්ධනය (Next-generation software development.)
- විශ්වසනීය නිර්මිතය සහ සංඛ්‍යාත අනන්‍යතාවය (Trusted Architecture and Digital Identity)
- අවකාශීය පරිගණනය Immersive-Reality (AR, VR, MR and spatial computing) and web3 Technology

(B.2) තරග කොන්දේසි

- කේවල නිර්මාණයක් හෝ කණ්ඩායම් නිර්මාණයක් හෝ ඉදිරිපත් කළ හැකි ය. නිර්මාණය අත්‍යවශ්‍යයෙන්ම ස්වනිර්මාණයක් විය යුතු ය. (කණ්ඩායමක සිටිය හැකි උපරිම සිසුන් සංඛ්‍යාව 3කි).
- මෙම නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම සිංහලෙන් / දෙමළෙන් හෝ ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් හෝ කළ හැකි ය.
- ඉදිරිපත් කරනු ලබන නිර්මාණ තේමාවට අදාළ විය යුතු අතර දෙනු ලබන පණිවුඩය පාසල් පද්ධතියට හෝ අන්තර්ජාතික මට්ටමින් හෝ භාවිත කළ හැකි සුබවාදී අර්ථවත් නිර්මාණයක් විය යුතු ය.
- එක් තරග කාණ්ඩයක් යටතේ එක් තරගකරුවකු / කණ්ඩායමක් විසින් එක් නිර්මාණයක් පමණක් ඉදිරිපත් කළ යුතු වුව ද තරග කාණ්ඩ දෙකක් සඳහා ඉදිරිපත් වීමට හැකිය.
- තරගය සඳහා ලියාපදිංචි වීම හා නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම B.3 හි දී ඇති උපදෙස් අනුව සිදු කළ යුතු ය.
- අවසාන නිර්මාණය (B.3) හි ලබා දී ඇති උපදෙස් අනුව මාර්ගගතව (Online) ලබා දී ඇති සබැඳිය (link) මගින් උඩුගත (Upload) කළ යුතුය.
- 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
- අවසන් වටය සඳහා තේරී පත් වූ නිර්මාණවල ඉදිරිපත් කිරීම් සඳහා සිසුන්ගේ සහභාගීත්වය අත්‍යවශ්‍ය වේ. (කේවල නිර්මාණයක් නම් අදාළ සිසුවා පමණක් ද කණ්ඩායම් නිර්මාණ සඳහා කණ්ඩායමේ සියලුම සාමාජිකයන් ද සහභාගී විය යුතුය)

තරුණ පරිගණක විද්‍යාඥයින්ගේ තරඟාවලිය පිළිබඳ වැඩිදුර විමසීම් සඳහා

ප්‍රධාන විධායක නිලධාරී,
ශ්‍රී ලංකා තොරතුරු තාක්ෂණ කර්මාන්ත මණ්ඩලය,
අංක 9A, 1/3, 4 වන මහල,
ශාන්ත අන්තෝනි මාවත,
කොළඹ 03
දුරකථන - 011-2577103
E-mail - yca@fitis.lk
Web site - www.yca.lk / www.fitis.lk

අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ,
තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව,
අධ්‍යාපන, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය,
'ඉසුරුපාය',
බත්තරමුල්ල.
දුරකථන - 011-2785821
ෆැක්ස් - 011-2785821
E-mail- ictcompetition2025@gmail.com

තරඟය සඳහා ලියාපදිංචි වීම	නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම
අදාළ වර්ෂයේ ජූලි 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 15 වන දින හෝ එදිනට ප්‍රථම හෝ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කිරීම සඳහා ලබා දෙනු ලබන සබැඳිය (link) මගින් උඩුගත (Upload) කළ යුතුය.

(C) ගුරුවරුන් හා ගුරු සිසුන් සඳහා වන "නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු" තරගාවලිය - අධ්‍යාපන, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය මගින් ක්‍රියාත්මක කරනු ලබන තරගාවලිය

මෙම තරගය සඳහා රජයේ පාසල් සහ රජයේ අනුමත පෞද්ගලික පාසල්වල සේවය කරනු ලබන ගුරුහවතුන්ට 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 - කෘතීම 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 - කෘතීම 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 අනිවාර්යෙන්ම 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 වෙනොත් ඒවා ද ඉදිරිපත් කළ යුතු ය. අවසාන නිර්මාණය මෘදු පිටපත් දෙකක් (සංයුක්ත තැටි දෙකක්) මගින් ඉදිරිපත් කළ යුතු අතර දෘඪාංග හා මෘදුකාංග සම්බන්ධිත නිර්මාණ විධියෝගත කර සියලු තොරතුරු ඇතුළත් කර ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

‘නිර්මාණාත්මක ගුරුවරු’ තරගය පිළිබඳ වැඩිදුර විමසීම් සඳහා

අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ,
තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ ශාඛාව,
අධ්‍යාපන, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය,
‘ඉසුරුපාය’,
බත්තරමුල්ල.
දුරකථන - 011-2785821
ෆැක්ස් - 011-2785821
E-mail - ictcompetition2025@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 ජූලි 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 15 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, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය,
‘ඉසුරුපාය’,
බත්තරමුල්ල.

(D) පොදු කරුණු

- I. පාසල් දැනුවත් කිරීම - 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. තරග ඇගයීම - ඉහත සඳහන් තරග සියල්ල ම ඇගයීම කොළඹ විශ්වවිද්‍යාලයීය පරිගණක අධ්‍යාපන අධ්‍යයනය 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.

வழிகாட்டல் கோவை

‘தேசிய மட்டத்தில் பாடசாலை தகவல் மற்றும் தொடர்பாடல்
தொழில்நுட்ப வீரர்கள்’ போட்டித்தொடர்

2020.02.19 ஆம் திகதிய 10/2020 ஆம் இலக்க சுற்றுநிருபத்தின் விதிமுறைகளின்
கீழ் நடைமுறைப்படுத்தப்படுகிறது.

(A) தேசிய மட்டத்தில் பாடசாலை மென்பொருள் சுற்றுப்போட்டி (NSSC) - இலங்கை கணினிச் சங்கத்தினால் (CSSL) நடாத்தப்படும் நிகழ்நிலை (Online) சுற்றுப்போட்டி

(A.1) போட்டித் தொகுதி

இப்போட்டியானது இரண்டு வயதுத் தொகுதியினரைக் கொண்டதாக கீழ்வரும் வகையில் நடாத்தப்படும்.

1. முதல் தொகுதி (Group 1) – 6-11 ம் தரத்திலுள்ளோர் (வயது 10-16 வருடங்கள்)
2. இரண்டாம் தொகுதி (Group 2) – 12-13 ம் தரத்திலுள்ளோர் (வயது 16-19 வருடங்கள்)

(A.2) இச் சுற்றுப்போட்டியின் தன்மை

(A.2.1) ஆரம்ப சுற்றுப் போட்டிகள்

- I. இது குறியீட்டுமுறைமை (competitive programing) போட்டித் திறமையை அளவிடும் நிகழ்நிலையூடாக (Online – Computer Based) நடாத்தப்படும் போட்டியாகும். இது வலய/மாகாண மட்டத்தில் நடாத்தப்படும்.
- II. வலய மட்டத்திலான நிகழ்நிலை (Online – Computer Based) போட்டிகளை வலயத்தின் தகவல் மற்றும் தொடர்பாடல் தொழில்நுட்ப பாடத்திற்கு பொறுப்பான பிரதிக் கல்விப் பணிப்பாளர் / கல்விப் பணிப்பாளர் நடாத்துதல் வேண்டும். வலய மட்டத்திலான போட்டிகளில் ஆகக் குறைந்த புள்ளி மட்டத்திற்கு மேல் புள்ளிகளைப் பெறும் மாணவர்களுக்காக மாகாண மட்டத்திலான போட்டி நடைபெறும் என்பதுடன் அது மாகாணத்தின் தகவல் தொழில்நுட்ப பாடத்திற்கு பொறுப்பான பிரதிக் கல்விப் பணிப்பாளர் / உதவிக் கல்விப் பணிப்பாளாரால் மேற்கொள்ளப்படுதல் வேண்டும்.
- III. இருப்பினும் கிடைக்கப்பெறும் விண்ணப்பப்படிவங்களின் எண்ணிக்கை குறைந்தளவில் காணப்படின் மாகாணக் கல்விப் பணிப்பாளரின் அனுமதியுடன் வலய மட்டத்தில் போட்டியை நடத்தாமல் மாகாண மட்டத்தில் மாத்திரம் போட்டியை நடாத்த முடியும்.

(A.2.2) இறுதிச் சுற்றுப்போட்டி

- I. மேலே A.2.1 இல் குறிப்பிட்ட போட்டியில் ஆகக் குறைந்த புள்ளி மட்டத்திற்கு மேல் புள்ளிகளைப் பெற்ற மாணவர்களுக்கான இறுதிப்போட்டி கல்வி அமைச்சின் தகவல் மற்றும் தொடர்பாடல் தொழில்நுட்பக் கிளையின் வழிகாட்டலின் கீழ் கொடும்பு பல்கலைக்கழக கணினி அறிவியல் நிறுவனத்தினால் நடாத்தப்படும்.
- II. C, C++, Java, C# கணினி மொழிப் பயன்பாட்டினூடாக மதிப்பீட்டாளர்களால் முன்வைக்கப்படும் பிரச்சினைகளைத் தீர்ப்பதற்காக குறியீட்டுமுறையை உரிய கால அட்டவணைக்குள் போட்டியாளர்கள் பயன்படுத்த வேண்டும்.

(A.3) போட்டி நிபந்தனைகள்

I.போட்டிக்காக விண்ணப்பிப்பவர் C, C++, Java, C# பற்றிய அடிப்படை அறிவினைக் கொண்டிருத்தல் வேண்டும்.

தேசிய மட்டத்தில் பாடசாலை மென்பொருள் சுற்றுப்போட்டி (NSSC) – தொடர்பான மேலதிக விபரங்களை அறிந்து கொள்வதற்கு

தலைவர்,
இலங்கை கணினிச் சங்கம் (CSSL),
275/75, பேராசிரியர் ஸ்டென்லி விஜேசுந்தர
மாவத்தை,
கொழும்பு – 07.
தொலைபேசி - 011-2592762 / 0114 4713290
தொலைநகல் – 011 2508009
மின்னஞ்சல் – info@cssl.lk
இணையத்தளம் www.cssl.lk

பணிப்பாளர்,
தகவல் மற்றும் தொடர்பாடல்
தொழில்நுட்பக் கிளை,
கல்வி, உயர்கல்வி மற்றும் தொழிற்கல்வி
அமைச்சு,
'இசுறுபாய்',
பத்தரமல்ல.
தொலைபேசி – 0112785821
தொலைநகல் – 0112785821
E-mail – ictcompetition2025@gmail.com
Web site www.moe.gov.lk

(A.4) போட்டியில் கலந்து கொள்வதற்காக பதிவு செய்தல் மற்றும் விண்ணப்பிக்கும் முறை

● குறித்த வருடத்தின் ஜூலை 15 மாதம் 30 ஆம் தேதி திகதி அல்லது அதற்கு முன்னர் உரிய தொகுதிக்கான நிகழ்நிலை (Online) விண்ணப்பப்படிவத்தினை கல்வி, உயர்கல்வி மற்றும் தொழிற்கல்வி அமைச்சு அமைச்சின் இணையத்தளத்திற்கு (www.moe.gov.lk) பிரவேசித்து பூரணப்படுத்துதல்.

நிகழ்நிலை விண்ணப்பத்தினை பூரணப்படுத்துகையில் அதிபரால் உறுதிப்படுத்தப்பட்ட REGISTRATION – NSSC படிவத்தினை பூரணப்படுத்தி அதன் ஸ்கேன் பிரதியை (Scan Copy) உரிய இடத்தில் கட்டாயமாக தரவேற்றம் (Upload) செய்தல் வேண்டுமென்பதுடன் அவ்வாறு தரவேற்றம் செய்யாத விண்ணப்பங்கள் நிராகரிக்கப்படும்.

இணைப்பு 02

(B) இளம் கணினி விஞ்ஞானிகளுக்கான சுற்றுப்போட்டி (YCS) – இலங்கை தகவல் தொழில்நுட்ப கைத்தொழிற் சபை (FITIS) ஊடாக நடாத்தப்படும் சுற்றுப்போட்டி

(B.1) போட்டித் தொகுதி

இந்தப் போட்டியானது 3 வயதுப் பிரிவுகளில் கீழ்க்கண்டவாறு 3 பிரிவுகளின் கீழ் நடைபெறும். வயது வரம்புகள் அந்தந்த ஆண்டின் டிசம்பர் 31ஆம் தேதியின்படி கருதப்படுகிறது.

(B.1.1) போட்டி வகை: ஜூனியர் பிரிவு (6 - 9 வகுப்புகள்)

வயது வரம்பு: 10 முதல் 14 ஆண்டுகள்

- அடிப்படை வன்பொருளை இணையத்துடன் இணைத்தல் IOT (Internet of Things) பற்றிய ஆக்கம்
- செயற்கை நுண்ணறிவு (Artificial Intelligence) / இயந்திர வழி கற்றல் ((Machine Learning) தொடர்பான வடிவமைப்புகள்
- ரொபோ தொழில்நுட்ப (Robotics) உருவாக்கம்
- தகவல் பகுப்பாய்வு (Data Analytics) (Big Data, Data Science)
- ஊடாரும் இணையதளங்கள்/பயன்பாடுகள் (Interactive Websites/Applications) உருவாக்கம்
- கைப்பேசி செயலி (Mobile Application) உருவாக்கம் / கணினி செயலி (Computer Application) உருவாக்கம்
- கணினி விளையாட்டுகள் தொடர்பான பயன்பாடுகள்(Computer game based applications)
- Immersive-Reality (AR, VR, MR and spatial computing) and web3 Technology

(B.1.2) போட்டி வகை: சீனியர் பிரிவு - 1 (10 – 11 வகுப்புகள்)

வயது வரம்பு: 14 முதல் 16 ஆண்டுகள்

போட்டிப் பிரிவு: சீனியர் பிரிவு - 2 (12 – 13 வகுப்புகள்)

வயது வரம்பு: 16 முதல் 19 ஆண்டுகள்

- அடிப்படை வன்பொருளை இணையத்துடன் இணைத்தல் IOT (Internet of Things) பற்றிய ஆக்கம்
- செயற்கை நுண்ணறிவு மற்றும் இயந்திரக் கற்றல் (Artificial Intelligence and Machine Learning) தொடர்பான ஆக்கம்
- ரொபோ தொழில்நுட்ப (Robotics) உருவாக்கம்
- தகவல் பகுப்பாய்வு (Data Analytics) (Big Data, Data Science)
- உடன்பாட்டில் செயல்படும் இணையதளங்கள் (Interactive Websites) உருவாக்கம்
- குறைந்தளவு குறியீட்டு முறைகளைப் பயன்படுத்தி அல்லது குறியீட்டு முறைகள் பயன்பாடின்றி மேம்படுத்தப்பட்ட தள உருவாக்கம்(Low code/no-code platforms) / குறியீட்டுப் படி இடைமுக வசதிகள் (Infrastructure as a Code)
- கைப்பேசி செயலி (Mobile Application) உருவாக்கம்
- Immersive-Reality (AR, VR,MR and spatial computing) and Web3 Technology

(B.1.3) போட்டி வகை: திறந்த போட்டிகள் - ஜூனியர் பிரிவு

வயது வரம்பு: 13 முதல் 16 ஆண்டுகள்

போட்டி வகை: திறந்த போட்டிகள் - மூத்த பிரிவு

வயது வரம்பு: 16 முதல் 19 ஆண்டுகள்

- தூய வலுசக்தி தீர்வுகள் (Clean Energy Solutions).
- பேண்தகு நுகர்வு (Sustainable Consumption).
- ரோபாட்டிக்ஸ் (Robotics) உருவாக்கம்
- இயந்திரக் கற்றல் கைத்தொழில்மயமாக்கல் (Industrializing Machine Learning).
- இடம்சார்ந்த கணிப்பு Immersive-Reality (AR, VR, MR and spatial computing) and web3 Technology
- Next-generation புதிய மென்பொருள் மேம்பாடு (Next-generation software development.)
- நம்பிக்கை மிகு உருவாக்கம் மற்றும் எண்ணியல் அடையாளம் (Trusted Architecture and Digital Identity)

(B.2) போட்டிக்கான நிபந்தனைகள்

- I. தனியாளின் ஆக்கம் அல்லது குழுவொன்றின் ஆக்கமாக சமர்ப்பிக்க முடியும். ஆக்கம் கட்டாயமாக சொந்த ஆக்கமாக இருத்தல் வேண்டும். (குழுவொன்றில் இருக்கக் கூடிய ஆக்கக் கூடிய மாணவர்களின் எண்ணிக்கை 3 ஆகும்).
- II. இவ் ஆக்கங்கள் யாவும் சிங்களம்/ தமிழ் அல்லது ஆங்கில மொழியில் அமைந்திருத்தல் வேண்டும்.
- III. முன்வைக்கப்படும் ஆக்கமானது தொனிபொருளிற்கமைவானதாக இருத்தல் வேண்டும் என்பதுடன் இதனூடாக வழங்கப்படும் கருத்தானது பாடசாலைக் கட்டமைப்பிலோ அல்லது சர்வதேச மட்டத்திலோ உபயோகப்படுத்தக்கூடிய சிறந்த அர்த்தம் கொண்டவொரு ஆக்கமாக இருத்தல் வேண்டும்.
- IV. ஒரு துறைக்கான குழுவின் கீழ் ஒரு போட்டியாளரால்/ குழுவால் ஒரு ஆக்கத்தினை மாத்திரமே சமர்ப்பிக்க முடியுமென்ற போதிலும் இரண்டு துறைகளில் போட்டிக்காக ஆக்கங்களை சமர்ப்பிக்க முடியும்.
- V. போட்டிக்காக பதிவு செய்தல் மற்றும் ஆக்கங்களை முன்வைக்கும் போது **B.3** இல் குறிப்பிடப்பட்டுள்ள ஆலோசனைகளை பின்பற்றுதல் வேண்டும்.
- VI. இறுதி ஆக்கங்கள் **B.3** இல் குறிப்பிடப்பட்டுள்ள ஆலோசனைகளுக்கமைவாக நிகழ்நிலை (Online) மூலமாக பெற்றுக்கொடுக்கப்பட்டுள்ள தொடர்பினூடாக (link) தரவேற்றம் (Upload) செய்யப்படுதல் வேண்டும்.
- VII. கருத்திட்ட மதிப்பீடு கீழ்வரும் விடயங்களை அடிப்படையாகக் கொண்டு மேற்கொள்ளப்படும்.
 - தனித்துவத் தன்மை
 - எண்ணக்கருக்களை முன்வைத்தல்
 - செயற்பாடு மற்றும் குணாம்சங்கள்

- பண்புத்தரம்
- சமர்ப்பிக்கும் ஆக்கத்திறன்

VIII. இறுதிச் சுற்றுக்கு தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட வடிவமைப்புகளை வழங்குவதற்கு மாணவர்களின் பங்களிப்பு அவசியம். (தனிப்பட்ட வடிவமைப்பாக இருந்தால், சம்பந்தப்பட்ட மாணவர் மற்றும் குழு வடிவமைப்புகளில் குழுவின் அனைத்து உறுப்பினர்களும் மட்டுமே பங்கேற்க வேண்டும்)

இளம் கணினி விஞ்ஞானிகள் போட்டித்தொடர் பற்றிய மேலதிக விபரங்களுக்கு

முகாமையாளர்,
இலங்கை தகவல் தொழில்நுட்ப கைத்தொழிற் சபை,
4 ஆவது மாடி, இலக்கம் 344,
காலி வீதி,
கொழும்பு - 03.
தொலைபேசி - 011-2577103
மின்னஞ்சல் - yics@fitis.lk
இணையத்தளம் www.yics.lk / www.fitis.lk

கல்விப் பணிப்பாளர்,
தகவல் மற்றும் தொடர்பாடல்
தொழில்நுட்பக் கிளை,
கல்வி, உயர்கல்வி மற்றும் தொழிற்கல்வி
அமைச்சு,
'இசுறுபாய்',
பத்தரமல்ல.
தொலைபேசி - 0112785821
தொலைநகல் - 0112785821
E-mail - ictcompetition2025@gmail.com
Web site www.moe.gov.lk

(B.3) பதிவு செய்தல் மற்றும் ஆக்கங்களை சமர்ப்பித்தல்

போட்டிக்காக பதிவு செய்தல்	ஆக்கங்களை சமர்ப்பித்தல்
❖ குறித்த வருடத்தின் ஜூலை 15 மாதம் 30 திகதி அல்லது அதற்கு முன்னர் உங்களுக்குரிய தொகுதிக்கான நிகழ்நிலை (Online) விண்ணப்பப்படிவத்தினை கல்வி அமைச்சின் இணையத்தளமான www.moe.gov.lk இற்குள் பிரவேசித்து பூரணப்படுத்துதல்	குறித்த வருடத்தின் ஆகஸ்ட் 15 திகதி அல்லது அதற்கு முன்னர் ஆக்கத்தினை சமர்ப்பிப்பதற்காக தரப்படும் தொடர்பினூடாக தரவேற்றம் செய்தல் வேண்டும்.

இணைப்பு 03

(C) ஆசிரியர்கள் மற்றும் ஆசிரிய மாணவர்களுக்கான “ஆக்கபூர்வமான ஆசிரியர்கள்” சுற்றுப்போட்டி - கல்வி, உயர்கல்வி மற்றும் தொழிற்கல்வி அமைச்சு, அமைச்சினூடாக நடத்தப்படும் சுற்றுப்போட்டி

இப்போட்டிக்கு அரச பாடசாலைகள் மற்றும் அரச உதவி பெறும் தனியார் பாடசாலைகளில் கடமை புரியும் ஆசிரியர்கள் மற்றும் கல்வியியற் கல்லூரிகளில் கற்கும் ஆசிரிய மாணவர்களும் விண்ணப்பிக்கலாம்.

(C.1) ஆசிரியர்களுக்கான “ஆக்கபூர்வமான ஆசிரியர்கள்” போட்டி – Teachers (T)

தொகுதி	ஆக்கத்திற்கான துறைகள்
திறந்த	- அடிப்படை வன்பொருளை இணையத்துடன் இணைத்தல் IOT (Internet of Things) பற்றிய ஆக்கம் - செயற்கை நுண்ணறிவு (Artificial Intelligence) தொடர்பான ஆக்கம் - ரொபோ தொழில்நுட்ப (Robotics) உருவாக்கம் - இணையச் செயலி (Application) உருவாக்கம் - கைப்பேசி செயலி (Mobile App) உருவாக்கம் - கணினி செயலி (Desktop App) உருவாக்கம்

(C.2) கல்வியியற் கல்லூரி ஆசிரிய மாணவர்களுக்கான “ஆக்கபூர்வமான ஆசிரியர்கள்” போட்டி Teachers (T/T)

தொகுதி	ஆக்கத்திற்கான துறைகள்
திறந்த	- அடிப்படை வன்பொருளை இணையத்துடன் இணைத்தல் IOT (Internet of Things) பற்றிய ஆக்கம் - செயற்கை நுண்ணறிவு (Artificial Intelligence) தொடர்பான ஆக்கம் - ரொபோ தொழில்நுட்ப (Robotics) உருவாக்கம் - இணையச் செயலி (Application) உருவாக்கம் - கைப்பேசி செயலி (Mobile App) உருவாக்கம் - கணினி செயலி (Desktop App) உருவாக்கம்

(C.3) போட்டி நிபந்தனைகள்

- I. தனியாள் ஆக்கமாக இருத்தல் வேண்டும். ஆக்கமானது கட்டாயமாக சொந்த ஆக்கமாக இருத்தல் வேண்டும்.
- II. இவ் ஆக்கங்களை சிங்களம்/ தமிழ் அல்லது ஆங்கில மொழியில் சமர்ப்பிக்க முடியும்.
- III. முன்வைக்கப்படும் ஆக்கமானது தொனிபொருளிற்கமைவாக இருத்தல் வேண்டும் என்பதுடன் இதனுடாக வழங்கப்படும் கருத்து பாடசாலைக் கட்டமைப்பிற்கான சிறந்த அர்த்தம் கொண்டதாக இருத்தல் வேண்டும்.
- IV. ஒரு விண்ணப்பதாரர் ஒரு ஆக்கத்தினை மாத்திரமே முன்வைத்தல் வேண்டும்.
- V. போட்டியில் பதிவு செய்தல் மற்றும் ஆக்கங்களை முன்வைக்கும் போது கீழே குறிப்பிடப்பட்டுள்ள ஆலோசனைகளைப் பின்பற்றுவதல் வேண்டும்.
- IX. அந்தந்த போட்டிகளுக்குரிய ஆலோசனைகளுக்கமைய பூரணப்படுத்தப்பட்ட ஆக்கத்தினை செயற்படுத்துவதற்குத் தேவைப்படும் சகல மென்பொருட்களின் விபரங்களும் ஆலோசனைக் குறிப்பொன்றினுடாக முன்வைக்கப்படுதல் வேண்டும் என்பதுடன் விசேட மென்பொருட்கள்

ஏதும் இருப்பின் அவற்றினையும் வழங்குதல் வேண்டும். இறுதி ஆக்கத்தினை இரண்டு மென் பிரதிகளாக (இரண்டு இறுவட்டுக்களில்) சமர்ப்பித்தல் வேண்டும். வன்பொருட்கள் மற்றும் மென்பொருட்கள் தொடர்புபடும் ஆக்கங்களை காணொளிப்படுத்தி சகல விபரங்களையும் உள்ளடக்கி சமர்ப்பித்தல் வேண்டும்.

“ஆக்கபூர்வமான ஆசிரியர்கள்” போட்டி பற்றிய மேலதிக விபரங்களுக்கு

கல்விப் பணிப்பாளர்,

தகவல் மற்றும் தொடர்பாடல் தொழில்நுட்பக் கிளை,

கல்வி, உயர்கல்வி மற்றும் தொழிற்கல்வி அமைச்சு,

‘இசுறுபாய்’,

பத்தரமுல்ல.

தொலைபேசி – 0112785821

தொலைநகல் – 0112785821

E-mail ictcompetition2025@gmail.com

Web site www.moe.gov.lk

(C.4) பதிவு செய்வதற்கும் ஆக்கங்களை முன்வைப்பதற்கும்

போட்டியில் பதிவு செய்து கொள்வதற்கு	ஆக்கங்களை சமர்ப்பித்தல்
1. குறித்த வருடத்தின் ஜூலை 15 மாதம் 30 திகதி அல்லது அதற்கு முன்னர் உங்களுக்குரிய தொகுதிக்கான நிகழ்நிலை (Online) விண்ணப்பத்தினை கல்வி அமைச்சின் இணையத்தளமான (www.moe.gov.lk) இற்கு பிரவேசித்து பூரணப்படுத்துதல் வேண்டும். அதிபரால் அல்லது பீடாதிபதியால் உறுதிப்படுத்தப்பட்ட ‘REGISTRATION-TEACHERS - (T)’ படிவத்தினை அல்லது ‘REGISTRATION TEACHERS (T/T)’ படிவத்தினை பூரணப்படுத்தி அதன் ஸ்கேன் பிரதியை (Scan Copy) உரிய இடத்தில் கட்டாயமாக தரவேற்றம் (Upload) செய்தல் வேண்டுமென்பதுடன் அவ்வாறு தரவேற்றம் செய்யாத விண்ணப்ப படிவங்கள் நிராகரிக்கப்படும்.	குறித்த வருடத்தின் ஆகஸ்ட் 15 திகதி அல்லது அதற்கு முன்னர் கிடைக்கக் கூடிய வகையில் தயாரிக்கப்பட்ட ஆக்கங்களை இறுவட்டுக்களில் மாத்திரம் பதிவு செய்த இரண்டு மென்பிரதிகளாக அதிபரின் அல்லது பீடாதிபதியின் பரிந்துரையுடன் பூரணப்படுத்தப்பட்ட ‘ENTRY SUBMISSION FORM-TEACHERS (T)’ விண்ணப்பப் படிவத்தினை அல்லது ‘ENTRY SUBMISSION FORM-TEACHERS (T/T)’ விண்ணப்பப் படிவத்தினை பூரணப்படுத்தி பதிவுத்தபாலில் கீழ்வரும் முகவரிக்கு அனுப்பி வைத்தல் வேண்டும்.

போட்டிக்கான ஆக்கங்களை சமர்ப்பிப்பதற்கும் உபயோகிக்க வேண்டிய முகவரி

கல்விப் பணிப்பாளர்,
தகவல் மற்றும் தொடர்பாடல் தொழில்நுட்பக் கிளை,
கல்வி அமைச்சு,
"இசுருபாய",
பத்தரமூல்.

(D) பொது விடயங்கள்

- I. பாடசாலைகளை தெளிவுபடுத்துதல் – இணைப்பு 01,02 மற்றும் 03 இல் குறிப்பிடப்பட்டுள்ள சகல போட்டிகளுக்குமான பதிவு செய்தல் மற்றும் ஆக்கங்களை சமர்ப்பித்தல்; ஒவ்வொரு போட்டிக்கும் உரியதாக குறிப்பிடப்பட்டுள்ள திகதியன்று அல்லது அதற்கு முன்னர் மேற்கொள்ளப்பட வேண்டும். அவ்வாறு உரிய திகதியில் கிடைக்கப்பெறாத விண்ணப்பங்கள் மற்றும் ஆக்கங்கள் நிராகரிக்கப்படும்.
- II. போட்டி மதிப்பீடு – மேற்கூறப்பட்ட சகல போட்டிகளினதும் மதிப்பீடானது கொழும்பு பல்கலைக்கழகத்தின் கணணிக் கல்விப் பிரிவினால் மேற்கொள்ளப்படும். (நடுவர் குழாமின் முடிவு இறுதி முடிவாகும்.)
- III. தேசிய மட்டத்தில் சான்றிதழ்கள் வழங்கும் நிகழ்வு நடைபெறும் திகதி தொடர்பில் அந்தந்த வருடங்களில் அறிவிப்பதற்கு நடவடிக்கை மேற்கொள்ளப்படும்.
- IV. இந்த விடயம் தொடர்பில் வெளியிடப்பட்டுள்ள 2020.02.19 ஆம் திகதிய மற்றும் 20/2020 இலக்க சுற்றுநிருபத்தின் 04ம் பந்தியில் குறிப்பிட்டுள்ள விடயம் தொடர்பாக கவனம் செலுத்தப்படுதல் வேண்டும்.
- V. இப்போட்டியில் ஆசிரியர்கள், ஆசிரிய மாணவர்கள் மற்றும் மாணவர்களை பங்குபற்றச் செய்வதற்குத் தேவையான ஏற்பாடுகளை மேற்கொள்ளுமாறு சகல அதிபர்கள், வலய, மாகாண கல்வி அதிகாரிகளுக்கு தயவுடன் அறிவிக்கப்படுகிறது.