Ministry of Education
SECONDARY EDUCATION MODERNIZATION PROJECT-II
Funded by the Asian Development Bank

ADB SEMP

මගේ අංකය :- ED/03/45/IT/Pro.Ed.SoftwareCom III 2008.01.30

සියළුම රජයේ පාසල්වල විදුහල්පතිවරුන් හා
පරිගණක ඉගෙනුම් මධ්‍යස්ථාන භාර ගුරුභවතුන් මගින්
සියළුම ගුරුවරුන් හා සිසුන් වෙත

පාසල් අධ්‍යාපනික මෘදුකාංග/නිර්මාණ පළාත් තරගාවලිය - 2008

රජයේ පාසල් ගුරුවරුන් හා සිසු දරු දැරියන් සඳහා වන 2008 අධ්‍යාපනික මෘදුකාංග/නිර්මාණ තරගය සඳහා පළාත් මට්ටමින් ඉදිරිපත් වීමේ හැකියාව ඔබට ද උදා වී ඇති බව ඉතා සතුටින් දැනුම් දෙමි. මෙම තරගය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ, ද්විතියික අධ්‍යාපන නවීකරණ ව්‍යාපෘතිය විසින් සංවිධානය කරනු ලබන අතර, ශ්‍රී ලංකාවේ මයික්‍රොසොෆ්ට් ආයතනය ඇතුළු තොරතුරු තාක්ෂණ දැනුම ප්‍රවර්ධනයේ නිරත ආයතන කිහිපයක් විසින් මෙම තරගාවලිය සඳහා අනුග්‍රහය ලබා දෙනු ඇත.

1. ත්‍යාග හා සහතික පත්‍ර

පාසල් ගුරුවරුන් හා සිසුන් වශයෙන් කාණ්ඩ දෙකක් යටතේ මෙම තරගය පැවැත්වේ.

ගුරුවරුන් සඳහා වන තරගය

මෙහි දී ගුරුවරුන් සඳහා නියමිත තරගය 1-11 ශ්‍රේණි සඳහා ඉගැන්වීමෙහි යෙදෙන ගුරුවරුන් හා 12 සහ 13 ශ්‍රේණි සඳහා ඉගැන්වීමේ යෙදෙන ගුරුවරුන් සඳහා වන තරගය වශයෙන් අංශ දෙකක් යටතේ පැවැත්වෙනු ඇති අතර, පහත සඳහන් පරිදි එම අංශ දෙක සඳහා වෙන වෙනම ජයග්‍රාහී ගුරුවරුන් සඳහා ත්‍යාග, අධ්‍යාපනික ශිෂ්‍යත්ව හා සහතිකපත් පිරිනැමෙනු ඇත.

ස්ථානය	ත්‍යාග පිළිබඳ විස්තර
1 වන ස්ථානය	මුදලින් රු.10,000 ක්, ICT ශිෂ්‍යත්වයක් හා වටිනා සහතිකයක්
2 වන ස්ථානය	මුදලින් රු. 5,000 ක්, ICT ශිෂ්‍යත්වයක් හා වටිනා සහතිකයක්
3 වන ස්ථානය	මුදලින් රු. 3,000 ක්, ICT ශිෂ්‍යත්වයක් හා වටිනා සහතිකයක්
4 වන ස්ථානයේ සිට 10 වන ස්ථානය දක්වා	එක් අයෙකුට මුදලින් රු.2,000 ක්, ICT ශිෂ්‍යත්වයක් හා වටිනා සහතිකයක්

සිසුන් සඳහා වන තරගය

මෙහි දී සිසුන් සඳහා වන තරගය 1-8 ශ්‍රේණි සිසුන්, 9-11 ශ්‍රේණි සිසුන් සහ 12 හා 13 ශ්‍රේණි සිසුන් සඳහා කාණ්ඩ 03ක් වන සේ වෙන් වෙන්ව පැවැත්වෙනු ඇති අතර, එක් එක් කාණ්ඩවල ජයග්‍රාහී සිසුන් සඳහා පහත සඳහන් පරිදි ත්‍යාග, අධ්‍යාපනික ශිෂ්‍යත්ව හා සහතිකපත් ලබා දෙනු ඇත.

ස්ථානය	ත්‍යාග පිළිබඳ විස්තර
1 වන ස්ථානය	මුදලින් රු.10,000 ක්, ICT ශිෂ්‍යත්වයක් හා වටිනා සහතිකයක්
2 වන ස්ථානය	මුදලින් රු. 5,000 ක්, ICT ශිෂ්‍යත්වයක් හා වටිනා සහතිකයක්
3 වන ස්ථානය	මුදලින් රු. 3,000 ක්, ICT ශිෂ්‍යත්වයක් හා වටිනා සහතිකයක්
4 වන ස්ථානයේ සිට 10 වන ස්ථානය දක්වා	එක් අයෙකුට මුදලින් රු.2,000 ක්, ICT ශිෂ්‍යත්වයක් හා වටිනා සහතිකයක්

මීට අමතරව ශිෂ්‍ය ශිෂ්‍යාවන්ගේ නිර්මාණ ඇගයීමේ දී උසස් පෙළ විෂයධාරාවන් ආශ්‍රිත මෘදුකාංග භාවිතය ප්‍රචලිත කිරීම උදෙසා පහත සඳහන් පරිදි පළාත් මට්ටමින් හා ජාතික මට්ටමින් විශේෂ කුසලතා සහතික පත්‍ර, අධ්‍යාපනික ශිෂ්‍යත්ව හා ත්‍යාග ලබා දීමට ද කටයුතු කරනු ඇත.

Ministry of Education,
Ground Floor,
Isurupaya,

Project Director : +94 (0) 11 - 2784868
Office : +94 (0) 11 - 2786703
Fax : +94 (0) 11 - 2784362

uÛl´$ó×	ô]$ê ûÜ}ÚýüÄ Ñ&ßõØ
i. උසස් පෙළ ගණිත අංශයේ හොඳම නිර්මාණය	මුදලින් රු.4,000 ක්, ICT ශිෂ්‍යත්වයක් හා වටිනා සහතිකයක්
ii. උසස් පෙළ ජීව විද්‍යා අංශයේ හොඳම නිර්මාණය	මුදලින් රු.4,000 ක්, ICT ශිෂ්‍යත්වයක් හා වටිනා සහතිකයක්
iii. උසස් පෙළ කලා අංශයේ හොඳම නිර්මාණය	මුදලින් රු.4,000 ක්, ICT ශිෂ්‍යත්වයක් හා වටිනා සහතිකයක්
iv. උසස් පෙළ වාණිජ්‍ය අංශයේ හොඳම නිර්මාණ	මුදලින් රු.4,000 ක්, ICT ශිෂ්‍යත්වයක් හා වටිනා සහතිකයක්

ජයග්‍රාහක ජයග්‍රාහිකාවන් සඳහා ඉහත සඳහන් පරිදි මුදල් ත්‍යාග, තොරතුරු තාක්ෂණ අධ්‍යාපන ශිෂ්‍යත්ව සමග වටිනා සහතිකයක් ද ලබා දීමට කටයුතු යොදා ඇති අතර, ඊට අමතරව මෙම තරගය සඳහා ඉදිරිපත්වන සෑම දෙනෙකුටම වටිනා සහභාගීත්ව සහතිකයක් ද පිරිනැමීමට කටයුතු කරනු ඇත. තරගය සඳහා ඉදිරිපත් කෙරෙන මෘදුකාංග/නිර්මාණ අතුරින් තෝරා ගනු ලබන මෘදුකාංග/නිර්මාණ පිටපත් කර, අවශ්‍ය වැඩි දියුණු කිරීම් සිදු කිරීමෙන් අනතුරුව SchoolNet පහසුකම ඔස්සේ දිවයින පුරා විදුහල්වල පරිහරණය සඳහා ලබා දීමට ද කටයුතු කරනු ලැබේ.

මෙම තරගය ඔබ විදුහලේ සියළුම ගුරුවරුන්ට හා සිසුන්ට විවෘත වන අතර, සිසුන් විසින් ඉදිරිපත් කරනු ලබන නිර්මාණ 2008 ජුනි මස 30 වන දින හෝ ඊට ප්‍රථම විදුහල තුළ ඇගයීම සඳහා විදුහල්පති වෙත ඉදිරිපත් කළ යුතුයි. සිසුන් විසින් ඉදිරිපත් කරනු ලබන මෘදුකාංග පළමු වටයේ දී විද්‍යාලීය ඇගයීම් කමිටුවක් මගින් පැහැදිලි විනිවිද භාවයකින් යුතුව ඇගයීමට ලක් කළ යුතු ය.

ගුරුවරුන් විසින් ඉදිරිපත් කරනු ලබන මෘදුකාංග/නිර්මාණ 2008 ජුනි මස 30 දින හෝ ඊට ප්‍රථම මූලික ඇගයීම පිණිස විධිමත්ව ද්විතීයික අධ්‍යාපන නවීකරණ ව්‍යාපෘතියේ එක් එක් පළාත් ව්‍යාපෘති කාර්යාල වෙත විදුහල්පතිවරුන් විසින් භාර දිය යුතු වේ.

පළාත් මට්ටමින් ප්‍රථම හා දෙවන ස්ථාන ජයග්‍රහණය කරනු ලබන ගුරුවරුන් හා සිසුන්ගේ නිර්මාණ එක් එක් නිශ්චිත කාණ්ඩය අනුව අවසානයේ දී ජාතික මට්ටමේ ප්‍රථම, දෙවන හා තුන්වන ස්ථාන දිනා ගනු ලබන නිර්මාණ ලෙස තෝරා ගැනීමට ඉදිරිපත් කරනු ලබන අතර, අදාළ අංශවල ජයග්‍රාහකයින් හට ත්‍යාග, අධ්‍යාපනික ශිෂ්‍යත්ව හා සහතික පත්‍ර පිරිනමනු ඇත.

උසස් පෙළ විෂය ධාරාවන් සඳහා වෙන් කර ඇති විශේෂ කුසලතා තරගයෙන් පළාත් මට්ටමේ ප්‍රථම ස්ථාන දිනා ගනු ලබන නිර්මාණ ජාතික මට්ටමින් පැවැත්වෙන තරගයකට යොමු කර ඒ ඒ විෂය ධාරාව යටතේ හොඳම නිර්මාණය තෝරා ගනු ලබන අතර, ජයග්‍රාහකයන්ට ත්‍යාග, අධ්‍යාපනික ශිෂ්‍යත්ව හා වටිනා සහතික පත්‍රයක් පිරිනමනු ඇත.

2. <u>තරගය සඳහා අදාළ පොදු කොන්දේසි</u>

1. **එක් විදුහලකට ඕනෑම ගුරුවරු/සිසුන් සංඛ්‍යාවකට සීමාවකින් තොරව අධ්‍යාපන මෘදුකාංග/නිර්මාණ මෙම තරගයට ඉදිරිපත් කළ හැක.**
   සිසුන්ගේ නිර්මාණ 1-8, 9-11 හා 12, 13 ශ්‍රේණි නිර්මාණ වශයෙන් කොටස් තුනක් යටතේ ද ගුරුවරුන්ගේ නිර්මාණ 1-11 හා 12, 13 ශ්‍රේණි උගන්වන ගුරුවරුන් සඳහා වශයෙන් කොටස් දෙකක් යටතේ ද තරග පවත්වනු ඇත.

උසස් පෙළ ඒ ඒ විෂයධාරාව යටතේ හොඳම නිර්මාණය බැගින් නිර්මාණ 04ක් තෝරා ගැනෙනු ඇත. කෙසේ වෙතත් එකම නිර්මාණය සඳහා ජයග්‍රාහී අවස්ථා දෙකක් පිරිනැමීමට ඇති ඉඩකඩ මෙහි දී අවුරා තැබිය යුතු වේ.

2. **මෙම මෘදුකාංග/නිර්මාණ පාසල් විෂය නිර්දේශයට ගැළපෙන ලෙස දැනුම වර්ධනය වන ආකාරයට සකසා තිබිය යුතු වේ.**
3. **තරගකරුවන්ගේ නිර්මාණාත්මක සංකල්ප, එය භාවිතා කරන්නාට මෘදුකාංගය/නිර්මාණය තුළින් ඉදිරිපත් කරන ආකාරය ගැන වැඩි සැලකිල්ලක් දක්වනු ලැබේ.**
4. **එක් එක් පාසල්වල පරිගණක විද්‍යාගාරයේ ඇති මෘදුකාංග** (Software) **සහ දෘඩාංග** (Hardware) **පදනම් කරගෙන නිර්මාණය විනිශ්චය මණ්ඩලයට එළි දැක්වීමට හැකිවිය යුතුය.**
5. **සෑම නිර්මාණයක්ම ඒ ඒ ගුරුවරයාගේ හෝ ශිෂ්‍යයාගේ නිර්මාණ බවට විදුහල්පති විසින් සහතික කොට නියමිත පරිදි සම්පූර්ණ කරන ලද අයදුම්පත්‍රය සමග එවිය යුතුය. (ඇමුණුම 0 1 බලන්න)**
6. **පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂක විසින් නම් කර, පත් කර ගනු ලැබූ විනිශ්චය මණ්ඩලයේ තීරණය අවසාන තීරණය බව සැලකිය යුතුය.**
7. **සියළුම නිර්මාණ වෙන් වෙන් වශයෙන් සංයුක්ත තැටිවල** (CD) **එකක පිටපත් කර තරගය සඳහා ඉදිරිපත් කළ යුතුය.**
8. **සෑම ඉදිරිපත් කිරීමක් සඳහා යොදා ගන්නා සිංහල හා දෙමළ අකුරු** (Fonts) **ඉහත තැටි තුළම අඩංගු කොට එවීම අත්‍යවශ්‍ය වේ.**
9. **ගුරුවරයෙකු නම් සංයුක්ත තැටිවල හා කවරයෙහි ගුරුභවතාගේ නම, මෘදුකාංගය/නිර්මාණය කළේ කුමන විෂයයක් සඳහා ද හා අදාළ ශ්‍රේණිය/ශ්‍රේණි මෙන් ම විදුහලේ නම ද සඳහන් කිරීම අත්‍යවශ්‍ය වේ.**
10. **ශිෂ්‍යයෙකු නම් තැටිවල හා කවරයෙහි නම, ඉගෙනුම ලබන ශ්‍රේණිය, මෘදුකාංගය/නිර්මාණය කළේ කුමන විෂයයක් සඳහා ද හා අදාළ ශ්‍රේණිය/ශ්‍රේණි මෙන්ම විදුහලේ නම ද සඳහන් කිරීම අත්‍යවශ්‍ය වේ.**
11. **නිර්මාණය විනාඩි 15ක් හෝ රට අඩු කාලයකට සීමා විය යුතුය. (මෘදුකාංගය පරිගණකය ආශ්‍රයෙන් විනාඩි 15ක් හෝ රට අඩු කාලයක දි විනිශ්චය මණ්ඩලයට නැරඹිය හැකි විය යුතුය)**

    එසේ වුවද ඉදිරිපත් කරනු ලබන මෙම නිර්මාණ අවම වශයෙන් විනාඩි 40ක කාලච්ඡේදයක් සඳහා වූ පාඩමකට අදාළ මෘදුකාංගයක් විය යුතු අතර, එමගින් අදාළ ශ්‍රේණියේ විෂය හා මාතෘකාවට නියමිත විෂය අරමුණු ඉටු කරවීමට සමත් පාඩමක් ඉහත සඳහන් පරිදි විනාඩි 15කින් සංක්ෂිප්තව දැක්වීමට සමත් විය යුතුය. එමෙන්ම ළමා ඉගෙනුම් ප්‍රතික්‍රියාවන් (Intractive Learning) සඳහා අවකාශ සැලසෙන පරිදි හා අවසානයේ පාඩම් අරමුණු ඇගයීමකට ලක් කරවන්නක් ද විය යුතුය.

12. **සියළුම නිර්මාණ මයික්‍රොසොෆ්ට් මෘදුකාංග** (Microsoft Software's) **උපකාරයෙන් සකසා තිබිය යුතුය.**
13. **ඉදිරිපත් කරනු ලබන සියළුම මෘදුකාංග නිර්මාණ අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය සතුවන අතර, ඒවා නැවත නිර්මාණකරුවන් වෙත භාර දෙනු නොලැබේ.**
14. **2008 ජුනි 30 දින තරගය සඳහා සියළුම මෘදුකාංග නිර්මාණ ඉදිරිපත් කළයුතු අවසන් දිනය ලෙස සැලකිය යුතු වේ.**

3. ගුරුවරුන්ගේ ඕර්මාණ ඇගයීම

- සියළුම නිර්මාණ මෙ සමග එවා ඇති අයදුම්පත්‍රයට අනුව සකස් කර විස්තර සම්පූර්ණ කර එවිය යුතුය.

- ගුරුවරුන්ගේ නිර්මාණ ද්විතීයික අධ්‍යාපන නවීකරණ ව්‍යාපෘතියේ, පළාත් ව්‍යාපෘති කාර්යාල මගින් මෙහි මතු සඳහන් කර ඇති විනිශ්චය මණ්ඩලයක් විසින් මේ සමග ඇති ඇමුණුමේ දැක්වෙන පරිදි ඇගයීමට ලක් කරනු ඇත.
- ගුරුවරුන් විසින් ඉදිරිපත් කරනු ලබන නිර්මාණ 2008 ජුනි 30 දින හෝ ඊට ප්‍රථම අමුණා ඇති ආකෘති පත්‍රයට අනුව ලේබල් ගත කොට විදුහල්පතිගේ අත්සන සහ දින මුද්‍රාව යොදා, එම ආකෘති පත්‍රය ද සමග ද්විතීයික අධ්‍යාපන නවීකරණ ව්‍යාපෘතියේ පළාත් ව්‍යාපෘති කාර්යාලයට භාර දිය යුතුය. (ඇමුණුම 02 බලන්න)
- ගුරුවරුන්ගේ නිර්මාණ එවීමේ දී 1-11 අංශයට හා 12, 13 අංශයට අදාළ නිර්මාණ වෙන් කර වෙනම ලැයිස්තුවක් වන සේ සකස් කර එවිය යුතු බව කරුණාවෙන් සලකන්න.

4. **<u>සිසුන්ගේ නිර්මාණ ඇගයීම</u>**

- 2008 ජුනි 30 වන දිනට සිසුන් විසින් භාර දුන් නිර්මාණ පළමු වටයේ දී පාසල් මට්ටමෙන් ඇගයීමට ලක් කිරීමෙන් අනතුරුව අදාළ විස්තර සහිතව ජූලි මස 31 දිනට හෝ ඊට පෙර මතු දක්වා ඇති පරිදි පළාත් ව්‍යාපෘති කාර්යාලයට භාර දිය යුතු වේ.
- නිර්මාණය සමග අයදුම්පත ද සම්පූර්ණ කර එවිය යුතුයි. (ඇමුණුම 03 බලන්න)
- විදුහල්පතිගේ ප්‍රධානත්වයෙන් පරිගණක විද්‍යාගාරය භාර ගුරුවරයා සහ තොරතුරු සන්නිවේදන තාක්ෂණ (ICT) විෂය භාර ගුරුවරයා ඇතුළු හතර දෙනෙකුට නොඅඩු විනිශ්චය මණ්ඩලයක් මගින් මෘදුකාංග/නිර්මාණ පාසල් මට්ටමින් ඇගයීම කළ යුතුය.
- මෘදුකාංගය/නිර්මාණයට අදාළ විෂය කරුණු ඇගයීම සඳහා නිර්මාණය අදාළ වන විෂය භාර ගුරුවරයාව ද සහභාගි කර ගත යුතුය.
- නිර්මාණය ඇගයීමට අදාළ ලකුණු ක්‍රමය මේ සමග අමුණා ඇත. (ඇමුණුම 04 බලන්න)
- 1-8, 9-11 ශ්‍රේණි හා 12, 13 ශ්‍රේණි සඳහා වූ ශිෂ්‍ය නිර්මාණ අතරින් පාසලෙන් ප්‍රථම, දෙවන හා තුන්වන ස්ථාන ලබා ගන්නා නිර්මාණ අවසාන වටයට යොමු කරනු ලැබේ.
- ඒ ඒ ශ්‍රේණි පරාස අනුව පළමු, දෙවන, තුන්වන ස්ථාන සඳහා අදාළ නිර්මාණ හඳුනා ගත හැකි පරිදි වෙන් වෙන්ව නම් කර අනෙකුත් සියළුම නිර්මාණ ද සමග 2008 ජූලි 31 වැනි දින හෝ ඊට ප්‍රථම ද්විතීයික අධ්‍යාපන නවීකරණ ව්‍යාපෘතියේ පළාත් ව්‍යාපෘති කාර්යාලයට භාර දිය යුතුය.
- සියළුම නිර්මාණ අමුණා ඇති ආදර්ශ ආකෘති පත්‍රයට අදාළව ලේබල් ගත කොට විදුහල්පතිතුමාගේ අත්සන හා දින මුද්‍රාව යොදා ව්‍යාපෘති කාර්යාලයට ඉදිරිපත් කළ යුතුය.
  එසේ එවීමේ දී 1-8 ශ්‍රේණි සඳහා නිර්මාණ 9-11 ශ්‍රේණි සඳහා නිර්මාණ සහ 12, 13 ශ්‍රේණි සඳහා නිර්මාණ වෙන වෙනම වන සේ ලේබල් ද සකස් කර ඉදිරිපත් කිරීම අවශ්‍ය වේ.
- මෙහි මතු සඳහන් කොට ඇති විනිශ්චය මණ්ඩලයක් විසින් මෙම ලිපියට අමුණා ඇති ලකුණු ක්‍රමය භාවිතා කොට පළාත් මට්ටමින් ශිෂ්‍ය නිර්මාණ තෝරා ගැනීමට කටයුතු කරනු ඇත. (ඇමුණුම 04 බලන්න)

05. **<u>පළාත් මට්ටමේ මෘදුකාංග නිර්මාණ ඇගයීමේ විනිශ්චය මණ්ඩලයේ සංයුතිය</u>**

පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ විසින් උක්ත විනිශ්චය මණ්ඩලය පත් කරනු ලබන අතර, පහත දැක්වෙන පරිදි අවම වශයෙන් පස් දෙනෙකුගෙන්වත් සමන්විත විනිශ්චය මණ්ඩලයක් පත් කළ යුතු වේ.

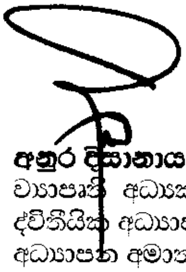
<u>විනිශ්චය මණ්ඩලයේ සංයුතිය</u>

1. පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ හෝ ඔහු විසින් පත් කරන ලද නියෝජ්‍ය අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ/සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරයෙකු
2. ද්විතීයික අධ්‍යාපන නවීකරණ ව්‍යාපෘතියේ පළාත් ව්‍යාපෘති කළමනාකරු
3. පළාතේ තොරතුරු තාක්ෂණ සම්බන්ධීකරණ නිලධාරී
4. පළාත්/කලාප තොරතුරු තාක්ෂණ මධ්‍යස්ථානයේ නිලධාරියකු
5. විශ්ව විද්‍යාලයක හෝ විද්‍යාපීඨයක කථිකාචාර්යවරයකු

විනිශ්චය මණ්ඩලයේ සාමාජිකයින් තෝරා ගන්නා විට Microsoft මෘදුකාංග පිළිබඳ දැනුමක් ඇති, විෂයයන් පිළිබඳ දැනුම සහිත සහ සිංහල, දෙමළ, ඉංග්‍රීසි භාෂා තේරුම් ගැනීමට හැකි සාමාජිකයින් ඇතුළත් කර ගැනීම වඩා යෝග්‍ය වනු ඇත.

අත්‍යවශ්‍ය අවස්ථාවක දී මෙවැනි මණ්ඩල එකකට වඩා වැඩි ගණනක් පත් කර ගැනීමට කටයුතු කළ හැකිය. එමෙන්ම ඉතා විශේෂිත අවස්ථාවල දී පමණක් ඉහත විනිශ්චය මණ්ඩලයේ සංඛ්‍යාව අඩු කර ක්‍රියා කිරීම පිළිබඳව ද පළාත් මට්ටමින් සුදුසු පරිදි තීරණයක් ගත හැකි වේ. එහෙත් සැමවිටම විෂය දැනුම් කොටස් ද ආවරණය වන පරිදි ඉතා ප්‍රශස්ථ මට්ටමින් විනිශ්චය මණ්ඩලය පත් කර ගැනීමේ වගකීම පළාත් සතු වේ. (පාසල් මට්ටමින් ශිෂ්‍ය නිර්මාණ ඇගයීම සඳහා වන විනිශ්චය මණ්ඩලය මෙම ලිපියේ අංක 04 යටතේ දක්වා ඇත.)

ඉහත දැක්වෙන ක්‍රියාදාමය අනුගමනය කරමින් 2008 වසරේ පළාත් අධ්‍යාපනික මෘදුකාංග/නිර්මාණ තරගාවලිය පාසල් හා පළාත් මට්ටමින් සංවිධානය කොට ක්‍රියාත්මක කිරීම සඳහා ඔබ දක්වන උනන්දුව හා කැපකිරීම අධ්‍යාපන ක්ෂේත්‍රයේ තොරතුරු තාක්ෂණ දැනුම් ධාරිතාව ඉහළ නංවාලීමටත්, පරිගණකය ඉගෙනුම්-ඉගැන්වීම් මෙවලමක් ලෙස යොදා ගනිමින් මෙරට දරුවන්ගේ තොරතුරු තාක්ෂණ කුසලතාව ඉහළ නංවාලීමටත් ව්‍යාපෘතිය දරනු ලබන ප්‍රයත්නයට බෙහෙවින් දායක වන බව ද කාරුණිකව සිහිපත් කරමි.



අනුර දිසානායක
ව්‍යාපෘති අධ්‍යක්ෂ
ද්විතීයික අධ්‍යාපන නවීකරණ ව්‍යාපෘතිය II
අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ ලේකම් වෙනුවට

පිටපත්:-1.පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන් - දැන ගැනීම හා අවශ්‍ය පරිදි සහාය පිණිස
2.අධ්‍යක්ෂ, තොරතුරු තාක්ෂණ අධ්‍යාපන ශාඛාව - දැන ගැනීම, විශේෂ අවධානය හා අවශ්‍ය පරිදි සහාය පිණිස
3.සියළුම පළාත් ව්‍යාපෘති කළමනාකරුවන් - පළාත් අධ්‍යාපන මෘදුකාංග තරගාවලියේ සමස්ථ සංවිධානය ඉටු කිරීම සඳහා
4.සියළුම පළාත් තොරතුරු සම්බන්ධීකරණ නිලධාරීන් - තරගාවලිය සංවිධාන කරලීමට සහාය පිණිස

All princi-Micro-com 2008-IT cor-pgn

<u>ආදර්ශ අයදුම් පත්‍රය</u>

ඇමුණුම 01

ශිෂ්‍ය නිර්මාණ			ගුරු නිර්මාණ	
1-8	9-11	12-13	1-11	12-13

(අදාළ නොවන වචනය කපා හරින්න)

1. නම :- ....

....

(ශිෂ්‍ය කණ්ඩායමක් නම් සියළු නම් ලියන්න)

2. සහතික පත්‍රයට යෙදිය යුතු නම ඉංග්‍රීසියෙන් ලියන්න :- ....

....

3. පළාත :- ....

4. පාසලේ නම සහ ලිපිනය :- ....

....

5. ශිෂ්‍යයෙකු නම් ශ්‍රේණිය
ගුරුවරයෙකු නම් උගන්වන විෂය } :- ....

6. මෘදුකාංගය අදාළ විෂය ක්ෂේත්‍රය,
අදාළ ශ්‍රේණිය :- ....

7. ඔබගේ නිර්මාණය පිළිබඳව කෙටි හැඳින්වීමක් කරන්න :- ....

....

....

8. ඔබගේ නිර්මාණය හොඳින් සාධනය වීමට ඔබ සකස් කළ මෘදුකාංගයේ යොදා ගත් උපක්‍රම මගින් ගුරුවරයාට, සිසුන්ට අයත් වන වාසි මොනවාද? :-

....

....

9. ඔබගේ නිර්මාණ සකස් කිරීම සඳහා යොදා ගත් මෘදුකාංග නම් කරන්න.

....

....

මෙම මෘදුකාංගය මාගේ/අපගේ ස්වතන්ත්‍ර නිර්මාණයක් බව සහතික කරන අතර, අන්සතු නිර්මාණයක් පිටපත් (copy) කිරීමක් බව විනිශ්චය මණ්ඩලයට ඒත්තු ගියහොත් ඔවුන්ගේ තීරණය පිළිගන්නා බවත් ප්‍රකාශ කරමි/කරන්නෙමු. මා/අප විසින් ඉදිරිපත් කරන ලද මෘදුකාංගය අවශ්‍ය වූ විටක දී පිටපත් කර පාසල් අධ්‍යාපනික කටයුතු සඳහා යොදා ගැනීමට අවසර දෙමි/දෙන්නෙමු.

අත්සන :- ....

දිනය :- ....

විදුහල්පතිගේ සහතිකය :-

මෙම මෘදුකාංගය අප පාසලේ ඉහත නම සඳහන් ගුරු මහතා/මහත්මියගේ, ශිෂ්‍යයා/ශිෂ්‍යාවගේ නිර්මාණයක් බව සහතික කරමි.

දිනය :- ....

....
විදුහල්පතිගේ අත්සන
නිලමුද්‍රාව තබන්න

ඇමුණුම 02

ගුරුවරුන්ගේ නිර්මාණ : 1-11 ශ්‍රේණි / 12 - 13 ශ්‍රේණි

නොගැළපෙන වචන කපා හරින්න

ගුරුවරුන්ගේ නිර්මාණ සමග මෙම ආදර්ශ ලේඛණයට අනුකූල සම්පූර්ණ කර ව්‍යාපෘති කාර්යාලයට භාර දෙන්න

විදුහලේ නම සහ ලිපිනය :-

විදුහලේ දුරකථන අංකය :-

අනුක්‍රම අංකය (CD තැටිවල යොදන්න)	**ගුරුවරයාගේ නම ඉංග්‍රීසියෙන් ලියන්න** (write in block capitals)	**නිර්මාණයට අදාළ තේමාව/විෂය**	**නිර්මාණයට අදාළ ශ්‍රේණිය**
			✔

මුළු නිර්මාණ ගණන :- ....

....

විදුහල්පතිගේ අත්සන සහ නිල මුද්‍රාව

දිනය :-.........................

2008 Microsoft-format 2-pgn

ඇමුණුම 03

ශිෂ්‍ය නිර්මාණ : 1-8 ශ්‍රේණි /9-11 ශ්‍රේණි / 12 - 13 ශ්‍රේණි

නොගැළපෙන වචන කපා හරින්න

<u>සිසුන්ගේ නිර්මාණ සමග මෙම ලේඛණය සම්පූර්ණ කර ව්‍යාපෘති කාර්යාලයට භාර දෙන්න</u>

විදුහලේ නම සහ ලිපිනය :-

විදුහලේ දුරකථන අංකය :-

අනුක්‍රම අංකය (CD **තැටිවල යොදන්න)**	**ශිෂ්‍යයාගේ/ශිෂ්‍යාවගේ නම ඉංග්‍රීසියෙන් ලියන්න** (write in block capitals)	**නිර්මාණය කර ඇති තේමාව/විෂය**	**නිර්මාණයට අදාළ ශ්‍රේණිය**	**උසස් පෙළ නම්**	
				විෂය ධාරාව	**විෂයය**

මුළු නිර්මාණ ගණන :- ....

....

විදුහල්පතිගේ අත්සන සහ නිල මුද්‍රාව

දිනය :-........................

2008 Microsoft-format 2-pgn

ගුරුවරුන්ගේ සහ සිසුන්ගේ නිර්මාණ ඇගයීම සඳහා ලකුණු යොදන ආකාරය

- තරගයට අදාළ නීති වලට එකඟව නිර්මාණය කර ඇති මෘදුකාංග පමණක් ඇගයීමට ලක් කළ යුතුය.
- උපරිම මුළු ලකුණුවල එකතුව 100 ක් වේ.
- විනිශ්චය මණ්ඩලයට අවශ්‍ය නම් නිර්මාණය පිළිබඳව පැහැදිලි කර ගැනීමට නිර්මාණකරු විනිශ්චය මණ්ඩලය ඉදිරියට කැඳවිය හැක.

1.	ඉදිරිපත් කර ඇති නිර්මාණයේ, විෂයට ඇති අදාළත්වය	- ලකුණු 20
2.	උදාහරණ, නිර්මාණ ශීලිබව හා විෂය කරුණුවල නිවැරදි බව	- ලකුණු 25
3.	නිර්මාණයේ අඩංගු කරුණු භාවිතා කරන්නාට ඒත්තු ගැන්වීමට යොදාගෙන ඇති උපක්‍රම සහ ඒවා නිර්මාණය තුළ භාවිතා කරන මට්ටම	- ලකුණු 20
4.	පරිගණක විද්‍යාගාරයේ ඇති තාක්ෂණික මෙවලම් සහ මෘදුකාංග නිර්මාණය සඳහා භාවිතා කර ඇති මට්ටම	- ලකුණු 10
5.	මෘදුකාංගයේ ඇති විෂය කොටස් මනා ගැලපීමෙන් අනුක්‍රමයෙන් ඉදිරිපත් කර ඇති ආකාරය	- ලකුණු 10
6.	වර්ණ සංයෝජනය, පිංතූර, අකුරු, ප්‍රමාණවත් බව (Animation), පිටු සැකසීම සහ ආයාසයෙන් තොරව ග්‍රහනය කර ගැනීමේ හැකියාව	- ලකුණු 10
7.	වැඩිදුර විෂය කරුණු සඳහා භාවිතා කරන්නා යොමු කිරීම (අදාළ වෙබ් අඩවි, පොත් හා සඟරාවල පරිච්ඡේද නම් කර තිබීම)	- ලකුණු 05

- ශිෂ්‍ය නිර්මාණ ඇගයීමේ දී 1-8 ශ්‍රේණි දක්වා ශිෂ්‍ය නිර්මාණ වෙනමත්, 9-11 ශ්‍රේණි සඳහා වූ නිර්මාණ වෙනමත්, 12-13 ශ්‍රේණි සඳහා වූ නිර්මාණ වෙනමත් ඇගයීමට ලක් කිරීම අවශ්‍ය වේ
- ගුරුවරුන්ගේ නිර්මාණ ඇගයීමේ දී 1-11 ශ්‍රේණි සහ 12-13 ශ්‍රේණි නිර්මාණ වෙනමත්, ඇගයීමට ලක් කිරීම කළ යුතුය.
- මීට අමතරව ශිෂ්‍ය නිර්මාණ අතුරින් උසස් පෙළ කලා, වාණිජ්‍ය, ගණිත හා විද්‍යා විෂයධාර සඳහා හොඳම නිර්මාණය බැගින් ද තෝරාගත යුතු වේ.

විශේෂ සටහන:- ශිෂ්‍ය නිර්මාණ සම්බන්ධයෙන් පළාත් මට්ටමෙන් ඇගයීමට ලක් කරනුයේ පාසල් මට්ටමින් පළමු, දෙවන හා තෙවන ස්ථාන ලබා ගත් නිර්මාණ පමණක් වේ.