Southern Smart Innovation Platform 2020

SSIP - 2020

තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ නිර්මාණ තරගාවලිය

උපදෙස් අත්පොත

දකුණු පළාත් අධ්‍යාපන දෙපාර්තමේන්තුව (තොරතුරු තාක්ෂණ ඒකකය)

පටුන

1. හැඳින්වීම සහ අරමුණු 3
2. පොදු කොන්දේසි 4
3. තරග විනිශ්චය 5
4. තරග අංශ 5
5. 6- 9 තරග සහ උපදෙස් 6 -7
6. 10-11 ශ්‍රේණි තරග සහ උපදෙස් 7-9
7. 12-13 ශ්‍රේණි තරග සහ උපදෙස් 9-11
8. ගුරු තරග උපදෙස් 12-13
9. විවෘත කෙටි චිත්‍රපට තරග උපදෙස් (ගුරු/සිසු) 13
10. Robot battle සංදර්ශනය 14-15
11. අයදුම් පත්‍රය මාර්ගගතව ලබා ගත යුතුය 16
12. ව්‍යාපෘති සැලසුම් අකෘතිය (FORM-S-PLAN) 17
13. පාසල් මට්ටමේ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කරන සාරාංශ ආකෘති (FORM-S) 18-19
14. ගුරු නිර්මාණ ඉදිරිපත් කරන සාරාංශ ආකෘති (FORM-T) 20
15. කලාප මට්ටමේ නිර්මාණ පළාත් තරග සඳහා ඉදිරිපත් කරන අකෘති (FORM- Z) 21-24

තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ නිර්මාණ තරගාවලිය - 2020

1.හැඳින්වීම සහ අරමුණු

හැඳින්වීම

පෙර නොවූවිරූ තරම් දැවැන්ත වර්ධනයක්, සංවර්ධනයක් සහ භාවිතයක් තොරතුරු හා සන්නිවේදන ක්ෂේත්‍රයේ අද වනවිට දක්නට ඇත. ඒ අනුව තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණය වනාහි ඕනෑ ම වයස් කණ්ඩායමක පුද්ගලයෙකුට අදාල සහ වැදගත් වන බැවින් මෙම "ක්ෂේත්‍රයට අදාල න්‍යායාත්මක සහ ප්‍රායෝගික නිපුණතා ලබාදීම අධ්‍යාපනයේ මුල් අවධියේ සිට ම ආරම්භ කළ යුතු ය" යන පාසල් විෂය මාලාවේ මූලික අරමුණ පෙරදැරිව මෙම තරගාවලිය පිළිබඳ මුල් සිතුවිල්ල පහළ විය. එම සිතුවිල්ල යථාර්තයක් කර ගැනීම උදෙසා විෂය නිර්දේශය උගන්වන පන්ති කාමරයෙන් ඔබ්බට ගිය වඩාත් ප්‍රායෝගික ක්‍රියාකාරකමක අවශ්‍යතාවය දිගින් දිගටම හඳුනා ගැනීම සහ ඒ ඔස්සේ සියලුම පාසල් ප්‍රජාවන්ට සහභාගී විය හැකි ක්‍රියාකාරකමක් සැලසුම් කිරීමට දැරූ උත්සාහය තුල විෂය ඉගැන්වීමේ ජාතික අධ්‍යාපන අරමුණු සහ නිපුණතා තුල පිහිටමින් මෙම නිර්මාණ තරගාවලිය සැලසුම් කිරීම සුදුසු බව හඳුනාගන්නා ලදී.

අරමුණු

- අනාගත වැඩ ලෝකයට සුදුසු දරු පරපුරක් බිහි කිරීමට අවශ්‍ය ක්‍රියාකාරකම් සංස්කෘතියක් ඇතිකිරීම
- සන්නිවේදනය, තාර්කික චින්තනය, අන්‍යොන්‍ය සහයෝගය යනාදී 21 වන සියවසට අවශ්‍යවන නිපුණතා ගුරු-සිසු සහ ගුරු-ගුරු යන සියළු අංශ තුල වර්ධනය
- "<u>සැමට තොරතුරු තාක්ෂණය</u>" යන සංකල්පය පාසල් පද්ධතිය තුල යථාර්තයක් බවට පත්කිරීම
- නිර්මාණකරණය සඳහා ගුරු සිසු දෙපාර්ශවයම යොමු කිරීම
- දකුණු පළාත තුල සිසුන්ගේ හා ගුරු භවතුන්ගේ නිර්මාණාත්මක කුසලතා හඳුනාගැනීම හා ඇගයීම
- තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ විෂය පාසල් පද්ධතිය තුල ජනප්‍රිය කිරීම
- ව්‍යාපෘති පාදක ඉගෙනුම හා ස්ව-අධ්‍යයන ක්‍රියාකාරකම් සංස්කෘතියක් පාසල් පද්ධතියට හුරු කිරීම
- සිය විවේකය ඵලදායිව ගත කිරීම හා එය නිර්මාණකරණයට යොමු කරවීම මගින් ආත්ම තෘප්තියක් හා විනෝදයක් ලැබීම.
- සිසුන් තුල ඇති නිර්මාණකරණ ශක්තිය, නවෝත්පාදන හැකියා දක්වා වර්ධනය කර තොරතුරු තාක්ෂණය මුල්කරගත් ආර්ථික සංවර්ධනය සඳහා සමාජය යොමු කරවීමේ ප්‍රාථමික වේදිකාව සැකසීම
- අධ්‍යාපන ගුණාත්මක සංවර්ධනය සහ කළමනාකරණය සඳහා තොරතුරු තාක්ෂණ යෙදවුම් භාවිතය දිරිගැන්වීමට පාසල් ප්‍රජාව තුලම කථිකාවක් ඇතිකිරීම.
- පාසල් පද්ධතිය තුල රොබෝ තාක්ෂණය සහ IoT තාක්ෂණය (සාර්ව ද්‍රව්‍ය අන්තර් ජාල භාවිතයන්) යොදා ගනිමින් නිර්මාණකරණයට යොමු කරවීම.

2. පොදු කොන්දේසි

1.මෙම තරගාවලිය සඳහා දකුණු පළාත තුල රජයේ පාසල්, උපකෘත පාසල් සහ රජයේ ආධාර ලබන පෞද්ගලික පාසල් හා පිරිවෙන්හි අධ්‍යාපනය ලබන සිසු හා ගුරු භවතුන් සඳහා සහභාගී විය හැකිය.

2.සියලු තරග කලාප මට්ටමින් පවත්වා එහි පළමු හා දෙවන ස්ථාන ලබා ගන්නා ජයග්‍රාහකයින් පළාත් තරග සඳහා ඉදිරිපත් වීමට සුදුසුකම් ලබයි.

3. කලාප මට්ටමේ තරග සඳහා ඉල්ලුම් කිරීම පාසල් මට්ටමින් සිදු කළ යුතු අතර එක් එක් අයදුම්කරුවන් දකුණු පළාත් අධ්‍යාපන දෙපාර්තමේන්තු වෙබ් අඩවියෙහි (http://www.spedu.sch.lk) SSIP-2020 සබැදිය ට පිවිසීමෙන් ලියාපදිංචි විය යුතු අතර එම අයදුම්පත පුරවා submit බොත්තම මත click කිරීමෙන් පසු බාගත කර ගන්නා ලද පිටපත අදාල විෂයභාර ගුරුභවතා මඟින් නිර්දේශ කර විදුහල්පති මඟින් සහතික කර නිල මුද්‍රාව සහිතව පාසල අයත් කලාප කාර්යාලය වෙත යොමු කළ යුතුයි.

4. අදාල වෙබ් අඩවියෙහි මාර්ගගතව ලියාපදිංචි නොවන තරග කරුවන් පළාත් තරග සඳහා ඉදිරිපත් වීමට සුදුසුකම් නොලබන බව සලකන්න.

5. පාසල තුළ එක් එක් සිසුන්ගේ හා සිසු කණ්ඩායම්වල අයදුම් පත්‍ර එක් ගොණුවක් ලෙස සකස් කර එහි පාසල් සාරාංශ වාර්තාව (FORM-S) සහ (FORM-OSF-S) මඟින් සහ ගුරු අයදුම්පත්‍ර (FORM- T) මගින් 2020.04.30 හෝ එදිනට පෙර කලාපයේ තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ අධ්‍යක්ෂ වෙත යොමු කළ යුතුයි.

6. අදාල දිනට පසුව එවනු ලබන අයදුම්පත් ප්‍රතික්ෂේප කරනු ලැබේ.

7. තරග පවත්වන කාල සීමාවන් පහත පරිදි වේ.

කලාප තරග මැයි 18 - මැයි 2
පළාත් තරග ජුනි 13 - ජුනි 17
පළාත් ඇගයීම සැප්තැම්බර් මස

8. එක් ශිෂ්‍යයෙකුට තරග කළ හැක්කේ උපරිම තරග ඉසව් දෙකක් සඳහා පමණි. ඊට අමතර ව විවෘත තරග ඉසව්ව සහ Robot Battle ඉසව්ව සඳහා ද ඉදිරිපත් විය හැකියි.

9. සෑම තරග ඉසව්වක් සඳහාම අයදුම්කරුවන් වෙන්වෙන් වශයෙන් මාර්ගගතව ලියාපදිංචි වී අයදුම්පත් ඉදිරිපත් කළ යුතුයි.

10. සිසු තරග ඉසව් සඳහා 2020 .04.30 දිනට අදාල සිසුන් ඉගෙනුම ලබන ශ්‍රේණිය අනුවම තරග කාණ්ඩ නිර්ණය කළ යුතු අතර එම අදාල අයදුම්පතෙහි විෂයභාර ගුරුභවතා මඟින් නිර්දේශ කර විදුහල්පති මඟින් සහතික කළ යුතුයි. (2019 වර්ෂයේ දී 11 ශ්‍රේණිය විභාගය සඳහා පෙනී සිටි සිසුන් 10-11 ශ්‍රේණිය නියමිත තරග කාණ්ඩයට සහ 13 ශ්‍රේණිය විභාගය සඳහා පෙනී සිටි සිසුන් 12-13 කාණ්ඩයට අයත් වනසේ ද සලකන්න)

11. අයදුම්කරුවන් ස්ව නිර්මාණ පිළිබඳව පැහැදිලි කිරීමක් ඕනෑම ක්‍රම ශිල්පයක් භාවිතයෙන් විනිශ්චය මණ්ඩලය ඉදිරියේ ඉදිරිපත් කළ යුතු අතර එය වි.05ක උපරිම කාලයකට යටත්ව සිදු කළ යුතුය.

12. ඉදිරිපත් කිරීමට සමගාමීව ((FORM-S-PLAN)) මඟින් ස්වකීය නිර්මාණයට අදාල තොරතුරු කලාප හා පළාත් විනිශ්චය මණ්ඩලය වෙත ඉදිරිපත් කළ යුතුය. අදාල ආකෘතියෙහි නියමිත ස්ථානයෙහි මාර්ගගතව ලියාපදිංචි වීමේ දී උත්පාදනය වූ ලියාපදිංචි අංකය පැහැදිලිව සඳහන් කළ යුතුය.

13. තරගකරුවන් විසින් තම නිර්මාණ සඳහා යොදාගත් මූලාශ්‍ර (උපුටා ගැනීම් පිළිබඳ විස්තර, ගීත අනුබණ්ඩ, වීඩියෝ, හිමිකම් ආදිය) සඳහන් කළ යුතුය.

14. සෑම මෘදු පිටපත් සහිත නිර්මාණයක්ම DVD/CD තැටියකින් කලාප/පළාත් විනිශ්චය මණ්ඩලය වෙත ඉදිරිපත් කළ යුතු අතර DVD/CD තැටිය මත අයදුම්කරුගේ නම, පාසලේ නම, තරග කාණ්ඩය, මාර්ගගත ලියාපදිංචි අංකය සහ නිර්මාණයේ නම නොමැකෙන තීන්තයෙන් සටහන් කළ යුතුය.

අදාල DVD/CD කලාප/පළාත් තරග අයදුම්පත්‍ර සමඟ ඉදිරිපත් කළ යුතු කාල සීමාව පහත පරිදි වේ.

කලාප තරග :- 2020 අප්‍රේල් 30 දින හෝ ඊට ප්‍රථම
පළාත් තරග :- 2020 මැයි 29 දින හෝ ඊට ප්‍රථම

15. පළාත් තරග සඳහා අයදුම් පත්‍ර යොමු කිරීමේ දී කලාප ජයග්‍රාහකයන්ගේ පෞද්ගලික අයදුම්පත්‍ර සමඟ කලාප ජයග්‍රාහකයන් සියල්ලගේ තොරතුරු ඇතුලත් කලාප සාරංශ වාර්තා (FORM- Z-J), (FORM- Z-LS), (FORM- Z-US), (FORM- Z-OSF-S), (FORM- Z-T) සහ මෘදු පිටපත් සහිත නිර්මාණ සඳහා එම මෘදු පිටපත් අඩංගු වන සේ නිවැරදිව නාමකරණය කරන ලද CD/DVD තැටි සහිතව 2020 මැයි 29 දින හෝ ඊට ප්‍රථම කලාප තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ අධ්‍යක්ෂ විසින් ඉදිරිපත් කළ යුතුය.

16. වෙනත් තරග සඳහා ඉදිරිපත් කර ජයග්‍රහණය කරන ලද නිර්මාණ මෙම තරගය සඳහා ඉදිරිපත් කිරීමට අවසර නොමැත.

16. සියළුම තරගකරුවන් තරග ඉසව් සඳහා නිර්මාණ ඉදිරිපත් කරන අවස්ථාවේ දී ඒ සඳහා අවශ්‍ය මෙවලම් (මෘදුකාංග, ලැප්ටොප්, ටැබ්ලට්, බල සැපයුම් කෙවෙණි වැනි අවශ්‍ය සියලු උපකරණ) සහිතව පැමිණිය යුතුය.

3. තරග විනිශ්වය

1. කලාප මට්ටමේ විනිශ්වය මණ්ඩලය කලාපයේ තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්‍ෂණ අධ්‍යක්‍ෂගේ නිර්දේශය මත කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ විසින් පත්කළ යුතුය . එක් තරගයක් සඳහා අවම වශයෙන් තුන් දෙනකුගෙන් යුත් විනිශ්වය මණ්ඩලයක් පත්කළ යුතුය.

2. කලාප මට්ටමේ විනිශ්වය ආකෘති සහ ලකුණු සටහන් විනිශ්වය මණ්ඩලය සහ විෂය නිලධාරි අත්සන සහිතව සුරක්ෂිතව තැබිය යුතු අතර පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්‍ෂ විසින් ඉල්ලීම් කළවිට ලබාදිය යුතුය.

3. පළාත් මට්ටමේ විනිශ්වය මණ්ඩලය එක් තරග ඉසව්වක් සඳහා තුන්දෙනකුට නොඅඩුව පළාත් තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්‍ෂණ අධ්‍යක්‍ෂ විසින් පත් කරනු ඇත.

4. තරගයේ කිසියම් අදියරකදී, ඊට සම්බන්ධ යම් පාර්ශවයක් යම්කිසි වංචනික ක්‍රියාවක නිරත වීම මගින් හෝ වෙනත් ආකාරයකින් තරග ප්‍රතිඵලවලට බලපෑමක් ඇති කර තිබෙන බවට කවර හෝ අවස්ථාවක දී වුවද අනාවරණය වුවහොත් සහ එය පිළිගත හැකි සහ වගකීම් සහගත අනාවරණයක් නම්, ඒ පිළිබඳව පරීක්ෂා කර අවශ්‍ය පියවර ගනු ලැබේ.

5. යම් තරග කාණ්ඩයක ප්‍රතිඵල නිකුත් කිරීමෙන් පසුව වැඩි ලකුණු ලබාගත් පාසලකට විරුද්ධව යම් කිසි අභියාචනයක් ඉදිරිපත් වී චෝදනාවේ බරපතලකම අනුව අදාල පාසල එම තරග කාණ්ඩයෙන් ඉවත් කරන්නේනම් ඊළඟ ඉහලම ලකුණු මට්ටම ලබා ගත් පාසලට ජයග්‍රහණ අවස්ථා පිළිවෙළින් හිමි වේ.

4. තරග අංශ

* 6 - 9 ශ්‍රේණි (SSIP-J)
* 10 - 11 ශ්‍රේණි (SSIP-LS)
* 12 - 13 ශ්‍රේණි (SSIP-US)
* විවෘත කෙටි චිත්‍රපට (ගුරු හා සිසු) (SSIP-OSF-S) (SSIP-OSF-T)
* ගුරු තරග (SSIP-T)
* රොබෝ යුද්ධය (Robot Battle) සංදර්ශනය (SSIP-RB)

5. 6- 9 තරග සහ උපදෙස්

6 – 9 ශ්‍රේණි සඳහා තරග ඉසව් (events) තුනකි.

අනු අංකය	තරගය	තරග කේතය
01	Robotics/ IoT	SSIP-J-RI
02	Presentation Software	SSIP-J-PS
03	Education Related Game Development or Application	SSIP-J-GD

(6 - 9 ශ්‍රේණි) Robotics / IoT – (SSIP-J-RI)

- එදිනෙදා කාර්යයන් පහසු කර ගැනීම සඳහා නව නිර්මාණයක් හෝ නව්‍යකරණ උපාංගයක් සකස් කර ගැනීම අරමුණ වේ .
- නිර්මාණය සඳහා web camera, සංවේදක Arduino, micro-bit, raspberry-pi හෝ ක්‍ෂුද්‍ර පාලක (micro controller) උපාංග උපයෝගී කර ගත හැක.
- සියලු නිර්මාණ පහත සඳහන් ක්‍ෂේත්‍රය/ක්‍ෂේත්‍ර ඔස්සේ ඉදිරිපත් කළ හැකිය.

ක්‍ෂේත්‍රය
• අධ්‍යාපන ක්‍ෂේත්‍රය ➢ ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ක්‍රියාවලියේ ගුණාත්මකභාවය වැඩිදියුණු කර ගත හැකි රොබෝ නිර්මාණ ➢ ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ක්‍රියාවලිය පහසු කර ගැනීම සඳහා භාවිතා කළ හැකි රොබෝ නිර්මාණ
• ඉංජිනේරු තාක්ෂණ හා නිශ්පාදන ක්‍ෂේත්‍රය ➢ ක්‍රියාදාම ස්වයංක්‍රියකරණයට අදාල රොබෝ නිර්මාණ ➢ නිශ්පාදන තාක්ෂණික පිරිවැය අවම කිරීමේ රොබෝ යන්ත්‍ර
• සෞඛ්‍යය හා වෛද්‍ය විද්‍යාත්මක ක්‍ෂේත්‍රය ➢ සෞඛ්‍යය සංරක්ෂණය හෝ වෛද්‍ය කටයුතු සඳහා භාවිත කළ හැකි රොබෝ නිර්මාණ
• නිශ්පාදන කර්මාන්ත හා පරිසර අධ්‍යයන ක්‍ෂේත්‍රය ➢ කෘෂිකාර්මික, ධීවර, අනෙකුත් නිශ්පාදන හා පරිසර කටයුතු ක්‍ෂේත්‍රවල වැඩ පහසු කර ගත හැකි හෝ ක්‍රියාදාම ස්වයංක්‍රියකරණය පාදක කර ගත් රොබෝ නිර්මාණ
• විනෝදාස්වාද ක්‍ෂේත්‍රය ➢ විනෝද/ක්‍රීඩා කටයුත සඳහා යොදාගත හැකි රොබෝ යන්ත්‍ර

- මෙම තරග ඉසව්ව සඳහා ඇගයීම් නිර්ණායක පහත පරිදි වේ.

ඇගයීම් නිර්ණායක	ලකුණු
1. නවෝත්පාදනයක් හෝ නව්‍යකරණයක් වීම	20
2. තාක්ෂණය	20
3. ප්‍රායෝගික බව	20
4. කාර්යක්ෂම බව	20
5. සාපේක්ෂ පිරිවැය අඩු වීම	20

(6 - 9 ශ්‍රේණි) Presentation Software (SSIP-J-PS)

ඉදිරිපත් කිරීමේ මෘදුකාංගයක් භාවිතයෙන් (Presentation Software) අධ්‍යාපනික සාමාජීයීය හෝ කාලීන මාතෘකාවක් යටතේ ව්‍යාපෘති පාදක ඉදිරිපත් කිරීමක් නිර්මාණය කිරීම

උදා 1. වෙරල සංරක්ෂණය වැනි කාලීන මතෘකාවට අදාලව
2. අන්තර්ක්‍රියාය සහිත ඉගෙනුම් ආධාරකයක්

- මෙම තරග ඉසව්ව සඳහා ඇගයීම් නිර්ණායක පහත පරිදි වේ.

ඇගයීම් නිර්ණායක	ලකුණු
1. අරමුණ (Purpose)	20
2. නිර්මාණාත්මක බව (Design & layout)	20
3. තාක්ෂණය (Technology)	20
4. අන්තර්ගතය, ප්‍රකාශනය හා හිමිකාරිත්වය (Content, Authority & Reliability	20
5. ඇගයීම, නිමාව සහ වාර්තාකරණය (Testing , Finishing and Documentation)	20

(6 - 9 ශ්‍රේණි) Education related Game Development or Application (SSIP-J - GD)

- අන්තර් ක්‍රියාකාරීත්ව පරිගණක ක්‍රීඩා මෙවලම් (Scratch, App-inventor, M-block වැනි දෘෂ්‍ය පරිගණක භාෂා) ඇසුරු කරමින් නිර්මාණ ඉදිරිපත් කළ හැකිය
- මෙම ඉසව්ව සඳහා ඉදිරිපත් කරන නිර්මාණ අධ්‍යාපනික, සාමාජයීය හෝ කාලීන වශයෙන් වැදගත් මතෘකාවක් යටතේ නිර්මාණය විය යුතුය.

- මෙම තරග ඉසව්ව සඳහා ඇගයීම් නිර්ණායක පහත පරිදි වේ.

ඇගයීම් නිර්ණායක	ලකුණු
1. නවෝත්පාදනයක් හෝ නව්‍යකරණයක් වීම	20
2. තාක්ෂණය	20
3. ප්‍රායෝගික බව	20
4. කාර්යක්ෂම බව	20
5. සාපේක්ෂ පිරිවැය අඩු වීම	20

6. 10- 11 තරග සහ උපදෙස්

- **10-11 ශ්‍රේණි සඳහා තරග ඉසව් (event) තුනකි.**

අනු අංකය	තරගය	තරග කේතය
01	Robotics/ IoT	SSIP-LS-RI
02	Presentation Software	SSIP-LS-PS
03	Education related Game Development or Application	SSIP-LS-GD

(**10-11 ශ්‍රේණි**) Robotics (රොබෝ තාක්ෂණය) /IOT (සාර්ව ද්‍රව්‍ය අන්තර්ජාල භාවිතයන්)

- එදිනෙදා කාර්යයන් පහසු කර ගැනීම සඳහා නව නිර්මාණයක් හෝ නව්‍යකරණ උපාංගයක් සකස් කර ගැනීම
- නිර්මාණය සඳහා web camera, සංවේදක Arduino, micro-bit, raspberry pi හෝ ක්ෂුද්‍ර පාලක (micro controller) උපාංග උපයෝගී කර ගත හැක.
- සියලු නිර්මාණ පහත සඳහන් ක්ෂේත්‍රය/ ක්ෂේත්‍ර ඔස්සේ ඉදිරිපත් කළ හැකිය.

ක්ෂේත්‍රය
• අධ්‍යාපන ක්ෂේත්‍රය ➢ ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ක්‍රියාවලියේ ගුණාත්මකභාවය වැඩිදියුණු කර ගත හැකි රොබෝ නිර්මාණ ➢ ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ක්‍රියාවලිය පහසු කර ගැනීම සඳහා භාවිතා කළ හැකි රොබෝ නිර්මාණ
• ඉංජිනේරු තාක්ෂණ හා නිශ්පාදන ක්ෂේත්‍රය ➢ ක්‍රියාදාම ස්වයංක්‍රියකරණයට අදාල රොබෝ නිර්මාණ ➢ නිශ්පාදන තාක්ෂණික පිරිවැය අවම කිරීමේ රොබෝ යන්ත්‍ර
• සෞඛ්‍යය හා වෛද්‍ය විද්‍යාත්මක ක්ෂේත්‍රය ➢ සෞඛ්‍යය සංරක්ෂණය හෝ වෛද්‍ය කටයුතු සඳහා භාවිත කළ හැකි රොබෝ නිර්මාණ
• නිශ්පාදන කර්මාන්ත හා පරිසර අධ්‍යයන ක්ෂේත්‍රය ➢ කෘෂිකාර්මික, ධීවර, අනෙකුත් නිශ්පාදන හා පරිසර කටයුතු ක්ෂෙත්‍රවල වැඩ පහසු කර ගත හැකි හෝ ක්‍රියාදාම ස්වයංක්‍රියකරණය පාදක කර ගත් රොබෝ නිර්මාණ
• විනෝදාස්වාද ක්ෂේත්‍රය ➢ විනෝද/ක්‍රීඩා කටයුත සඳහා යොදාගත හැකි රොබෝ යන්ත්‍ර

- මෙම තරග ඉසව්ව සඳහා ඇගයීම් නිර්ණායක පහත පරිදි වේ.

ඇගයීම් නිර්ණායක	ලකුණ
1. නවෝත්පාදනයක් හෝ නව්‍යකරණයක් වීම	20
2. තාක්ෂණය	20
3. ප්‍රායෝගික බව	20
4. කාර්යක්ෂම බව	20
5. සාපේක්ෂ පිරිවැය අඩු වීම	20

(**10-11 ශ්‍රේණි**) Presentation Software (SSIP- LS- PS)

- විද්‍යුත් සමර්පණ මෘදුකාංගය (Power point/ Impress), පරිගණක භාෂාවක්,වෙබ් අන්තර්ගත කළමණාකරන පද්ධති (CMS), හෝ බහුමාධ්‍ය භාවිතයෙන් වර්ධනය කරන ලද ඉගෙනුම් ආධාරකයක් හෝ කාලීන මාතෘකාවක් සම්බන්ධයෙන් කරන ඉදිරිපත් කිරිම.
  උදා 1. වෙරළ සංරක්ෂණය වැනි කාලීන මතෘකාවට අදාලව
  2. අන්තර්ක්‍රියා සහිත ඉගෙනුම් ආධාරකයක්
- මෙම තරග ඉසව්ව සඳහා ඇගයීම් නිර්ණායක පහත පරිදි වේ.

ඇගයීම් නිර්ණායක	ලකුණ
1. අරමුණ (Purpose)	20
2. නිර්මාණාත්මක බව (Design & layout)	20
3. තාක්ෂණය (Technology)	20
4. අන්තර්ගතය, ප්‍රකාශනය හා හිමිකාරිත්වය (Content, Authority & Reliability	20
5. ඇගයීම, නිමාව සහ වාර්තාකරණය (Testing , Finishing and Documentation)	20

_**(10-11ශ්‍රේණිය)** පරිගණක ක්‍රීඩා හෝ පරිගණක යෙදුම් මෙවලම් (Education related Game Development or Application) (SSIP-LS-GD)

- මේ සඳහා ඕනෑම පරිගණක භාෂාවක් හෝ මෙවලමක් භාවිතා කළ හැකිය.
- මෙම ඉසව්ව සඳහා ඉදිරිපත් කරන නිර්මාණ අධ්‍යාපනික සාමාජයීය හෝ කාලීන වශයෙන් වැදගත් මාතෘකාවක් යටතේ නිර්මාණය විය යුතුය.
- මෙම තරග ඉසව්ව සඳහා ඇගයීම් නිර්ණායක පහත පරිදි වේ.

ඇගයීම් නිර්ණායක	ලකුණු
1. නවෝත්පාදනයක් හෝ නව්‍යකරණයක් වීම	20
2. තාක්ෂණය	20
3. ප්‍රායෝගික බව	20
4. කාර්යක්ෂම බව	20
5. සාපේක්ෂ පිරිවැය අඩු වීම	20

7.12- 13 තරග සහ උපදෙස්

- 12 – 13 ශ්‍රේණි සඳහා තරග ඉසව් (event) තුනකි.

අනු අංකය	තරගය	තරග කේතය
01	Robotics/ IoT	SSIP-US-RI
02	Web Design and Development	SSIP-US-WD
03	Application Development (Desktop or Mobile)	SSIP-US-AD

(12 – 13 ශ්‍රේණි) Robotics (රොබෝ තාක්ෂණය) /IoT (සාර්ව ද්‍රව්‍ය අන්තර් ජාල භාවිතයන්) – (SSIP-US-RI)

- එදිනෙදා කාර්යයන් පහසු කර ගැනීම සඳහා නව නිර්මාණයක් හෝ නව්‍යකරණ උපාංගයක් සකස් කර ගැනීම
- නිර්මාණය සඳහා web camera, සංවේදක Arduino, Micro-bit, Raspberry pi හෝ ක්ෂුද්‍ර පාලක (Micro controller) උපාංග උපයෝගී කර ගත හැක.
- සියලු නිර්මාණ පහත සඳහන කේෂත්‍ර ඔස්සේ ඉදිරිපත් කළ හැකිය.
- සියලු නිර්මාණ පහත සඳහන් ක්ෂේත්‍රය / ක්ෂේත්‍ර ඔස්සේ ඉදිරිපත් කළ හැකිය.

ක්ෂේත්‍රය
• අධ්‍යාපන ක්ෂේත්‍රය ➢ ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ක්‍රියාවලියේ ගුණාත්මකභාවය වැඩිදියුණු කර ගත හැකි රොබෝ නිර්මාණ ➢ ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ක්‍රියාවලිය පහසු කර ගැනීම සඳහා භාවිතා කළ හැකි රොබෝ නිර්මාණ
• ඉංජිනේරු තාක්ෂණ හා නිශ්පාදන ක්ෂේත්‍රය ➢ ක්‍රියාදාම ස්වයංක්‍රියකරණයට අදාල රොබෝ නිර්මාණ ➢ නිශ්පාදන තාක්ෂණික පිරිවැය අවම කිරීමේ රොබෝ යන්ත්‍ර
• සෞඛ්‍යය හා වෛද්‍ය විද්‍යාත්මක ක්ෂේත්‍රය ➢ සෞඛ්‍යය සංරක්ෂණය හෝ වෛද්‍ය කටයුතු සඳහා භාවිත කළ හැකි රොබෝ නිර්මාණ
• නිශ්පාදන කර්මාන්ත හා පරිසර අධ්‍යයන ක්ෂේත්‍රය ➢ කෘෂිකාර්මික, ධීවර, අනෙකුත් නිශ්පාදන හා පරිසර කටයුතු ක්ෂේත්‍රවල වැඩ පහසු කර ගත හැකි හෝ ක්‍රියාදාම ස්වයංක්‍රීයකරණය පාදක කර ගත් රොබෝ නිර්මාණ
• විනෝදාස්වාද ක්ෂේත්‍රය ➢ විනෝද/ක්‍රීඩා කටයුත සඳහා යොදාගත හැකි රොබෝ යන්ත්‍ර

- මෙම තරග ඉසව්ව සඳහා ඇගයීම් නිර්ණායක පහත පරිදි වේ.

ඇගයීම් නිර්ණායක	ලකුණු
1. නවෝත්පාදනයක් හෝ නව්‍යකරණයක් වීම	20
2. තාක්ෂණය	20
3. ප්‍රායෝගික බව	20
4. කාර්යක්ෂම බව	20
5. සාපේක්ෂ පිරිවැය අඩු වීම	20

(12 – 13 ශ්‍රේණි) වෙබ් අඩවි නිර්මාණය (Web Design & Devoloping) (SSIP-US-WD)

- වෙබ් අඩවි නිර්මාණය සඳහා HTML, PHP, CSS, JavaScript, Jquary, Json, ආදිය මෙන්ම MySql වැනි දත්ත පාදකයන් වුව ද භාවිතා කළ හැකිය
- වෙබ් අඩවි නිර්මාණය සඳහා අවම වශයෙන් වෙබ් පිටු 3ක් විය යුතුය .
- මෙම තරග ඉසව්ව සදහා CMS (joomla,wordpress ආදී) භාවිතා නොකල යුතුය.
- සියලු නිර්මාණ පහත සඳහන් ක්ෂේත්‍ර ඔස්සේ ඉදිරිපත් කළ හැකිය
- මෙම තරග ඉසව්ව සඳහා ඇගයීම් නිර්ණායක පහත පරිදි වේ.

ඇගයීම් නිර්ණායක	ලකුණු
1. අරමුණ (Purpose)	20
2. නිර්මාණාත්මක බව (Design & layout)	20
3. තාක්ෂණය (Technology)	20
4. අන්තර්ගතය, ප්‍රකාශනය හා හිමිකාරිත්වය (Content, Authority & Reliability	20
5. ඇගයීම, නිමාව සහ වාර්තාකරණය (Testing , Finishing and Documentation)	20

(12 – 13 ශ්‍රේණි) යෙදුම් මෘදුකාංග සංවර්ධනය(Application Development - Desktop or Mobile) (SSIP-LS-AD)

- මෙම මෘදුකාංග සංවර්ධනය සඳහා ඕනෑම පරිගණක භාෂාවක් (programming languages) භාවිතා කළ හැකිය (Java, Android, C#, C++, Python, Pascal, etc)
- මෘදුකාංග සංවර්ධනය සඳහා ඕනෑම මෘදුකාංග සංවර්ධන වැඩසටහනක් භාවිතා කළ හැකිය.(NetBeans, Eclipse, Visual Studio, PyCharm, etc with suitable database server – Apache derby
- මෘදුකාංග සංවර්ධනය සඳහා ඕනෑම (Framework – Spring Framework, Hibernate, Play Framework etc) භාවිතා කළ හැකියි.
- නිර්මාණය අධ්‍යාපනික හෝ සමාජයීය ලෙස වැදගත්වන නිර්මාණයක් විය යුතුයි.
- නිර්මාණය ධාවනය (Run) කිරීම සඳහා අවශ්‍යතා (Platform) , නිර්මාණය සඳහා අවශ්‍ය දත්ත සමුදාය පද්ධති (Database), නිර්මාණයට ප්‍රවේශ වීම සඳහා අවශ්‍ය පරිශීලක නාම හා මුරපද (Usernames, Passwords) ආදිය නිර්මාණය සමඟ එවිය යුතුයි.

  උදා:-Library Managment System, Learning Management System, Point of Sale, Booking System, ජංගම දුරකථන යෙදවුම් (Mobile Apps) භාවිතා කළ හැක.

- සියලු නිර්මාණ පහත සඳහන් ක්ෂේත්‍ර ඔස්සේ ඉදිරිපත් කළ හැකිය.

ක්ෂේත්‍රය
• අධ්‍යාපන ක්ෂේත්‍රය ➢ ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ක්‍රියාවලියේ ගුණාත්මකභාවය වැඩිදියුණු කර ගත හැකි රොබෝ නිර්මාණ ➢ ඉගෙනුම් ඉගැන්වීම් ක්‍රියාවලිය පහසු කර ගැනීම සඳහා භාවිතා කළ හැකි රොබෝ නිර්මාණ
• ඉංජිනේරු තාක්ෂණ හා නිශ්පාදන ක්ෂේත්‍රය ➢ ක්‍රියාදාම ස්වයංක්‍රියකරණයට අදාල රොබෝ නිර්මාණ ➢ නිශ්පාදන තාක්ෂණික පිරිවැය අවම කිරීමේ රොබෝ යන්ත්‍ර
• සෞඛ්‍යය හා වෛද්‍ය විද්‍යාත්මක ක්ෂේත්‍රය ➢ සෞඛ්‍යය සංරක්ෂණය හෝ වෛද්‍ය කටයුතු සඳහා භාවිත කළ හැකි රොබෝ නිර්මාණ
• නිශ්පාදන කර්මාන්ත හා පරිසර අධ්‍යයන ක්ෂේත්‍රය ➢ කෘෂිකාර්මික, ධීවර, අනෙකුත් නිශ්පාදන හා පරිසර කටයුතු ක්ෂේත්‍රවල වැඩ පහසු කර ගත හැකි හෝ ක්‍රියාදාම ස්වයංක්‍රීයකරණය පාදක කර ගත් රොබෝ නිර්මාණ
• විනෝදාස්වාද ක්ෂේත්‍රය ➢ විනෝද/ක්‍රීඩා කටයුත සඳහා යොදාගත හැකි රොබෝ යන්ත්‍ර

- මෙම තරග ඉසව්ව සඳහා ඇගයීම් නිර්ණයක පහත පරිදි වේ.

ඇගයීම් නිර්ණායක	ලකුණ
1. නවෝත්පාදනයක් හෝ නව්‍යකරණයක් වීම	20
2. තාක්ෂණය	20
3. ප්‍රායෝගික බව	20
4. කාර්යක්ෂම බව	20
5. සාපේක්ෂ පිරිවැය අඩු වීම	20

7. ගුරු තරගය (Teachers' Competition)

- දකුණු පළාත තුල පවත්නා රජයේ හෝ රජයට අනුබද්ධ පාසල් වල දැනට සේවයේ නියුතු ගුරු සහ විදුහල්පති සේවාවන්හි ඕනෑම අයෙකුට ඉදිරිපත් විය හැක.
- නිර්මාණය ස්වනිර්මාණයක් බවට විදුහල්පතිවරයා/කොට්ඨාස අධ්‍යක්ෂ විසින් සහතික කළ යුතුය.
- ගුරු තරගය (Teachers' Competition) සඳහා තරග ඉසව් (event) දෙකකි.

අනු අංකය	තරගය	තරග කේතය
01	Presentation Software	SSIP-T-PS
02	Application Development (Desktop or Mobile)	SSIP-T-AD

ගුරු තරගය - Presentation Software (SSIP-T-PS).

- අන්තර් ක්‍රියාකාරී ඉලෙක්ට්‍රොනික ඉගෙනුම් - ඉගැන්වීම් ආධාරකයක් නිර්මාණය කිරීම.
- විද්‍යුත්_සමර්පණ / යෙදවුම් මෘදුකාංගක් හෝ programming languages ඕනෑම එකක් භාවිතා කළ හැක.
- විෂය නිර්දේශය හෝ අධ්‍යාපන කළමණාකරණයට අදාළව විය යුතුය.
- පාඩම් සැලසුමක් නම් මිනිත්තු 40 කට අදාළව විෂය නිර්දේශයට අනුකූලව විය යුතුය.
- ඉදිරිපත් කිරීම විනිශ්චය මණ්ඩලය ඉදිරියේ මිනිත්තු 10 ක් තුළ සිදු කළ යුතුය.

ගුරු භවතුන්ගේ (Presentation Software (SSIP-T-PS) සඳහා තරග කොන්දේසි

1. අන්තර් ක්‍රියාකාරී (Interactive) ඉගෙනුම් ආධාරකයක් විය යුතුයි.
2. ඉගෙනුම් මෘදුකාංගයක් නම් 1 – 11 විෂය නිර්දේශයට අයත් කුමන හෝ විෂයයක විනාඩි 40 ක පාඩමක් ආවරණය වන සේ සකස් විය යුතුයි.
3. ඉගෙනුම් මෘදුකාංගයක් නොවේ නම් දරුවන්ගේ සමාජ ආකල්ප වෙනස් කර ලීමට/ සංවර්ධනය කිරීමට දායක වන මෘදුකාංගයක් විය යුතුයි.
4. විනාඩි 10 ක් තුළ ඉදිරිපත් කළ හැකි විය යුතුයි.
5. භාවිත කරන්නාගේ තේරුම් ගැනිමේ හැකියාව හා වේගය අනුව මෘදුකාංගය පාලනය කළ හැකි විය යුතුයි.
6. යොදාගත් පරිගණක භාෂා, යෙදවුම් මෘදුකාංග සහ භාවිත කළ වෙබ් අඩවි පැහැදිලිව දක්වා තිබිය යුතුයි.
7. ඉදිරිපත් කරන මෘදුකාංගය CD/DVD තැටියක ගබඩාකර පිටපත් දෙකකින් භාරදිය යුතුයි.
8. අවශ්‍ය වු විට ඉදිරිපත් කිරීමට (present) සූදානම්ව සිටිය යුතුයි.

- මෙම තරග ඉසව්ව සඳහා ඇගයීම් නිර්ණයක පහත පරිදි වේ.

1. යම් විෂයයක විෂය නිර්දේශයකට හා පාඩමකට අදාලත්වය
2. සංකල්ප හා විෂය අන්තර්ගතය තහවුරු කිරීමට ගෙන ඇති ක්‍රියාමාර්ග
3. රූප, ශබ්ද, සජීවීකරණ යොදා ඇති ආකාරය
4. ඉගෙනුම අනාවරණය කර ගැනීමට අදාල ඇගයීම්
5. වැඩිදුර ඉගෙනුම සඳහා යොදා ඇති අඩි සන්ධාන
6. අකුරු ප්‍රමාණ, වර්ණ ගැලපීම් හා සමස්ත නිර්මාණයේ ඇති ගුණාත්මක බව

- පාසල් කළමණාකරණයට අදාලව නිර්මාණය කිරීම (ගැලපෙන ඕනෑම යෙදවුම් මෘදුකාංගයක් භාවිතා කළ හැක)
  උදාහරණ:- සහන කාලසටහන, පුස්තකාල කළමණාකරණය, තොග පාලනය, මානව සම්පත් කළමණාකරණය
- විෂය නිර්දේශය හෝ අධ්‍යාපන කළමණාකරණයට අදාළව විය යුතුය.
- මෙම තරග ඉසව්ව සඳහා ඇගයීම් නිර්ණායක පහත පරිදි වේ.

ඇගයීම් නිර්ණායක	ලකුණු
6. නවෝත්පාදනයක් හෝ නව්‍යකරණයක් වීම	20
7. තාක්ෂණය	20
8. ප්‍රායෝගික බව	20
9. කාර්යක්ෂම බව	20
10. සාපේක්ෂ පිරිවැය අඩු වීම	20

8.කෙටි චිත්‍රපට (ගුරු/ සිසු) - Open Short Film

අනු අංකය	තරගය	තරග කේතය
01	කෙටි චිත්‍රපට (Short Film)	SSIP-OSF-S
02	කෙටි චිත්‍රපට (Short Film)	SSIP- OSF-T

තරග කොන්දේසි

- කෙටි චිත්‍රපට ශිෂ්‍ය තරගය 6-13 ශ්‍රේණි සිසුන් සඳහා පමනක් විවෘත තරගයක් බව සලකන්න.
- කාටූන්/ සලරූ /තාත්වික රංගනය ආදී ඕනෑම මාධ්‍යයක් ඔස්සේ කෙටි චිත්‍රපට හෝ වාර්තාමය වැඩ සටහනක් නිර්මාණයක් ලෙස ඉදිරිපත් කළ හැකිය.
- ධාවන කාලය වි 5 කට නොඅඩු 8 කට නොවැඩි විය යුතුය.
- ඩිජිටල් තාක්ෂණය භාවිතා කළ යුතුය.
- වීඩියෝ ආකෘතිය DVD data format (mp4) ආකෘතිය විය යුතුය.
- රූගත කිරීම් වලදී වීඩියෝ කැමරා හෝ ජංගම දුරකථන කැමරා වුව ද භාවිතා කළ හැකිය.
- අධ්‍යාපනික හෝ සාමාජයීය වැදගත්කමක් සහිත යහපත් ආකල්ප වර්ධනය වන තේමාවක් ඔස්සේ නිර්මාණ ඉදිරිපත් කළ හැක.
- මෙම තරග ඉසව්ව සඳහා ඇගයීම් නිර්ණායක පහත පරිදි වේ

1	කෙටි චිත්‍රපටයේ තේමාව/ පණිවිඩය / අරමුණ	20
2	චිත්‍රපටයේ අන්තර්ගතය	20
3	තාක්ෂණික ක්‍රම උපායන් සහ ආකෘතිය (structure)	20
4	ශබ්ද ප්‍රයෝග	20
5	සංස්කරණය සහ තිර රචනය	20

9. Robot Battle (6 - 13)

තරග නීති (Rules and Guidelines)

සාමාජිකයන්

- කණ්ඩායම් තරගයක් ලෙස පැවැත්වෙන බැවින් උපරිම සාමාජිකයන් සංඛ්‍යාව 5කි. එකම පාසලකින් කණ්ඩායම් කිහිපයක් වුව ද ඉදිරිපත් විය හැකිය. නමුත් එක් සාමාජිකයෙකුට නියෝජනය කළ හැක්කේ එක් කණ්ඩායමක් පමණි. එසේම එක් කණ්ඩායමක් සඳහා එක් රොබෝවක් පමණක් නිර්මාණය කළ යුතුය.
- සියලුම සාමාජිකයන් එකම පාසලේ විය යුතුය.

රොබෝ පිරිවිතර (Robot Specifications)

- සාමාන්‍ය අවස්ථාවේදී ප්‍රමාණය 30cm x 30cm x 30cm (දිග x පළල x උස) ට වැඩිනොවිය යුතුය.
- (තරග අවස්ථාවේදී 10 cm දක්වා අමතර උපරිම දිගකට දිග හැරිය හැකිය)
- ඕනෑම හැඩයකට නිර්මාණය සිදුකිරීමට අවසර ඇත. දුරස්ථ පාලක / සුහුරු දූරකථන මගින් ක්‍රියා කල යුතුය.

උපරිම බර

උපරිම බර **1kg-5kg**

- සටන් අවස්ථාවේදී රොබෝ තනි ඒකකයක් ලෙස පැවතිය යුතුය. එසේම උපරිම සාමාජිකයන් දෙදෙනෙකු විසින් දුරස්ථ පාලක මගින් පාලනය කල හැකිය. ගුවන් විදුලි පාලිත රොබෝවන්ට ගුවන් විදුලි සංඛ්‍යාත ගැටුම් වලක්වාගත හැකි ආකාරයකින් ක්‍රියාත්මක වියහැකි ඩිජිටල් සම්ප්‍රේෂකයක් තිබිය යුතුය.
- සියලුම රොබෝවරු සටන් කිරීමට පෙර තාක්ෂණික පරීක්ෂණයකට භාජනය වේ. කිසියම් මෙහෙයුම් මූලධර්මයක් අනාවරනය කළ නොහැකිවීම තරග කිරීමට නුසුදුස්සෙකු වීමට හේතුවේ. විනිසුරුවන් අධික ලෙස අනතුරුදායක යයි සලකන ඕනෑම කාර්යයක් සීමා කළ හැකිය.
- Start / Stop ස්විචයක් තිබිය යුතුය.

බලශක්ති ප්‍රභවය

- අභ්‍යන්තර බලසැපයුමක් පමණක් තිබිය යුතුය. (බාහිර බල සැපයුම් භාවිතා කළ නොහැකිය)
- බලශක්තිය සඳහා බැටරි වර්ග භාවිතා කළහැකිය. භාවිතා කරනු ලබන බලශක්ති ප්‍රභවයේ උපරිම වෝල්ටියතාවය **12V** ට වඩා වැඩි නොවිය යුතුය.
- සියලුම බලශක්ති ප්‍රභවයන් 100%ක් ආරක්ෂිතව රොබෝ තුල අඩංගු විය යුතුය.
- අභ්‍යන්තර දහන එන්ජින් භාවිතා කළ නොහැක.

යුද්ධය (Combat)

- සම්පූර්ණ තරග කාලය තුල තරග සීමාව තුල රැදී සිටින රොබෝ අයත් කණ්ඩායමට ජය හිමිවීම සිදුවන අතර තරග සීමාවෙන් ඉවතට ගමන් කරනු ලබන හෝ තරග සීමාවෙන් ඉවතට විසිවන රොබෝ අයත් කණ්ඩායමට පරාජය හිමිවීම සිදුවේ.
- රොබෝ යන්ත්‍ර තරග සීමාවෙන් ඉවතට විසිවුවහොත් නැවත දෙදෙනාටම අවස්ථාව හිමි වීම සිදුවන අතර නැවතත් පෙර ආකාරයම සිදුවේ නම් ජයග්‍රාහකයා විනිසුරු මඩුල්ල විසින් තීරණය කරණු ඇත.

- එක් තරගයක් සඳහා තරග වට 3ක් හිමිවන නිසා එම වට අතර තුලදී රොබෝ හි කිසිදු වෙනස් කමක් සිදු කිරීමට ඉඩ ලබාදිය නොහැකිය. එම නිසා තරගයට අවතීර්ණය වීමට පෙර බැටරි වර්ග උපරිම ලෙස ආරෝපණය කර රොබෝ මනා ක්‍රියාකාරීත්වයකින් පවත්වා ගැනීමට වග බලාගත යුතුය.
- තරගය සඳහා සහභාගීවීමෙන් අනතුරුව රොබෝව මාරුකිරීමට අවස්ථාව ලබාදීම සිදුනොවේ. තරග අතර තුලදී රොබෝට සිදුවන හානි සකස්කර ඊළග තරග සඳහා යොමු කිරීමට වගබලාගත යුතු අතර ඒ සඳහා අමතර කාලයක් තරගාවලිය තුලින් හිමි නොවන බව මතක තබාගත යුතුය. නියමිත වේලාවේදී ඔබ රොබෝව තරග බිමට ලබා නොදේ නම් එම කණ්ඩායම තරගාවලියෙන් ඉවත්වීම සිදුවේ. එබැවින් රොබෝ සඳහා අමතර උපාංග ළග තබා ගැනීම ඔබ කණ්ඩායමේ වගකීමකි.
- ගුවන් ගතවිය හැකි රොබෝවන් නිර්මාණය කරයි නම් තරගය අතර තුර තරග සීමාවෙන් ඉවතට ගුවන් ගතවිය නොහැකිය.
- තරග කරුවන් හැර සෙසු සියලුම දුරස්ථ පාලකයන් ක්‍රියාවිරහිත කලයුතුය.
- විරුද්ධවාදියාගේ දුරස්ථ පාලකය සඳහා විද්‍යුත් හෝ භෞතික වශයෙන් බාධා කල නොහැකිය EMP හැකියාව ඇති ඕනෑම රෙබෝවකු තරගය සඳහා නුසුදුසුවේ.
- තරග අතරතුර අනතුරු සිදුවිය හැකි නිසා උපරිම ලෙස ආරක්ෂාකාරී රොබෝවන් නිර්මාණය කළ යුතුය.
- පිලිමළුන් පිටුදැකීමේ ක්‍රමයට තරග ගාවලිය පැවැත්වේ.
- විනිසුරුවන්ගේ තීරණය අවසාන තීරණය වේ.

<u>තරග කාලය</u>

උපරිම තරග කාලය මිනිත්තු 3කි.

<u>ආයුධ (Weapon Type)</u>

ප්‍රේක්ෂකයන්ගේ හා තරග කරුවන්ගේ ආරක්ෂාව සඳහා පහත දැක්වෙන ආයුධ වර්ග භාවිතා **නොකල** යුතුය.

- පැටලීමේ උපාංග
- තියුනු ආයුධ
- ගිනිඅවුලවන ආයුධ
- සක්‍රීය ආයුධ
- ජලය සහ වහා ගිනි ඇවිලෙන සුළු ඉන්ධන, හෝ වාෂ්ප හෝ ඝන ද්‍රව්‍ය
- ආයුධයක් ලෙස තාපය යොදා නොගත යුතුය.

* ප්‍රතිවාදියා එසවීම හා තල්ලු කිරීම හෝ ප්‍රතිවාදියා තැලීම සඳහා අවශ්‍ය මෙවලම් යොදාගත හැකිය. මීට අමකරව ආරක්ෂාකාරී ලෙස ක්‍රියාත්මක විය හැකි ආයුධ වර්ග භාවිතා කරන්න.

වේදිකාව

120cm x 120cm x 120cm

SOUTHERN SMART INNOVATION PLATFORM

SSIP - 2020

DISTRICT	ZONE	INDEX NO TH-J-PS-16
HAMBANTHOTA	TANGALLE	
SCHOOL		
RAJAPAKSHA SAMOOPAKARA GAMMANA JUNIOR COLLEGE		
SCHOOL CENSUS ID	CATEGORY	EVENT CATEGORY
8173	GRADE 6-9	J-PS

APPLICANT'S DETAILS

FULL NAME	HALWITI KANKANAMGE SURAJ MALINGA LAKMAL
NAME WITH INITIALS	SURAJ MALINGA
GENDER	FEMALE
CATEGORY	GRADE 6-9
CATEGORY EVENT	PRESENTATION SOFTWARE
ADMISSION NO	3433
BIRTHDAY	1991-10-27
DESCRIPTION	

I HEREBY CERTIFY THAT THE ABOVE MENTIONED DETAILS ARE TRUE AND CORRECT

....

SIGNATURE OF THE APPLICANT DATE

RECOMMENDATION OF THE PRINCIPAL

I HEREBY CERTIFY THAT THE ABOVE MENTIONED DETAILS ARE TRUE AND CORRECT AND CONFIRM THAT **SURAJ MALINGA** IS A **STUDENT** OF **RAJAPAKSHA SAMOOPAKARA GAMMANA JUNIOR COLLEGE** AND ~~HE~~ /SHE IS ENGAGED IN ACTIVITIES CONDUCTED TO UPLIFT ICT SUBJECT.

....

SIGNATURE AND OFFICIAL STAMP DATE

FORM-S-PLAN

දකුණු පළාත් තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්‍ෂණ තරඟවලිය

Southern Smart Innovation Platform (SSIP 2020)

නිර්මාණය පිළිබඳ කෙටි හැඳින්වීම

මාර්ගගත ලියාපදිංචි අංකය	
තරඟ සංකේත අංකය	

01. උපාය මාර්ගික සැලැසුම

(නිර්මාණය පිළිබඳ සරල විස්තරය)

....

....

02. අධ්‍යාපනික හා සමාජීය වැදගත්කම

....

....

03. සංකල්පය සහ සංවර්ධන සැලසුම

(නිර්මාණ සැලසුමට යොදාගත් මෘදුකාංග ආදිය)

....

....

04. ගොඩනැගීම හා බෙදා හැරීම

(මෙම නිර්මාණය සමඟ ඔබගේ අනාගත බලාපොරොත්තුව)

....

....

05. යොදාගත් මූලාශ්‍රා හා ආකෘති ආදිය

....

....

....

නිර්මාණකරුගේ අත්සන

තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ නිර්මාණ තරගාවලිය

Southern Smart Innovation Platform (SSIP-2020)

පාසල් සාරාංශ වාර්තාව - (ශිෂ්‍ය)

FORM- -S

පාසල - ....

සංගණන අංකය - ....

වයස් කාණ්ඩය - (6-9 / *10-11* / 12-13 ශ්‍රේණි)

තරග කාණ්ඩය	අනු අංකය	මාර්ගගත ලියාපදිංචි අංකය	අයදුම්කරුගේ නම	අත්සන
Robotics & IoT				
Presentation Software				
Education Related Game Development or Application				
Web Design and Development				
Application Development (Desktop or Mobile)				

ශිෂ්‍ය ලේඛනය සඳහා අවශ්‍ය පරිදි පේළි එකතු කර ගනිමින් අයදුම්පත සකස් කරන්න.

ඉහත තොරතුරු සත්‍ය හා නිවැරදි බව සහතික කරමි.

....
විෂයය භාර/පන්ති භාර ගුරුභවතා

....
විදුහල්පති අත්සන හා නිල මුද්‍රාව

Southern Smart Innovation Platform (SSIP-2020)

පාසල් සාරාංශ වාර්තාව - (ශිෂ්‍ය)

FORM-OSF-S

පාසල - ....

සංගණන අංකය - ....

විවෘත කෙටි චිත්‍රපට/ ....

තරඟ කාණ්ඩය	අනු අංකය	මාර්ගගත ලියාපදිංචි අංකය	අයදුම්කරුගේ නම	අත්සන
Short Film				

ශිෂ්‍ය ලේඛනය සඳහා අවශ්‍ය පරිදි පේළි එකතු කර ගනිමින් අයදුම්පත සකස් කරන්න.

ඉහත තොරතුරු සත්‍ය හා නිවැරදි බව සහතික කරමි.

....

විෂයය භාර/පන්ති භාර ගුරුභවතා විදුහල්පති අත්සන හා නිල මුද්‍රාව

Southern Smart Innovation Platform (SSIP-2020)

පාසල් සාරාංශ වාර්තාව - (ගුරු)

FORM-T

පාසල - ....

සංගණන අංකය - ....

තරග කාණ්ඩය	අනු අංකය	මාර්ගගත ලියාපදිංචි අංකය	අයදුම්කරුගේ නම	අත්සන
Presentation Software				
Application Development (Desktop or Mobile)				
Short Film				

ගුරු ලේඛනය සඳහා අවශ්‍ය පරිදි පේළි එකතු කර ගනිමින් අයදුම්පත සකස් කරන්න.

ඉහත තොරතුරු සත්‍ය හා නිවැරදි බව සහතික කරමි.

....

විෂයය භාර/පන්ති භාර ගුරුභවතා විදුහල්පති අත්සන හා නිල මුද්‍රාව

FROM -Z

Z-J

තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ නිර්මාණ තරගාවලිය

Southern Smart Innovation Platform (SSIP-2020)

කලාප සාරාංශ වාර්තාව

අධ්‍යාපන කලාපය:-...

තරග කාණ්ඩය :-..

තග ඉසව්ව	අනු අංකය	මාර්ගගත ලියාපදිංචි අංකය	තරග කරුගේ නම	පාසල	පාසලේ ලිපිනය
Robotics/IoT	1				
	2				
Presentation Software	1				
	2				
Education Related game development	1				
	2				

ඉහත තොරතුරු සත්‍ය හා නිවැරදි බව සටහන් කරමි.

කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ | දිනය

.... | ....

FROM -Z

Z-LS

තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ නිර්මාණ තරගාවලිය

Southern Smart Innovation Platform (SSIP-2020)

කලාප සාරාංශ වාර්තාව

අධ්‍යාපන කලාපය:-...

තරග කාණ්ඩය :-..

තග ඉසව්ව	අනු අංකය	මාර්ගගත ලියාපදිංචි අංකය	තරග කරුගේ නම	පාසල	පාසලේ ලිපිනය
Robotics/IoT	1				
	2				
Presentation Software	1				
	2				
Education Related game development	1				
	2				

ඉහත තොරතුරු සත්‍ය හා නිවැරදි බව සටහන් කරමි.

කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ ....

දිනය ....

FROM -Z

Z-US

තොරතුරු හා සන්නිවේදන තාක්ෂණ නිර්මාණ තරගාවලිය

Southern Smart Innovation Platform (SSIP-2020)

කලාප සාරාංශ වාර්තාව

අධ්‍යාපන කලාපය:-...

තරග කාණ්ඩය :-...

තග ඉසව්ව	අනු අංකය	මාර්ගගත ලියාපදිංචි අංකය	තරග කරුගේ නම	පාසල	පාසලේ ලිපිනය
Robotics/IoT	1				
	2				
Web Design and Development	1				
	2				
Application Development (Desktop or Mobile)	1				
	2				

ඉහත තොරතුරු සත්‍ය හා නිවැරදි බව සටහන් කරමි.

කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ　　　　　　　　　　　　　　දිනය

....　　　　　　　　　　..........................

FROM -Z

Z-OSF-S

Southern Smart Innovation Platform (SSIP-2020)

කලාප සාරාංශ වාර්තාව

අධ්‍යාපන කලාපය:-...

තරග කාණ්ඩය :-...

තග ඉසව්ව	අනු අංකය	මාර්ගගත ලියාපදිංචි අංකය	තරග කරුගේ නම	පාසල	පාසලේ ලිපිනය
Short Film	1				
	2				
	3				
	4				
	5				

ඉහත තොරතුරු සත්‍ය හා නිවැරදි බව සටහන් කරමි.

කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ　　　　　　　　　　දිනය

....　　　　　　　　　　..........................