

කාර්ය පත්‍රිකාව

- 1 පංතිය 6 විෂය- තොරතුරු තාක්ෂණය අදාල සතිය- 11
- 2 පාඩම හෝ ඒකකය- යෙදවුම් මෘදුකාංග භාවිතය සඳහා මූසිකය හා යතුරුපුවරුව භාවිතය 4.2.2 යතුරු පුවරුව
- 3 නියමිත පාඩමෙන් ලබාගතයුතු ඉගෙනුම් ඵල-
 - a. යතුරු පුවරුව ආදාන උපක්‍රමයක් බව හඳුනා ගනියි.
 - b. යතුරු පුවරු වර්ග කිහිපයක් ඇති බව අවබෝධ කර ගනියි.
 - c. යතුරු පුවරුවේ ඇති යතුරු වර්ග 5 ක් හා ඒවායේ කාර්යයන් හඳුනා ගනියි.
 - d. යතුරු පුවරුව නිවැරදිව භාවිතා කරන අයුරු හඳුනාගනියි.
- 4 ශිෂ්‍යයා කල යුතු කාර්යයන්
 - a. පාඩම හොඳින් කියවා අවබෝධ කර ගැනීම.
 - b. යතුරු පුවරුව දෙස බලා එහි ඇති යතුරු හඳුනාගැනීම.
 - c. පාඩමේ සඳහන්ව ඇති ආකාරයට විශේෂ යතුරු සහ යතුරු සංයෝජන ප්‍රායෝගිකව භාවිතා කර බැලීම.
 - d. වැඩිහිටියෙකුගේ උපදෙස් ලබාගැනීම.
 - e. Typing Software එකක් භාවිතා කර උපදෙස් අනුව නිවැරදිව යතුරු පුවරුව භාවිතා කිරීම.
 - f. වැඩ පොතේ 4.3 ක්‍රියාකාරකම කිරීම.
- 5 ඉහත ක්‍රියාකාරකම් සඳහා භාවිතා කර ගත හැකි ඉගෙනුම් ආධාරක

<https://www.youtube.com/watch?v=7-E7ZxioBpU>

<https://www.typingclub.com/sportal/program-3.game>

ක්‍රියාකාරකම -

පහත දී ඇති යතුරු වලින් සිදුවන කාර්යය සොයා හිස්තැන් පුරවන්න.

- a. Space bar
- b. Tab
- c. Enter
- d. Arrow key
- e. Backspace

- I) අකුරු සහ වචන අතර ඉඩ තැබීම.
- II) කාර්යයට වම්පස ඇති අකුරක් හෝ සලකුණක් මැකීම.
- III) අලුත් ජේලියකට ගමන් කිරීමට .
- IV) වචන අතර විශාල හිස්තැනක් තැබීමට.
- V) කර්සරය සිව් දෙසටම ගෙනයාම.