අධ්‍යාපන, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය
கல்வி, உயர் கல்வி மற்றும் தொழிற் கல்வி அமைச்சு
Ministry of Education, Higher Education and Vocational Education
'ඉසුරුපාය', බත්තරමුල්ල, ශ්‍රී ලංකාව.
'இசுருபாய', பத்தரமுல்லை, இலங்கை.
'Isurupaya', Battaramulla, Sri Lanka.
+94112785141-50 | +94112785818
info@moe.gov.lk | www.moe.gov.lk

මගේ යොමුව / எனது இல. / My Ref. : ED/01/14/07/04
ඔබේ යොමුව / உமது இல. / Your Ref. :
දිනය / திகதி / Date : 2026.08. 12

චක්‍රලේඛ අංක : 28/2026

සියලු ම පළාත් ප්‍රධාන ලේකම්වරුන්
සියලු ම පළාත් අධ්‍යාපන ලේකම්වරුන්
සියලු ම පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්
සියලු ම කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්
සියලු ම කොට්ඨාස අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්
සියලු ම පළාත්/ කලාප විද්‍යා විෂයභාර නියෝජ්‍ය/ සහකාර/ අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්
සියලු ම විදුහල්පතිවරුන්/ සියලු ම පරිවේනාධිපතිවරුන් වෙත

<u>ජාතික බලශක්ති අධ්‍යාපන මාධ්‍ය ව්‍යාපෘතිය (National Energy Education Media Project – NEEM Project)</u>

1. හැඳින්වීම

දැනුම්වත් පරිභෝජනය (Mindful consumption) සඳහා විමසුම්පාදක ජනතාවක් බිහි කිරීමට ජනාධිපති ලේකම් කාර්යාලයේ ක්ලීන් ශ්‍රී ලංකා ලේකම් කාර්යාලය, අධ්‍යාපන, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය, බලශක්ති අමාත්‍යාංශයේ ශ්‍රී ලංකා සුනිත්‍ය බලශක්ති අධිකාරිය එක්ව "සුරකිමු ලංකා" බලශක්ති සුරක්ෂිතතා ජාතික මෙහෙයුම යටතේ ජාතික බලශක්ති අධ්‍යාපන මාධ්‍ය ව්‍යාපෘතිය මගින් පාසල් සිසුන්ගේ සහභාගීත්වයෙන් සමාජ, ආර්ථික හා පාරිසරික තිරසරභාවය සහිත බලශක්ති සංක්‍රාන්තියක් සඳහා සමාජයේ සහභාගීත්වය ප්‍රවර්ධනය කිරීම සඳහා මෙම චක්‍රලේඛය නිකුත් කරනු ලැබේ.

පොසිල ඉන්ධන භාවිතය හේතුවෙන් වායුගෝලයට හරිතාගාර වායු විමෝචනය ඉහළ යාම, ගෝලීය උෂ්ණත්වය වේගයෙන් ඉහළ යාමට ප්‍රධාන හේතුවක් වී ඇත. ලෝක සෞඛ්‍ය සංවිධානය (WHO) පෙන්වා දෙන පරිදි, පූර්ව කාර්මික යුගයේ (ක්‍රි.ව. 1850–1900) උෂ්ණත්ව මට්ටමට සාපේක්ෂ ව ගෝලීය උෂ්ණත්වය 1.5°C කින් ඉහළ යා හැකි ය. එසේ වුවහොත් මිනිස් සෞඛ්‍යයට, පරිසර පද්ධතිවලට, ආහාර හා ජල සුරක්ෂිතතාවට මෙන්ම සමස්ත මානව සංහතියේ පැවැත්මට ද බරපතළ අහිතකර බලපෑම් ඇති කළ හැකි බව අවධාරණය කර ඇත.

මෙම අවදානම අවම කිරීම සඳහා පොසිල ඉන්ධන මත පදනම් වූ බලශක්ති උත්පාදන මූලාශ්‍රවලින් ඉවත් වී, සූර්ය, සුළං, ජල හා ජෛව බලශක්තිය වැනි පුනර්ජනනීය සහ පරිසර හිතකාමී බලශක්ති ප්‍රභවයන් වෙත සංක්‍රමණය වීම ලොව පුරා රටවල ප්‍රමුඛතාවක් බවට පත්ව ඇත. මෙම සංක්‍රාන්තියත් සමඟ අනාගතයේ බලශක්ති නිෂ්පාදනය, බෙදාහැරීම සහ පරිභෝජනය යන ක්ෂේත්‍ර තුළ සැලකිය යුතු ව්‍යුහාත්මක වෙනස්කම් සිදුවනු ඇති අතර, බලශක්ති පරිභෝජන රටාවල ද නව ප්‍රවණතා ඇතිවනු ඇත. මෙවැනි පසුබිමක, පාරිසරික සංරක්ෂණය, ආර්ථික ඵලදායිතාව සහ සාමාජීය යහපැවැත්ම අතර සමතුලිතතාව පවත්වා ගනිමින් තිරසර බලශක්ති නිෂ්පාදනය හා කාර්යක්ෂම බලශක්ති භාවිතය ප්‍රවර්ධනය කිරීම ගෝලීය අවශ්‍යතාවක් බවට පත්ව ඇත.

තවද ශ්‍රී ලංකාව පැරිස් දේශගුණික සම්මුතියට අනුකූල ව 2050 වන විට කාබන් උදාසීනත්වය (Carbon Neutrality) ළඟා කර ගැනීමේ ජාතික අරමුණට කැපවී සිටියි. එම අරමුණ සාර්ථක කර ගැනීම සඳහා බලශක්ති සංරක්ෂණය, බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාව සහ පුනර්ජනනීය බලශක්ති භාවිතය පිළිබඳ ව ජනතාව දැනුවත් කිරීම අත්‍යවශ්‍ය වේ.

ගරු අමාත්‍යතුමිය / கௌரவ அமைச்சர் / Hon. Minister
+94112784832 | +94112784825 | minister.education@moe.gov.lk
ලේකම් / செயலாளர் / Secretary
+94112784811 | +94112785162 | secretary.education@moe.gov.lk
moesecretaryoffice@gmail.com

එබැවින්, තිරසර බලශක්තීන් නිෂ්පාදනය හා භාවිතය පිළිබඳ දැනුම, කුසලතා සහ ධනාත්මක ආකල්පවලින් සන්නද්ධ පුරවැසියන් බිහිකිරීම මෙන්ම අනාගත පාරිසරික හා බලශක්ති අභියෝගවලට සාර්ථක ව මුහුණ දිය හැකි පරපුරක් ගොඩනැගීම වර්තමානයේ ප්‍රමුඛ ජාතික අවශ්‍යතාවක් ලෙස සැලකිය හැකි ය.

2. අරමුණු

I. සිසුන් තුළ බලශක්ති ක්ෂේත්‍රයේ පවතින නව තාක්ෂණික ප්‍රවණතා පිළිබඳ දැනුම හා අවබෝධය වර්ධනය කිරීමෙන් බලශක්ති ක්ෂේත්‍රයේ සිදුවන තාක්ෂණික පරිවර්තනයන් හා ප්‍රවණතා උකහා ගත හැකි අනාගත පරපුරක් බිහි කිරීම.

II. බලශක්ති ආශ්‍රිත නවෝත්පාදන හා නිර්මාණාත්මක ව්‍යාපෘති සඳහා සිසුන්ගේ සහභාගීත්වය ප්‍රවර්ධනය කිරීම.

III. වර්තමානයේ ක්‍රියාත්මක වන නව අධ්‍යාපන ප්‍රතිසංස්කරණ මගින් අපේක්ෂිත ක්‍රියාකාරකම් පාදක ඉගෙනුම්-ඉගැන්වීම් ක්‍රමවේද ප්‍රචලිත කිරීම.

IV. අනාගත බලශක්ති ප්‍රවණතා, තිරසර බලශක්ති භාවිතය සහ බලශක්ති දැනුම්වත් පරිභෝජනය පිළිබඳ මාධ්‍ය හා ප්‍රජා දැනුවත් කිරීමේ වැඩසටහන් මගින් ජනතාව දැනුවත් කිරීම.

V. සමාජ, ආර්ථික හා පාරිසරික තිරසරභාවය සහිත බලශක්ති සංක්‍රාන්තියක් සඳහා සමාජයේ සහභාගීත්වය ප්‍රවර්ධනය කිරීම.

3. තේමාව - "බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවයෙන් සහ පුනර්ජනනීය බලශක්තියෙන් ජව ගැන්වෙන ආර්ථිකයක්" (**'Energy Efficiency and Renewable Energy: Refuelling the Economy'**)

4. වැඩසටහන ක්‍රියාත්මක වන ආකාරය

පළමු පියවර

- සුනිත්‍ය බලශක්ති අධිකාරිය මගින් මෙම වැඩසටහන පිළිබඳ සමාජ මාධ්‍ය හා ජනමාධ්‍ය මගින් පූර්ව දැනුවත් කිරීම.
- පාසල් සිසුන් විසින් කේවල බලශක්ති කළමනාකරණ ව්‍යාපෘති පාසල් මට්ටමින් සිදු කිරීම. (ඇමුණුම 01)

දෙවන පියවර

- **ජාතික බලශක්ති අධ්‍යාපන මාධ්‍ය ව්‍යාපෘති තරගාවලිය** පහත මට්ටම් ඔස්සේ පැවැත්වේ.

    i. **පාසල් මට්ටම**
    පාසල් සිසුන් විසින් සිදු කරන කේවල ගෘහස්ථ බලශක්ති කළමනාකරණ ව්‍යාපෘතියක් (ලකුණු 40%) හා ලිඛිත තරගයක් (ලකුණු 60%) මගින් සිසුන් තෝරා ගනු ලැබේ. (මෙම ගෘහස්ථ කේවල බලශක්ති කළමනාකරණ ව්‍යාපෘතිය පාසල් මට්ටමෙන් ලකුණු ලබා දීම සඳහා පමණක් අදාළ වේ.)

    ii. **කලාප මට්ටම**
    ලිඛිත තරගයක් මගින් සිසුන් තෝරා ගනු ලැබේ.

    iii. **පළාත් මට්ටම**
    ගුවන් විදුලි ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගය හා කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති පාදකව අදාළ කණ්ඩායම් තෝරා ගනු ලැබේ. (ජයග්‍රාහක කණ්ඩායම තෝරා ගනු ලබන්නේ 40%ක් ව්‍යාපෘති මගින් හා 60%ක් සජීවී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයෙන් ලබාගත් ලකුණු සංඛ්‍යාව පාදක කර ගනිමිනි.)

iv. ජාතික මට්ටම

රූපවාහිනී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයක් ලෙස හා කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති පාදක ව අදාළ කණ්ඩායම් තෝරා ගනු ලැබේ. (ජයග්‍රාහක කණ්ඩායම තෝරා ගනු ලබන්නේ 40%ක් ව්‍යාපෘති මඟින් හා 60%ක් සජීවී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයෙන් ලබාගත් ලකුණු සංඛ්‍යාව පාදක කර ගනිමිනි.)

I. පාසල් මට්ටම

රජයේ සහ රජයේ අනුමත පෞද්ගලික පාසල්වලට මෙම තරග සඳහා සහභාගී විය හැකි ය. පාසල් මට්ටමේ සිසුන් තෝරාගැනීමේ වගකීම විදුහල්පති විසින් දැරිය යුතු ය. පාසල් සිසුන් තෝරා ගැනීමේදී කේවල ගෘහස්ථ බලශක්ති කළමනාකරණ ව්‍යාපෘතිය හා ලිඛිත තරගය පාදක කර ගත යුතු ය. එහිදී කේවල ගෘහස්ථ බලශක්ති කළමනාකරණ ව්‍යාපෘති සිදු කිරීම සඳහා ලකුණු 40%ක් හා ලිඛිත තරගය සඳහා ලකුණු 60%ක් බැගින් එක් එක් සිසුවාට ලකුණු ලබා දිය යුතු ය. ලිඛිත තරගය අදාළ ශ්‍රේණිවල විද්‍යා විෂය නිර්දේශයේ අන්තර්ගත බලශක්ති කළමනාකරණය හා පුනර්ජනනීය බලශක්ති සංකල්පවලට අදාළව පැවැත්විය යුතු අතර 6 -7, 8 -9 හා 10 -11 ශ්‍රේණි කාණ්ඩවලින් ඉහළ ලකුණු ලබා ගන්නා සිසුන් කණ්ඩායමක් ලෙස කලාප මට්ටමට ඉදිරිපත් කළ යුතු ය. කලාප මට්ටමට පාසලකින් ඉදිරිපත් කළ හැකි ශිෂ්‍ය සංඛ්‍යාව පහත වගුවේ දැක්වේ. ලිඛිත පරීක්ෂණය සඳහා සිසුන්හට කැමති භාෂා මාධ්‍යකින් (සිංහල, දෙමළ, ඉංග්‍රීසි) ඉදිරිපත් විය හැකි ය.

පාසලේ සිසුන් සංඛ්‍යාව	සහභාගී කරවිය හැකි උපරිම සිසුන් සංඛ්‍යාව	එක් එක් කාණ්ඩයෙන් සිසුන් තෝරා ගත යුතු ආකාරය
200 ට අඩු	6	6-7 කාණ්ඩයෙන් 2ක්, 8-9 කාණ්ඩයෙන් 2ක්, 10-11 කාණ්ඩයෙන් 2ක් වන පරිදි
200 - 800	12	6 -7 කාණ්ඩයෙන් 4ක්, 8-9 කාණ්ඩයෙන් 4ක්, 10-11 කාණ්ඩයෙන් 4ක් වන පරිදි
801 - 1500	18	6-7 කාණ්ඩයෙන් 6ක්, 8-9 කාණ්ඩයෙන් 6ක්, 10-11 කාණ්ඩයෙන් 6ක් වන පරිදි
1500 ට වැඩි	24	6-7 කාණ්ඩයෙන් 8ක්, 8-9 කාණ්ඩයෙන් 8ක්, 10-11 කාණ්ඩයෙන් 8ක් වන පරිදි

I (a) කේවල ගෘහස්ත බලශක්ති කළමනාකරණ ව්‍යාපෘතියක් සිදු කිරීම

අදාළ ඇමුණුම්:-

ඇමුණුම 01 -මූලික තොරතුරු

ඇමුණුම 02- ව්‍යාපෘති වාර්තාවට අදාළ ආකෘතිය

ඇමුණුම 03- ගුරුවරුන් සඳහා උපදෙස්

පාසල් සිසුන් විසින් සිදු කරනු ලබන කේවල ගෘහස්ථ බලශක්ති කළමනාකරණ ව්‍යාපෘති සඳහා ලකුණු 40%ක් ලබා දෙන අතර පහත නිර්ණායක ඔස්සේ ලකුණු ලබා දිය යුතු ය. ඒ සඳහා දෛනික ජර්නලයක් සිසුවා විසින් පවත්වා ගත යුතු ය.

කේවල ගෘහස්ථ බලශක්ති කළමනාකරණ ව්‍යාපෘතිය සඳහා ඇගයීම් නිර්ණායක

මුළු ලකුණු: 40

නිර්ණායකයට අදාළ අංකය	නිර්ණායකය	ලකුණු
1.	තම නිවසේ බලශක්ති අපතේ යන අවස්ථා නිවැරදිව හඳුනා ගෙන සුදුසු නිර්මාණශීලී හා නව්‍යතාවයෙන් යුත් ක්‍රියාමාර්ග ගෙන ඇත.	15
2.	පවුලේ සාමාජිකයන් සක්‍රිය ව සහභාගී කර ගෙන ඇත.	05
3.	සාක්ෂි සහිත ව වාර්තාකරණය පැහැදිලි ව ඉදිරිපත් කර ඇත.	10
4.	විදුලි බලශක්ති පරිභෝජනය සාපේක්ෂව අඩු වී ඇත.	10
මුළු ලකුණු		40

නිර්ණායක අංක 1: තම නිවසේ බලශක්ති අපතේ යන අවස්ථා නිවැරදිව හඳුනා ගෙන සුදුසු නිර්මාණශීලී හා නව්‍යතාවයෙන් යුත් ක්‍රියාමාර්ග ගෙන ඇත. (ඇමුණුම 01හි අංක 03 හා 04 වගු ලකුණු ලබා දීමට අදාළ වේ.)

විස්තරය	ලකුණු
තම නිවසේ බලශක්ති අපතේ යන අවස්ථා නිවැරදි ව හඳුනා ගෙන නව, නිර්මාණශීලී සහ ප්‍රායෝගික විසඳුම් සහිත ක්‍රියාමාර්ග 5ක් හෝ ඊට වඩා වැඩි ප්‍රමාණයක් සාර්ථක ව ක්‍රියාත්මක කර ඇත.	**15**
තම නිවසේ බලශක්ති අපතේ යන අවස්ථා නිවැරදි ව හඳුනා ගෙන නව, නිර්මාණශීලී සහ ප්‍රායෝගික විසඳුම් සහිත ක්‍රියාමාර්ග 4ක් හෝ ඊට වඩා වැඩි ප්‍රමාණයක් සාර්ථක ව ක්‍රියාත්මක කර ඇත.	**12**
තම නිවසේ බලශක්ති අපතේ යන අවස්ථා නිවැරදි ව හඳුනා ගෙන නව, නිර්මාණශීලී සහ ප්‍රායෝගික විසඳුම් සහිත ක්‍රියාමාර්ග 3ක් හෝ ඊට වඩා වැඩි ප්‍රමාණයක් සාර්ථක ව ක්‍රියාත්මක කර ඇත.	**9**
තම නිවසේ බලශක්ති අපතේ යන අවස්ථා නිවැරදි ව හඳුනා ගෙන නව, නිර්මාණශීලී සහ ප්‍රායෝගික විසඳුම් සහිත ක්‍රියාමාර්ග 3කට වඩා අඩු ප්‍රමාණයක් සාර්ථක ව ක්‍රියාත්මක කර ඇත.	**6**

නිර්ණායක අංක 2: පවුලේ සාමාජිකයන් සක්‍රිය ව සහභාගී කර ගෙන ඇත. (ඇමුණුම 02හි අංක 01 වගුව ලකුණු ලබා දීමට අදාළ වේ.)

විස්තරය	ලකුණු
පවුලේ සියලු ම සාමාජිකයන් සක්‍රියව සහභාගී වී ඇත.	05
පවුලේ සාමාජිකයන් 50%ක් සහභාගී වී ඇත.	04
පවුලේ සාමාජිකයන් 25%ක් සහභාගී වී ඇත.	03
අදාළ සිසුවා පමණක් සහභාගී වී ඇත.	02

නිර්ණායක අංක 03: සාක්ෂි සහිත ව වාර්තාකරණය පැහැදිලි ව ඉදිරිපත් කර ඇත.

සාක්ෂි සහිත ව වාර්තාකරණය පැහැදිලි ව ඉදිරිපත් කර ඇත. (ඇමුණුම 02හි අංක 05හි සඳහන් සාක්ෂි ලකුණු ලබා දීමට අදාළ වේ.)

විස්තරය	ලකුණු
ඉදිරිපත් කළ ක්‍රියාමාර්ග 05, ලබා දී ඇති ආකෘතියෙන් සාක්ෂි සහිත ව නිවැරදි ව වාර්තා කර ඇත.	10
ඉදිරිපත් කළ ක්‍රියාමාර්ග 04, ලබා දී ඇති ආකෘතියෙන් සාක්ෂි සහිත ව නිවැරදි ව වාර්තා කර ඇත.	08
ඉදිරිපත් කළ ක්‍රියාමාර්ග 03, ලබා දී ඇති ආකෘතියෙන් සාක්ෂි සහිත ව නිවැරදි ව වාර්තා කර ඇත.	06
ඉදිරිපත් කළ ක්‍රියාමාර්ග 02, ලබා දී ඇති ආකෘතියෙන් සාක්ෂි සහිත ව නිවැරදි ව වාර්තා කර ඇත.	04

නිර්ණායක අංක 04: විදුලි බලශක්ති පරිභෝජනය සාපේක්ෂව අඩු වී ඇත. (ඇමුණුම 02හි අංක 02 වගුව ලකුණු ලබා දීමට අදාළ වේ.)

විස්තරය	ලකුණු
20% හෝ ඊට වැඩි ඉතිරි කිරීමක් ලබා ඇත.	10
15% – 19.9% අතර ඉතිරි කිරීමක් ලබා ඇත.	08
10% – 14.9% අතර ඉතිරි කිරීමක් ලබා ඇත.	06
5% – 9.9% අතර ඉතිරි කිරීමක් ලබා ඇත.	04
1% – 4.9% අතර ඉතිරි කිරීමක් ලබා ඇත.	02
ඉතිරි කිරීමක් නොමැත හෝ පරිභෝජනය වැඩි වී ඇත.	00

I (b) පාසල් මට්ටමේ ලිඛිත තරගය

පාසල් මට්ටමේ ලිඛිත තරගය සඳහා 60%ක් ලකුණු ප්‍රදානය කරයි. ඒ සඳහා 6-11 ශ්‍රේණි විද්‍යාව විෂය නිර්දේශයේ බලශක්ති කළමනාකරණය පිළිබඳ ඒකක අතුරෙන් පහත ප්‍රශ්න පත්‍ර ව්‍යුහයට ගැළපෙන ප්‍රශ්න පත්‍රයක් සකස් කර සිසුන් පාසල් මට්ටමින් තෝරා ගැනීම සිදු කළ යුතු ය.

- ප්‍රශ්න පත්‍ර ව්‍යුහය - **(මුළු ලකුණු 60)**

බහුවරණ 20 (වරණ 4ක් සහිත) - එක් පිළිතුරකට ලකුණු 01 බැගින් මුළු ලකුණු 20ක්
කෙටි ලිඛිත 20 - එක් පිළිතුරකට ලකුණු 02 බැගින් මුළු ලකුණු 40ක්

II. කලාප මට්ටම

පාසල් මට්ටමින් තෝරා එවනු ලබන සිසුන් සඳහා නිශ්චිත දිනයකදී හා නිශ්චිත වේලාවකදී ලිඛිත ප්‍රශ්න පත්‍රයක් ලබා දීමෙන් කලාප කණ්ඩායම තෝරාගනු ලැබේ. ලිඛිත පරීක්ෂණය 6-7, 8-9 හා 10-11 ශ්‍රේණි කාණ්ඩ සඳහා භාෂා මාධ්‍ය තුනෙන් ම පවත්වනු ලබයි. ලිඛිත පරීක්ෂණයේ ප්‍රතිඵල මත එක් එක් ශ්‍රේණි කාණ්ඩයකින් වැඩි ම ලකුණු ලබා ගන්නා සිසුන් දෙදෙනා බැගින් කලාප කණ්ඩායම සඳහා තෝරා ගැනීම සිදු කරයි. තෝරා ගනු ලබන කලාප කණ්ඩායම කලාපයේ විවිධ පාසල්වලින් සහ භාෂා මාධ්‍ය තුනෙන් ම නියෝජනය විය හැකි ය.

කලාප කණ්ඩායමේ සංයුතිය පහත පරිදි වේ.

1. 6-7 ශ්‍රේණි කාණ්ඩයෙන් - සිසුන් 02
2. 8-9 ශ්‍රේණි කාණ්ඩයෙන් - සිසුන් 02
3. 10-11 ශ්‍රේණි කාණ්ඩයෙන් - සිසුන් 02

II (a) අනන්‍යතාව තහවුරු කිරීම

විදුහල්පති විසින් අනුමත කරන ලද කණ්ඩායම් අයදුම්පත්‍රයක් කලාප තරගවලට ඉදිරිපත් වීමේ දී ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

II (b) කලාප පරීක්ෂණ හා ඇගයීම් මණ්ඩල පත්කිරීම

- කලාප විද්‍යා නියෝජ්‍ය/සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්ගේ නිර්දේශය සහිත ව කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ විසින් පත් කළ යුතු ය.

පරීක්ෂණ මණ්ඩල සංයුතිය

- ශාලාධිපති - මාණ්ඩලික නිලධාරියෙක් (සිසුන් 150කට එක් ශාලාධිපතිවරයෙක්)
- නිරීක්ෂක - සුදුසු මාණ්ඩලික නිලධාරී/ගුරු උපදේශක සේවය/ගුරු සේවය (සිසුන් 25කට එක් නිරීක්ෂකවරයෙක්)

ඇගයීම් මණ්ඩල සංයුතිය

- **ඇගයීම් මධ්‍යස්ථානාධිපති** - කලාප විද්‍යා නියෝජ්‍ය/සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ
- **පරීක්ෂක** - උපරිම පිළිතුරු පත්‍ර 50කට එක් අයෙකු බැගින් හා අවශ්‍ය විට භාෂා මාධ්‍ය අනුව තිබෙන ප්‍රශ්න පත්‍ර සංඛ්‍යාව මත

සහාය කාර්ය මණ්ඩල - පරීක්ෂණ හා ඇගයීම් මණ්ඩල සඳහා

- කාර්යාල කාර්ය සහායක (ශාලාධිපතිවරයෙකුට එක් අයෙක් බැගින්)

II (c) කලාපයේ නියෝජ්‍ය/ සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (විද්‍යා) හෝ නියෝජ්‍ය අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (සංවර්ධන) කාර්යභාරය

- විභාග සඳහා සිසුන් කැඳවීම, විභාග ශාලා සැකසීම සහ ශාලාධිපතිවරු හා නිරීක්ෂකවරු පත් කිරීම ඇතුළු සියලු විභාග සංවිධාන කටයුතු ද ප්‍රශ්න පත්‍ර හා පිළිතුරුපත් මුද්‍රණය, පිළිතුරුපත් ඇගයීම හා ප්‍රතිඵල ලේඛන පළාත් නියෝජ්‍ය/ සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (විද්‍යා) වෙත යොමු කිරීම. (ප්‍රශ්න පත්‍ර, පිළිතුරු හා ලකුණු දීමේ පටිපාටි සැකසීම, මෘදු පිටපත පළාත්වලට ලබා දීම මෙම අමාත්‍යාංශයේ අධීක්ෂණය යටතේ සුනිත්‍ය බලශක්ති අධිකාරිය විසින් සිදු කරනු ලැබේ.)
- තෝරා ගත් කලාප කණ්ඩායම ගුවන් විදුලි ප්‍රශ්න විචාරාත්මක වැඩසටහන සහ කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘතිය සඳහා පළාත් මට්ටමට ඉදිරිපත් කිරීමට සූදානම් කිරීම.

කලාප මට්ටමේ තරග ප්‍රතිපලවල අවසන් තීරණය කලාප විද්‍යා නියෝජ්‍ය/සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂවරුන්ගේ නිර්දේශය මත කලාප අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ සතු වේ.

II (d) කලාප කණ්ඩායම ව්‍යාපෘතිය ආරම්භ කිරීම - පළාත් මට්ටමට ඉදිරිපත් වීම සඳහා

"බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවයෙන් සහ පුනර්ජනනීය බලශක්තියෙන් ජවගැන්වෙන ආර්ථිකයක්" ('Energy Efficiency and Renewable Energy: Refuelling the Economy') යන තේමාව යටතේ කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘතිය සැලසුම් කර, ඇමුණුම 4හි ව්‍යාපෘති යෝජනා ඉදිරිපත් කිරීමේ ආකෘති පත්‍රයට අනුකූල ව අදාළ කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති යෝජනාව පළාත් නියෝජ්‍ය/ සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (විද්‍යා) වෙත යොමු කළ යුතු ය. එක් කණ්ඩායමකට එකිනෙකට වෙනස් ව්‍යාපෘතීන් 03ක් සඳහා කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති යෝජනා ඉදිරිපත් කළ හැකි ය. ව්‍යාපෘති ඇගයීම් මණ්ඩල මඟින් තෝරාගනු ලබන

කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘතිය පමණක් ක්‍රියාවට නැංවිය යුතු වේ. අනුමත කළ ව්‍යාපෘතිය, අනුමත කළ දින සිට මාස 2 ක කාලයක දී නිම කළ යුතු ය.

පහත කාණ්ඩ ඔස්සේ කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘතිය සැලසුම් කළ හැකි ය.

A. කෙටි චිත්‍රපට
B. නාට්‍ය (වීදි නාට්‍ය, වේදිකා නාට්‍ය, ගුවන්විදුලි නාට්‍ය)
C. චිත්‍ර හා පෝස්ටර් නිර්මාණය (සාම්ප්‍රදායික, ඩිජිටල්)
D. තොරතුරු සන්නිවේදනය තාක්ෂණය ආශ්‍රිත නිර්මාණ (වෙබ් අඩවි, බ්ලොග්, ඉලෙක්ට්‍රොනික ක්‍රීඩා (e- games), යෙදවුම් (apps), සජීවිකරණ කාටූන්(animation cartoons))

III. පළාත් මට්ටම

පළාත් මට්ටමේ තරගය ගුවන් විදුලි ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයක් ලෙස හා කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘතියක් ලෙස කොටස් දෙකකින් ඇගයීමකට ලක් වේ. ජයග්‍රාහක කණ්ඩායම තෝරනු ලබන්නේ 40%ක් කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති සඳහා සහ 60%ක් සජීවී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගය සඳහා ලබාගත් ලකුණු සංඛ්‍යාව පාදක කර ගනිමිනි.

ප්‍රශ්න විචාරාත්මක වැඩසටහන් ඔස්සේ සිසුන්ගේ දැනුම මනිනු ලබන අතර, නව ආකල්ප හා නිර්මාණාත්මක කුසලතා ඔපමට්ටම් කර ගැනීම සඳහා දෘශ්‍ය මාධ්‍ය සංවේදී නිර්මාණ බිහිකිරීම සඳහා වේදිකාවක් නිර්මාණය කිරීම අරමුණු කරගනිමින් කලාප මට්ටමින් තේරී පවත්වන කණ්ඩායම් විසින් තෝරාගත් පාසලක කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති ක්‍රියාත්මක කළ යුතු ය.

III (a) ඇගයීම් මණ්ඩල පත්කිරීම

පළාත් මට්ටමේ කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති ඇගයීම් මණ්ඩලය

පළාත තුළ කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති අධීක්ෂණ හා ඇගයීම් සඳහා පහත සංයුතියෙන් යුත් මණ්ඩලයක් පළාත් නියෝජ්‍ය/ සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂකගේ (විද්‍යා) නිර්දේශය මත පළාත් අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ විසින් පත් කරනු ලබයි.

- පළාත් නියෝජ්‍ය/ සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (විද්‍යා) හෝ වෙනත් නම් කළ නිලධාරියෙකු
- පළාත් සෞන්දර්ය අධ්‍යක්ෂ හෝ වෙනත් නම් කළ නිලධාරියෙකු
- පළාත් තොරතුරු තාක්ෂණ අධ්‍යක්ෂ හෝ වෙනත් නම් කළ නිලධාරියෙකු
- ක්ෂේත්‍රයේ ප්‍රවීණයෙක් (කෙටි චිත්‍රපට, නාට්‍ය [වීදි නාට්‍ය, වේදිකා නාට්‍ය, ගුවන්විදුලි නාට්‍ය], චිත්‍ර හා පෝස්ටර් නිර්මාණය [සාම්ප්‍රදායික, ඩිජිටල්], තොරතුරු සන්නිවේදනය තාක්ෂණය ආශ්‍රිත නිර්මාණ [වෙබ් අඩවි, බ්ලොග්, ඉලෙක්ට්‍රොනික ක්‍රීඩා (e- games), යෙදවුම් (apps), සජීවිකරණ කාටූන් (animation cartoons)]) යන ක්ෂේත්‍රවලට අදාළ පරිදි

(මුළු තරගය තුළදී ම ඉහත ඇගයීම් මණ්ඩලයේ පළාත් නිලධාරීන් වෙනස් නොවිය යුතු අතර ක්ෂේත්‍රයේ ප්‍රවීණයන් ව්‍යාපෘති කාණ්ඩය අනුව තෝරා පත් කර ගත යුතු ය.)

පළාත් මට්ටමේ කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති, ඇගයීම් මණ්ඩලය විසින් ඇගයීමට ලක් කර උපරිමය 40%කට යටත්ව ලකුණු ප්‍රමාණයක් ප්‍රදානය කරනු ඇත.

පළාත් මට්ටමින් වැඩි ම ලකුණු ලබා ගන්නා කණ්ඩායම විසින් සිදු කළ ව්‍යාපෘතිය ජාතික මට්ටමට සුදුසුකම් ලබයි. පළාත් ඇගයීම් කමිටුව විසින් ලබා දෙන නිර්දේශ මත අදාළ ව්‍යාපෘතිය සංවර්ධනය සඳහා සති 02 ක කාලයක් ලබා දෙයි. ඉන් අනතුරුව එම කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති ජාතික මට්ටමේ රූපවාහිනී වැඩසටහන් සඳහා රූ ගත කිරීම ආරම්භ කරයි.

ඇමුණුම 05හි සඳහන් නිර්ණායක ඔස්සේ ව්‍යාපෘති ඇගයීම සිදු කරයි.

පළාත් මට්ටමේ ප්‍රශ්න විචාරාත්මක වැඩසටහනේ ඇගයීම් මණ්ඩලය පහත සංයුතිය දරයි.

- අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශයේ අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (විද්‍යා) විසින් නම් කළ නිලධාරියෙකු/ නිලධාරීන්
- පළාත් අධ්‍යාපන දෙපාර්තමේන්තුවේ නියෝජ්‍ය/ සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (විද්‍යා) හෝ වෙනත් නම් කළ නිලධාරියෙකු
- පළාත් අධ්‍යාපන දෙපාර්තමේන්තුවේ තොරතුරු තාක්ෂණ විෂය අධ්‍යක්ෂ හෝ වෙනත් නම් කළ නිලධාරියෙකු

අනන්‍යතාව තහවුරු කිරීම

පළාත් හා ජාතික තරගවලට සහභාගී වන සෑම අයදුම්කරුවෙක් ම අදාළ කාණ්ඩයේ ශ්‍රේණියක ඉගෙනුම ලබන බවට විදුහල්පති විසින් සහතික කළ යුතු ය. අයදුම්කරු විසින් පාස්පෝට් ප්‍රමාණයේ සහතික කළ ඡායාරූපයක් සහිතව ලබා දී ඇති ආකෘතිය (ඇමුණුම 06) අනුව සහතික කළ අනන්‍යතා පත්‍රයක් තරගය පැවැත්වෙන දිනයේදී සංවිධායක මණ්ඩලය වෙත ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

III (b) පළාත් මට්ටමෙහි ගුවන් විදුලි ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගය

කලාප මට්ටමින් තෝරාගත් කණ්ඩායම් සඳහා ගුවන්විදුලි ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගය වට තුනකින් පවත්වනු ලැබේ.

පළමු වටය - ඍජු ප්‍රශ්න විචාරාත්මක වටය (උපරිම ලකුණු 90)

කණ්ඩායමකට ප්‍රශ්න 06 බැගින් කණ්ඩායම් දෙකෙහි සිසුන්ට වෙන වෙන ම ප්‍රශ්න 12ක් යොමු කෙරේ. ප්‍රශ්නය යොමු කරන සිසුවා තත්පර 10ක් ඇතුළත නිවැරදි පිළිතුර ලබා දුනහොත් ඔහුට/ඇයට ලකුණු 10ක් හිමි වේ. ප්‍රශ්නය යොමු කරන සිසුවා පිළිතුර ලබා දීමට අපොහොසත් වුවහොත් ඔහු/ඇය අයත් වන කණ්ඩායමට ප්‍රශ්නය යොමු වන අතර තත්පර 05ක් ඇතුළත නිවැරදි පිළිතුර ලබා දුනහොත් කණ්ඩායමට ලකුණු 05ක් හිමි වේ. ප්‍රශ්නය ලබා දෙන කණ්ඩායමේ සිසුන් නිවැරදි පිළිතුර ලබා දීමට අපොහොසත් වුවහොත් ප්‍රතිවාදී කණ්ඩායමට ප්‍රශ්නය යොමු කෙරෙයි. තත්පර 05ක් තුළ නිවැරදි පිළිතුර ලබා දුනහොත් ලකුණු 05ක් ප්‍රතිවාදී කණ්ඩායමට හිමි වේ.

දෙවන වටය - සුහුරු තාක්ෂණික උපකරණ භාවිතයෙන් ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සෙවීම (උපරිම ලකුණු 120)

මෙම වටයේ අරමුණ වන්නේ සිසුන්ගේ ඩිජිටල් සාක්ෂරතාව, තොරතුරු තාක්ෂණ භාවිකය, කෘත්‍රිම බුද්ධි මෙවලම් (AI tools) භාවිතයෙන් තොරතුරු විශ්ලේෂණය කිරීමේ හැකියාව, කණ්ඩායම් සහයෝගිතාව හා වේගවත් තීරණ ගැනීමේ හැකියාව ඇගයීම හා බලශක්ති සාක්ෂරතාව පිළිබඳ ඇගයීමයි.
මෙම වටය සුහුරු තාක්ෂණය භාවිතයෙන් සජීවී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයක් ලෙස පැවැත්වේ.

ක්‍රියාත්මක කිරීම

- සෑම කණ්ඩායමකම සෑම සාමාජිකයෙකුයට ම ජංගම දුරකථන හෝ ටැබ් පරිගණකයක් භාවිත කිරීමට අවසර ලැබේ.
- සුහුරු තාක්ෂණය භාවිතයෙන් ප්‍රශ්න 12ක් ඉදිරිපත් කරනු ලබන අතර ඒවා අදාළ කණ්ඩායමට සුදුසු පරිදි සැකසෙයි. එම ප්‍රශ්න බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාව, පුනර්ජනනීය බලශක්ති, බලශක්ති සංරක්ෂණය ආශ්‍රිත ව ඉදිරිපත් කෙරෙයි.
- එක් ප්‍රශ්නයක් සඳහා තත්පර 20ක කාලයක් ලබා දෙයි.
- කණ්ඩායම්වලට අවශ්‍ය නම් සුහුරු තාක්ෂණික උපකරණ භාවිතයෙන් පිළිතුරු සෙවිය හැකි ය.
- නිවැරදිභාවය හා වේගය මත ස්වයංක්‍රීය ව ලකුණු ලබා දෙයි.

විශේෂ නීති

- සුහුරු තාක්ෂණය භාවිතයෙන් ලකුණු ස්වයංක්‍රීය ව ප්‍රදර්ශනය කෙරෙයි.
- අන්තර්ජාල සම්බන්ධතාවය හා තාක්ෂණික පහසුකම් සංවිධායක මණ්ඩලය විසින් සපයනු ලැබේ.
- සුහුරු තාක්ෂණික උපකරණ භාවිතයේදී ලැබෙන තොරතුරු නිවැරදි ලෙස විශ්ලේෂණය කිරීම කණ්ඩායමේ වගකීම වේ.
- තරගයේ අවසන් තීරණය විනිශ්චය මණ්ඩලය සතු වේ.

තුන්වන වටය - තත්පර 90ක් තුළ ලබා දෙන මාතෘකාවක්/ගැටලුවක් සඳහා කණ්ඩායම විසින් ලබා දෙන පිළිතුරු ඇගයීමට ලක් කරයි. (උපරිම ලකුණු 30යි)

මෙම වටයේ අරමුණ වන්නේ සිසුන්ගේ විශ්ලේෂණාත්මක චින්තනය, ගැටලු විසඳීමේ හැකියාව, කාලීන බලශක්ති ගැටලු පිළිබඳ අවබෝධය, නිර්මාණාත්මක අදහස් ඉදිරිපත් කිරීම සහ කණ්ඩායම් සහයෝගීතාව ඇගයීමයි.
බලශක්තියට අදාළ කාලීන මාතෘකා/ගැටලු 10ක් කණ්ඩායම් 02 සඳහා පූර්වයෙන් ලබා දෙන අතර, ඒ සඳහා සූදානම් වීමට පැයක කාලයක් ලබා දෙයි.
කණ්ඩායම් 02 හි නායකයන් විසින් අහඹු ලෙස එක් මාතෘකාව බැගින් තෝරා ගනු ලබයි. එම මාතෘකාව සම්බන්ධයෙන් කණ්ඩායම විසින් සිදුකරන විශ්ලේෂණය, යෝජනා හා විසඳුම්, නව අදහස් හා ඉදිරිපත් කිරීම ඇගයීමට ලක් කරනු ලබයි.

ඉදිරිපත් කිරීම

- එක් කණ්ඩායමකට අදහස් ඉදිරිපත් කිරීම සඳහා උපරිම තත්පර 90ක කාලයක් දෙනු ලැබේ.
- කණ්ඩායමේ සියලු ම සාමාජිකයන්ට අදහස් දැක්වීමට අවස්ථාව හිමි වේ.
- ඉදිරිපත් කිරීමේදී තාක්ෂණික, පාරිසරික, ආර්ථික හා සාමාජීය පැතිකඩ සලකා බැලිය යුතු ය.

මුළු ලකුණු

- උපරිම ලකුණු = 30

සමස්ත ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයේ ලකුණු ව්‍යුහය

තරඟ වටය	උපරිම ලකුණු
පළමු වටය – සෘජු ප්‍රශ්න විචාරාත්මක වටය	90
දෙවන වටය – සුහුරු තාක්ෂණය භාවිත වටය	120
තුන්වන වටය – මාතෘකා විශ්ලේෂණ වටය	30
සජීවී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයේ මුළු ලකුණු	**240**

ජයග්‍රාහක කණ්ඩායම තෝරා ගැනීම

අවසන් ජයග්‍රාහක කණ්ඩායම තෝරා ගනු ලබන්නේ,

- **සජීවී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයෙන් ලබාගත් ලකුණු – 240 (60%)**
- **කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති ඇගයීමෙන් ලබාගත් ලකුණු – 40 (40%)**

කණ්ඩායම් තේරීම සඳහා පැරදී පිළිමලුන් පිටුලැමේ ක්‍රමය (Knock out system) භාවිත කරයි.

IV. ජාතික මට්ටම

තෝරාගත් පළාත් කණ්ඩායම් රූපවාහිනී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක වැඩසටහනට ඉදිරිපත් වේ. ගුවන් විදුලි වැඩසටහනේදී භාවිත කළ ක්‍රමවේදය ම මෙහිදී අනුගමනය කරන අතර පළාත් කණ්ඩායම් විසින් කලාප මට්ටමේ ප්‍රජාව දැනුවත් කිරීම සඳහා යොදාගත් නිර්මාණශීලී ප්‍රවේශයන්, ව්‍යාපෘතිය මගින් ඉදිරිපත් කරන අතර එම ව්‍යාපෘතීන් ඇගයීම පූර්ව පටිගතකර හෝ සජීවී ලෙස ඉදිරිපත් කිරීමක් ලෙස ඉදිරිපත් කරයි. එහිදී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක වැඩසටහන සඳහා 60%ක් හා ව්‍යාපෘතිය සඳහා 40%ක් වන පරිදි ලකුණු ලබාදීම සිදු කරයි. ව්‍යාපෘති ඇගයීමේ ක්‍රියාවලිය කරනුයේ ජාතික මට්ටමේ ව්‍යාපෘති ඇගයීම් මණ්ඩලය විසිනි.

IV (a) ඇගයීම් මණ්ඩල පත්කිරීම

ජාතික මට්ටමේ කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති ඇගයීම් මණ්ඩලය පහත සංයුතිය දරයි.

- ශ්‍රී ලංකා සුනිත්‍ය බලශක්ති අධිකාරියේ අධ්‍යක්ෂ ජනරාල් විසින් පත් කරන ලද සුනිත්‍ය බලශක්ති අධිකාරියේ නිලධාරියෙකු
- අධ්‍යාපන අමාත්‍යංශයේ විද්‍යා විෂය අධ්‍යක්ෂ හෝ වෙනත් නම් කළ නිලධාරියෙකු
- අධ්‍යාපන අමාත්‍යංශයේ සෞන්දර්යය විෂය අධ්‍යක්ෂ හෝ වෙනත් නම් කළ නිලධාරියෙකු
- අධ්‍යාපන අමාත්‍යංශයේ තොරතුරු තාක්ෂණ විෂය අධ්‍යක්ෂ හෝ වෙනත් නම් කළ නිලධාරියෙකු
- සුනිත්‍ය බලශක්ති අධිකාරියේ අධ්‍යක්ෂ ජනරාල් හා අධ්‍යාපන අමාත්‍යංශයේ අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (විද්‍යා) පත් කරනු ලබන විෂය ප්‍රවීණයෙකු / ප්‍රවීණයන්

ජාතික මට්ටමේ ප්‍රශ්න විචාරාත්මක වැඩසටහනේ ඇගයීම් මණ්ඩලය පහත සංයුතිය දරයි.

- ශ්‍රී ලංකා සුනිත්‍ය බලශක්ති අධිකාරියේ අධ්‍යක්ෂ ජනරාල් විසින් පත් කරන ලද සුනිත්‍ය බලශක්ති අධිකාරියේ නිලධාරියෙකු
- අධ්‍යාපන අමාත්‍යංශයේ අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (විද්‍යා) හෝ වෙනත් නම් කළ නිලධාරියෙකු/ නිලධාරීන්
- අධ්‍යාපන අමාත්‍යංශයේ තොරතුරු තාක්ෂණ විෂය අධ්‍යක්ෂ හෝ වෙනත් නම් කළ නිලධාරියෙකු
- සුනිත්‍ය බලශක්ති අධිකාරියේ අධ්‍යක්ෂ ජනරාල් හා අධ්‍යාපන අමාත්‍යංශයේ අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (විද්‍යා) පත් කරනු ලබන විෂය ප්‍රවීණයෙකු / ප්‍රවීණයන්

IV (b) ජාතික මට්ටමේ ව්‍යාපෘති තරගය

පළාත් මට්ටමින් වැඩි ම ලකුණු ලබා ගන්නා කණ්ඩායම විසින් සිදු කළ ව්‍යාපෘතිය ජාතික මට්ටමට සුදුසුකම් ලබන අතර, පළාත් ඇගයීම් කමිටුව විසින් ලබා දෙන නිර්දේශ මත පළාතට තවදුරටත් එම ව්‍යාපෘතිය සංවර්ධනය සඳහා සති 02 ක කාලයක් ලබා දෙයි. ඉන් අනතුරුව එම ව්‍යාපෘති ජාතික මට්ටමේ රූපවාහිනී වැඩසටහන් සඳහා රූ ගත කිරීම් ආරම්භ කරයි.

IV (c) ජාතික මට්ටමෙහි රූපවාහිනී තරගය

පළාත් මට්ටමින් තෝරාගත් කණ්ඩායම් සඳහා රූපවාහිනී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක වැඩසටහනක් ලෙස වට තුනකින් පවත්වනු ලබයි.

පළමු වටය - සෘජු ප්‍රශ්න විචාරාත්මක වටය (උපරිම ලකුණු 90)

කණ්ඩායම් දෙකෙහි සිසුන්ට වෙන වෙන ම ප්‍රශ්න 12ක් යොමු කෙරෙයි. ප්‍රශ්නය යොමු කරන සිසුවා තත්පර 10 ක් ඇතුළත නිවැරදි පිළිතුර ලබා දුනහොත් ඔහුට/ඇයට ලකුණු 10ක් හිමි වේ. ප්‍රශ්නය යොමු කරන සිසුවා පිළිතුර ලබා දීමට අපොහොසත් වුවහොත් ඔහු/ඇය අයත් වන කණ්ඩායමට ප්‍රශ්නය යොමු වන අතර තත්පර 05ක් ඇතුළත නිවැරදි පිළිතුර ලබා දුනහොත් කණ්ඩායමට ලකුණු 05ක් හිමි වේ. ප්‍රශ්නය ලබා දෙන කණ්ඩායමේ සිසුන් නිවැරදි පිළිතුර ලබා දීමට අපොහොසත් වුවහොත් ප්‍රතිවාදී

කණ්ඩායමට ප්‍රශ්නය යොමු කෙරෙයි. තත්පර 05ක් තුළ නිවැරදි පිළිතුර ලබා දුනහොත් ලකුණු 05ක් ප්‍රතිවාදී කණ්ඩායමට හිමි වේ.

දෙවන වටය - සුහුරු තාක්ෂණික උපකරණ භාවිතයෙන් ප්‍රශ්නවලට පිළිතුරු සෙවීම (උපරිම ලකුණු 120යි.)

මෙම වටයේ අරමුණ වන්නේ සිසුන්ගේ ඩිජිටල් සාක්ෂරතාව, තොරතුරු තාක්ෂණ භාවිතය, කෘත්‍රිම බුද්ධි මෙවලම් (AI tools) භාවිතයෙන් තොරතුරු විශ්ලේෂණය කිරීමේ හැකියාව, කණ්ඩායම් සහයෝගිතාව හා වේගවත් තීරණ ගැනීමේ හැකියාව ඇගයීම හා බලශක්ති සාක්ෂරතාව පිළිබඳ ඇගයීමයි.

මෙම වටය සුහුරු තාක්ෂණය භාවිතයෙන් සජීවී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයක් ලෙස පැවැත්වේ.

ක්‍රියාත්මක කිරීම

- සෑම කණ්ඩායමකම සෑම සාමාජිකයෙකුයට ම ජංගම දුරකථන හෝ ටැබ් පරිගණකයක් භාවිත කිරීමට අවසර ලැබේ.
- සුහුරු තාක්ෂණය භාවිතයෙන් ප්‍රශ්න 12ක් ඉදිරිපත් කරනු ලබන අතර ඒවා අදාළ කණ්ඩායමට සුදුසු පරිදි සැකසෙයි. එම ප්‍රශ්න බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාව, පුනර්ජනනීය බලශක්ති, බලශක්ති සංරක්ෂණය ආශ්‍රිත ව ඉදිරිපත් කෙරෙයි.
- එක් ප්‍රශ්නයක් සඳහා තත්පර 20ක කාලයක් ලබා දෙයි.
- කණ්ඩායම්වලට අවශ්‍ය නම් සුහුරු තාක්ෂණික උපකරණ භාවිතයෙන් පිළිතුරු සෙවිය හැකි ය.
- නිවැරදිභාවය හා වේගය මත ස්වයංක්‍රීයව ලකුණු ලබා දෙයි.

විශේෂ නීති

- සුහුරු තාක්ෂණය භාවිතයෙන් ලකුණු ස්වයංක්‍රීයව ප්‍රදර්ශනය කෙරෙයි.
- අන්තර්ජාල සම්බන්ධතාවය හා තාක්ෂණික පහසුකම් සංවිධායක මණ්ඩලය විසින් සපයනු ලැබේ.
- සුහුරු තාක්ෂණික උපකරණ භාවිතයේදී ලැබෙන තොරතුරු නිවැරදි ලෙස විශ්ලේෂණය කිරීම කණ්ඩායමේ වගකීම වේ.
- තරගයේ අවසන් තීරණය විනිශ්චය මණ්ඩලය සතු වේ.

මෙම වටයේ අරමුණ වන්නේ සිසුන්ගේ ඩිජිටල් සාක්ෂරතාව, තොරතුරු තාක්ෂණ භාවිතය, කෘත්‍රිම බුද්ධි මෙවලම් (AI tools) භාවිතයෙන් තොරතුරු විශ්ලේෂණය කිරීමේ හැකියාව, කණ්ඩායම් සහයෝගිතාව හා වේගවත් තීරණ ගැනීමේ හැකියාව ඇගයීම හා බලශක්ති සාක්ෂරතාව පිළිබඳ ඇගයීමයි.

මෙම වටය සුහුරු තාක්ෂණය භාවිතයෙන් සජීවී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයක් ලෙස පැවැත්වේ.

ක්‍රියාත්මක කිරීම

- සෑම කණ්ඩායමකම සෑම සාමාජිකයෙකුයට ම සුහුරු තාක්ෂණික උපකරණයක් භාවිත කිරීමට අවසර ලැබේ.

තුන්වන වටය - තත්පර 90 ක් තුළ ලබා දෙන මාතෘකා/ ගැටලුවක් සඳහා කණ්ඩායම විසින් ලබා දෙන පිළිතුරු ඇගයීමට ලක් කෙරේ. (උපරිම ලකුණු 30යි.)

මෙම වටයේ අරමුණ වන්නේ සිසුන්ගේ විශ්ලේෂණාත්මක චින්තනය, ගැටලු විසඳීමේ හැකියාව, කාලීන බලශක්ති ගැටලු පිළිබඳ අවබෝධය, නිර්මාණාත්මක අදහස් ඉදිරිපත් කිරීම සහ කණ්ඩායම් සහයෝගිතාව ඇගයීමයි.

බලශක්තියට අදාළ කාලීන මාතෘකා/ගැටලු 10ක් කණ්ඩායම් 02 සඳහා පූර්වයෙන් ලබා දෙන අතර, ඒ සඳහා සූදානම් වීමට පැයක කාලයක් ලබා දේ.
කණ්ඩායම් 02 හි නායකයන් විසින් අහඹු ලෙස එක් මාතෘකාව බැගින් තෝරා ගනු ලබයි. එම මාතෘකාව සම්බන්ධයෙන් කණ්ඩායම විසින් සිදුකරන විශ්ලේෂණය, විසඳුම් යෝජනා, නව අදහස් හා ඉදිරිපත් කිරීම ඇගයීමට ලක් කරනු ලබයි.

ඉදිරිපත් කිරීම

- එක් කණ්ඩායමකට අදහස් ඉදිරිපත් කිරීම සඳහා උපරිම තත්පර 90ක කාලයක් ලබා දෙයි.
- කණ්ඩායමේ සියලුම සාමාජිකයින්ට අදහස් දැක්වීමට අවස්ථාව හිමි වේ.
- ඉදිරිපත් කිරීමේදී තාක්ෂණික, පාරිසරික, ආර්ථික හා සමාජීය පැතිකඩ සලකා බැලිය යුතු ය.

මුළු ලකුණු

- උපරිම ලකුණු = 30

සමස්ත ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයේ ලකුණු ව්‍යුහය

වටය	උපරිම ලකුණු
පළමු වටය – සෘජු ප්‍රශ්න විචාරාත්මක වටය	90
දෙවන වටය – සුහුරු තාක්ෂණික උපකරණ භාවිත වටය	120
තුන්වන වටය – මාතෘකා විශ්ලේෂණ වටය	30
සජීවී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයේ මුළු ලකුණු	**240**

ජයග්‍රාහක කණ්ඩායම තෝරා ගැනීම

අවසන් ජයග්‍රාහක කණ්ඩායම තෝරනු ලබන්නේ,

- **සජීවී ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයෙන් ලබාගත් ලකුණු – 240 (60%)**
- **ව්‍යාපෘති ඇගයීමෙන් ලබාගත් ලකුණු – 40 (40%)**

කණ්ඩායම් තේරීම සඳහා පැරදී පිළිමලුන් පිටුලෑමේ ක්‍රමය (Knock out system) භාවිත කරයි.

5. සහතික පත්, පදක්කම්, කුසලාන සහ ත්‍යාග ලබා දීම

කලාප මට්ටමට ඉදිරිපත් වෙන සිසුන් සියලු දෙනාටම සහතික පත්‍ර පිරිනැමෙයි.

ජාතික තරගය සඳහා තේරීපත්වන කණ්ඩායම් නවය (09) සඳහා සහභාගීත්ව සහතික හා සමරු තිළිණයක් පිරිනැමෙයි.. එයට අතිරේක ව ජාතික තරගයට තේරීපත්වූ එක් සිසුවෙක් සඳහා රු.10,000 ක පැමිණීමේ හා ගමන් වියදම් දීමනාවක් ලබා දෙනු ලැබේ.

රූපවාහිනී වැඩසටහනෙන් තේරී පත්වන ප්‍රථම සහ දෙවන ස්ථාන ලබාගන්නා කණ්ඩායම් සඳහා වටිනා ත්‍යාග, සහතික පත්‍ර, පදක්කම් පිරිනැමෙයි. තව ද කලාපය හා පළාත සඳහා ද කුසලාන පිරිනැමෙයි.

- ප්‍රථම ස්ථානය - රන් ආලේපිත පදක්කම් හා එක් සිසුවෙකුට රු. 100,000 බැගින් කණ්ඩායම සඳහා රු. 600,000 මුදල් ත්‍යාග
- දෙවන ස්ථානය - රිදී ආලේපිත පදක්කම් හා එක් සිසුවෙකුට රු. 50,000 බැගින් කණ්ඩායම සඳහා රු. 300,000 මුදල් ත්‍යාග

මෙම වැඩසටහන හා සම්බන්ධ වී සිසුන්ට අවශ්‍ය සහය ලබා දෙන පාසල් ගුරුවරුන් ද ඇගයීමට කටයුතු කරනු ලැබේ.

6. අරමුදල්

මෙම වැඩසටහනේ සියලු ම මට්ටම් සඳහා අවශ්‍ය මූල්‍ය හා තාක්ෂණික අනුග්‍රහය ශ්‍රී ලංකා සුනිත්‍ය බලශක්ති අධිකාරිය මගින් ලබා දෙනු ලැබේ.

ලේකම්
අධ්‍යාපන, උසස් අධ්‍යාපන සහ වෘත්තීය අධ්‍යාපන අමාත්‍යාංශය

ඇමුණුම **01**

ආකෘති අංක **01**

නිවසේ බලශක්ති භාවිතය නිරීක්ෂණයට අදාළ කාර්ය පත්‍රිකාව

සිසුවාගේ නම : ....

ශ්‍රේණිය : ....

නිවසේ ලිපිනය (අවශ්‍ය නම්) : ....

1. පවුලේ සාමාජිකයන් පිළිබඳ තොරතුරු

අංකය	පවුලේ සාමාජිකයාගේ නම	සිසුවාට ඇති සම්බන්ධතාවය	නිවසේ ගත කරන කාලය (සතියකට පැය)
1			
2			
3			
4			
5			

2. ව්‍යාපෘතිය ආරම්භ කිරීමට පෙර නිවසේ විදුලි පරිභෝජන දත්ත (පසුගිය මාස 03)

(විදුලි බිල්පත් ඇසුරින් සම්පූර්ණ කරන්න. මෙහිදී ජංගම දුරකතනයට ලැබෙන කෙටි පණිවිඩ මගින් නිවැරදිව විදුලි පරිභෝජනය ලබා ගැනීමට කටයුතු කළ යුතුය)

මාසය	විදුලි ඒකක පරිභෝජනය (kWh/Units)	ගෙවූ මුදල (රු.)	වැඩි/අඩු භාවිතයට හේතු
මාසය 01			
මාසය 02			
මාසය 03			
සාමාන්‍ය අගය			

3. නිවසේ විදුලි උපකරණ හා බලශක්ති භාවිතය නිරීක්ෂණය

අංකය	විදුලි උපකරණය	අදාළ උපකරණයෙන් ලබා ගන්නා සේවාව	දිනකට භාවිත කරන කාලය (පැය)	බලශක්තිය අපතේ යන ආකාරය / ගැටලුව
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

4. බලශක්ති සංරක්ෂණයට අදාළ ක්‍රියාකාරකම්

අංකය	ක්‍රියාත්මක කිරීමට බලාපොරොත්තු වන ක්‍රියාමාර්ග	වගකීම දරන පවුලේ සාමාජිකයා/ සාමාජිකයින්	ක්‍රියාත්මක කරන ආකාරය
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

උදා-

අංකය	ක්‍රියාත්මක කිරීමට බලාපොරොත්තු වන ක්‍රියාමාර්ග	වගකීම දරන පවුලේ සාමාජිකයා/ සාමාජිකයින්	ක්‍රියාත්මක කරන ආකාරය
1	LED බල්බ සවි කිරීම	පියා	වැඩියෙන් ආලෝකකරණය සඳහා විදුලිය පරිභෝජනය වන ස්ථානවලට LED බල්බ සවි කිරීම (විසිත්ත කාමරය, මුළුතැන් ගෙය)
2	දිවා කාලයේදී ස්වාභාවික ආලෝකය භාවිතය	සියළුම සාමාජිකයින්	නිවසේ ස්වාභාවික ආලෝකය ලැබෙන ආකාරයට සකස් කර ගැනීම හා දිවා කාලයේදී ජනේල විවෘත කර තැබීම

5. නිරීක්ෂණයෙන් ලබාගත් නිගමන

i. පසුගිය මාස 03 තුළ වැඩිම විදුලි පරිභෝජනය පැවති මාසය:
....

ii. එයට හේතු වූ කරුණු:
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

ඇමුණුම 02

ආකෘති අංක 02

නිවසේ බලශක්ති භාවිතය නිරීක්ෂණය සහ බලශක්ති කළමනාකරණය විසඳුම් සඳහා වන ආකෘතිය

1. නිවසේ බලශක්ති භාවිතය නිරීක්ෂණය සහ බලශක්ති සංරක්ෂණ විසඳුම්

අංකය	විදුලි උපකරණය	අදාළ උපකරණයෙන් ලබා ගන්නා සේවාව	දිනකට භාවිත කරන කාලය (පැය)	බලශක්තිය අපතේ යන ආකාරය / ගැටලුව	ඔබ යෝජනා කරන බලශක්ති සංරක්ෂණ ක්‍රියාමාර්ග	පවුලේ සාමාජිකයන්ගේ දායකත්වය
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

උදා:

අංකය	විදුලි උපකරණය	අදාළ උපකරණයෙන් ලබා ගන්නා සේවාව	දිනකට භාවිත කරන කාලය	බලශක්තිය අපතේ යන ආකාරය	යෝජිත ක්‍රියාමාර්ග	පවුලේ සාමාජිකයන්ගේ දායකත්වය
1	LED නොවන බල්බයක්	ආලෝකකරණය	පැය 6	අනවශ්‍ය ලෙස දල්වා තැබීම	LED බල්බ භාවිත කිරීම සහ අවශ්‍ය නොවන විට නිවා දැමීම	මව විසින් විදුලි බල්බ අවශ්‍ය නොවන විට නිවා දැමීමට මතක් කිරීම.

ඔබ යෝජනා කරන බලශක්ති කළමනාකරණ ව්‍යාපෘතිය ආරම්භ කිරීමෙන් පසු ඉදිරි මාසවල පවුලේ සාමාජිකයන් සමග නිරසර ලෙස ක්‍රියාත්මක කළ යුතු ය.

2. ව්‍යාපෘතිය ආරම්භ කිරීමෙන් පසු නිවසේ විදුලි පරිභෝජන දත්ත (මාස 03)

(විදුලි බිල්පත් ඇසුරින් සම්පූර්ණ කරන්න. මෙහිදී ජංගම දුරකතනයට ලැබෙන කෙටි පණිවිඩ මගින් නිවැරදිව විදුලි පරිභෝජනය ලබා ගැනීමට කටයුතු කළ යුතුය)

මාසය	විදුලි ඒකක පරිභෝජනය (kWh/Units)	ගෙවූ මුදල (රු.)	වැඩි/අඩු භාවිතයට හේතු
මාසය 01			
මාසය 02			
මාසය 03			
සාමාන්‍ය අගය			

3. ව්‍යාපෘතිය ක්‍රියාත්මක මාස 03 තුළ අඩුම විදුලි පරිභෝජනය පැවති මාසය:

....

4. විදුලි පරිභෝජනය අඩු වුයේ නම් එසේ වීමට හේතු වූ කරුණු:

....

....

සැ. යු. (ව්‍යාපෘතියට පෙර මාස 3 සහ ව්‍යාපෘතියට පසු මාස 3 සංසන්දනය කිරීමේ දී විදුලි පරිභෝජනය අඩු වීම සිදු වී ඇති ආකාරය සාක්ෂි සහිතව ඉදිරිපත් කිරීම අත්‍යවශ්‍ය වේ.)

5. ව්‍යාපෘතිය සිදු කළ බවට සාක්ෂි

(විදුලි බිල්, ඡායාරූප , වීඩියෝ පට, පර්ලනය)

ඇමුණුම 03

කෝච්ල බලශක්ති කළමනාකරණ ව්‍යාපෘතියක් සිදු කිරීම සඳහා ගුරු උපදෙස්

1. ව්‍යාපෘති කාලසීමාව

ක්‍රියාකාරකම	කාලය
ලියාපදිංචිය	
මූලික දත්ත (Baseline) රැස් කිරීම	පෙර මාස 3
ව්‍යාපෘති ක්‍රියාත්මක කිරීම	මාස 3
අධීක්ෂණය හා වාර්තාකරණය	ව්‍යාපෘති කාලය පුරා

2. ව්‍යාපෘතිය ක්‍රියාත්මක කරන ආකාරය

පියවර 1 – සිසුන්ට තම නිවසේ විදුලි බිල්පත් රැස් කිරීමට උපදෙස් ලබා දීම

පසුගිය මාස තුනේ විදුලි බිල්පත් (SMS/කෙටි පණිවුඩ) ඇසුරින් ඒවායේ සඳහන් විදුලි පරිභෝජනය (kWh / ඒකක) සටහන් කිරීමට උපදෙස් ලබා දෙන්න. (ඇමුණුම 01හි අංක 2 වගුව අනුව)

පියවර 2 – නිවසේ බලශක්ති පරීක්ෂාවක් (Energy Audit) සිදු කිරීමට පහත උපදෙස් ලබා දීම

සිසුන්ගේ නිවෙස් වල පහත කරුණු නිරීක්ෂණය කිරීමට උපදෙස් ලබා දෙන්න.

ආලෝකකරණය

- අවශ්‍ය නොවන අවස්ථාවල විදුලි බල්බ දැල්වී තිබේද?
- පැරණි විද්‍යුත් උපකරණ භාවිත කරනවාද (කාර්යක්ෂම නොවන)?
- ස්වභාවික ආලෝකය භාවිත කළ හැකි ස්ථාන තිබේද?
- බල්බවල කුණු බැදී තිබේද?

විදුලි පංකා සහ වායු සමන යන්ත්‍ර

- විදුලි පංකා තටුවල කුණු බැදී ඇතිද?
- පුද්ගලයින් නොමැති කාමරවල පංකා ක්‍රියාත්මකද?
- වායු සමන යන්ත්‍ර භාවිත කරන විට ජනෙල් හෝ දොරවල් විවෘතව තිබේද?
- වායු සමන යන්ත්‍රවල (AC) ෆිල්ටර් පිරිසිදු ද?

ශීතකරණය

- දොර නිතර විවෘත කරනවාද?
- දොර හොඳින් වැසෙන්නේද?
- අධික ලෙස අයිස් තැන්පත් වී තිබේද?

විදුලි උපකරණ

- රූපවාහිනී ක්‍රියාකාරී තත්වයේ (Standby) තබා තිබේද?
- චාජර් නිරන්තරයෙන් සවි කර තිබේද?
- පරිගණක අවශ්‍ය නොවන විටත් ක්‍රියාත්මකද?

ජලය රත් කිරීම

- ජලය රත් කිරීමට විදුලි උපකරණ අධික ලෙස භාවිත කරනවාද?
- රත් වූ වතුර තබාගැනීම සඳහා උණු වතුර බෝතලයක් භාවිත වේද?

පියවර 3 – බලශක්ති කළමනාකරණ ක්‍රියාකාරකම් යෝජනා කිරීම සඳහා සිසුන්ට උපදෙස් ලබා දෙන්න

පවුලේ සාමාජිකයන් සමග සාකච්ඡා කර නිවසේ ක්‍රියාත්මක කළ හැකි බලශක්ති කළමනාකරණ ක්‍රියාකාරකම් යෝජනා කිරීම.

පියවර 4 – බලශක්ති කළමනාකරණ ජර්නලය පවත්වාගෙන යාමට උපදෙස් ලබා දීම සහ එය අධීක්ෂණය

බලශක්ති කළමනාකරණය සඳහා සෑම සතියකම සිදු කළ ක්‍රියාකාරකම් සටහන් කිරීමට සිසුන් යොමු කරන්න. පහත පිරික්සුම් ලැයිස්තුව ආධාරයෙන් සිසුන්ට තම බලශක්ති කළමනාකරණ ක්‍රියාකාරකම් ඇගයීම සඳහා අවස්ථාව ලබා දෙන්න.

බලශක්ති කළමනාකරණ ක්‍රියාකාරකම් පිරික්සුම් ලැයිස්තුව

ක්‍රියාමාර්ගය	**සම්පූර්ණ කළාද?**
අනවශ්‍ය බල්බ නිවා දැමීම	☐
ස්වභාවික ආලෝකය භාවිත කිරීම	☐
පුද්ගලයින් නොමැති කාමරවල පංකා නිවා දැමීම	☐
විදුලි පංකා පෙති පිරිසිදු කිරීම	☐
චාජර් ගලවා තැබීම	☐
විදුලි උපකරණ Standby භාවිතය අඩු කිරීම	☐
ශීතකරණ භාවිතය කාර්යක්ෂම කිරීම	☐
රෙදි සෝදන යන්ත්‍ර කාර්යක්ෂමව භාවිත කිරීම	☐
උණු ජල භාවිතය අඩු කිරීම / අවශ්‍ය ප්‍රමාණයට පමණක් ජලය රත් කිරීම	☐
පවුලේ සාමාජිකයන් දැනුවත් කිරීම	☐
ජර්නලය පවත්වාගෙන යාම	☐

3. බලශක්ති කළමනාකරණ ක්‍රියාකාරකම් මගින් විදුලි බිල අඩු වීම ගණනය

ව්‍යාපෘතිය අවසන් වූ පසු අදාළ මාස තුනේ විදුලි බිල්පත් ඇසුරින් ඉතිරි කළ ඒකක ගණන ගණනය කිරීමට සිසුන්ට උපදෙස් ලබා දෙන්න.

ඉතිරි කළ ඒකක ගණන

ඉතිරි කළ ඒකක = මූලික සාමාන්‍ය පරිභෝජනය – ව්‍යාපෘති කාලයේ සාමාන්‍ය පරිභෝජනය

ඉතිරිකිරීමේ ප්‍රතිශතය

$$\text{ඉතිරි කිරීමේ ප්‍රතිශතය} = \frac{\text{ඉතිරි කළ ඒකක}}{\text{මූලික සාමාන්‍ය පරිභෝජනය}} \times 100$$

උදා : මූලික සාමාන්‍ය පාරිභෝජනය = 180

ව්‍යාපෘති කාල සීමාවේ පාරිභෝජනය = 150

ඉතිරි කල ඒකක ගණන = 30

ඉතිරි කිරීමේ ප්‍රතිශතය $= \frac{30}{180} \times 100 = 16.6\%$

4. අවසාන වාර්තාව

ලබා දී ඇති ඇමුණුම් 01 හා 02 අනුව සිසුන්ගේ අවසාන වාර්තාව සකස් කිරීමට උපදෙස් ලබා දෙන්න.

5. ගණනය කිරීම

පහත කරුණු මත ඇගයීම සිදු කළ හැකිය.

- **විදුලි බලශක්ති පරිභෝජනයේ ප්‍රතිශතය අඩුවීම- (%)**

  උදාහරණය:

  Baseline සාමාන්‍ය පරිභෝජනය = 200 kWh

  අවසාන සාමාන්‍ය පරිභෝජනය = 160 kWh (මාස 3ක සාමාන්‍ය පරිභෝජනය)

  ඉතිරිකිරීම = 200 - 160 = 40 kWh

  ප්‍රතිශත ඉතිරිකිරීම = (40 ÷ 200) × 100

  = 20%

6. විශේෂ උපදෙස්

- විදුලි මීටර කියවීම් නිවැරදිව ලබා ගන්නා ආකාරය සිසුන්ට පැහැදිලි කරන්න.
- kWh (කිලෝවොට් පැය) ඒකකයේ වැදගත්කම සහ බලශක්ති ඉතිරිකිරීමේදී එහි ඇති වැදගත්කම පිළිබඳ සිසුන් දැනුවත් කරන්න.
- ඡායාරූප ලබා ගැනීමට හැකි නම් දිරිමත් කරන්න.
- බලශක්ති ඉතිරිකිරීමේ ක්‍රියාමාර්ග නිවසේ සැබෑ ලෙස ක්‍රියාත්මක වන බව තහවුරු කිරීමට උත්සාහ කරන්න.
- පවුලේ සාමාජිකයන්ගේ සහභාගීත්වය දිරිමත් කරන්න.
- කරහාවලිය පුරා සිසුන්ට උපදේශන හා මඟපෙන්වීම් ලබා දෙන්න.
- සිසුවාගේ නිවසේ සූර්ය බලශක්ති පද්ධතියක් (Solar PV System) ස්ථාපිත කර ඇත්නම්, විදුලි පරිභෝජනය ලබා ගැනීමේදී ඉන්වර්ටරයේ ඒකක ගණනත්, විදුලි බිලෙහි මීටරයේ 'Import'(ආනයන) සහ 'Export' (අපනයන) අගයන් සැලකිල්ලට ගත යුතුය.

කණ්ඩායම් ව්‍යාපෘති යෝජනා ඉල්ලීම ඉදිරිපත් කිරීම

Submission of the Request for Group Project Proposal

තරගාවලිය සඳහා කණ්ඩායම විසින් ව්‍යාපෘති යෝජනාවක් ඉදිරිපත් කළ යුතු අතර, එය පහත ආකෘතියට අනුව සකස් කළ යුතු ය. ඉදිරිපත් කිරීමේ අවසන් දිනය පසුව දැනුම් දෙනු ලැබේ.

The team need to submit a Request for Group Project Proposal for the competition, and it should be compiled with the details in the following format. The deadline of submission will be announced in due course.

ජාතික බලශක්ති අධ්‍යාපන මාධ්‍ය (NEEM) ව්‍යාපෘතිය - 2026/2027

National Energy Education Media (NEEM) Project-2026/2027

ව්‍යාපෘති යෝජනා ඉල්ලීම

Request for Group Project Proposal

1. අධ්‍යාපන කලාපය (Educational zone) **:**

2. පළාත (Province)**:**

3. කණ්ඩායම් සාමාජිකයින්ගේ විස්තර (Personal details of team members) :

නම Name	පාසල School	ශ්‍රේණිය Grade	දුරකථන අංකය **Contact Number**
i.			
ii.			
iii.			
iv.			
v.			
vi.			

4. ව්‍යාපෘතිය භාර ගුරුභවතාගේ නම (Teacher-in-charge of the project):

5. ව්‍යාපෘතිය පිළිබඳ විස්තර (Details of the Project):

5.1 ව්‍යාපෘති කාණ්ඩය (Project type):

5.2 ව්‍යාපෘති මාතෘකාව (Project title):

5.3 ව්‍යාපෘති කාලසීමාව (Duration):

5.4 ව්‍යාපෘතියේ විෂය පථය (ව්‍යාපෘතිය පිළිබඳ කෙටි හැඳින්වීමක්) (Scope of theproject: (A

brief introduction of the project):

5.5 ව්‍යාපෘතියේ අරමුණු (Objectives of the project) :

ව්‍යාපෘතියෙන් ප්‍රතිලාභ ලබන පාර්ශ්වයන් සහ අපේක්ෂිත ප්‍රතිඵල සඳහන් කරන්න (Who are the beneficiaries and what changes will occur if the operation is successful.):

5.6 ව්‍යාපෘති ක්‍රියාත්මක කිරීමේ ක්‍රමවේදය (Project methodology):

ක්‍රියාත්මක කිරීම සඳහා අනුගමනය කරනු ලබන ප්‍රධාන පියවර සඳහන් කරන්න (key steps to be followed)

5.7 තාවකාලික ව්‍යාපෘති කාලසටහන (Tentative schedule):

ව්‍යාපෘතිය ක්‍රියාත්මක කිරීමට අපේක්ෂිත කාල රාමුව සඳහන් කරන්න (The period during which the project is expected to take place.)

මාසය (Month) / ක්‍රියාකාරකම (Activity)	පළමු මාසය (First Month)	දෙවන මාසය (Second Month)

5.8 අයවැය (Budget):

ව්‍යාපෘතිය සඳහා ඇස්තමේන්තුගත වියදම් සහිත සාරාංශ අයවැය වාර්තාවක් අමුණන්න (How you are going to budget it and forward a summary sheet).

5.9 අවදානම් විශ්ලේෂණය (Risk factor involved):

ව්‍යාපෘතිය ක්‍රියාත්මක කිරීමේදී මතුවිය හැකි අවදානම් සහ ඒ සඳහා යෝජිත අවම කිරීමේ ක්‍රියාමාර්ග සඳහන් කරන්න (Identifies risks and solutions have been stated).

6. නිර්දේශය (Recommendation):

....

ව්‍යාපෘතිය භාර ගුරුභවතාගේ නම සහ අත්සන   දිනය (Date)

Name & Signature of the Teacher-in-Charge of the project

....

කලාප නියෝජ්‍ය/ සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (විද්‍යා)   දිනය (Date

Zonal Deputy/ Assistant Director of Education (Science)

7. Approved by

....

පළාත් නියෝජ්‍ය/ සහකාර අධ්‍යාපන අධ්‍යක්ෂ (විද්‍යා)   දිනය Date

Provincial Deputy/ Assistant Director of Education (Science)

ඇමුණුම 05

බලශක්ති කළමනාකරණ කණ්ඩායම් ව්‍යපෘති සඳහා වන පොදු මාර්ගෝපදේශ සංග්‍රහය සහ ඇගයීම් නිර්ණායක

01. බලශක්ති කළමනාකරණය පිළිබඳ කෙටි චිත්‍රපට / සජීවිකරණ කාටූන් තරගාවලිය

පොදු මාර්ගෝපදේශ

1. තරගයේ අරමුණ

මෙම තරගයේ අරමුණ වන්නේ බලශක්ති කළමනාකරණය පිළිබඳ ජනතාව දැනුවත් කිරීම, වගකීමෙන් යුත් බලශක්ති භාවිතය ප්‍රවර්ධනය කිරීම සහ කෘත්‍රිම බුද්ධිය (AI) තාක්ෂණය නිර්මාණශීලීව භාවිත කරමින් සමාජයට ධනාත්මක පණිවිඩයක් ලබා දෙන කෙටි චිත්‍රපට නිර්මාණය කිරීම දිරිමත් කිරීමයි.

2. තේමා අවශ්‍යතාවය

- කෙටි චිත්‍රපටය **"බලශක්ති කළමනාකරණය"** යන තේමාව මත පදනම් විය යුතු ය.
- බලශක්ති ඉතිරිකිරීම, විදුලි බලය කාර්යක්ෂමව භාවිත කිරීම, පුනර්ජනනීය බලශක්ති භාවිතය, පාරිසරික සංරක්ෂණය, බලශක්ති නාස්තිය අවම කිරීම වැනි කරුණු ඇතුළත් කළ හැකි ය.
- තොරතුරු විද්‍යාත්මකව නිවැරදි හා විශ්වාසනීය විය යුතු ය.
- නිර්මාණය සමාජයට ධනාත්මක පණිවිඩයක් ලබා දිය යුතු අතර ප්‍රේක්ෂකයා ක්‍රියාකාරී වීමට පෙළඹවිය යුතු ය.

3. කණ්ඩායම් සංයුතිය

එක් කණ්ඩායමක් සඳහා සිසුන් 6 දෙනෙකු ඇතුළත් විය යුතු ය.

- 6–7 ශ්‍රේණි : සිසුන් 2
- 8–9 ශ්‍රේණි : සිසුන් 2
- 10–11 ශ්‍රේණි : සිසුන් 2

4. තරග අංශ

පහත අංශ තුනෙන් එකකට හෝ වැඩි ගණනකට සහභාගී විය හැකිය.

(i) සාම්ප්‍රදායික කෙටි චිත්‍රපට

- කැමරාවෙන් හෝ සුහුරු ජංගම දුරකතන කැමරාවකින් රූගත කරන ලද නාට්‍යමය / වාර්තාමය කෙටි චිත්‍රපට
- සැබෑ දර්ශන (Real footage) භාවිතය

(ii) AI තාක්ෂණය භාවිත කෙටි වීඩියෝ චිත්‍රපට

- AI තාක්ෂණය භාවිතයෙන් storyboard, ශ්‍රව්‍ය, දෘෂ්‍ය හෝ සංස්කරණය සිදු කළ නිර්මාණ

(iii) සජීවිකරණ කාටූන්

- 2D හෝ 3D සජීවිකරණ මඟින් පණිවුඩය ඉදිරිපත් කිරීම

5. භාෂාව

- ඉහත සියලුම අංග සිංහල, දෙමළ හෝ ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් ඉදිරිපත් කළ හැකි ය.
- භාෂාව පැහැදිලි, ගෞරවාන්විත සහ ප්‍රේක්ෂකයාට පහසුවෙන් තේරුම් ගත හැකි විය යුතු ය.

- භාෂා කිහිපයක් භාවිත කරන අවස්ථාවලදී අවශ්‍ය නම් උපසිරැසි (Subtitles) ඇතුළත් කළ යුතු ය.

6. කාල සීමාව

- කෙටි චිත්‍රපටයේ කාලය **මිනිත්තු 2 – 5** අතර විය යුතු ය.
- නියමිත දිනට පෙර නිර්මාණය ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.
- අවසන් දිනයෙන් පසුව ලැබෙන නිර්මාණ ඇගයීම සඳහා භාර ගනු නොලැබේ.
- මෙම කාල සීමාව ඉක්මවා යාම තරග නීති උල්ලංඝනයක් ලෙස සැලකේ.

7. අවශ්‍ය උපකරණ

අවශ්‍ය අංග සඳහා සුහුරු තාක්ෂණය/ උපකරණ භාවිත කළ හැකිය.

8. ඇඳුම් හා පෙනුම

තේමාවට ගැළපෙන සරල ඇඳුම් භාවිත කළ යුතු ය.

- අධික වියදම් සහිත ඇඳුම් ආයිත්තම් භාවිත නොකළ යුතු ය.
- පරිසර හිතකාමී / සාමාන්‍ය සාසල් ඇඳුම් භාවිතය ප්‍රිය වේ.
- බලශක්ති කළමනාකරණ තේමාවට ගැළපෙන පණිවුඩය ඉස්මතු වන ලෙස වේශභූෂණය සහ වේශනිරූපණය තෝරාගත යුතු ය.

9. විශේෂ නීති හා මාර්ගෝපදේශ

- නිර්මාණය සම්පූර්ණයෙන්ම තමන් විසින්ම නිර්මාණය කර තිබිය යුතු ය.
- අනෙක් අයගේ කාර්යයන් පිටපත්කිරීම තහනම් ය.
- කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිත කළහොත් ඒ බව නිර්දේශ පත්‍රයේ සඳහන් කළ යුතු ය
- අසභ්‍ය, ප්‍රචණ්ඩ හෝ අගතිගාමී අන්තර්ගත තහනම් ය.
- පණිවිඩය පැහැදිලිව "බලශක්ති කළමනාකරණය" පිළිබඳ විය යුතු ය.

10 . කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිතය

- නිර්මාණයේ සම්පූර්ණයෙන් හෝ කොටසක් සඳහා කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිත කළ හැකි ය.
- රූප, වීඩියෝ, චරිත, හඬ, සංගීතය, සජීවිකරණ සහ සංස්කරණය සඳහා කෘත්‍රිම බුද්ධිය මෙවලම් භාවිත කළ හැකි ය.
- කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිතය නිර්මාණයේ ගුණාත්මකභාවය සහ පණිවිඩයේ බලපෑම වැඩිදියුණු කරන ආකාරයෙන් විය යුතු ය.
- ප්‍රකාශන හිමිකම් උල්ලංඝනය කරන, ව්‍යාජ තොරතුරු ප්‍රචාරය කරන හෝ ආචාරධර්මවලට පටහැනි කෘත්‍රිම බුද්ධිය අන්තර්ගත භාවිත නොකළ යුතු ය.

අවශ්‍ය නම් භාවිත කළ කෘත්‍රිම බුද්ධියට අදාළ මෙවලම් පිළිබඳ තොරතුරු ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

විශේෂ සටහන

තරගයේ ප්‍රධාන අවධානය යොමු වන්නේ කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිතයේ ප්‍රමාණයට නොව, බලශක්ති කළමනාකරණය පිළිබඳ නිවැරදි, නිර්මාණශීලී, සමාජීය වශයෙන් වටිනා සහ ප්‍රේක්ෂකයාට බලපෑමක් ඇති කරන පණිවිඩයක් ඉදිරිපත් කිරීමේ හැකියාවට ය.

"බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවයෙන් සහ පුනර්ජනනීය බලශක්තියෙන් ජවගැන්වෙන ආර්ථිකයක්" ('Energy Efficiency and Renewable Energy: Refeuling the Economy')" තේමා කරගත් කෙටි චිත්‍රපට ඇගයීම් නිර්ණායක

කෙටි චිත්‍රපට

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමාව සමඟ අනුකූලතාව සහ නිරවද්‍යතාව	තේමාව නිර්මාණයේ හරයට සම්පූර්ණයෙන් බද්ධ කර ඇති අතර ගැඹුරු සමාජ-ආර්ථික විශ්ලේෂණයක් සාක්ෂි සහිතව ඉදිරිපත් කරයි. විද්‍යාත්මක දත්ත වත්මන් ප්‍රවණතා සමඟ නිරවද්‍ය වේ. බලශක්ති ඉතිරිය හා තිරසාර ආර්ථික සංවර්ධනය ගැඹුරින් සහ ප්‍රායෝගික උදාහරණවලින් තහවුරු කරයි.	නිර්මාණය තේමාවට සෘජුව සම්බන්ධ කොට ඇත. විද්‍යාත්මක සංකල්ප හා දත්ත නිවැරදි ය. බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාව ආර්ථික/ පාරිසරික බලපෑම පැහැදිලි නමුත් දත්ත මත පදනම්ව ඉදිරිපත් කරයි.	තේමාව අර්ධ වශයෙන් ඇතුළත් වන නමුත් එය නිර්මාණයේ ප්‍රධාන අවධානය නොවේ. විද්‍යාත්මක කරුණු බොහෝ දුරට නිවැරදි නමුත් අපැහැදිලි තැන් පවතී. ආර්ථික බලපෑම සීමිතව සඳහන් කරයි.	තේමාවට අඩු සබැඳියාවක් පෙන්වයි. විද්‍යාත්මක/තාක්ෂණික දෝෂ පවතී. බලශක්ති හා ආර්ථිකය අතර සබඳතාව නොපෙන්වයි.
2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	පණිවිඩය ඉහළ සන්නිවේදන බලයකින් ප්‍රේක්ෂකයාට බලපෑම් කරයි. සියලු මාධ්‍ය අංග සිනමාත්මක හෝ ඩිජිටල් ගුණයකින් පරිපූර්ණව ඒකාබද්ධ කර ඇත. ප්‍රේක්ෂක ප්‍රතිචාර හා සක්‍රිය සම්බන්ධතාව ඇති කරයි.	පණිවිඩය පැහැදිලි හා තේරුම්ගත හැක. පණිවිඩය මතු කිරීම සඳහා මාධ්‍ය අංග සුමටව ඒකාබද්ධ කර ඇත. ප්‍රේක්ෂක අවධානය ආරම්භයේ සිට අවසානය දක්වා රඳවා ගනී.	පණිවිඩය හඳුනාගත හැකි නමුත් සම්පූර්ණයෙන් පැහැදිලි නොවේ. මාධ්‍ය අංගවල ඒකාබද්ධතාව සීමිත ය. සුළු කොටස් කිහිපයකට හැරෙන්නට ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය සමස්තයක් ලෙස රඳවා නොගනී.	පණිවිඩය ව්‍යාකූල වේ. විවිධ මාධ්‍ය අංග භාවිතය (උදා: ශබ්දය සහ රූප/පෙළ) එකිනෙකට නොගැළපේ. ප්‍රේක්ෂක උනන්දුව ඇති කිරීමට අපොහොසත් වේ.
3. බලපෑම සහ සාමාජීය අගය	සමාජයීය හෝ චර්යාත්මක වෙනසක් ඇති කිරීමට සමත්, මතකයේ රැඳෙන ප්‍රබල "ක්‍රියාවට කැඳවීමක්" (Call to Action) සිදු කරයි. ආර්ථිකය	බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාව ප්‍රායෝගිකව ක්‍රියාත්මක කිරීම සඳහා ප්‍රේක්ෂකයා තුළ පැහැදිලි පෙළඹවීමක්	සීමිත ආකල්පමය බලපෑමක් ඇති කරයි. ප්‍රේක්ෂකයාට සාමාන්‍ය විසඳුම් පමණක් යෝජනා කරයි හෝ මතුපිටින්	ගැටලුව පමණක් පෙන්වන අතර කිසිදු ප්‍රායෝගික විසඳුමක් කෙරෙහි බලපෑම සීමිත ය. ප්‍රේක්ෂක නැරඹුම් වාර 500 ට අඩු ය.

	බලගැන්වීම සඳහා නව්‍ය, නිර්මාණශීලී සහ ක්ෂණිකව ක්‍රියාත්මක කළ හැකි ප්‍රායෝගික විසඳුම් ඉදිරිපත් කරයි. නැරඹුම් වාර 1500ට වැඩි ය.	සහ ධනාත්මක සිතුවිලි ජනිත කරයි. දෛනික ජීවිතයට අදාළ කරගත හැකි ප්‍රායෝගික සහ ක්‍රියාත්මක කළ හැකි විසඳුම් ඉදිරිපත් කරයි. නැරඹුම් වාර 1000 – 1500 වේ.	ඉදිරිපත් කරයි. නැරඹුම් වාර 500 – 1000 වේ.	
4. නිර්මාණශීලීත්වය සහ නව්‍යතාවය	ඉතා සාර්ථක පරිකල්පනීය ප්‍රවේශයක් සහිත අපූර්ව සංකල්පයකි. සාම්ප්‍රදායික රාමු ඉක්මවා ප්‍රේක්ෂකයා මවිතයට පත් කරන සුළු සිනමාත්මක/ තාක්ෂණික අනන්‍යතාවයක් ගොඩනගා ඇත. සංකීර්ණ අදහස් මතකයේ රැඳෙන ලෙස ඉදිරිපත් කරයි.	අපූර්වත්වයෙන් යුත්, ස්වාධීන අදහසක් මත පදනම් ව ඇති අතර වෙනත් නිර්මාණවල සෘජු අනුකරණයක් නොවේ. තේමාව ප්‍රකාශ කිරීම සඳහා සුවිශේෂී සහ ආකර්ෂණීය කලාත්මක ප්‍රවේශයක්, තිර රචනයක් හෝ සැලසුම් ආකෘතියක් හඳුන්වා දී ඇත.	හුරුපුරුදු සංකල්පයක් මත පදනම් වූ නමුත් ඉදිරිපත් කිරීමේදී සීමිත නව්‍යතාවක් පෙන්වයි. ඇතැම් අවස්ථාවල අලුත් ප්‍රවේශයන් පෙන්වීමට උත්සාහ කළද පැරණි ආකෘති මත තවදුරටත් යැපේ.	පොදු ආකෘති හා අදහස් අනුගමනය කරයි. අපූර්වත්වයක් (originality) හෝ නව්‍යතාවක් නොපෙන්වයි. කථා පුවත, රංගනය, දෘශ්‍ය සැලසුම් හෝ සංවලනය සාමාන්‍ය, ඒකාකාරී ස්වභාවයක් ගනී.
5. තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය සහ ශිල්පීය නිමාව	වෘත්තීය මට්ටමේ තාක්ෂණික හා කලාත්මක නිමාවකින් යුක්ත වේ. (පරිපූර්ණ ශබ්ද/ආලෝක සංකලනය, දෝෂ රහිත සිනමාකරණය). තාක්ෂණික / AI මෙවලම් හෝ තාක්ෂණික ශිල්පක්‍රම නිර්මාණයේ ගුණාත්මක බව සහ තේමාව උද්දීපනය කිරීම සඳහා මනාව දායක වේ. සමස්ත ව්‍යුහය ඉතා සාර්ථක ලෙස	හොඳ තාක්ෂණික නිමාවක් සහ දෝෂ රහිත ක්‍රියාකාරිත්වයක් පෙන්වයි (උදා: පැහැදිලි රූප/හඬ පටිගත කිරීම්, ක්‍රමවත් සංස්කරණය). තාක්ෂණික / AI මෙවලම් හෝ තාක්ෂණික ශිල්පක්‍රම නිර්මාණයේ ගුණාත්මක බව සහ තේමාව උද්දීපනය කිරීම	මූලික තාක්ෂණික අවශ්‍යතා සපුරා ඇතත් ගුණාත්මකභාවය අසමතුලිත වේ. තාක්ෂණික / AI මෙවලම් හෝ තාක්ෂණික ශිල්පක්‍රම මූලික මට්ටමේ පවතී. ආකෘතියක් පවතින නමුත්, විවිධ කොටස් අතර සම්බන්ධීකරණය හෝ සංක්‍රාන්ති	තාක්ෂණික දෝෂ බහුල වේ. තාක්ෂණික / AI මෙවලම් හෝ තාක්ෂණික ශිල්පක්‍රම අසම්පූර්ණ වන අතර නිර්මාණයට බාධාවකි. නිර්මාණයට පැහැදිලි ආකෘතියක් නොමැති අතර ගලායාම තර්කානුකූල නොවේ.

	සැලසුම් කර ඇති අතර, දෘශ්‍ය සෞන්දර්යය සහ තාක්ෂණික ක්‍රියාකාරිත්වය අතර මනා සමතුලිතතාවක් පවතී.	සඳහා බාධාවකින් තොරව දායක වේ. තාර්කික, සුමට සහ අඛණ්ඩ ගලායාමකින් යුක්ත වේ.	(Transitions) අවස්ථා ඇතැම් තැන්වලදී අඩාල වේ.	

සජීවිකරණ කාටූන් (Animation Cartoon)

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමා අදාළත්වය හා සංකල්පීය ගුණාත්මකභාවය	කථා පුවත සම්පූර්ණයෙන්ම තේමාව මත පදනම් වේ. බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාව හා ආර්ථික බලපෑම නිවැරදි දත්ත සහ දේශීය සන්දර්භ සමඟ ගැඹුරින් විග්‍රහ කරයි.	නිර්මාණය තේමාවට සෘජුව සම්බන්ධය. විද්‍යාත්මක සංකල්ප නිවැරදි ය. ආර්ථික/ පාරිසරික බලපෑම පැහැදිලි නමුත් දත්ත මත පදනම්ව ඉදිරිපත් කරයි.	තේමාව අර්ධ වශයෙන් ඇතුළත් වන නමුත් එය නිර්මාණයේ ප්‍රධාන අවධානය නොවේ. විද්‍යාත්මක කරුණු බොහෝ දුරට නිවැරදි නමුත් අපැහැදිලි තැන් පවතී. ආර්ථික බලපෑම සීමිතව සඳහන් කරයි.	අන්තර්ගතය තේමාවට අදාළ නොවේ. සංකල්ප දෝෂ සහිත ය. තර්කානුකූල දත්ත ගැළපීමක් හෝ තේමාත්මක අවබෝධයක් නිර්මාණය තුළ නිරීක්ෂණය නොවේ.
2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	පණිවිඩය ඉතා පැහැදිලි ය. දෘශ්‍ය රූපක හා මාධ්‍ය අංග ඉතා ඵලදායීව භාවිත කර ඇත. කථා වින්‍යාසයේ ගලායාම සහ වේගය (Pacing) ශ්‍රාවක අවධානය තදින් රඳවා ගැනීමට සමත් වේ.	පණිවිඩය පැහැදිලිව ඉදිරිපත් කරයි. මාධ්‍ය අංග මූලික අවබෝධයකින් යුතුව පණිවිඩය ඉදිරිපත් කිරීමට සුමටව භාවිත කර ඇත. ගලායාම සතුටුදායක නමුත් සුළු නොගැලපීම් ඇත.	පණිවිඩය වටහාගත හැකි නමුත් ව්‍යුහය දුර්වල ය. හඬ හා චලන නොගැලපේ. දෘශ්‍ය රූපක දුර්වල නිසා පණිවිඩය සෘජුව තේරුම් ගැනීමට අපහසු ය. ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය සමස්තයක් ලෙස රඳවා නොගනී.	පණිවිඩය අපැහැදිලි ය. සන්නිවේදන උපක්‍රම නොපෙනේ. චලන හා හඬ අතර සම්බන්ධතාවක් නොමැති අතර ප්‍රේක්ෂකයා ව්‍යාකූල වේ.

3. බලපෑම හා සාමාජීය අගය	සමාජයීය හෝ චර්යාත්මක වෙනසක් ඇති කිරීමට සමත්, මතකයේ රැඳෙන ප්‍රබල "ක්‍රියාවට කැඳවීමක්" (Call to Action) සිදු කරයි. ආර්ථිකය බලගැන්වීම සඳහා නව්‍ය, නිර්මාණශීලී සහ ක්ෂණිකව ක්‍රියාත්මක කළ හැකි ප්‍රායෝගික විසඳුම් ඉදිරිපත් කරයි. නැරඹුම් වාර 1500ට වැඩිය.	බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාව ප්‍රායෝගිකව ක්‍රියාත්මක කිරීම සඳහා ප්‍රේක්ෂකයා තුළ පැහැදිලි පෙළඹවීමක් සහ ධනාත්මක සිතුවිලි ජනිත කරයි. දෛනික ජීවිතයට අදාළ කරගත හැකි ප්‍රායෝගික සහ ක්‍රියාත්මක කළ හැකි විසඳුම් ඉදිරිපත් කරයි. නැරඹුම් වාර 1000 – 1500.	සීමිත ආකල්පමය බලපෑමක් ඇති කරයි. ප්‍රේක්ෂක සාමාන්‍ය විසඳුම් පමණක් යෝජනා කරයි හෝ මතුපිටින් ඉදිරිපත් කරයි. නැරඹුම් වාර 500 – 1000.	ගැටලුව පමණක් පෙන්වන අතර කිසිදු ප්‍රායෝගික විසඳුමක් කෙරෙහි බලපෑම සීමිතය. ප්‍රේක්ෂක නැරඹුම් වාර 500 ට අඩුය.
4. නිර්මාණශීලීත්වය සහ නව්‍යතාවය	ඉතා සාර්ථක පරිකල්පනීය ප්‍රවේශයක් සහිත අපූර්ව සංකල්පයකි. Template භාවිත නොකර නව්‍ය චරිත හා සංකල්ප ඉදිරිපත් කරයි. සාම්ප්‍රදායික රාමු ඉක්මවා ප්‍රේක්ෂකයා මවිතයට පත් කරන සුළු දෘශ්‍ය ශෛලියක් පෙන්වයි. සංකීර්ණ අදහස් මතකයේ රැඳෙන ලෙස ඉදිරිපත් කරයි..	අපූර්වත්වයෙන් යුත්, ස්වාධීන අදහසක් මත පදනම් ව ඇති අතර වෙනත් නිර්මාණවල සෘජු අනුකරණයක් නොවේ. තේමාව ප්‍රකාශ කිරීම සඳහා සුවිශේෂී සහ ආකර්ෂණීය කලාත්මක ප්‍රවේශයක් හෝ සැලසුම් ආකෘතියක් හඳුන්වා දී ඇත. බහුතර දෘශ්‍ය අංග ස්වීයව නිර්මාණය කර ඇත.	හුරුපුරුදු සංකල්පයක් මත පදනම් වූ නමුත් ඉදිරිපත් කිරීමේදී සීමිත නව්‍යතාවක් පෙන්වයි. ඇතැම් අවස්ථාවල අලුත් ප්‍රවේශයන් පෙන්වීමට උත්සාහ කළද පොදු කාටූන් ආකෘති අනුගමනය කරයි. නව්‍යතාව අඩු ය.	පොදු ආකෘති හා අදහස් අනුගමනය කරයි. අපූර්වත්වයක් (originality) හෝ නව්‍යතාවක් නොපෙන්වයි. වෙනත් නිර්මාණ සෘජුව අනුකරණය කර ඇත.
5. තාක්ෂණික හා වෘත්තීය ගුණාත්මකභාවය	වෘත්තීය මට්ටමේ තාක්ෂණික හා කලාත්මක නිමාවකින් යුක්ත වේ. චලන ඉතා සුමටය, ශබ්ද පැහැදිලිය. තාක්ෂණික / AI මෙවලම් හෝ තාක්ෂණික ශිල්පක්‍රම නිර්මාණයේ ගුණාත්මක බව සහ තේමාව උද්දීපනය කිරීම සඳහා මනාව	හොඳ තාක්ෂණික නිමාවක් සහ දෝෂ රහිත ක්‍රියාකාරීත්වයක් පෙන්වයි. තාක්ෂණික / AI මෙවලම් හෝ තාක්ෂණික ශිල්පක්‍රම නිර්මාණයේ ගුණාත්මක බව සහ තේමාව උද්දීපනය කිරීම	මූලික තාක්ෂණික අවශ්‍යතා සපුරා ඇතත් ගුණාත්මකභාවය අසමතුලිත වේ. තාක්ෂණික / AI මෙවලම් හෝ තාක්ෂණික ශිල්පක්‍රම, චලන හා දෘශ්‍ය සංගතතාව මූලික මට්ටමේ පවතී. ආකෘතියක් පවතින	තාක්ෂණික දෝෂ බහුල වේ. තාක්ෂණික / AI මෙවලම් හෝ තාක්ෂණික ශිල්පක්‍රම අසම්පූර්ණ වන අතර නිර්මාණයට බාධාවකි. නිර්මාණයට පැහැදිලි ආකෘතියක්

	දායක වේ. නිර්මාණය ඉතා සාර්ථක ලෙස සැලසුම් කර ඇති අතර, දෘශ්‍ය සහ තාක්ෂණික ක්‍රියාකාරීත්ව අතර මනා සමතුලිතතාවක් පවතී.	සඳහා බාධාවකින් තොරව දායක වේ. තාර්කික, සුමට සහ අඛණ්ඩ ගලායාමකින් යුක්ත වේ.	නමුත්, විවිධ කොටස් අතර සම්බන්ධීකරණය ඇතැම් තැන්වලදී අඩාල වේ.	නොමැති අතර ගලායාම තර්කානුකූල නොවේ.

02. වෙබ් අඩවි සහ බ්ලොග් නිර්මාණ තරඟාවලිය

පොදු මාර්ගෝපදේශ

1. තරඟයේ අරමුණ

මෙම තරගයේ අරමුණ වන්නේ සිසුන්ගේ වෙබ් නිර්මාණ, ඩිජිටල් අන්තර්ගත සංවර්ධන, තොරතුරු ඉදිරිපත් කිරීමේ සහ තාක්ෂණික නිර්මාණශීලීත්ව හැකියාවන් වර්ධනය කිරීමයි. එමෙන්ම වෙබ් අඩවි සහ බ්ලොග් නිර්මාණය හරහා සමාජයට වටිනා තොරතුරු, දැනුම සහ නවෝත්පාදන අදහස් බෙදාහදා ගැනීම දිරිමත් කිරීමද අරමුණ වේ.

2. තේමා අවශ්‍යතාවය

- වෙබ් අඩවිය හෝ බ්ලොග් "බලශක්ති කළමනාකරණය" යන තේමාව මත පදනම් විය යුතු ය.
- බලශක්ති ඉතිරිකිරීම, විදුලි බලය කාර්යක්ෂමව භාවිත කිරීම, පුනර්ජනනීය බලශක්ති භාවිතය, පාරිසරික සංරක්ෂණය, බලශක්ති නාස්තිය අවම කිරීම වැනි කරුණු ඇතුළත් කළ හැකි ය.
- තොරතුරු විද්‍යාත්මකව නිවැරදි හා විශ්වාසනීය විය යුතු ය.
- නිර්මාණය සමාජයට ධනාත්මක පණිවිඩයක් ලබා දිය යුතු අතර ප්‍රේක්ෂකයා ක්‍රියාකාරී වීමට පෙළඹවිය යුතු ය.
- අන්තර්ගතය නිවැරදි, විශ්වාසනීය සහ යාවත්කාලීන විය යුතු ය.
- වෙබ් අඩවිය හෝ බ්ලොග් එක ප්‍රේක්ෂකයාට වටිනා දැනුමක් ලබා දිය යුතු ය.

3. කණ්ඩායම් සංයුතිය

එක් කණ්ඩායමක් සඳහා සිසුන් 6 දෙනෙකු ඇතුළත් විය යුතු ය.

- 6–7 ශ්‍රේණි : සිසුන් 2
- 8–9 ශ්‍රේණි : සිසුන් 2
- 10–11 ශ්‍රේණි : සිසුන් 2

4. තරඟ අංශ

කණ්ඩායම් පහත අංශවලින් එකකට හෝ වැඩි අංශයකට සහභාගී විය හැක.

(i) වෙබ් අඩවි නිර්මාණය

- Static හෝ Dynamic Website
- HTML, CSS, JavaScript හෝ CMS (WordPress වැනි) භාවිත කළ හැකි ය.
- පරිශීලක හිතකාමී (User Friendly) සැලසුමක් තිබිය යුතු ය.

(ii) බ්ලොග් නිර්මාණය

- අදාළ තේමාවට ගැළපෙන ලිපි මාලාවක් ඇතුළත් විය යුතු ය.
- අවම වශයෙන් ලිපි 5ක් ඇතුළත් විය යුතු ය.
- රූප, වීඩියෝ සහ ග්‍රැෆික් අන්තර්ගත භාවිතය සිදු කළ හැකිය.

5. භාෂාව

- වෙබ් අඩවිය හෝ බ්ලොග් එක සිංහල, දෙමළ හෝ ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් ඉදිරිපත් කළ හැකි ය.
- භාෂාව පැහැදිලි හා ව්‍යාකරණමය වශයෙන් නිවැරදි විය යුතු ය.
- භාෂා කිහිපයක් භාවිත කරන අවස්ථාවලදී පහසුවෙන් මාරුවිය හැකි ආකාරයෙන් ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

6. කාල සීමාව

- නිර්මාණය නියමිත දිනයට පෙර ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.
- වෙබ් අඩවිය හෝ බ්ලොග් එක සම්පූර්ණ ක්‍රියාකාරී තත්ත්වයේ (Fully Functional) තිබිය යුතු ය.
- අවසන් දිනයෙන් පසු ලැබෙන ඉදිරිපත් කිරීම් භාරගනු නොලැබේ.
- නියමිත කාල සීමාව තුළ පමණක් ඉදිරිපත් කිරීම් භාරගනු ලැබේ.

7. විශේෂ නීති හා මාර්ගෝපදේශ

- නිර්මාණය සම්පූර්ණයෙන්ම තමන් විසින්ම නිර්මාණය කර තිබිය යුතු ය.
- වෙනත් වෙබ් අඩවි හෝ බ්ලොග් සෘජුවම පිටපත් කිරීම තහනම් ය.
- ප්‍රකාශන හිමිකම් උල්ලංඝනය නොවිය යුතු ය.
- අසභ්‍ය, ප්‍රචණ්ඩ හෝ අගතිගාමී, ආචාරධර්මවලට පටහැනි අන්තර්ගතයන් ඇතුළත් නොවිය යුතු ය.
- වෙබ් අඩවිය හෝ බ්ලොග් එක සක්‍රීයව ක්‍රියාත්මක විය යුතු ය.

8. කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිතය

- කෘත්‍රිම බුද්ධිය තාක්ෂණය භාවිත කළ හැකි ය.
- කෘත්‍රිම බුද්ධිය මඟින් රූප, අන්තර්ගතය, ලාංඡන, වෙබ් සැලසුම් හෝ Chatbot නිර්මාණය කළ හැකි ය.
- කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිත කළහොත් ඒ පිළිබඳ විස්තර ඉදිරිපත් කිරීම අවශ්‍ය වේ.
- කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිතය නිර්මාණාත්මක හා වගකීමෙන් යුක්ත විය යුතු ය.

විශේෂ සටහන

තරගයේ ප්‍රධාන අවධානය යොමු වන්නේ වෙබ් අඩවිය හෝ බ්ලොග් එකේ තාක්ෂණික සංකීර්ණතාවයට පමණක් නොව, නිවැරදි තොරතුරු, නිර්මාණශීලී ඉදිරිපත් කිරීම, බලශක්ති සංරක්ෂණය සම්බන්ධව ලබා දෙන සමාජීය වටිනාකම සහ පරිශීලකයාට ඇති බලපෑම මත ය.

වෙබ් අඩවි සංවර්ධනය

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමාව සමඟ අනුකූලතාව සහ නිරවද්‍යතාව	තේමාව වෙබ් අඩවියේ සමස්ත සැකැස්ම (Architecture) සමඟ සම්පූර්ණයෙන් බද්ධ කර ඇත. දත්ත වත්මන් ප්‍රවණතා සමඟ නිරවද්‍ය වේ. බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාව හා තිරසාර ආර්ථික සංවර්ධනය ප්‍රායෝගික සාක්ෂි සහ දත්ත සමඟ ගැඹුරින් විග්‍රහ කරයි.	නිර්මාණය තේමාවට ඍජුව සම්බන්ධ කොට ඇත. විද්‍යාත්මක සංකල්ප හා දත්ත නිවැරදි ය. බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාව ආර්ථික / පාරිසරික බලපෑම පැහැදිලි නමුත් දත්ත මත පදනම්ව ඉදිරිපත් කරයි.	තේමාව අර්ධ වශයෙන් ඇතුළත් වන නමුත් එය නිර්මාණයේ ප්‍රධාන අවධානය නොවේ. විද්‍යාත්මක කරුණු බොහෝ දුරට නිවැරදි නමුත් අපැහැදිලි තැන් පවතී. ආර්ථික බලපෑම සාක්ෂි රහිතව සඳහන් කරයි.	තේමාවට අඩු සම්බන්ධතාවක් පෙන්වයි. විද්‍යාත්මක / තාක්ෂණික දෝෂ සහිත ය. බලශක්ති හා ආර්ථිකය අතර සබඳතාව නොපෙන්වයි.
2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	පණිවිඩය චිත්තවේගීය හෝ බුද්ධිමය වශයෙන් කම්පනයට පත් කරන ඉහළ සන්නිවේදන බලයකින් ඉදිරිපත් කරයි. සියලු මාධ්‍ය අංග පරිපූර්ණව ඒකාබද්ධ වේ. විවිධ මට්ටම්වල ප්‍රේක්ෂකයින් ආකර්ෂණය කරගන්නා අතර, අන්තර්ක්‍රියාකාරීත්වය හෝ ප්‍රකාශන ශක්තිය හරහා සක්‍රීය ප්‍රේක්ෂක ප්‍රතිචාර ලබා ගනී	පණිවිඩය පැහැදිලි සහ පහසුවෙන් වටහාගත හැක. බහුමාධ්‍ය අංග ක්‍රමවත්ව හා සුමටව භාවිත කරයි. වෙබ් අඩවිය පුරා ප්‍රේක්ෂක අවධානය රඳවා ගැනීමට සමත් වේ.	පණිවිඩය හඳුනාගත හැකි නමුත් එය වටහා ගැනීමට පරිශීලකයාට පිටු කිහිපයක් සෙවීමට සිදු වේ හෝ පණිවිඩය මතු වන්නේ අර්ධ වශයෙනි. බහුමාධ්‍ය අංග අසමතුලිත ය. දෘශ්‍ය පාලනය දුර්වල බැවින් වැදගත් කරුණු කැපී නොපෙනේ.	පණිවිඩය ව්‍යාකූල ය. පෙළ, රූප සහ අනෙකුත් අංග නොගැළපේ. ව්‍යුහය, අකුරු රටා සහ වර්ණ භාවිතය ආදිය නිසා කියවීම අපහසු ය.

3. බලපෑම සහ සමාජීය අගය	සමාජයීය හෝ චර්යාත්මක වෙනසක් ඇති කිරීමට සමත්, මතකයේ රැඳෙන ප්‍රබල "ක්‍රියාවට කැඳවීමක්" (Call to Action) සිදු කරයි. ක්‍රියාත්මක කළ හැකි විසඳුම් ඉදිරිපත් කරයි. වෙබ් අඩවි නැරඹුම් වාර ගනන 5000 ට වැඩි	බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාව ප්‍රායෝගිකව ක්‍රියාත්මක කිරීම සඳහා ප්‍රේක්ෂකයා තුළ පැහැදිලි පෙළඹවීමක් සහ ධනාත්මක සිතුවිලි ජනිත කරයි. ප්‍රායෝගික ක්‍රියාමාර්ග ඉදිරිපත් කරයි. වෙබ් අඩවි නැරඹුම් වාර ගනන 3000 - 5000	ධනාත්මක ආකල්පමය බලපෑමක් ඇති කිරීමට ගන්නා උත්සාහය සීමිත ය. (හුදෙක් උපදෙස් දීමක් පමණක් සිදු කරයි). ගැටළුව සඳහා සාමාන්‍ය විසඳුම් පමණක් ඉදිරිපත් කරයි. වෙබ් අඩවි නැරඹුම් වාර ගනන 3000 - 5000	ප්‍රේක්ෂකයා කෙරෙහි ඇති කෙරෙන ආකල්පමය බලපෑම සීමිත ය. ගැටලුව පමණක් පෙන්වන අතර කිසිදු ප්‍රායෝගික විසඳුමක් යෝජනා නොකරයි. වෙබ් අඩවි නැරඹුම් වාර ගනන 3000ට අඩු ය.
4. නිර්මාණශීලීත්ය සහ නව්‍යතාවය	අතිශය සාර්ථක, පෙර නොදුටු සහ පරිකල්පනීය ප්‍රවේශයක් සහිත අපූර්ව (Original) සැලසුමකි. උසස් අන්තර්ක්‍රියාකාරී මෙවලම් (උදා: AI-powered chatbot, Dark / Light mode, සජීවීකරණය කළ දත්ත ප්‍රස්ථාර) පරිපූර්ණ ලෙස බද්ධ කර ඇත. අමතක නොවන UI/UX අත්දැකීමක් සපයයි.	අනෙක් නිර්මාණවල සෘජු අනුකරණයක් නොවන ස්වාධීන සැලසුම් රටාවකින් යුක්ත වේ. අන්තර්ක්‍රියාකාරී අංග ඵලදායීව භාවිත කරයි. වෙබ් අඩවියේ සැරිසැරීම සුමට සහ පහසු ය.	හුරුපුරුදු සැලසුමක් වුවද සුළු නව්‍යතාවන් එක් කර ඇත. මූලික අන්තර්ක්‍රියාකාරී අංග තිබුණද, ඒවා පරිශීලක අත්දැකීම (UX) වැඩිදියුණු කිරීමට දායක නොවේ. වෙබ් අඩවියේ සැරිසැරීම සුමට නොවේ.	පොදු ආකෘති Template භාවිත කරයි. අන්තර්ක්‍රියාකාරී අංග නොමැත. වෙබ් අඩවියේ සැරිසැරීම (Navigation) අවුල් සහගතය.
5. තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය සහ ශිල්පීය නිමාව	වෘත්තීය මට්ටමේ තාක්ෂණික නිමාවක් ඇත. Broken links නොමැත. සියලුම උපාංග සහ වෙබ් බ්‍රව්සර් සඳහා කිසිදු දෝෂයකින් තොරව, ඉතා වේගයෙන් පූරණය වේ. ප්‍රකාශන හිමිකම්, පුද්ගලික	ඉහළ තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවයක් පවතී. වෙබ් අඩවිය පරිගණක, ටැබ් සහ ජංගම දුරකථන යන සියලු තිර සඳහා අනුගත වේ. භාවිතා කර ඇති සියලුම තොරතුරු සහ	මූලික අවශ්‍යතා සපුරයි නමුත් ගුණාත්මකභාවය වෙබ් අඩවිය පුරා ඒකාකාරී ලෙස නොපවතී. ජංගම දුරකථන සඳහා අර්ධ වශයෙන් අනුගත වේ. ප්‍රකාශන හිමිකම් මූලාශ්‍ර දක්වා ඇත්තේ අර්ධ	වෙබ් අඩවියේ පැහැදිලි තාක්ෂණික දෝෂ බහුලව පවතී. ජංගම උපාංග සඳහා අනුගත නොවේ. ප්‍රකාශන හිමිකම් සහ දත්ත ආරක්ෂාව (උදා: HTTPS) නොසලකා හැර ඇත.

	දත්ත රීති (Privacy Policy) සහ ආචාරධර්ම 100%ක් සපුරා ඇති අතර, වෘත්තීය ප්‍රමිතිය උපරිම මට්ටමින් ස්ථාපිත කර ඇත.	බහුමාධ්‍ය අංගවල ප්‍රකාශන හිමිකම් නිවැරදිව දක්වා ඇති අතර දත්ත ආරක්ෂාව සපුරා ඇත.	වශයෙනි. දත්ත ආරක්ෂාව මද මට්ටමක පවතී.	

බ්ලොග් අඩවි

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමාව සමඟ අනුකූලතාව සහ නිරවද්‍යතාව	බ්ලොග් ලිපි මුළුමනින්ම තේමාව මතම ගොඩනගා ඇත. විද්‍යාත්මක හෝ තාක්ෂණික දෝෂ නොමැත. බලශක්ති ඉතිරිය සහ මූල්‍ය/ආර්ථික ලාභය අතර හේතු-ප්‍රතිඵල සබඳතාව ගැඹුරින් විග්‍රහ කර ඇති අතර, නිශ්චිත දේශීය/ගෝලීය පර්යේෂණ දත්ත සහ සංඛ්‍යාලේඛන සාක්ෂි ලෙස උපුටා දක්වා ඇත.	බ්ලොග් ලිපිය ප්‍රධාන තේමාව සමඟ සෘජුව සම්බන්ධ වන අතර, විද්‍යාත්මක සංකල්ප නිරවද්‍ය වේ. බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවයේ ආර්ථික බලපෑම පැහැදිලිව දක්වා ඇත. හේතු-ප්‍රතිඵල විශ්ලේෂණය තවදුරටත් පුළුල් විය යුතු ය. කරුණු තහවුරු කිරීම සඳහා දත්ත හෝ ප්‍රායෝගික උදාහරණ භාවිත කර ඇත.	බ්ලොග් ලිපි පොදුවේ බලශක්ති සංරක්ෂණය ගැන ලියා ඇතත් "ආර්ථිකය බලගැන්වීම" පිළිබඳ මතුපිටින් පමණක් ස්පර්ශ කරයි. විද්‍යාත්මක දෝෂ කිහිපයක් පවතී. දත්ත හෝ සන්දර්භ භාවිතය සීමිත ය.	ලිපිවල අන්තර්ගතය තේමාවෙන් බැහැර වී ඇත හෝ අදාළ නොවේ. විද්‍යාත්මක/ ආර්ථික කරුණුවල දෝෂ පවතී. දත්ත, සාක්ෂි හෝ හේතු–ප්‍රතිඵල විග්‍රහ නොමැත.

2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	ලිපි සම්මත ආකෘති අනුව (උදා: හැඳින්වීම–බඳ–නිගමනය) සකස් කර ඇත. පණිවිඩය ක්ෂණිකව වටහාගත හැක. බ්ලොග් මාධ්‍යයට ගැළපෙන උපක්‍රම වන ආකෘතිකරණ (Formatting) සහ බහුමාධ්‍ය අංග අරමුණුසහගතව භාවිත කර ඇත. පාඨක අවධානය අවසානය තෙක් රඳවා ගනී	ප්‍රධාන අදහස පැහැදිලිව සන්නිවේදනය වන අතර ලිපිය පහසුවෙන් කියවිය හැක. හැඳින්වීම, බඳ සහ නිගමනය පැහැදිලිව වෙන් කර ඇත. රූප හෝ උදාහරණ ඵලදායී ලෙස භාවිත කර ඇතත්, වැදගත් වැකි කැපී පෙනෙන ලෙස සැකසීමේ හෝ ඡේද අතර ගලායාමේ සුළු අසමතුලිතතා පවතී.	පණිවිඩය වටහාගත හැකි වුවද, ලිපියේ ව්‍යුහය අවුල් සහගතය (උදා: දීර්ඝ ඡේද පැවතීම නිසා කියවීමේ රිද්මය බිඳේ). බ්ලොග් මාධ්‍යයට ගැළපෙන සන්නිවේදන උපක්‍රම (ශීර්ෂ / උප-ශීර්ෂ) භාවිත කර නොමැති අතර, අන්තර්ගතය ඒකාකාරී ස්වභාවයක් ගනී.	අදහස් විසිරී පවතී. ව්‍යුහය හෝ ඡේද පෙළගැස්ම නොමැත. බහුමාධ්‍ය අංග හෝ බ්ලොග් උපක්‍රම කිසිවක් භාවිත කර නොමැති අතර පාඨක අවධානය ගිලිහී යයි.
3. බලපෑම සහ සාමාජීය අගය	භාෂාව හා ස්වරය ඉලක්කගත ප්‍රේක්ෂකයාට ඉතා ගැළපේ. චිත්තවේගීය බලපෑමක් හා පැහැදිලි ක්‍රියාකාරීත්වයකට පෙළඹවීමක් (Call-to-action) ඇති කරයි. කියවීම් වාර ගණන 10,000+	අන්තර්ගතය ප්‍රේක්ෂකයාට ගැළපේ. ධනාත්මක ආකල්ප ඇති කරයි. ප්‍රායෝගික විසඳුම් ඉදිරිපත් කරයි. කියවීම් වාර ගණන 5,000–10,000	ලිපි තොරතුරු සැපයීම පමණක් සිදු කරයි. සමාජීය සම්බන්ධතාව හා බලපෑම සීමිත ය. කියවීම් වාර ගණන 2,000–5,000	භාෂාව ප්‍රේක්ෂකයාට නොගැළපේ. හැසිරීම් වෙනසකට බලපෑමක් නොමැත. කියවීම් වාර ගණන 2,000 ට අඩු වේ.
4. නිර්මාණශීලීත්වය සහ නව්‍යතාවය	වෙනත් මූලාශ්‍රවල සෘජු අනුකරණයක් නොවන අපූර්ව (Original) සංකල්පයකි. බලශක්ති-ආර්ථික ගැටලුව විසඳීම සඳහා සාම්ප්‍රදායික නොවන ප්‍රායෝගික සහ නව්‍ය විසඳුම් යෝජනා කරයි. ක්ෂේත්‍ර කිහිපයක් සාර්ථකව බද්ධ කරමින්, ලිපිය සඳහා සිසුවා විසින්ම නිර්මාණය කළ චිත්‍රක, ප්‍රස්තාර (Infographics) හෝ	ස්වාධීන චින්තනයක් සහිත ලිපියකි. නව අදහස් හා ප්‍රායෝගික විසඳුම් අඩංගුය. තේමාව යටතේ විෂය ක්ෂේත්‍ර කිහිපයක් ඒකාබද්ධ කරයි.	නිර්මාණශීලී අංග කිහිපයක් පවතී. නමුත් අන්තර්ගතය බොහෝ දුරට සාම්ප්‍රදායිකව හා විස්තර ආකාරයෙන් ඉදිරිපත් කර ඇත.	අපූර්වත්වයක් හෝ ස්වාධීන චින්තනය නොපෙනේ. අන්තර්ජාලයෙන් ලබා ගත් තොරතුරු නැවත පෙළගැස්වීමක් පමණි. ලිපිය අතිශය සාමාන්‍ය මට්ටමේ පවතී

	කථා කීමේ (Storytelling) ශෛලියක් භාවිත කර ඇත.			
5. තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය සහ ශිල්පීය නිමාව	සියලු සබැඳි නිවැරදිව ක්‍රියා කරයි. භාෂා දෝෂ නොමැත හෝ නොසැලකිය හැක. මූලාශ්‍ර නිවැරදිව සඳහන් කර ඇත. AI වගකීම් සහගතව භාවිත කර ඇත. වෘත්තීය මට්ටමේ නිමාවක් ඇත.	තාක්ෂණික නිමාව හොඳ ය. දෘශ්‍ය දෝෂ (UI bugs) සහ භාෂා දෝෂ සුළු වශයෙන් පවතී. මූලාශ්‍ර සඳහන් කිරීම හා ආචාරධර්ම බොහෝ දුරට පවත්වා ඇත.	තාක්ෂණික / සැලසුම් කිරීමේ දුර්වලතා පවතී (උදා: ජංගම දුරකථනවලට අනුගත නොවීම අඩුකම). භාෂා දෝෂ කිහිපයක් ඇත. මූලාශ්‍ර සඳහන් කිරීම සීමිත ය.	තාක්ෂණික දෝෂ බහුලය (උදා: බිඳුණු සබැඳි) භාෂා දෝෂ පවතී. මූලාශ්‍ර නොමැතිව අන්තර්ගතය භාවිතය හෝ AI අවභාවිතය පෙනේ.

03. ජංගම යෙදවුම් (Apps) සහ ඉලෙක්ට්‍රොනික ක්‍රීඩා (E-Games) නිර්මාණ තරගාවලිය

පොදු මාර්ගෝපදේශ

1. තරගයේ අරමුණ

මෙම තරගයේ අරමුණ වන්නේ සිසුන්ගේ මෘදුකාංග සංවර්ධන, ගැටලු විසඳීමේ, තාර්කික චින්තන සහ නිර්මාණශීලී හැකියාවන් වර්ධනය කිරීමයි. එමෙන්ම ජංගම යෙදුම් (Apps) සහ ඉලෙක්ට්‍රොනික ක්‍රීඩා (E-Games) නිර්මාණය කිරීම හරහා තාක්ෂණය භාවිතයෙන් සැබෑ ජීවිත ගැටලු සඳහා විසඳුම් සෙවීම සහ අධ්‍යාපනික, සමාජීය හා විනෝදාත්මක අගයක් ඇති ඩිජිටල් නිර්මාණ බිහිකිරීම දිරිමත් කිරීම මෙම තරගයේ ප්‍රධාන අරමුණ වේ.

2. තේමා අවශ්‍යතාවය

- (ජංගම යෙදුම්) App හෝ (ඉලෙක්ට්‍රොනික ක්‍රීඩා) E-Game බලශක්ති කළමනාකරණ තේමාවක් මත පදනම් විය යුතු ය.
- බලශක්ති ඉතිරිකිරීම, විදුලි බලය කාර්යක්ෂමව භාවිත කිරීම, පුනර්ජනනීය බලශක්ති භාවිතය, පාරිසරික සංරක්ෂණය, බලශක්ති නාස්තිය අවම කිරීම වැනි කරුණු ඇතුළත් කළ හැකි ය.
- තොරතුරු විද්‍යාත්මකව නිවැරදි හා විශ්වාසනීය විය යුතු ය.
- නිර්මාණය සමාජයට ධනාත්මක පණිවිඩයක් ලබා දිය යුතු අතර ප්‍රේක්ෂකයා ක්‍රියාකාරී වීමට පෙළඹවිය යුතු ය.
- අන්තර්ගතය නිවැරදි හා විශ්වසනීය විය යුතු ය.
- නිර්මාණය පරිශීලකයාට ප්‍රයෝජනවත් අත්දැකීමක් ලබා දිය යුතු ය.

3. කණ්ඩායම් සංයුතිය

එක් කණ්ඩායමක් සඳහා සිසුන් 6 දෙනෙකු ඇතුළත් විය යුතු ය.

- 6–7 ශ්‍රේණි : සිසුන් 2
- 8–9 ශ්‍රේණි : සිසුන් 2
- 10–11 ශ්‍රේණි : සිසුන් 2

4. තරග අංශ

කණ්ඩායම් පහත අංශ දෙකෙන් එකකට හෝ දෙකටම සහභාගී විය හැකි ය.

(i) ජංගම යෙදුම් **(Mobile / Desktop App Development)**

- Android, iOS හෝ Desktop Application නිර්මාණය කළ හැකි ය.
- ජංගම යෙදුම් (App) ප්‍රායෝගික ගැටලුවකට විසඳුමක් ලබා දිය යුතු ය.
- ජංගම යෙදුම් (App) ක්‍රියාකාරී (Functional Prototype) විය යුතු ය.
- User Interface (UI) සහ User Experience (UX) පිළිබඳ සැලකිලිමත් විය යුතු ය.

(ii) ඉලෙක්ට්‍රොනික ක්‍රීඩා (E-Games Development)

- ද්විමාන (2D) හෝ ත්‍රිමාණ (3D) ඩිජිටල් ක්‍රීඩා නිර්මාණය කළ හැකි ය.
- අධ්‍යාපනික, පරිසර හිතකාමී හෝ නිර්මාණශීලී තේමාවක් ඇතුළත් විය යුතු ය.
- ක්‍රීඩාවේ නීති සහ ඉලක්ක පැහැදිලි විය යුතු ය.
- ක්‍රීඩකයාට අර්ථවත් අත්දැකීමක් ලබා දිය යුතු ය.

5. භාෂාව

- ජංගම යෙදුම් හෝ ඉලෙක්ට්‍රොනික ක්‍රීඉලෙක්ට්‍රොනික ක්‍රීඩා සිංහල, දෙමළ හෝ ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් ඉදිරිපත් කළ හැකි ය.
- භාෂාව පැහැදිලි සහ භාවිතයට පහසු විය යුතු ය.
- බහු භාෂා (Multi-language) භාවිතයට සහාය ලබා දීම අමතර වාසියක් ලෙස සැලකේ.

6. කාල සීමාව

- නිර්මාණය නියමිත දිනයට පෙර ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.
- Demo Version හෝ Prototype Version එකක් ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.
- අවසන් දිනයෙන් පසු ලැබෙන ඉදිරිපත් කිරීම් භාරගනු නොලැබේ.
- නියමිත කාල සීමාව තුළ ඉදිරිපත් නොකරන නිර්මාණ ඇගයීම සඳහා භාර නොගනු ලැබේ.

7. සැලසුම හා පරිශීලක අත්දැකීම

- නිර්මාණය පරිශීලක හිතකාමී විය යුතු ය.
- වෙබ් අඩවි සංචාලනය (Navigation) පහසු විය යුතු ය.
- වර්ණ, අකුරු සහ ග්‍රැෆික්ස් නිසි ලෙස භාවිතා කළ යුතු ය.
- ජංගම යෙදුම් හෝ ඉලෙක්ට්‍රොනික ක්‍රීඩා එකේ අරමුණ පැහැදිලිව පෙනිය යුතු ය.
- පරිශීලකයාට පහසුවෙන් ප්‍රවේශ (Accessibility) වීමට හැකි විය යුතු ය.

8. විශේෂ නීති හා මාර්ගෝපදේශ

- නිර්මාණය සම්පූර්ණයෙන්ම තමන් විසින්ම නිර්මාණය කර තිබිය යුතු ය.
- වෙනත් ජංගම යෙදුම් හෝ ඉලෙක්ට්‍රොනික ක්‍රීඩා සෘජුවම පිටපත් කිරීම තහනම් ය.
- භාවිත කරන සියලුම රූප, හඬ, සංගීතය සහ කේත සඳහා ප්‍රකාශන හිමිකම් අයිතිය සුරැකිය යුතු ය.
- අසභ්‍ය, ප්‍රචණ්ඩ හෝ අගතිගාමී, ආචාරධර්මවලට පටහැනි අන්තර්ගතයන් ඇතුළත් කිරීම තහනම් ය.
- Malware, harmful code හෝ අනතුරුදායක ක්‍රමලේඛ අඩංගු නොවිය යුතු ය.

9. කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිතය

- කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිත කළ හැකි ය.
- Coding Assistance, Image Generation, Character Design, Voice Generation සහ Content Development සඳහා කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිත කළ හැකි ය.
- කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිතය නිර්මාණයේ ගුණාත්මකභාවය වැඩිදියුණු කිරීම සඳහා විය යුතු ය.
- කෘත්‍රිම බුද්ධිය භාවිත කළහොත් ඒ පිළිබඳ විස්තර ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.
- කෘත්‍රිම බුද්ධිය මගින් නිර්මාණය කරන ලද අන්තර්ගතය ආචාරධර්මවලට සහ ප්‍රකාශන හිමිකම් නීතිවලට අනුකූල විය යුතු ය.

10. ඉදිරිපත් කිරීමේ ආකාරය

- Source Code
- Executable File / APK File
- Project Report (PDF)
- User Guide
- Demo Video (මිනිත්තු 3–5)

ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

විශේෂ සටහන

තරගයේ ප්‍රධාන අවධානය යොමු වන්නේ භාවිත කළ Programming Language, කෘත්‍රිම බුද්ධියට අදාළ මෙවලම් හෝ මෘදුකාංග මත නොව, නිර්මාණයේ නවයතාව, ක්‍රියාකාරිත්වය, පරිශීලක අත්දැකීම, සමාජීය වටිනාකම සහ ගැටලුවකට ලබා දෙන සාර්ථක විසඳුම් මත ය.

පරිගණක යෙදවුම් සංවර්ධනය (App Development)

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමාව සමඟ අනුකූලතාව සහ නිරවද්‍යතාව	යෙදුමේ (App) සමස්ත අන්තර්ගතය සහ විශේෂාංග මුළුමනින්ම තේමාව මත පදනම් වේ. බලශක්ති පරිභෝජනය අවම කිරීමෙන් ලැබෙන වාසි (උදා: මූල්‍ය/ආර්ථික) නිර්ණය කිරීමට සහ දෘශ්‍යමාන කිරීමට නිවැරදි විද්‍යාත්මක දත්ත සහ දේශීය සන්දර්භයන් භාවිත කර ඇත.	යෙදුමේ ප්‍රධාන අරමුණ තේමාව සමඟ සෘජුව සම්බන්ධ වන අතර විද්‍යාත්මක සංකල්ප නිවැරදි වේ. නමුත්, එහි ඇති දත්ත / විශ්ලේෂණාත්මක සංසිද්ධි ගැඹුරු අවබෝධයක් සඳහා සංවිධානය වී නැත.	තේමාව මතුපිට අර්ථයෙන් අදාළ කොටගෙන ඇත. යෙදුමේ අන්තර්ගත කරුණු හෝ සපයා ඇති තොරතුරුවල විද්‍යාත්මක / තාක්ෂණික නොගැළපීම් කිහිපයක් පවතී.	යෙදුමේ අන්තර්ගතය තරගයේ තේමාවට කිසිසේත්ම අදාළ නොවේ. ඉදිරිපත් කර ඇති සංකල්ප සාවද්‍ය වේ. කිසිදු තර්කානුකූල දත්ත ගැලපීමක් හෝ තේමාව පිළිබඳ අවබෝධයක් යෙදුම තුළ නිරීක්ෂණය නොවේ.
2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	යෙදුමේ අරමුණ සහ පණිවිඩය ඉතා පැහැදිලි ය. පරිශීලක අතුරුමුහුණත (UI) ඉතා ආකර්ෂණීය වේ. පරිශීලකයා ව්‍යාකූල නොකරන පැහැදිලි සංචාලන පද්ධතියක් (Intuitive Navigation) පවතින අතර අන්තර්ක්‍රියාකාරී අංග ඉතා ඵලදායී වේ.	පණිවිඩය පැහැදිලිව ඉදිරිපත් කරයි. UI සැලසුම සහ සංචාලනය (Navigation) බහුතරයක් පරිශීලකයන්ට පහසුවෙන් තේරුම් ගත හැකි මට්ටමක පවතී. අන්තර්ක්‍රියාකාරී අංග භාවිත කර ඇති නමුත් සැලසුම්කරණයෙහි ඒකාකාරී බවක් සහ සුළු අඩුපාඩු පවතී.	පණිවිඩය තේරුම් ගත හැකි වුවද යෙදුමේ ව්‍යුහය අවුල් සහගත ය. පරිශීලනය අපැහැදිලි නිසා පරිශීලකයා ව්‍යාකූල වේ. UI සැලසුම දුර්වලය (උදා: අකුරු හෝ වර්ණ නොගැළපේ); අන්තර්ක්‍රියාකාරිත්වයේ පැහැදිලි බාධා පවතී.	පණිවිඩය සහ අරමුණ සහමුලින්ම අපැහැදිලි ය. UI/UX සැලසුම් මූලධර්ම අනුගමනය කර නොමැති අතර, යෙදුම භාවිත කිරීමට හෝ අන්තර්ගතය කියවීමට/ තේරුම් ගැනීමට සහමුලින්ම අපහසු වේ.

3. බලපෑම සහ සමාජීය අගය	යෙදුම පරිශීලකයා තුළ තේමාව සම්බන්ධ හැසිරීම් වෙනසක් ඇති කිරීමට ඉහළ විභවයක් පෙන්වයි. සක්‍රිය පරිශීලකයන්/ බාගත කිරීම් 500කට වැඩි ය. පරිශීලකයන්ගෙන් ලබාගත් පරීක්ෂණ ප්‍රතිචාර ලිඛිතව පවත්වා ගෙන ඇත.	යෙදුම පරිශීලකයා දැනුවත් කිරීමට හොඳ හැකියාවක් පෙන්වයි. සක්‍රිය පරිශීලකයන්/ බාගත කිරීම් 250 - 500 අතර වේ. පරිශීලක පරීක්ෂණ ප්‍රතිචාර අර්ධ වශයෙන් සටහන් කර ඇත.	යෙදුමෙන් යම් දැනුවත් කිරීමක් සිදු වුවද පරිශීලකයා ක්‍රියාකාරී වීමට පෙළඹවීම සීමිත ය. සක්‍රිය පරිශීලකයන්/ බාගත කිරීම් 100 - 250 අතර වේ. පරිශීලක ප්‍රතිචාර පොත ක්‍රමවත්ව නඩත්තු කර නොමැත.	සමාජීය වටිනාකමක් හෝ ධනාත්මක බලපෑමක් ඇති කිරීමට යෙදුම අපොහොසත් වේ. සක්‍රිය පරිශීලකයන්/ බාගත කිරීම් 100කට අඩු ය. ප්‍රායෝගික පරිශීලක ප්‍රතිචාර සාක්ෂි ඉදිරිපත් කර නොමැත.
4. නිර්මාණශීලීත්වය සහ නව්‍යතාව	යෙදුම අතිශය නිර්මාණශීලී සහ අපූර්ව (Original) අදහසකි. දත්ත දෘශ්‍යකරණය (Charts/Graphs), ස්වයංක්‍රීය දැනුම්දීම් හෝ AI/IoT වැනි නවීන තාක්ෂණික විශේෂාංග මඟින් පරිශීලක අත්දැකීම සුවිශේෂී ලෙස ඉහළ නංවයි.	ස්වාධීන චින්තනයක් සහිත ගතික (Dynamic) යෙදුමකි. නිර්මාණශීලී විශේෂාංග (උදා: Interactive quizzes, energy logs) අන්තර්ගත වන අතර පරිශීලකයා දිගින් දිගටම යෙදුම සමඟ රඳවා ගැනීමට සමත්වේ.	යෙදුම තුළ යම් නව අංග කිහිපයක් තිබුණද, එය බොහෝ දුරට දැනට පවතින පොදු ආකෘතිවල සෘජු අනුකරණයකි. යෙදුම හුදෙක් ස්ථිතික ස්වභාවයක් ගන්නා අතර අන්තර්ක්‍රියාකාරී නව්‍යතාව සීමිතය.	නිර්මාණශීලී බවක්, නවෝත්පාදනයක් හෝ ස්වාධීන චින්තනයක් නොපෙනේ. යෙදුම අතිශය සාමාන්‍ය මට්ටමේ පවතින අතර, වෙනත් පද්ධතියක හෝ සබැඳියක සෘජු පිටපතක් පමණි.
5. තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය සහ ශිල්පීය නිමාව	යෙදුම ප්‍රධාන ක්‍රියාකාරී දෝෂවලින් තොරව සුමටව ක්‍රියා කරයි. විවිධ තිර ප්‍රමාණයන්ට ගැළපෙන පරිදි (Responsive Design) නිමවා ඇත.	තාක්ෂණික නිමාව සතුටුදායක ය. යෙදුමේ සුළු දෝෂ තිබුණද භාවිතයට බාධාවක් නොවේ. ප්‍රතිචාරාත්මක සැලසුම (Responsive Design) බොහෝ දුරට ක්‍රියා කරයි. ප්‍රකාශන හිමිකම් සහ දත්ත ආරක්ෂාව	යෙදුමේ සැලසුම් සහ තාක්ෂණික අඩුපාඩු කිහිපයක් පවතී. වෘත්තීය ප්‍රමිතීන් සහ කේතකරණ නීති (Coding Standards) අර්ධ වශයෙන් පමණක් අනුගමනය කර ඇත.	තාක්ෂණික දෝෂ (Bugs/Crashes) බහුල වන අතර යෙදුම ක්‍රියාත්මක කිරීමට සැලකිය යුතු බාධා පවතී. අන් අයගේ කේත හෝ රූප භාවිත කර ඇත දත්ත ආරක්ෂාව හෝ

	මූලාශ්‍ර කේතය ප්‍රකාශන හිමිකම් දත්ත ආරක්ෂාව සහ ආචාරධර්ම අනුගමනය කර ඇත.	පිළිබඳ මූලික නීති රීති අනුගමනය කර ඇත.		ආචාරධර්ම උල්ලංඝනය කර ඇත.

ඉලෙක්ට්‍රොනික ක්‍රීඩා (E-Games)

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමාව සමඟ අනුකූලතාව සහ නිරවද්‍යතාව	ක්‍රීඩාවේ මූලික තේමාව, ජයග්‍රහණ නිර්ණායක (Winning Conditions) සහ අභියෝග තේමාව මත පදනම් වේ. ක්‍රීඩාව තුළ විද්‍යාත්මක / තාක්ෂණික දෝෂය නොමැත. හේතු-ප්‍රතිඵල සබඳතාව ගැඹුරින් විග්‍රහ වන සැබෑ දත්ත / සන්දර්භ කිහිපයක් ක්‍රීඩා අවස්ථා (Scenarios) ලෙස ඇතුළත් කර ඇත.	ක්‍රීඩාව ප්‍රධාන තේමාව සමඟ සෘජුව සම්බන්ධ වන අතර විද්‍යාත්මක කරුණු නිරවද්‍ය වේ. බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවේ ආර්ථික බලපෑම ක්‍රීඩාවේ අරමුණු තුළ දක්වා ඇත. කරුණු තහවුරු කිරීමට ප්‍රායෝගික දත්ත /උදාහරණ ක්‍රීඩාව තුළ භාවිත කර ඇත.	ක්‍රීඩාව තේමාව මතුපිටින් පමණක් ස්පර්ශ කරයි. ක්‍රීඩාවේ අන්තර්ගතයේ හෝ තොරතුරුවල විද්‍යාත්මක දෝෂ කිහිපයක් පවතී. ගැටලු සහ විසඳුම් විග්‍රහ කිරීම අවම වන අතර දත්ත භාවිත කර නැත.	ක්‍රීඩා සංකල්පය තේමාවට සෘජුව අදාළ නොවේ. විද්‍යාත්මක හෝ තාක්ෂණික කරුණුවල සැලකිය යුතු දෝෂ පවතී. කිසිදු සාක්ෂියක්, දත්තයක් හෝ තර්කානුකූල බවක් ක්‍රීඩාව තුළ නිරීක්ෂණය නොවේ.

2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	පැහැදිලි පරිශීලක නිබන්ධනයක් සහ ක්‍රියාකාරීත්වය පිළිබඳ ව්‍යුහයක් ඇත. ප්‍රධාන පණිවිඩය ක්ෂණිකව අවබෝධ වේ. දෘශ්‍ය, ශබ්ද සහ අන්තර්ක්‍රියාකාරී අංග අරමුණුසහගතව භාවිත කර ඇත. ක්‍රීඩා කිරීම තුළින්ම පණිවිඩය මතකයේ රඳවයි.	ප්‍රධාන අදහස පැහැදිලිව සන්නිවේදනය වන අතර, ක්‍රීඩාවේ උපදෙස් සහ ක්‍රියාකාරීත්වය තේරුම් ගැනීමට පහසු ය. දෘශ්‍ය සහ ශබ්ද ප්‍රයෝග ක්‍රීඩාවේ ගලායාමට සහාය වේ. සුළු සැලසුම් අඩුපාඩු ඇත.	ප්‍රධාන පණිවිඩය වටහාගත හැකි වුවද, ක්‍රීඩාවේ ව්‍යුහය හෝ ගලායාම (Level Design) අවුල් සහගතය. UI දුර්වලතා ඇති අතර, ක්‍රීඩා කිරීමට අමතර බාහිර පැහැදිලි කිරීම් අවශ්‍ය වේ. මාධ්‍යමය උපක්‍රම ඒකාකාරී ස්වභාවයක් ගනී.	ක්‍රීඩාවේ අරමුණ සහ පණිවිඩය අපැහැදිලිය. අරමුණ අපැහැදිලිය; UI/UX මූලධර්ම අනුගමනය නොකරයි; භාවිතයට අපහසු ය. අවධානය දිනා ගැනීමට සහ පණිවිඩය සන්නිවේදනය කිරීමට අපොහොසත් වේ.
3. බලපෑම සහ සාමාජීය අගය	ක්‍රීඩාවේ දුෂ්කරතා මට්ටම් සහ අන්තර්ගතය ප්‍රේක්ෂකයාට මනාව ගැළපේ. තේමාව පිළිබඳ ක්‍රියාමාර්ග ගැනීමට ක්‍රීඩකයා පොළඹවන යාන්ත්‍රණයක් පවතී. පුළුල්ව බෙදාහැරීමේ හැකියාවක් (Web/Mobile) ඇත. ඩිජිටල් ප්‍රවේශය/ක්‍රීඩා	අන්තර්ගතය සහ ආකෘතිය ඉලක්කගත ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට ගැළපෙන අතර, තේමාව පිළිබඳ යහපත් ආකල්ප සහ චිත්තවේගීය සංවේදනයක් ඇති කරයි. ප්‍රායෝගික විසඳුම් දක්වා ඇත. සමස්ත ඩිජිටල් ඩිජිටල් ප්‍රවේශය/ක්‍රීඩා කිරීම් 8,000 - 15,000	ක්‍රීඩාව හුදෙක් විනෝදාස්වාදයට පමණක් සීමා වී ඇත. සාමාජීය හෝ චිත්තවේගීය සබැඳියාවක් ගොඩනැගීමට අපොහොසත් වේ. ආකල්පමය වෙනසක් සඳහා බලපෑම අවම ය. සමස්ත ඩිජිටල් ප්‍රවේශය/ක්‍රීඩා කිරීම් 3,000 - 8000.	ඉලක්කගත ප්‍රේක්ෂකයාට නොගැළපෙන සංකීර්ණ හෝ සරල ආකෘතියක් පවතී. සමාජීය වටිනාකමක් හෝ හැසිරීම් වෙනසක් ඇති කිරීමේ හැකියාවක් නොපෙන්වයි. සමස්ත ඩිජිටල් ප්‍රවේශය/ක්‍රීඩා කිරීම් 3,000 ට වඩා අඩුය

	කිරීම් 15,000 ඉක්මවා ඇත			
4. නිර්මාණශීලීත්වය සහ නව්‍යතාව	පවතින වෙනත් ක්‍රීඩාවල සෘජු අනුකරණයක් නොවන අපූර්ව අද්විතීය ක්‍රීඩා සංකල්පයකි. බලශක්ති-ආර්ථික ගැටලු විසඳීම සඳහා සාම්ප්‍රදායික නොවන ප්‍රායෝගික සහ නව්‍ය ක්‍රීඩා යාන්ත්‍රණ යෝජනා කර ඇත. විද්‍යාව, ආර්ථිකය සහ කලාත්මක අංග සාර්ථකව ඒකාබද්ධ කර ඇති අතර, ත්‍යාග පද්ධතිය (Rewards System) අතිශය නව්‍ය වේ.	ස්වාධීන සංකල්පයක් සහිත ක්‍රීඩාවකි. හුරුපුරුදු ක්‍රීඩා ආකෘතියක් (Genre) වුවද, එහි අභියෝග, මට්ටම් (Levels) තුළ නව අදහස් සහ නිර්මාණශීලී අංග ඇතුළත් කර ඇත. ගැටලු සඳහා ප්‍රායෝගික විසඳුම් ඉදිරිපත් කිරීමට උත්සාහ කර ඇත.	යම් නිර්මාණශීලී හෝ නවෝත්පාදන අංග කිහිපයක් තිබුණද, ක්‍රීඩාව බොහෝ දුරට දැනට පවතින පොදු ක්‍රීඩා ආකෘතිවල (උදා: සාමාන්‍ය Quiz හෝ Runner ක්‍රීඩා) සෘජු අනුකරණයක් හෝ සාම්ප්‍රදායික ස්වභාවයක් ගනී. සංකල්ප විකාශනය සීමිත ය.	කිසිදු නිර්මාණශීලී බවක්, අපූර්වත්වයක් (Originality) හෝ ස්වාධීන සංකල්පයක් නොපෙනේ. අන්තර්ජාලයෙන් ලබාගත් පොදු ප්‍රභව කේතයකින් සැකසූ හෝ ක්‍රීඩාවක සෘජු අනුකරණයක් පමණකි නැතහොත් ක්‍රීඩාව ඉතා සාමාන්‍ය මට්ටමේ ඇත.
5. තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය සහ ශිල්පීය නිමාව	තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය ඉහළ මට්ටමක ඇත. ක්‍රීඩාව කිසිදු බිඳවැටීමකින් හෝ	ක්‍රීඩාවේ තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය හොඳ මට්ටමක ඇත. ක්‍රීඩා අත්දැකීමට බාධා නොකරන සුළු දෘශ්‍ය හෝ කේත දෝෂ අවම මට්ටමින් පවතී. ශිල්පීය නිපුණතාව මධ්‍යස්ථව ප්‍රදර්ශනය වේ.	ක්‍රීඩාවේ තාක්ෂණික හෝ සැලසුම් අඩුපාඩු කිහිපයක් පවතී මූලාශ්‍ර සඳහන් කිරීම හෝ ලේඛනකරණය (Documentation) අර්ධ	ක්‍රීඩාව නිතර අකර්මන්‍ය වේ. (Frequent Crashes) හෝ බරපතළ තාක්ෂණික දෝෂ බහුල බැවින් ක්‍රීඩා අත්දැකීමට බාධා ඇති වේ. ප්‍රකාශන හිමිකම් හෝ වගකීම් විරහිත

	ක්‍රියාවලි ප්‍රමාදයකින් තොරව, ස්ථාවරව ධාවනය වේ. UI/UX නිමාව සහ ශබ්ද පාලනය වෘත්තීය මට්ටමක පවතී. උපුටාගත් සියලුම කේත (Code), වත්කම් (Assets) මූලාශ්‍ර නිවැරදිව දක්වා ඇති අතර, Generative AI සහය ලබාගෙන ඇත්තේ වගකීම් සහගතව පූර්ණ විනිවිදභාවයකින් යුතුව ය.	මූලාශ්‍ර සහ වෘත්තීය ආචාරධර්ම බොහෝ දුරට අනුගමනය කර ඇත.	වශයෙන් පමණක් සම්පූර්ණන් ය. කේත සංවිධානය දුර්වලය.	AI භාවිතය වැනි ආචාරධර්මීය ගැටලු පවතී.

04. චිත්‍ර හා පෝස්ටර් තරගය

තේමාව

"බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවයෙන් සහ පුනර්ජනනීය බලශක්තියෙන් ජවගැන්වෙන ආර්ථිකයක්"
('Energy Efficiency and Renewable Energy: Refueling the Economy')

තේමා අවශ්‍යතා

චිත්‍ර හා පෝස්ටර් මඟින් පහත පණිවිඩ සන්නිවේදනය කළ යුතු ය.

- බලශක්ති උපකරණ සහ බලශක්තිය කළමනාකරණය වර්ධනය කිරීම.
- සූර්ය බලශක්තිය හා අනෙකුත් පුනර්ජනනීය බලශක්ති භාවිතය ප්‍රවර්ධනය කිරීම.
- බලශක්ති නාස්තිය සහ පරිසරයට ඇති අහිතකර බලපෑම් අවම කිරීම.

අරමුණ

මෙම තරගාවලියේ අරමුණ වන්නේ බලශක්ති සංරක්ෂණය, බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාව සහ පුනර්ජනනීය බලශක්තිය පිළිබඳව නිර්මාණාත්මක හා ආකර්ෂණීයව අඳින ලද චිත්‍ර හා පෝස්ටර් මඟින් ඉදිරිපත් කිරීම් සිදු කර මහජන දැනුවත්භාවය හා ආකල්පමය පෙළඹවීම ඉහළ නැංවීමයි.

සුදුසුකම්

මෙම තරගාවලිය සඳහා සහභාගී විය හැක්කේ කලාප මට්ටමේ ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරග සඳහා තේරී පත් වූ කණ්ඩායමට පමණි.

එක් කණ්ඩායමක් සාමාජිකයන් 06 දෙනෙකුගෙන් සමන්විත විය යුතු ය.

කාලසීමාව

ඔබ කණ්ඩායම තෝරා ගැනීමෙන් පසු මාස 02ක කාලයක් තුළ නිර්මාණ සිදු කර ප්‍රදර්ශනය කළ යුතු ය.

තරග කොන්දේසි

- චිත්‍ර/පෝස්ටර් නිර්මාණ අවම 10ක් හා උපරිම 20ට සීමා විය යුතු ය.(නිර්මාණයේ ප්‍රමාණය ඔබට අභිමත පරිදි සකසා ගත හැකි ය.)
- ඕනෑම වර්ණ මාධ්‍යයක්/ මෘදුකාංගයක් භාවිතා කළ හැකි ය.
- ප්‍රදර්ශනයට සුදුසු ක්‍රමවේදයකට නිර්මාණ සකස් කර ගත යුතු ය.
- නිර්මාණ ප්‍රජාවට ප්‍රදර්ශනය කළ යුතු ය. අවශ්‍ය අවස්ථාවන්හි ඉදිරිපත් කිරීම සඳහා ප්‍රදර්ශන අවස්ථාවන් සම්බන්ධ සාක්ෂි (චිත්‍ර, ලිපි, ඡායාරූප, වීඩියෝ,) අවසන් මහා තරගය තෙක් සුරැකිව තබා ගත යුතු ය.
- තේමාව/පණිවුඩය පැහැදිලිව නිරූපණය කළ යුතු ය.
- පෝස්ටර් සඳහා භාෂාව සරල හා පැහැදිලි විය යුතු ය.
- අකුරු යෙදිය යුත්තේ පෝස්ටර් චිත්‍ර සඳහා පමණි. සුදුසු තේමා පාඨයක් සිංහල, දෙමළ හෝ ඉංග්‍රීසි යන ඕනෑම භාෂා මාධ්‍යයකින් යෙදිය හැකි ය.
- වර්ණ, රූප,සංකේත,හැඩතල මනා සම්පිණ්ඩනයකින් යුතුව නිර්මාණය සඳහා යොදා ගත යුතු ය.

- නිවැරදි හා විශ්වාසදායක තොරතුරු ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.
- සාම්ප්‍රදායික රටාවන්ට සීමා නොවී නව අදහස් යොදාගත යුතු ය.
- වෙනත් කෘති පිටපත් කිරීමෙන් වැළකිය යුතුය. ස්වයං හා නව්‍ය නිර්මාණයක් විය යුතු ය.
- චිත්‍රය/පෝස්ටරය මඟින් දැනුවත් කිරීමක්, ආකල්ප වෙනසක් හෝ යහපත් ක්‍රියාවකට පෙළඹවීමක් ඇති කර යුතු ය.

නිර්ණායක පාදකව ඇගයීම් සිදු කරනු ලබන අතර විනිශ්චය මණ්ඩලයේ තීරණය අවසාන තීරණය වේ.

චිත්‍ර

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමාව සමඟ අනුකූලතාව සහ නිරවද්‍යතාව	සමස්ත දෘශ්‍ය සංකල්පය තේමාව මත පදනම් වේ. බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවය තුළින් මූල්‍ය /ආර්ථික වර්ධනය සිදුවන ආකාරය පිළිබඳ හේතු-ප්‍රතිඵල සබඳතාව ගැඹුරින් නිරූපණය වන අතර, දේශීය හෝ ගෝලීය සන්දර්භයට අදාළ දෘශ්‍ය සාක්ෂි /රූපක නිවැරදිව අන්තර්ගත කර ඇත.	ප්‍රධාන තේමාව හා සෘජුව සම්බන්ධ වන අතර විද්‍යාත්මක/පාරිසරික සංකල්ප නිවැරදි වේ. බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවයේ ආර්ථික බලපෑම දෘශ්‍යමාන වන නමුත්, ඉදිරිපත් කිරීමේ ගැඹුර සීමිතය. දෘශ්‍ය සන්දර්භ හෝ ප්‍රායෝගික උදාහරණ ඇතුළත් කොට ඇත.	චිත්‍රය තේමාව සමස්ථයක් ලෙස මතුකිරීම සීමා සහිතය; විද්‍යාත්මක නොගැලපීම් කිහිපයක් ඇති අතර ගැටලු සහ විසඳුම් දෘශ්‍යමාන කිරීම ඉතා මතුපිටින් සිදු කර ඇත.	දෘශ්‍ය අන්තර්ගතය තේමාවට අදාළ නොවේ. විද්‍යාත්මක හෝ තාක්ෂණික සංකල්ප වැරදිය. දෘශ්‍ය සාක්ෂි, දත්ත, සන්දර්භ තර්කානුකූල ගැලපීමක් චිත්‍රය තුළ නිරීක්ෂණය නොවේ.
2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	ප්‍රධාන පණිවිඩය ක්ෂණිකව වටහාගත හැකි ය. පැහැදිලි 'කේන්ද්‍රීය ලක්ෂ්‍යයක්' (Focal Point) පවතින අතර, ප්‍රබල දෘශ්‍ය ගලායාමක් මඟින් ප්‍රේක්ෂකයාගේ අවධානය සෘජුවම ආකර්ෂණය කර පණිවිඩය මතකයේ රඳවයි.	ප්‍රධාන පණිවිඩය පැහැදිලිව සන්නිවේදනය වේ. කේන්ද්‍රීය ලක්ෂ්‍යයක් හඳුනාගත හැකි අතර දෘශ්‍ය කලා අංග ක්‍රමවත්ව සංවිධානය කර ඇත. නමුත් දෘශ්‍ය ගලායාමේ හෝ වර්ණ මඟින් අවධානය රඳවා ගැනීමේ සුළු අසමතුලිතතා පවතී.	පණිවිඩය වටහාගත හැකි වුවද චිත්‍රයේ ව්‍යුහය (Layout) අවුල් සහගතය. ප්‍රධාන පණිවිඩය කැපී පෙනෙන කේන්ද්‍රීය ලක්ෂ්‍යයක් (Focal Point) නොමැති අතර, දෘශ්‍ය අංග රාශියක් අවිධිමත් ලෙස පැවතීම නිසා ප්‍රේක්ෂකයා ව්‍යාකූල වේ.	පණිවිඩය සහ අරමුණ අපැහැදිලිය; දෘශ්‍ය සන්නිවේදන උපක්‍රම භාවිත නොකරන අතර ප්‍රේක්ෂකයාට එහි අර්ථය තේරුම් ගැනීමට අපහසු වේ; අවධානය දිනා නොගනී.

3. බලපෑම සහ සාමාජීය අගය	චිත්‍රයෙහි ඉලක්කගත ප්‍රේක්ෂකයාට ඉතා ගැළපෙන අතර ප්‍රබල චිත්තවේගීය හෝ සමාජීය සංවේදනයක් ඇත. හැසිරීම් වෙනසකට පොළඹවන "ක්‍රියාවට පෙළඹවීමක්" පවතී; වෙනත් මාධ්‍යවල හරහා ව්‍යාප්ති හැකියාව ඉතා ඉහළය. සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ වාර්තා සම්පූර්ණ ය.	අන්තර්ගතය සහ ආකෘතිය අපේක්ෂිත ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට ගැළපේ. තේමාව පිළිබඳ යහපත් ආකල්ප ඇති කරයි. චිත්තවේගීය සම්බන්ධතාවයක් ඇති කලද හැසිරීම් වෙනසකට කරන බලපෑම මධ්‍යස්ථයි. වෙනත් මාධ්‍ය හරහා ව්‍යාප්ත හැකියාවක් මධ්‍යස්ථයි. සාමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ වාර්තා අර්ධ වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	චිත්‍රය සෞන්දර්යාත්මක මට්ටමට පමණක් සීමා වී ඇත. සාමාජීය හෝ චිත්තවේගීය සබැඳියාවක් ගොඩනැගීමට අපොහොසත් වේ. ආකල්පමය වෙනසක් සඳහා කරන බලපෑම අවමය. වෙනත් මාධ්‍ය හරහා ව්‍යාප්ති හැකියාව සීමිත ය. සාමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ සාක්ෂි නඩත්තු කර නොමැත.	ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට නොගැළපෙන අතිශය සංකීර්ණ හෝ සරල ආකෘතියකි. සාමාජීය වටිනාකමක්, චිත්තවේගීය බලපෑමක් හෝ හැසිරීම් වෙනසක් ඇති කිරීමේ හැකියාවක් නොපෙන්වයි. වෙනත් මාධ්‍යයකට (උදා: මුද්‍රිත) පරිවර්තනය කළ නොහැක.
4. නිර්මාණශීලීත්වය සහ නව්‍යතාව	නිර්මාණය සම්පූර්ණයෙන් අපූර්ව සහ අද්විතීය දෘශ්‍ය සංකල්පයක් වන අතර බලශක්ති ගැටලුවලට සාම්ප්‍රදායික නොවන ප්‍රායෝගික විසඳුම් නව්‍ය රූපක (Visual Metaphors) සහ මිශ්‍ර ශිල්පීය ක්‍රම (Mixed Media) භාවිතයෙන් නිර්මාණශීලීව විකාශනය කර ඇත.	ස්වාධීන චින්තනයක් සහිත නිර්මාණයකි. හුරුපුරුදු දෘශ්‍ය සංකල්පයක් වුව ද, රේඛා, හැඩතල, වර්ණ භාවිතය හෝ ඉදිරිපත් කිරීමේ ආකෘතිය තුළ නව අදහස් සහ නිර්මාණශීලී ශිල්පීය ක්‍රම ඇතුළත් කර ඇත. සමස්ත නිර්මාණය සිත්ගන්නා සුලු ය.	යම් නිර්මාණශීලී හෝ නවෝත්පාදන අංග කිහිපයක් තිබුණ ද, චිත්‍රය බොහෝ දුරට දැනට පවතින චිත්‍ර ආකෘතිවල සෘජු කොපියක් හෝ සාම්ප්‍රදායික ස්වභාවයක් ගනී. සංකල්පීය නව්‍යතාවය සීමිත ය.	කිසිදු නිර්මාණශීලී බවක්, අපූර්වත්වයක් (Originality) හෝ ස්වාධීන චින්තනයක් නොපෙනේ. අන්තර්ජාලයෙන් හෝ වෙනත් කලාකරුවෙකුගේ නිර්මාණයකින් සෘජුව ම අනුකරණය කර ඇති බව පැහැදිලිව පෙනේ.
5. තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය සහ ශිල්පීය නිමාව	චිත්‍රයේ සංරචනය (Composition), පර්යාවලෝක ලක්ෂණ, සහ වර්ණ සංයෝජන නිවැරදිව සහ ඉහළ වෘත්තීය මට්ටමකින් සපුරා ඇත. තෝරාගත් මාධ්‍යය මත උපරිම	චිත්‍රයේ තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය ඉහළ ය. සංරචනය, පර්යාවලෝක ලක්ෂණ සහ වර්ණ සංයෝජනය සතුටුදායක ය. භාවිත කළ මාධ්‍ය බොහෝ දුරට නිවැරදි වුව ද,	පර්යාවලෝක ලක්ෂණ සහ වර්ණ භාවිතය මධ්‍යස්ථ ය. නමුත් සංරචනයේ (Composition) හෝ මෙවලම් භාවිතයේ පැහැදිලි දුර්වලතා පවතී. නිමාව සහ	තාක්ෂණික කුසලතා අතිශය සීමිත ය. මාධ්‍ය සහ වර්ණ භාවිතයේ බරපතළ දෝෂ පවතින අතර පර්යාවලෝක

	පාලනයක් පවතී. ප්‍රකාශන හිමිකම් සහ ආචාරධර්ම උපරිමයෙන් රකින අතර ඉදිරිපත් කිරීම පරිපූර්ණයි.	වෘත්තීය මට්ටමේ ඉදිරිපත් කිරීමේ සුළු අඩුපාඩු පවතී.	ආචාරධර්ම අර්ධ වශයෙන් පමණක් සපුරා ඇත..	ලක්ෂණ බිඳී ඇත. වෘත්තීය නිමාව නොපවතී.

ඩිජිටල් චිත්‍ර (Digital Art / Digital Painting & Graphic Design)

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමාව සමඟ අනුකූලතාව සහ නිරවද්‍යතාව	සමස්ත දෘශ්‍ය සංකල්පය තේමාව මත පදනම් වේ. බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවය තුළින් මූල්‍ය /ආර්ථික වර්ධනය සිදුවන ආකාරය පිළිබඳ හේතු-ප්‍රතිඵල සබඳතාව ගැඹුරින් නිරූපණය වන අතර, දේශීය හෝ ගෝලීය සන්දර්භයට අදාළ දෘශ්‍ය සාක්ෂි /රූපක නිවැරදිව අන්තර්ගත කර ඇත.	ප්‍රධාන තේමාව හා සෘජුව සම්බන්ධ වන අතර විද්‍යාත්මක/සාරිසරික සංකල්ප නිවැරදි වේ. බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවයේ ආර්ථික බලපෑම දෘශ්‍යමාන වන නමුත්, ඉදිරිපත් කිරීමේ ගැඹුර සීමිත ය. දෘශ්‍ය සන්දර්භ හෝ ප්‍රායෝගික උදාහරණ ඇතුළත් කොට ඇත.	චිත්‍රය තේමාව සමස්තයක් ලෙස මතුකිරීම සීමා සහිතය; විද්‍යාත්මක නොගැලපීම් කිහිපයක් ඇති අතර ගැටලු සහ විසඳුම් දෘශ්‍යමාන කිරීම ඉතා මතුපිටින් සිදු කර ඇත.	දෘශ්‍ය අන්තර්ගතය තේමාවට අදාළ නොවේ. විද්‍යාත්මක හෝ තාක්ෂණික සංකල්ප වැරදි ය. දෘශ්‍ය සාක්ෂි, දත්ත, සන්දර්භ තර්කානුකූල ගැලපීමක් චිත්‍රය තුළ නිරීක්ෂණය නොවේ.
2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	ප්‍රධාන පණිවිඩය ක්ෂණිකව වටහාගත හැකි ය. පැහැදිලි 'කේන්ද්‍රීය ලක්ෂ්‍යයක්' (Focal Point) පවතින අතර, ප්‍රබල දෘශ්‍ය ගලායාමක් මඟින් ප්‍රේක්ෂකයාගේ අවධානය	ප්‍රධාන පණිවිඩය පැහැදිලිව සන්නිවේදනය වේ. කේන්ද්‍රීය ලක්ෂ්‍යයක් හඳුනාගත හැකි අතර දෘශ්‍ය කලා අංග ක්‍රමවත්ව සංවිධානය කර ඇත. නමුත් දෘශ්‍ය ගලායාමේ හෝ වර්ණ මඟින්	පණිවිඩය වටහාගත හැකි වුවද චිත්‍රයේ ව්‍යුහය (Layout) අවුල් සහගත ය. ප්‍රධාන පණිවිඩය කැපී පෙනෙන කේන්ද්‍රීය ලක්ෂ්‍යයක් (Focal Point) නොමැති අතර, දෘශ්‍ය අංග	පණිවිඩය සහ අරමුණ අපැහැදිලි ය; දෘශ්‍ය සන්නිවේදන උපක්‍රම භාවිත නොකරන අතර ප්‍රේක්ෂකයාට එහි අර්ථය තේරුම් ගැනීමට අපහසු

	සෘජුව ආකර්ෂණය කර පණිවිඩය මතකයේ රඳවයි.	අවධානය රඳවා ගැනීමේ සුළු අසමතුලිතතා පවතී.	රාශියක් අවිධිමත් ලෙස පැවතීම නිසා ප්‍රේක්ෂකයා ව්‍යාකූල වේ.	වේ; අවධානය දිනා නොගනී.
3. බලපෑම සහ සාමාජීය අගය	චිත්‍රය ඉලක්කගත ප්‍රේක්ෂකයාට ඉතා ගැළපෙන අතර ප්‍රබල චිත්තවේගීය හෝ සාමාජීය සංවේදනයක් ඇති කරමින් හැසිරීම් වෙනසකට පොළඹවන දෘශ්‍ය "ක්‍රියාවට පෙළඹවීමක්" (Visual Call to Action) පවතී; වෙනත් මාධ්‍යවල හරහා ව්‍යාප්ත කිරීමට ඇති හැකියාව ඉතා ඉහළ ය. සාමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ ක්ෂේත්‍ර/ ප්‍රතිචාර වාර්තා වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	අන්තර්ගතය සහ ආකෘතිය අපේක්ෂිත ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට ගැළපෙන අතර, තේමාව පිළිබඳ යහපත් ආකල්ප ඇති කරයි. චිත්තවේගීය සම්බන්ධතාවයක් ඇති කිරීමට සමත් වුවද, හැසිරීම් වෙනසකට කරන බලපෑම මධ්‍යස්ථයි. වෙනත් මාධ්‍ය හරහා ව්‍යාප්ත කිරීමේ මධ්‍යස්ථ හැකියාවක් පවතී. සාමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ ක්ෂේත්‍ර/ ප්‍රතිචාර වාර්තා අර්ධ වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	චිත්‍රය හුදෙක් සෞන්දර්යාත්මක මට්ටමට පමණක් සීමා වී ඇති අතර ප්‍රේක්ෂකයා සමඟ සාමාජීය හෝ චිත්තවේගීය සබැඳියාවක් ගොඩනැගීමට අපොහොසත් වේ. ආකල්පමය වෙනසක් සඳහා කරන බලපෑම අවම ය. වෙනත් මාධ්‍ය හරහා ව්‍යාප්ති හැකියාව සීමිත ය. සාමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ සාක්ෂි නඩත්තු කර නොමැත.	ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට නොගැළපෙන අතිශය සංකීර්ණ හෝ සරල ආකෘතියක් පවතී. සමාජීය වටිනාකමක්, චිත්තවේගීය බලපෑමක් හෝ හැසිරීම් වෙනසක් ඇති කිරීමේ හැකියාවක් නොපෙන්වයි. වෙනත් මාධ්‍යයකට (උදා: මුද්‍රිත) පරිවර්තනය කළ නොහැක.
4. නිර්මාණශීලීත්වය සහ නව්‍යතාව	පවතින පොදු චිත්‍රවල සෘජු අනුකරණයක් නොවන අපූර්ව අද්විතීය දෘශ්‍ය සංකල්පයකි. බලශක්ති ගැටලුවලට සාම්ප්‍රදායික නොවන ප්‍රායෝගික විසඳුම් නව්‍ය ඩිජිටල් රූපක සහ බුරුසු/ප්‍රයෝග (Custom Brushes/Digital Effects)	ස්වාධීන චින්තනයක් සහිත නිර්මාණයකි. හුරුපුරුදු දෘශ්‍ය සංකල්පයක් වුව ද, එහි රේඛා, හැඩතල, වර්ණ භාවිතය හෝ ඉදිරිපත් කිරීමේ ආකෘතිය තුළ නව අදහස් සහ නිර්මාණශීලී ඩිජිටල් ශිල්පීය ක්‍රම ඇතුළත් කර ඇත. සමස්ත නිර්මාණය සිත්ගන්නා සුළු ය.	යම් නිර්මාණශීලී හෝ නවෝත්පාදන අංග කිහිපයක් තිබුණ ද, චිත්‍රය බොහෝ දුරට දැනට පවතින පොදු ඩිජිටල් චිත්‍ර ආකෘතිවල සෘජු අනුකරණයක් හෝ සාම්ප්‍රදායික ස්වභාවයක් ගනී. ඩිජිටල් මෙවලම් භාවිතය මූලික මට්ටමක පවතී.	කිසිදු නිර්මාණශීලී බවක්, අපූර්වත්වයක් (Originality) හෝ ස්වාධීන චින්තනයක් නොපෙනේ. අන්තර්ජාලයෙන් හෝ වෙනත් කලාකරුවෙකුගේ නිර්මාණයකින් සෘජුව ම අනුකරණය කර ඇත. නැතහොත් ඩිජිටල් මෙවලම් භාවිතය

	භාවිතයෙන් නිර්මාණශීලීව විකාශනය කර ඇත.			නිර්මාණාත්මක අරමුණක් සඳහා ප්‍රමාණවත් නැත.
5. තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය සහ ශිල්පීය නිමාව	චිත්‍රයේ තාක්ෂණික ගුණාත්මකබව ඉතා ඉහළය සියලු ම Layers නිවැරදිව සංවිධානය කර නම් කර ඇත.Typography භාවිතයේ කිසිදු දෝෂයක් නොමැති අතර, භාවිත කළ සියලු ඩිජිටල් සම්පත්වල හිමිකම් නිවැරදිව දක්වා ඇත. Generative AI භාවිත කර තිබේ නම් ඒ පිළිබඳව පූර්ණ විනිවිදභාවයකින් යුත් විස්තර ඉදිරිපත් කර ඇත.	ඩිජිටල් තාක්ෂණික කුසලතා ඉහළ ය. Resolution සහ Layout පැහැදිලි වන අතර හෝ සුළු තාක්ෂණික අඩුපාඩු පමණක් සුළු වශයෙන් පවතී. මූලාශ්‍ර සහ වෘත්තීය ආචාරධර්ම බොහෝ දුරට අනුගමනය කර ඇත.	මූලික ඩිජිටල් කුසලතා පෙන්වයි. නමුත් Resolution, Layout, Editing හෝ File Preparation (ගොනු සූදානම් කිරීම) සම්බන්ධයෙන් පැහැදිලි දුර්වලතා කිහිපයක් දක්නට ලැබේ. ආචාරධර්ම පිළිපැදීම අර්ධ වශයෙනි.	ඩිජිටල් මෙවලම් භාවිතය සීමිත හෝ අසාර්ථක වේ. රූපයේ තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය ඉතා පහළ ය. (Pixelated/Blurred). අනුමැතියකින් තොර ඩිජිටල් සම්පත් (Watermarked / Pirated assets) භාවිත කර ඇති අතර, වෘත්තීය ඉදිරිපත් කිරීම සහ Generative AI ආචාරධර්ම (AI ප්ලැජියාරිසම්) පිළිබඳ බරපතළ ගැටලු පවතී.

පෝස්ටර් චිත්‍ර

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමාව සමඟ අනුකූලතාව සහ නිරවද්‍යතාව	පෝස්ටරයේ ප්‍රධාන සිරස්තලය, රූප සහ සමස්ත දෘශ්‍ය සංකල්පය තේමාව මත පදනම් වේ. තේමාව පිළිබඳ හේතු-ප්‍රතිඵල සබඳතාව ගැඹුරින් නිරූපණය වන අතර, දේශීය හෝ ගෝලීය සන්දර්භයට අදාළ දෘශ්‍ය සාක්ෂි/රූපක කිහිපයක් නිවැරදිව අන්තර්ගත කර ඇත.	පෝස්ටරය ප්‍රධාන තේමාව සමඟ සෘජුව සම්බන්ධ වන අතර විද්‍යාත්මක/තිරසාර සංකල්ප නිවැරදි වේ. බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවයේ ආර්ථික, පාරිසරික බලපෑම දෘශ්‍යමාන වේ. කරුණු තහවුරු කිරීමට දෘශ්‍ය සන්දර්භ හෝ ප්‍රායෝගික උදාහරණ පෝස්ටරයට ඇතුළත් ය.	තේමාව සීමිතව මතු කරයි. (උදා: බලශක්ති සංරක්ෂණය පමණක්). අන්තර්ගතයේ හෝ සංකල්පවල පැහැදිලි විද්‍යාත්මක නොගැලපීම් කිහිපයක් පවතී. ගැටලු සහ විසඳුම් දෘශ්‍යමාන කිරීම ඉතා සීමිතව සිදු කර ඇත.	තේමාවට අදාළ නොවේ. සංකල්ප වැරදි වන අතර දෘශ්‍ය සාක්ෂි, සන්දර්භ හෝ තර්කානුකූල සබඳතාවක් නොපෙනේ.
2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	පෝස්ටරයේ ප්‍රධාන පණිවිඩය දුර සිට බැලීමේදී පවා ක්ෂණිකව වටහාගත හැකි ය. ප්‍රබල "දෘශ්‍ය ධුරාවලියක්" (Visual Hierarchy) පවතින අතර, ප්‍රධාන රූපය සහ පෙළ (Text) අතර මනා සම්බන්ධතාවක් පවතී. ප්‍රේක්ෂකයාගේ අවධානය සෘජුවම ප්‍රධාන පණිවිඩය වෙත යොමු කර එය මතකයේ රැඳවීමට සමත් වේ.	ප්‍රධාන පණිවිඩය පැහැදිලිව සන්නිවේදනය වේ. පෝස්ටරයේ ප්‍රධාන රූපය සහ පෙළ හඳුනාගත හැකි පරිදි සංවිධානය කර ඇත. නමුත් දුර සිට බැලීමේදී ඇතිවන දෘශ්‍ය ආකර්ෂණයේ (Visual Impact) හෝ වර්ණ මඟින් අවධානය රඳවා ගැනීමේ සුළු අසමතුලිතතා පවතී.	පණිවිඩය වටහාගත හැකි වුවද පෝස්ටරයේ සැලසුම (Layout) සංවර්ධනය විය යුතුය. ප්‍රධාන පණිවිඩය සඳහා මූලික අවධානය යොමු කර නොමැති අතර, අකුරු සහ රූප රාශියක් ලෙස විසිරී පැවතීම නිසා ප්‍රේක්ෂකයා ව්‍යාකූල වේ.	පෝස්ටරයේ අරමුණ සහ පණිවිඩය අපැහැදිලි ය. දෘශ්‍ය සන්නිවේදන උපක්‍රම කිසිවක් භාවිත කර නොමැති අතර, පෙළ සහ රූපවල අවිධිමත්බව අනුව එහි අර්ථය තේරුම් ගැනීමට අපහසු වේ; අවධානය දිනා නොගනී.

3. බලපෑම සහ සාමාජීය අගය	පෝස්ටරයේ දෘශ්‍ය භාෂාව සහ පෙළ ඉලක්කගත පොදු ප්‍රේක්ෂකයාට මනාව ගැළපේ. ප්‍රබල සමාජීය සංවේදනයක් ඇති කරමින් හැසිරීම් වෙනසකට පොළඹවන "ක්‍රියාවට පෙළඹවීමක්" (Call to Action) පවතී. වෙනත් මාධ්‍ය හරහා ව්‍යාප්ත කිරීමේ හැකියාව ඉතා ඉහළය. සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ ක්ෂේත්‍ර/ප්‍රතිචාර වාර්තා වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	අන්තර්ගතය සහ පෙළ අපේක්ෂිත ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට ගැළපෙන අතර තේමාව පිළිබඳ යහපත් ආකල්ප ඇති කරයි. චිත්තවේගීය සම්බන්ධතාවයක් ඇති කිරීමට සමත් වුවද හැසිරීම් වෙනසකට කරන බලපෑම මධ්‍යස්ථ ය. වෙනත් මාධ්‍ය හරහා ව්‍යාප්ත කිරීමේ මධ්‍යස්ථ හැකියාවක් පවතී. සමාජීය බලපෑම් සම්බන්ධ ක්ෂේත්‍ර/ ප්‍රතිචාර වාර්තා අර්ධ වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	පෝස්ටරය හුදෙක් සාමාන්‍ය දැනුවත් කිරීමේ මට්ටමට පමණක් සීමා වී ඇති අතර ප්‍රේක්ෂකයා සමඟ සමාජීය හෝ චිත්තවේගීය සබැඳියාවක් ගොඩනැගීමට අපොහොසත් වේ. ආකල්පමය වෙනසක් සඳහා කරන බලපෑම අවම ය. වෙනත් මාධ්‍ය හරහා ව්‍යාප්ති හැකියාව සීමිත ය. සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ සාක්ෂි නඩත්තු කර නොමැත.	ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට නොගැළපෙන අතිශය සංකීර්ණ හෝ සරල ආකෘතියක් පවතී. සමාජීය වටිනාකමක්, චිත්තවේගීය බලපෑමක් හෝ හැසිරීම් වෙනසක් ඇති කිරීමේ හැකියාවක් නොපෙන්වයි. වෙනත් මාධ්‍යයකට (උදා: මුද්‍රණය සඳහා) පරිවර්තනය කළ නොහැක.
4. නිර්මාණශීලීත්වය සහ නව්‍යතාව	පවතින පොදු පෝස්ටර්වල සෘජු අනුකරණයක් නොවන අපූර්ව අද්විතීය දෘශ්‍ය සංකල්පයකි. නව්‍ය දෘශ්‍ය රූපක (Visual Metaphors) සහ නිර්මාණශීලී අකුරු කලාව (Creative Typography) චිත්‍රයේම කොටසක් ලෙස බද්ධ කරමින් පණිවිඩය ප්‍රබල ලෙස විකාශනය කර ඇත.	ස්වාධීන චින්තනයක් සහිත නිර්මාණයකි. හුරුපුරුදු පෝස්ටර් සංකල්පයක් වුවද, එහි රේඛා, හැඩතල, සංකේත භාවිතය හෝ අකුරු පෙළගැස්ම තුළ නව අදහස් සහ නිර්මාණශීලී ශිල්පීය ක්‍රම ඇතුළත් කර ඇත. සමස්ත නිර්මාණය සිත්ගන්නා සුලු ය.	යම් නිර්මාණශීලී හෝ නවෝත්පාදන අංග කිහිපයක් තිබුණද, පෝස්ටරය බොහෝ දුරට දැනට පවතින පොදු පෝස්ටර් ආකෘතිවල සෘජු අනුකරණයක් හෝ සාම්ප්‍රදායික ස්වභාවයක් ගනී.	නිර්මාණශීලී බවක්, අපූවත්වයක් (Originality) හෝ ස්වාධීන චින්තනයක් නොපෙනේ. අන්තර්ජාලයෙන් හෝ වෙනත් පෝස්ටරයකින් සෘජුවම අනුකරණය කර ඇති බව පැහැදිලිව පෙනේ හෝ සැලසුම අතිශය සාමාන්‍ය මට්ටමේ පවතී.

5. තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය සහ ශිල්පීය නිමාව	පෝස්ටරයේ සංරචනය (Composition), පර්යාවලෝක ලක්ෂණ සහ වර්ණ සංයෝජනය ඉහළ වෘත්තීය මට්ටමකින් සපුරා ඇත. තෝරාගත් මාධ්‍යය මත උපරිම පාලනයක් පවතී. අක්ෂර වින්‍යාස දෝෂ නොමැති අතර ඉදිරිපත් කිරීමේ පිළිවෙළ පරිපූර්ණයි.	තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය ඉහළ ය. සංරචනය සහ වර්ණ සංයෝජනය සතුටුදායක ය. භාවිත කළ මාධ්‍ය බොහෝ දුරට නිවැරදි වුවද, අකුරු නිමාවේ, මායිම්වල (Crisp edges) පිරිසිදුකමේ හෝ වෘත්තීය මට්ටමේ ඉදිරිපත් කිරීමේ සුළු අඩුපාඩු පවතී.	පර්යාවලෝක ලක්ෂණ සහ වර්ණ භාවිතය මධ්‍යස්ථ ය. නමුත් සංරචනයේ (Composition) හෝ මෙවලම් භාවිතයේ පැහැදිලි දුර්වලතා පවතී. නිමාවේදී දෝෂ සහගත තැන් ඇත.	තාක්ෂණික කුසලතා අතිශය සීමිත ය. මාධ්‍ය භාවිතය, නිමාව, අකුරු හා ආචාරධර්ම බරපතළ ලෙස දුර්වල ය.

ඩිජිටල් පෝස්ටර්

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමාව සමඟ අනුකූලතාව සහ නිරවද්‍යතාව	පෝස්ටරයේ ප්‍රධාන සිරස්තලය, රූප සහ සමස්ත දෘශ්‍ය සංකල්පය තේමාව මත පදනම් වේ. තේමාව පිළිබඳ හේතු-ප්‍රතිඵල සබඳතාව ගැඹුරින් නිරූපණය වන අතර, දේශීය හෝ ගෝලීය සන්දර්භයට අදාළ දෘශ්‍ය සාක්ෂි/රූපක කිහිපයක් නිවැරදිව අන්තර්ගත කර ඇත.	පෝස්ටරය ප්‍රධාන තේමාව සමඟ සෘජුව සම්බන්ධ වන අතර විද්‍යාත්මක/තිරසාර සංකල්ප නිවැරදි වේ. බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවයේ ආර්ථික, පාරිසරික බලපෑම දෘශ්‍යමාන වේ. කරුණු තහවුරු කිරීමට දෘශ්‍ය සන්දර්භ හෝ ප්‍රායෝගික උදාහරණ පෝස්ටරයට ඇතුළත් ය .	තේමාව සීමිතව මතු කරයි (උදා: බලශක්ති සංරක්ෂණය පමණක්). අන්තර්ගතයේ හෝ සංකල්පවල පැහැදිලි විද්‍යාත්මක නොගැලපීම් කිහිපයක් පවතී. ගැටලු සහ විසඳුම් දෘශ්‍යමාන කිරීම ඉතා සීමිතව සිදු කර ඇත.	තේමාවට අදාළ නොවේ. සංකල්ප වැරදි වන අතර දෘශ්‍ය සාක්ෂි, සන්දර්භ හෝ තර්කානුකූල සබඳතාවක් නොපෙනේ.

2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	පෝස්ටරයේ ප්‍රධාන පණිවිඩය දුර සිට බැලීමේදී පවා ක්ෂණිකව වටහාගත හැකි ය. ප්‍රබල "දෘශ්‍ය ධුරාවලියක්" (Visual Hierarchy) පවතින අතර, ප්‍රධාන රූපය සහ පෙළ (Text) අතර මනා සම්බන්ධතාවක් පවතී. ප්‍රේක්ෂකයාගේ අවධානය සෘජුව ම ප්‍රධාන පණිවිඩය වෙත යොමු කර එය මතකයේ රැඳවීමට සමත් වේ.	ප්‍රධාන පණිවිඩය පැහැදිලිව සන්නිවේදනය වේ. පෝස්ටරයේ ප්‍රධාන රූපය සහ පෙළ හඳුනාගත හැකි පරිදි සංවිධානය කර ඇත. නමුත් දුර සිට බැලීමේදී ඇතිවන දෘශ්‍ය ආකර්ෂණයේ (Visual Impact) හෝ වර්ණ මඟින් අවධානය රඳවා ගැනීමේ සුළු අසමතුලිතතා පවතී.	පණිවිඩය වටහාගත හැකි වුව ද පෝස්ටරයේ සැලසුම (Layout) සංවර්ධනය විය යුතු ය. ප්‍රධාන පණිවිඩය කැපී පෙනෙන Focal Point එකක් නොමැති අතර, අකුරු සහ රූප රාශියක් ලෙස විසිරී පැවතීම නිසා ප්‍රේක්ෂකයා ව්‍යාකූල වේ.	පෝස්ටරයේ අරමුණ සහ පණිවිඩය අපැහැදිලි ය. දෘශ්‍ය සන්නිවේදන උපක්‍රම කිසිවක් භාවිත කර නොමැති අතර, පෙළ සහ රූපවල අවිධිමත්බව අනුව එහි අර්ථය තේරුම් ගැනීමට අපහසු වේ; අවධානය දිනා නොගනී.
3. බලපෑම සහ සාමාජීය අගය	පෝස්ටරයේ දෘශ්‍ය භාෂාව සහ පෙළ ඉලක්කගත පොදු ප්‍රේක්ෂකයාට මනාව ගැළපේ. ප්‍රබල සමාජීය සංවේදනයක් ඇති කරමින් හැසිරීම් වෙනසකට පොළඹවන "ක්‍රියාවට පෙළඹවීමක්" (Call to Action) පවතී. වෙනත් මාධ්‍ය හරහා ව්‍යාප්ත කිරීමේ හැකියාව ඉතා ඉහළ ය. සාමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ ක්ෂේත්‍ර/ප්‍රතිචාර වාර්තා වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	අන්තර්ගතය සහ පෙළ අපේක්ෂිත ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට ගැළපෙන අතර, තේමාව පිළිබඳ යහපත් ආකල්ප ඇති කරයි. චිත්තවේගීය සම්බන්ධතාවයක් ඇති කිරීමට සමත් වුව ද, හැසිරීම් වෙනසකට කරන බලපෑම මධ්‍යස්ථයි. වෙනත් මාධ්‍ය හරහා ව්‍යාප්ත කිරීමේ මධ්‍යස්ථයි. සාමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ වාර්තා අර්ධ වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	පෝස්ටරය හුදෙක් සාමාන්‍ය දැනුවත් කිරීමේ මට්ටමට පමණක් සීමා වී ඇති අතර ප්‍රේක්ෂකයා සමඟ සමාජීය හෝ චිත්තවේගීය සබැඳියාවක් ගොඩනැගීමට අපොහොසත් වේ. ආකල්පමය වෙනසක් සඳහා කරන බලපෑම අවම ය. වෙනත් මාධ්‍ය හරහා ව්‍යාප්ති හැකියාව සීමිත ය. සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ සාක්ෂි නඩත්තු කර නොමැත.	ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට නොගැළපෙන අතිශය සංකීර්ණ හෝ සරල ආකෘතියක් පවතී. සාමාජීය වටිනාකමක්, චිත්තවේගීය බලපෑමක් හෝ හැසිරීම් වෙනසක් ඇති කිරීමේ හැකියාවක් නොපෙන්වයි. වෙනත් මාධ්‍යයකට (උදා: මුද්‍රණය සඳහා) පරිවර්තනය කළ නොහැක

4. නිර්මාණශීලීත්වය සහ නව්‍යතාවය	අන්තර්ජාලයේ ඇති පොදු පෝස්ටර්වල සෘජු අනුකරණයක් නොවන අපූර්ව අද්විතීය දෘශ්‍ය සංකල්පයකි. නව්‍ය දෘශ්‍ය රූපක (Visual Metaphors) සහ නිර්මාණශීලී අකුරු කලාව (Creative Typography Layout) පෝස්ටරයේම කොටසක් ලෙස බද්ධ කරමින් පණිවිඩය ප්‍රබල ලෙස විකාශනය කර ඇත.	ස්වාධීන චින්තනයක් සහිත නිර්මාණයකි. හුරුපුරුදු පෝස්ටර් සංකල්පයක් වුවද, එහි රූප, වර්ණ, සංකේත භාවිතය හෝ අකුරු පෙළගැස්ම තුළ නව අදහස් සහ නිර්මාණශීලී ඩිජිටල් ශිල්පීය ක්‍රම ඇතුළත් කර ඇත. සමස්ත නිර්මාණය සිත්ගන්නා සුළු ය.	යම් නිර්මාණශීලී හෝ නවෝත්පාදන අංග කිහිපයක් තිබුණ ද, පෝස්ටරය බොහෝ දුරට දැනට පවතින පොදු පෝස්ටර් ආකෘතිවල සෘජු අනුකරණයක් හෝ සාම්ප්‍රදායික ස්වභාවයක් ගනී. ඩිජිටල් මෙවලම් භාවිතය මූලික මට්ටමක පවතී	නිර්මාණශීලී බවක්, අපූර්වතවයක් (Originality) හෝ ස්වාධීන චින්තනයක් නොපෙනේ. අන්තර්ජාලයෙන් හෝ වෙනත් පෝස්ටරයකින් සෘජුව ම අනුකරණය කර (Template-use / Copied) ඇති බව පැහැදිලිව පෙනෙන අතර ඩිජිටල් මෙවලම් භාවිතය නිර්මාණශීලී අරමුණක් සඳහා ප්‍රමාණවත් නොවේ.
5. තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය සහ ශිල්පීය නිමාව	පෝස්ටරයේ Resolution මට්ටම ඉතා ඉහළ ය. (අවම 300 DPI). Layout, වර්ණ සංයෝජනය සහ Typography භාවිතයේ කිසිදු දෝෂයක් නොමැති අතර, භාවිත කළ සියලු ඩිජිටල් සම්පත් (Images/Icons) නීත්‍යානුකූලයි. Generative AI භාවිතය විනිවිදභාවයෙන් දක්වා ඇත.	ඩිජිටල් තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය ඉහළය. Resolution සහ Layout පැහැදිලි වන අතර, සුළු පෙළ පෙළගැස්මේ (Alignment) හෝ අකුරු දෝෂ වැනි සැලසුම් අඩුපාඩු පමණක් පවතී. මූලාශ්‍ර සහ වෘත්තීය ආචාරධර්ම බොහෝ දුරට අනුගමනය කර ඇත.	මූලික ඩිජිටල් නිර්මාණ කුසලතා පෙන්වයි. නමුත් Resolution (අඩු DPI අගයන් නිසා Pixelated වීම), Layout, Typography හෝ දෘශ්‍ය සමතුලිතතාවයේ දුර්වලතා කිහිපයක් දක්නට ලැබේ. ආචාරධර්ම හා මූලාශ්‍ර භාවිතය පිළිබඳ අවධානය සීමිත වේ.	ඩිජිටල් මෙවලම් භාවිතය සීමිත හෝ අසාර්ථක වේ. රූප සහ පෙළ සංවිධානය දුර්වල බැවින් කියවීමට අපහසු ය. අනුමැතියකින් තොර ඩිජිටල් සම්පත් (Watermarked / Pirated assets) භාවිත කර ඇති අතර, වෘත්තීය හෝ ඩිජිටල් ආචාරධර්ම පිළිපැදීමක් නොමැත.

05. කෙටි නාට්‍ය/ වීදි නාට්‍ය/ගුවන් විදුලි නාට්‍ය තරගාවලිය

තේමාව - "බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාවයෙන් සහ පුනර්ජනනීය බලශක්තියෙන් ජවගැන්වෙන ආර්ථිකයක්" ('Energy Efficiency and Renewable Energy : Refulling the Economy')

අරමුණ

මෙම තරගාවලියේ අරමුණ වනුයේ බලශක්ති සංරක්ෂණය, බලශක්ති කාර්යක්ෂමතාව සහ පුනර්ජනනීය බල ශක්තිය පිළිබඳ මහජන දැනුවත්භාවය, ආකල්ප හා ඒ වෙනුවෙන් වූ සක්‍රිය මැදිහත්වීම නිර්මාණාත්මක හා ආකර්ෂණීය කෙටි නාට්‍ය/ වීදි නාට්‍ය/ගුවන් විදුලි නාට්‍ය ඉදිරිපත් කිරීම් හරහා ඉහළ නැංවීමයි.

තේමා අවශ්‍යතා

- ''බලශක්ති කළමනාකරණය'' යන තේමාව මත පදනම්ව නිර්මාණ සිදු කළ යුතු ය.
- කෙටි නාට්‍ය/ වීදි නාට්‍ය/ගුවන් විදුලි නාට්‍ය මගින් පහත පණිවිඩ පැහැදිලිව සන්නිවේදනය කළ යුතු ය.
    - බලශක්ති කාර්යක්ෂම උපකරණ සහ බලශක්ති ලේබල භාවිතය ප්‍රවර්ධනය කිරීම.
    - සූර්ය බලශක්තිය හා අනෙකුත් පුනර්ජනනීය බලශක්ති භාවිතය ප්‍රවර්ධනය කිරීම.
    - බලශක්ති නාස්තිය සහ පරිසරයට ඇති අහිතකර බලපෑම අවම කිරීම.
- තොරතුරු විද්‍යාත්මකව නිවැරදි හා විශ්වසනීය විය යුතු ය.
- නිර්මාණය සමාජයට ධනාත්මක පණිවිඩයක් ලබා දිය යුතු අතර ප්‍රේක්ෂකයා/ ශ්‍රාවකයා ක්‍රියාකාරීවීමට පෙළඹවිය යුතු ය.

කණ්ඩායමේ සංයුතිය

- මෙම තරගාවලිය සඳහා සහභාගි වනුයේ කලාප මට්ටමේ ප්‍රශ්න විචාරාත්මක තරගයෙන් තේරී පත් වූ කණ්ඩායම පමණි.
- එක් කණ්ඩායමක් සාමාජිකයන් හය දෙනෙකුගෙන් සමන්විත විය යුතු ය.
- කණ්ඩායම තෝරා ගැනීමෙන් පසු මාස දෙකක කාලයක් තුළ නිර්මාණ සිදු කර තරගයට ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.

කාලසීමාව

- නිර්මාණය ඉදිරිපත් කිරීමේ කාලය විනාඩි 10- 15 අතර විය යුතු ය.

රංග ශෛලිය

- ඒ ඒ මාධ්‍යයට අදාළ ශෛලියයක් අනුගමනය කළ හැකි ය..
- පණිවිඩය ඵලදායී ලෙස සන්නිවේදනය කිරීම සඳහා සංවාද කථනය, සංගීතය භාවිතා කළ හැකි ය.
- නිර්මාණයට උචිත පරිදි හා නිර්මාණශීලී ලෙස ආනුෂංගික අංග භාවිතා කිරීමේ හැකියාව පවතී.

ගුවන් විදුලි නාට්‍ය සඳහා අමතර උපදෙස්

- ගුවන් විදුලි නාට්‍ය පූර්වයෙන් පටිගත කර (සීඩී තැටි හෝ වෙනත් යොමුවක් ලෙස) නියමිත අවසන් දිනයට පෙර ඉදිරිපත් කළ යුතු ය.
- අවසන් දිනයට පසු ව ලැබෙන නිර්මාණ ඇගයීම සඳහා භාරගනු නොලැබේ.

භාෂාව

- නාට්‍ය සිංහල/ දෙමළ හෝ ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් ඉදිරිපත් කළ හැකි ය.
- නාට්‍ය පිටපත / ගුවන් විදුලි නාට්‍ය පිටපත ස්වීය නිර්මාණයක් විය යුතු ය.
- වෙනත් නිර්මාණ හෝ ප්‍රකාශනවලින් පිටපත් කිරීම අනුමත නොකෙරේ.

සැලකිලිමත් විය යුතු කරුණු

- නාට්‍යයේ භාෂාත්මක ප්‍රකාශනය සංයමයෙන් සිදු විය යුතු අතර අනතුරුදායක ක්‍රියාකාරකම්, සංවාදාත්මක දේශපාලනික කරුණු, අසභ්‍ය, ප්‍රචණ්ඩ හෝ අගතිගාමීත්වය වර්ධනය කරන අන්තර්ගතයන්වලින් තොර විය යුතු ය.
- රංගනය අතරතුර මහජන ආරක්ෂාව තහවුරු කිරීම කණ්ඩායමේ වගකීම වේ.

විනිශ්චය මණ්ඩලයේ තීරණය

- විනිශ්ච මණ්ඩලයෙහි තීරණය අවසාන තීරණය වන අතර එම තීරණය සම්බන්ධයෙන් අභියාචනා හෝ විරෝධතා භාරගනු නොලැබේ.
- නිර්ණායක පාදකව ඇගයීම සිදුකරනු ලබයි.
- පූර්ව ප්‍රකාශිත ඇගයීම් නිර්ණායක අනුව ලකුණු ප්‍රදානය කෙරේ.
- නිර්මාණයේ හිමිකම තහවුරු කිරීම සඳහා අමතර තොරතුරු ඉල්ලා සිටීමට සංවිධායක මණ්ඩලයට අයිතිය ඇත.
- ප්‍රකාශන හිමිකම් උල්ලංඝනය, ව්‍යාජ තොරතුරු ප්‍රචාරය හෝ ආචාර ධර්මවලට පටහැනි ව කටයුතු කිරීම වැනි තරග නියමයන් උල්ලංඝනය කරන නිර්මාණ ඕනෑම අවස්ථාවක තරගයෙන් ඉවත් කිරීමේ බලය සංවිධායක මණ්ඩලය සතු වේ.

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමාව සමඟ අනුකූලතාව සහ නිරවද්‍යතාව	නාට්‍යයේ කථා පුවත, ගැටුම සහ දෙබස් තේමාව මත පදනම් වන අතර හේතු-ප්‍රතිඵල සබඳතාව නාට්‍යමය ක්‍රියාවලිය තුළින් ගැඹුරින් නිරූපණය වේ. දේශීය සන්දර්භයට අදාළ නිවැරදි විද්‍යාත්මක/පාරිසරික සාක්ෂි නාට්‍ය තුළ අන්තර්ගත වේ.	තේමාව ප්‍රධාන අරමුණ හා සෘජුව සම්බන්ධ වේ. විද්‍යාත්මක/ තිරසාර සංකල්ප නිවැරදි වේ. තේමාව දෘශ්‍යමාන වන නමුත්, ගැඹුරු විග්‍රහයක් නොවේ. කරුණු තහවුරු කිරීමට අවම වශයෙන් ප්‍රායෝගික උදාහරණයක් නාට්‍යයට ඇතුළත් ය.	නාට්‍යයෙන් පොදුවේ තේමාව මතුපිටින් පමණක් නිරූපණය වන අතර පැහැදිලිව මතු කර නැත. දෙබස් හෝ සංකල්පවල පැහැදිලි විද්‍යාත්මක/ තාර්කික නොගැලපීම් කිහිපයක් පවතී. ගැටලු සහ විසඳුම් විග්‍රහ කිරීම ඉතා මතුපිටින් සිදු කර ඇත.	නාට්‍යයේ අන්තර්ගතය තේමාවට අදාළ නොවේ. විද්‍යාත්මක, ආර්ථික හෝ තාක්ෂණික සංකල්ප වැරදි ය. දෘශ්‍ය සාක්ෂි, තර්කානුකූල හේතු-ප්‍රතිඵල ගැළපීමක් හෝ තේමාව පිළිබඳ අවබෝධයක් නැත
2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	ප්‍රධාන පණිවිඩය ප්‍රේක්ෂකයාට ඉතා පැහැදිලිව වටහාගත හැකි ය. රංගනය, පෙළ (Script) සහ සංගීතය/ආලෝකය ඵලදායී ලෙස ඒකාබද්ධ කර ඇති අතර, කිසිදු බාධාවකින් තොරව නිරතුරුවම ප්‍රබල වේදිකා මායාවක් (Stage Illusion) ගොඩනංවයි.	ප්‍රධාන පණිවිඩය පැහැදිලිව සන්නිවේදනය වේ. නාට්‍ය මාධ්‍යය පිළිබඳ මූලික අවබෝධයකින් යුතුව භාවිත කර ඇත. නමුත් නාට්‍ය අවස්ථා උච්චතම අවස්ථාවට (Climax) ගෙන යාමේදී හෝ රංගයේ සහ ආනුෂංගිකවල සුළු අසමතුලිතතා පවතී.	පණිවිඩය වටහාගත හැකි වුවද නාට්‍යයේ ගලායාමේ දුර්වලතා පවතී. නාට්‍ය මාධ්‍යය පිළිබඳ මූලික අවබෝධයකින් යුතුව භාවිත කර ඇතත් ආනුෂංගික අංග භාවිතය නාට්‍යයේ අවස්ථාවලට නොගැළපීම නිසා වේදිකා මායාව සහ ප්‍රේක්ෂක අවධානය බිඳී යයි.	නාට්‍යයේ අරමුණ සහ පණිවිඩය අපැහැදිලි ය. නාට්‍යමය සන්නිවේදන උපක්‍රම නොමැති අතර රංගනයේ හා දෙබස්වල දුර්වලතා නිසා ප්‍රේක්ෂකයා ව්‍යාකූල වේ. ප්‍රේක්ෂක අවධානය සහමුලින්ම ගිලිහී යයි.

3. බලපෑම සහ සාමාජීය අගය	නාට්‍යය ප්‍රේක්ෂකයා තුළ ප්‍රබල චිත්තවේගීය සහ සාමාජීය සංවේදනයක් ඇති කරමින් හැසිරීම් වෙනසකට පොළඹවන "ක්‍රියාවට පෙළඹවීමක්" (Call to Action) පවතී. නිර්මාණශීලී සහ ක්‍රියාත්මක කළ හැකි ප්‍රායෝගික විසඳුම් ඉදිරිපත් කරයි.	නාට්‍යය අපේක්ෂිත ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට ගැළපෙන අතර, තේමාව පිළිබඳ යහපත් ආකල්ප ඇති කරයි. චිත්තවේගීය සම්බන්ධතාවයක් ඇති කළ හැසිරීම් වෙනසකට බලපෑම මද්‍යස්ථ ය. සාමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ වාර්තා අර්ධ වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	නාට්‍යය විනෝදාස්වාදයට පමණක් සීමා වී ඇති අතර ප්‍රේක්ෂකයා සමඟ සමාජීය හෝ චිත්තවේගීය සබැඳියාවක් ගොඩනැගීමට අපොහොසත්වේ. ආකල්පමය වෙනසක් සඳහා කරන බලපෑම අවම ය. සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ සාක්ෂි නඩත්තු කර නොමැත.	ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට නොගැළපෙන අතිශය සංකීර්ණ හෝ සරල ආකෘතියක් පවතී. කිසිදු සමාජීය වටිනාකමක්, චිත්තවේගීය බලපෑමක් හෝ හැසිරීම් වෙනසක් ඇති කිරීමේ හැකියාවක් නොපෙන්වයි.
4. නිර්මාණශීලීත්වය සහ නව්‍යතාව	නාට්‍යය සහමුලින්ම නව්‍ය පිටපතක් මත පදනම් වේ. සියලු අවස්ථා උපරිම නාටෝචිත ගුණයෙන් යුක්තය. සාම්ප්‍රදායික නොවන නව්‍ය වේදිකා රූපක, අද්විතීය ආනුෂංගික අංග සහ ඇඳුම් නිර්මාණ භාවිත කරමින් ප්‍රේක්ෂක අවධානය නිරතුරුවම රඳවා ගනියි.	ස්වාධීන චින්තනයක් සහිත නිර්මාණයකි. බහුතරයක් අවස්ථා නාටෝචිතව ගොඩනංවා ඇති බැවින් ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය බොහෝ රඳවා ගනියි. ආනුෂංගික අංග සහ පිටපත නාටෝචිත වන අතර, තේමාවට අදාළව නිර්මාණශීලී යෝජනා ඉදිරිපත් කිරීමට සමත් වේ.	යම් නිර්මාණශීලී අංග කිහිපයක් තිබුණද, නාට්‍යය බොහෝ දුරට දැනට පවතින ප්‍රසිද්ධ නාට්‍යවල හෝ ටෙලිනාට්‍යවල සෘජු අනුකරණයකි. ඇතැම් අවස්ථා නාටෝචිත නොවන බැවින් ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය ඇතැම් විට ගිලිහේ. ආනුෂංගික අංග නිර්මාණයට අනන්‍ය නොවේ.	කිසිදු නිර්මාණශීලී බවක්, අපූර්වත්වයක් (Originality) හෝ ස්වාධීන චින්තනයක් නොපෙනේ. නාටෝචිත අවස්ථා සහ කුතුහලය අවම ය. ආනුෂංගික භාවිතය නිර්මාණයට කිසිසේත් උචිත නොවන අතර අන්තර්ජාලයෙන් හෝ වෙනත් කෘතියකින් සෘජුවම පිටපත් කර ඇත.

5. තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය සහ ශිල්පීය නිමාව	නාට්‍යයේ රංග කාලය නියමිත මිනිත්තු කාල සීමාව තුළ පරිපූර්ණව කළමනාකරණය කර ඇත. නළුවන් දෙබස්/චලන අවහිරතාවකින් තොරව ඉදිරිපත් කරන අතර විනය ප්‍රශස්තව පවත්වා ගනු දැකිය හැකියි. වේදිකා පසුතල මාරුවීම් හා වේගයෙන් සිදු වේ. නිර්මාණය ස්වීය වන අතර, කණ්ඩායම ඉතා සංවිධානාත්මකව කටයුතු කරයි. සාමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ ක්ෂේත්‍ර/ප්‍රතිචාර වාර්තා වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	නාට්‍යයේ රංග කාලය නියමිත කාලසීමාව තුළ පවතී. රංග විනය සහ කණ්ඩායම් හැඟීම සතුටුදායක ය. නමුත් නාට්‍යය අවසාන වන තෙක් පවත්වාගෙන යාමේදී එම සංවිධානාත්මක බවේ හෝ පසුතල මාරුවීම්වල සුළු ප්‍රමාදයන් අවම මට්ටමකින් පවතී. නිර්මාණය ස්වීය වේ.	රංග කාලය කලමනාකරණයේ සුළු දෝෂ පවතී. නළුවන්ට දෙබස් අමතක වන අවස්ථා හෝ රංග විනය ගිලිහෙන අවස්ථා කිහිපයක් පවතී. කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරිත්වය ප්‍රමාණවත් පරිදි දෘශ්‍යමාන නොවන අතර, නිර්මාණයේ ඇතැම් කොටස් ස්වීය නොවේ.	රංග කාලය කළමනාකරණය අතිශය දුර්වල ය. (නියමිත කාලයට වඩා බෙහෙවින් අඩු හෝ වැඩි ය) රංග විනය සහමුලින් ම බිඳී ඇත. පසුතල අවුල් සහගත ය. කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරීත්වයක් නොමැති අතර, නිර්මාණය වෙනත් නාට්‍යයක සෘජු අනුකරණයක් බව පැහැදිලිව පෙනේ.

වීදි නාට්‍ය

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමාව සමඟ අනුකූලතාව සහ නිරවද්‍යතාව	නාට්‍යයේ කථා පුවත, ගැටුම සහ දෙබස් තේමාව මත පදනම් වන අතර හේතු-ප්‍රතිඵල සබඳතාව නාට්‍යමය ක්‍රියාවලිය තුළින් ගැඹුරින් නිරූපණය වේ. දේශීය සන්දර්භයට අදාළ නිවැරදි විද්‍යාත්මක/පාරිසරික සාක්ෂි නාට්‍ය තුළ අන්තර්ගත වේ.	නාට්‍යයේ තේමාව ප්‍රධාන අරමුණ සමඟ සෘජුව සම්බන්ධ වන අතර විද්‍යාත්මක/තිරසාර සංකල්ප නිවැරදි වේ. තේමාව කථා පුවත තුළින් දෘශ්‍යමාන වන නමුත්, ගැඹුරු විග්‍රහයක් නොවේ. කරුණු තහවුරු	නාට්‍යයෙන් පොදුවේ තේමාව මතුපිටින් පමණක් නිරූපණය වන අතර පැහැදිලිව මතු කර නැත. දෙබස් හෝ සංකල්පවල පැහැදිලි විද්‍යාත්මක/ තාර්කික නොගැලපීම් කිහිපයක් පවතී.	නාට්‍යයේ අන්තර්ගතය තේමාවට අදාළ නොවේ. විද්‍යාත්මක, ආර්ථික හෝ තාක්ෂණික සංකල්ප වැරදි ය. දෘශ්‍ය සාක්ෂි, තර්කානුකූල හේතු-ප්‍රතිඵල ගැළපීමක් හෝ

		කිරීමට අවම වශයෙන් ප්‍රායෝගික උදාහරණයක් නාට්‍යයට ඇතුළත් ය.	ගැටලු සහ විසඳුම් විග්‍රහ කිරීම ඉතා මතුපිටින් සිදු කර ඇත.	තේමාව පිළිබඳ අවබෝධයක් නැත.
2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	නාට්‍යයේ ප්‍රධාන පණිවිඩය ප්‍රේක්ෂකයාට ඉතා පැහැදිලිව වටහාගත හැකිය. රංගනය, පෙළ (Script) සහ සංගීතය/ආලෝකය ඵලදායී ලෙස ඒකාබද්ධ කර ඇති අතර, කිසිදු බාධාවකින් තොරව නිරතුරුවම ප්‍රබල වේදිකා මායාවක් (Stage Illusion) ගොඩනංවයි.	ප්‍රධාන පණිවිඩය පැහැදිලිව සන්නිවේදනය වේ. ප්‍රේක්ෂාව, හඬ, පෙළ සහ සංගීතය යන අංග නාට්‍ය මාධ්‍යය පිළිබඳ මූලික අවබෝධයකින් යුතුව භාවිත කර ඇත. නමුත් නාට්‍ය අවස්ථා උච්චතම අවස්ථාවට (Climax) ගෙන යාමේදී හෝ රංගයේ සහ ආනුෂංගිකවල සුළු අසමතුලිතතා පවතී.	පණිවිඩය වටහාගත හැකි වුවද නාට්‍යයේ ගලායාමේ දුර්වලතා පවතී. නළුවන්ගේ හඬ ප්‍රක්ෂේපණය දුර්වල නිසා දෙබස් අපැහැදිලි වන අවස්ථා පවතින අතර, සංගීතය හෝ ආනුෂංගික අංග භාවිතය නාට්‍යයේ අවස්ථාවලට නොගැළපීම නිසා වේදිකා මායාව සහ ප්‍රේක්ෂක අවධානය බිඳී යයි.	නාට්‍යයේ අරමුණ සහ පණිවිඩය අපැහැදිලි ය. නාට්‍යමය සන්නිවේදන උපක්‍රම නොමැති අතර රංගනයේ හා දෙබස්වල දුර්වලතා නිසා ප්‍රේක්ෂකයා ව්‍යාකූල වේ. ප්‍රේක්ෂක අවධානය සහමුලින්ම ගිලිහී යයි.
3. බලපෑම සහ සාමාජීය අගය	නාට්‍යය ප්‍රේක්ෂකයා තුළ ප්‍රබල චිත්තවේගීය සහ සමාජීය සංවේදනයක් ඇති කරමින් හැසිරීම් වෙනසකට පොළඹවයි. නිර්මාණශීලී සහ ක්‍රියාත්මක කළ හැකි ප්‍රායෝගික විසඳුම් ඉදිරිපත් කරයි. සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ ක්ෂේත්‍ර/ප්‍රතිචාර වාර්තා වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	අපේක්ෂිත ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට ගැළපේ. තේමාව පිළිබඳ යහපත් ආකල්ප ඇති කරයි. චිත්තවේගීය සම්බන්ධතාවයක් ඇති කළද හැසිරීම් වෙනසකට බලපෑම මද්‍යස්ථ ය. සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ වාර්තා අර්ධ වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	නාට්‍යය විනෝදාස්වාදයට පමණක් සීමා වී ඇති අතර ප්‍රේක්ෂකයා සමඟ සමාජීය හෝ චිත්තවේගීය සබැඳියාවක් ගොඩනැගීමට අපොහොසත් වේ. ආකල්පමය වෙනසක් සඳහා කරන බලපෑම අවම ය. සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ සාක්ෂි නඩත්තු කර නොමැත.	ප්‍රේක්ෂක කණ්ඩායමට නොගැළපෙන අතිශය සංකීර්ණ හෝ සරල ආකෘතියක් පවතී. කිසිදු සමාජීය වටිනාකමක්, චිත්තවේගීය බලපෑමක් හෝ හැසිරීම් වෙනසක් ඇති කිරීමේ හැකියාවක් නොපෙන්ව යි.

4. නිර්මාණශීලීත්වය සහ නව්‍යතාව	නාට්‍යය නව්‍ය පිටපතක් මත පදනම් වේ. සියලු අවස්ථා වීදි නාට්‍යෝචිත ගුණයෙන් යුක්තය. අධික භෞතික උපකරණ භාවිතය වෙනුවට "නළුවාගේ ශරීරය සහ සරල බහුකාර්ය ආනුෂංගික අංග" අතිශය නිර්මාණශීලී ලෙස භාවිත කරමින් ප්‍රේක්ෂක කුතුහලය නිරතුරුවම රඳවා ගනියි.	ස්වාධීන චින්තනයක් සහිත නිර්මාණයකි. බහුතරයක් අවස්ථා නාට්‍යෝචිතව ගොඩනංවා ඇති බැවින් ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය බොහෝ විට රඳවා ගනියි. සරල ආනුෂංගික අංග සහ චලන රටා උචිත වන අතර, තේමාවට අදාළව නිර්මාණශීලී යෝජනා ඉදිරිපත් කිරීමට සමත් වේ.	යම් නිර්මාණශීලී අංග කිහිපයක් තිබුණද, නාට්‍යය බොහෝ දුරට සාම්ප්‍රදායික හෝ පොදු ස්වභාවයක් ගනී. ඇතැම් අවස්ථා වීදි නාට්‍යෝචිත නොවන බැවින් ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය ඇතැම් විට ගිලිහේ (වේදිකා නාට්‍යයක ලක්ෂණ පෙන්වයි). ආනුෂංගික භාවිතය නිර්මාණයට අනන්‍ය නොවේ.	නිර්මාණශීලී බවක්, අපූර්වත්වයක් (Originality) හෝ ස්වාධීන චින්තනයක් නොපෙනේ. වීදි නාට්‍යෝචිත අවස්ථා සහ කුතුහලය සහමුලින්ම අවම ය. ආනුෂංගික භාවිතය නිර්මාණයට කිසිසේත් උචිත නොවන අතර වෙනත් කෘතියකින් සෘජුවම පිටපත් කර ඇත.
5. තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය සහ ශිල්පීය නිමාව	නාට්‍යයේ රංග කාලය නියමිත මිනිත්තු කාල සීමාව තුළ පරිපූර්ණව කළමනාකරණය කර ඇත. නළුවන් දෙබස්/චලන අවහිරතාවකින් තොරව ඉදිරිපත් කරන අතර විනය ප්‍රශස්තව පවත්වා ගනු දැකිය හැකියි. අවකාශ භාවිතය මනාව සිදු වේ. නිර්මාණය ස්වීය වන අතර, කණ්ඩායම ඉතා සංවිධානාත්මකව කටයුතු කරයි.	නාට්‍යයේ රංග කාලය නියමිත කාලසීමාව තුළ පවතී. රංග විනය සහ කණ්ඩායම් හැඟීම සතුටුදායක ය. නමුත් නාට්‍යය අවසාන වන තෙක් පවත්වාගෙන යාමේදී එම සංවිධානාත්මක බවේ හෝ අවකාශ භාවිතයේ සුළු ප්‍රමාදයන් අවම මට්ටමකින් පවතී. නිර්මාණය ස්වීය වේ.	රංග කාලය කළමනාකරණයේ සුළු දෝෂ පවතී. නළුවන්ට දෙබස් අමතක වන අවස්ථා හෝ රංග විනය ගිලිහෙන අවස්ථා හෝ අවකාශය කළමනාකරණය දුර්වල අවස්ථා (නාට්‍යයේ ඇතැම් කොටස් නොපෙනේ). කිහිපයක් පවතී. කණ්ඩායම් ක්‍රියාකාරිත්වය ප්‍රමාණවත් පරිදි දෘශ්‍යමාන නොවන අතර, නිර්මාණයේ ඇතැම් කොටස් ස්වීය නොවේ.	රංග කාලය කළමනාකරණය අතිශය දුර්වල ය. (නියමිත කාලයට වඩා බෙහෙවින් අඩු හෝ වැඩි ය). රංග අවකාශය භාවිතය සහමුලින් ම අවුල් සහගත ය. (වීදි නාට්‍යයකට කිසිසේත් නොගැළපේ). කණ්ඩායමක් ලෙස සහයෝගීතාවයක් නොමැති අතර, නිර්මාණය වෙනත් නාට්‍යයක පිටපත්කරණයක් බව පැහැදිලිව පෙනේ.

ගුවන් විදුලි නාට්‍ය

නිර්ණායක	4 – විශිෂ්ට (Advanced)	3 – නිපුණ (Proficient)	2 – සංවර්ධනය වෙමින් පවතින (Developing)	1 – ආරම්භක (Beginner)
1. තේමාව සමඟ අනුකූලතාව සහ නිරවද්‍යතාව	නාට්‍යයේ කථා පුවත, ගැටුම සහ දෙබස් තේමාව මත පදනම් වන අතර හේතු-ප්‍රතිඵල සබඳතාව නාට්‍යමය ක්‍රියාවලිය තුළින් ගැඹුරින් නිරූපණය වේ. දේශීය සන්දර්භයට අදාළ නිවැරදි විද්‍යාත්මක/පාරිසරික සාක්ෂි නාට්‍ය තුළ අන්තර්ගත වේ.	නාට්‍යයේ තේමාව ප්‍රධාන අරමුණ සමඟ ඍජුව සම්බන්ධ වන අතර විද්‍යාත්මක/තිරසාර සංකල්ප නිවැරදි වේ. තේමාව කථා පුවත තුළින් දෘශ්‍යමාන වන නමුත්, ගැඹුරු විග්‍රහයක් නොවේ. කරුණු තහවුරු කිරීමට අවම වශයෙන් ප්‍රායෝගික උදාහරණයක් නාට්‍යයට ඇතුළත් ය.	නාට්‍යයෙන් පොදුවේ තේමාව මතුපිටින් පමණක් නිරූපණය වන අතර පැහැදිලිව මතු කර නැත. දෙබස් හෝ සංකල්පවල පැහැදිලි විද්‍යාත්මක/ තාර්කික නොගැළපීම් කිහිපයක් පවතී. ගැටලු සහ විසඳුම් විග්‍රහ කිරීම ඉතා මතුපිටින් සිදු කර ඇත.	නාට්‍යයේ අන්තර්ගතය තේමාවට අදාළ නොවේ. විද්‍යාත්මක, ආර්ථික හෝ තාක්ෂණික සංකල්ප වැරදි ය. ශ්‍රව්‍ය සාක්ෂි, තර්කානුකූල හේතු-ප්‍රතිඵල ගැළපීමක් හෝ තේමාව පිළිබඳ අවබෝධයක් නැත.
2. සන්නිවේදනය සහ ප්‍රේක්ෂක ආකර්ෂණය	පණිවිඩය ඉතා පැහැදිලි ය. හඬ පරාස, උච්චාරණය, ශබ්ද ප්‍රයෝග සහ පසුබිම් සංගීතය සමතුලිතව භාවිත කර ශ්‍රාවකයා තුළ ප්‍රබල ශ්‍රව්‍ය අත්දැකීමක් ගොඩනංවමින් ශ්‍රාවකයාගේ අවධානය රඳවා ගනියි.	පණිවිඩය පැහැදිලි ය. හඬ හා ශබ්ද උපක්‍රම උචිතව භාවිත කළද, ශබ්ද මිශ්‍රණයේ හෝ උච්ච අවස්ථා ගොඩනැගීමේ සුළු අඩුපාඩු ඇත.	පණිවිඩය වටහාගත හැකි නමුත් ගලායාම අවුල් ය. හඬ හා පසුබිම් සංගීත සමතුලිතතාව දුර්වල බැවින් දෙබස් අපැහැදිලි වී අවධානය අඩුවේ.	පණිවිඩය අපැහැදිලියි. ගුවන් විදුලි නාට්‍යමය උපක්‍රම භාවිත නොකරන අතර නළුවන්ගේ හඬ හැසිරවීම දුර්වල ය. දෙබස් ශ්‍රවණය නොවේ. ශ්‍රාවකයා ව්‍යාකූල වන අතර අවධානය ගිලිහී යයි.

3. බලපෑම සහ සාමාජීය අගය	ශ්‍රාවකයා තුළ ප්‍රබල සමාජීය හා චිත්තවේගීය බලපෑමක් ඇති කර හැසිරීම් වෙනසකට පොළඹවයි. පිටපත, ශබ්ද සැලසුම් හා ප්‍රතිචාර සහිත සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ වාර්තා සම්පූර්ණය. සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ ක්ෂේත්‍ර/ප්‍රතිචාර වාර්තා වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	ශ්‍රාවක කණ්ඩායමට ගැළපෙන අතර යහපත් ආකල්ප ඇති කරයි. බලපෑම මධ්‍යස්ථ ය. සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ ක්ෂේත්‍ර/ප්‍රතිචාර වාර්තා අර්ධ වශයෙන් සම්පූර්ණ ය.	ගුවන් විදුලි නාට්‍යය රසවින්දනයට පමණක් සීමා වේ. සමාජීය සබැඳියාව හා හැසිරීම් බලපෑම අවමය. සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ සාක්ෂි නඩත්තු කර නොමැත.	ඉලක්කගත ශ්‍රාවක කණ්ඩායමට නොගැළපෙන අතිශය සංකීර්ණ හෝ සරල ආකෘතියක් පවතී. සමාජීය හෝ ආකල්පමය බලපෑමක් ඇතිකිරීමට සමත් නොවේ. සමාජීය බලපෑම සම්බන්ධ සාක්ෂි ඉදිරිපත් කර නොමැත.
4. නිර්මාණශීලීත්වය සහ නව්‍යතාවය	නාට්‍යය නව්‍ය සහ අපූර්ව පිටපතක් මත පදනම් වේ. සියලු අවස්ථා හඬ නළු විභවයන් මගින් නාට්‍යෝචිතව ගොඩනංවයි. සාම්ප්‍රදායික නොවන අද්විතීය ශබ්ද ප්‍රයෝග (SFX) සහ නිහඬතාව (Silence) නාට්‍යමය රූපක ලෙස භාවිත කරමින් ශ්‍රාවක කුතුහලය නිරතුරුවම රඳවා ගනියි.	ස්වාධීන චින්තනයක් සහිත නිර්මාණයකි. බහුතරයක් අවස්ථා හඬ නළුව සමඟ නාට්‍යෝචිතව ගොඩනංවා ඇති බැවින් ශ්‍රාවක ආකර්ෂණය බොහෝ විට රඳවා ගනියි. ශබ්ද සංයෝජනය (Audio Mixing) අනන්‍ය ලෙස භාවිත කර ඇති අතර, තේමාවට අදාළව නිර්මාණශීලී යෝජනා ඉදිරිපත් කිරීමට සමත් වේ.	යම් නිර්මාණශීලී අංග කිහිපයක් තිබුණ ද, නාට්‍යය බොහෝ දුරට සාමාන්‍ය ස්වභාවයක් ගනී. ඇතැම් අවස්ථා හඬ නළුව තුළින් නාට්‍යෝචිතව ගොඩනංවා නොමැති බැවින් ශ්‍රාවක ආකර්ෂණය ඇතැම් විට ගිලිහේ. ශබ්ද ප්‍රයෝග භාවිත කර ඇති නමුත් ඒවා නිර්මාණයට උචිත නොවේ.	අපූර්වත්වයක් (Originality) හෝ ස්වීයත්වයක් නොමැත. නාට්‍යෝචිත අවස්ථා ගොඩනැඟීම, කුතුහලය, උචිත ශබ්ද ප්‍රයෝග භාවිතය ආදී ගුවන් විදුලි නාට්‍යමය ගුණාංග නිර්මාණාත්මක නොවේ. තවත් නිර්මාණයක් පිටපත් කිරීම බව පැහැදිලි ය.
5. තාක්ෂණික ගුණාත්මකභාවය සහ ශිල්පීය නිමාව	ධාවන කාලය නියමිත සීමාව තුළය. ශ්‍රව්‍ය පටය බාහිර බාධාකාරී ශබ්ද වලින් තොර ය. ශබ්ද ප්‍රයෝග සහ හඬ නිවැරදි ප්‍රමිතියෙන් යුක්ත නිසා ශ්‍රාවකයාට නාට්‍යය සිදුවන පරිසරය	ධාවන කාලය සීමාව තුළ පවත්වා ඇත. මනා පෙළගැස්මක් ඇත. ශ්‍රව්‍ය පටයේ ගුණාත්මකභාවය සතුටුදායක වන අතර	ධාවන කාලයේ මිනිත්තු 1-2ක විෂමතාවක් ඇත. නිර්මාණය පෙළ ගැස්මක් සහිත වුව ද අසංවිධිතය. බාධාකාරී ශ්‍රව්‍ය තත්ත්ව නිසා	ධාවන කාලය කළමනාකරණය අතිශය දුර්වල ය. (නියමිත කාලයට වඩා බෙහෙවින් අඩු හෝ වැඩි ය). ශ්‍රව්‍ය පටය පුරාම

	පිළිබඳ චිත්ත රූප මනාව මැවේ. නිර්මාණය ස්වීය වේ.	චිත්ත රූප මැවීමට සමත් වේ. කෙසේ වෙතත්, ශබ්ද සංස්කරණයේදී සුළු තාක්ෂණික අඩුපාඩු හෝ මද බාධාකාරී අවස්ථා සුළු වශයෙන් පවතී. නිර්මාණය ස්වීය වේ.	චිත්ත රූප මැවීම විටෙක බාධාකාරී වේ. ශ්‍රව්‍ය පටයේ ගුණාත්මකභාවය මදක් අඩු වේ.	අපැහැදිලි ශ්‍රව්‍ය තත්ත්වයක් ඇත. චිත්ත රූප කිසිසේත් ගොඩනැගිය නොහැක. නිර්මාණය වෙනත් නිර්මාණයක සෘජු අනුකරණයක් බව පැහැදිලිව පෙනේ.