

1. පංතිය - 6 ශ්‍රේණිය

විෂයය - තොරතුරු තාක්ෂණය

අදාළ සතිය

2. පාඩම හෝ ඒකකය- යෙදුම් මෘදුකාංග භාවිතය සඳහා මූෂිකය හා යතුරුපුවරුව යොදා ගැනීම.

3. ඉගෙනුම් ඵල

- සිසුවා විසින් යෙදුම් මෘදුකාංග ඉදිරිපත් කරයි.
- එක් එක් මෘදුකාංගයේ කාර්යයන් ලැයිස්තු ගත කරයි.
- මූෂිකය සහ යතුරුපුවරුව භාවිතයෙන් යෙදුම් මෘදුකාංග අත්හදා බලයි.
- කාර්යයන් සඳහා අදාළ යෙදුම් මෘදුකාංගය තෝරා ගනියි.
- සුදුසු මෘදුකාංග භාවිතයෙන් නිමැවුම් ගොඩ නගයි.

4. ශිෂ්‍යයා කළ යුතු කාර්යයන්

- මූෂිකය සහ යතුරුපුවරුව හොඳින් භාවිතය හුරුවීම සඳහා පහත ක්‍රියාකාරකම් වල නිරත වන්න.
- යෙදුම් මෘදුකාංග පිළිබඳව හොඳින් කියවා තේරුම් ගන්න.
- යෙදුම් මෘදුකාංග යොදා සකස් කළ නිර්මාණ අධ්‍යයනය කරන්න.
- අත්යුරු ක්‍රමය (අතින් සකස් කරන ලද) සහ මෘදුකාංග භාවිතයේ වාසි සහ අවාසි ලැයිස්තු ගත කරන්න.
- පෙළපොතෙහි ඇති එක් එක් මෘදුකාංගයේ භාවිතය සහ වාසි ලැයිස්තු ගත කරන්න.
- නිවසේදී මෘදුකාංග භාවිතයෙන් වැඩ පහසු කරගත් අවස්ථා පිළිබඳව සොයා බලන්න.
- e-න්‍යූපියස, e- තක්සලාව, ගුරු ගෙදර, DP Education හෝ පාසලේ වෙබ් අඩවි හෝ මුද්‍රිත පොත්පත් ආදී ඉගෙනුම් ආධාරක මගින් පාඩමට අදාළ ඉගැන්වීම් , පාඩම් ලබාගෙන ඉගෙනගන්න.
- යෙදුම් මෘදුකාංගයක් භාවිතයෙන් පහත ක්‍රියාකාරකම් වල නිරත වෙන්න.
 1. ලිපියක් යතුරුලියනය කිරීම
 2. සිංදුවක් ඇසීම.
 3. චිත්‍රයක් ඇඳීම
 4. කෙටි හඩ පටයක් හෝ වීඩියෝ පටයක් සකස් කිරීම.

5. ඉහත ක්‍රියාකාරකම් සඳහා උපකාර කරගත හැකි පොත්පත් , Website, LMS පාඩම් හා ඉගෙනුම් ආධාරක

e- තක්සලාව

<https://www.e-thaksalawa.moe.gov.lk/moodle/course/view.php?id=1323&lang=si>

e-න්‍යූපියස

<https://www.enenapiyasa.lk/>

වෙනත්

- 1 Microsoft Word -
- 2 Microsoft Paint

<https://www.youtube.com/watch?v=BqnmSmINNtc>

<https://www.youtube.com/watch?v=EnczTYrIAhM>

ක්‍රියාකාරකම

පහත ක්‍රියාකාරකම් සඳහා භාවිතා කළ හැකි මෘදුකාංග සොයා යා කරන්න.

1) ලිපියක් යතුරුලියනය කිරීම.



2) ශ්‍රව්‍ය පටයක් සංස්කරණය කිරීම.



3) දෘශ්‍ය පටයක් සංස්කරණය කිරීම.



4) චිත්‍රයක් ඇඳීම

