

YGC Junior 2026 – வழிகாட்டிக் கையேடு

Yarl Geek Challenge (YGC) Junior, வடமாகாணக் கல்வித் திணைக்களத்துடன் இணைந்து, Yarl IT Hub அமைப்பினால் வடமாகாண பாடசாலை மாணவர்களுக்காக நடாத்தப்படும் தொழில்நுட்பம் மற்றும் புத்தாக்கப் போட்டி.

1. அறிமுகம்

Yarl Geek Challenge (YGC) Junior என்பது இலங்கையின் நீண்டகாலமாகத் தடையின்றி நடைபெற்று வரும் பாடசாலை மட்டத் தொழில்நுட்பப் போட்டியாகும். 15 ஆண்டுகால வரலாற்றைக் கொண்ட இப்போட்டி, வடமாகாண மாணவர்களின் தேடல் ஆர்வத்தைத் தூண்டுவதற்காக ஆரம்பிக்கப்பட்டு, இன்று ஆயிரக்கணக்கான இளம் வெற்றியாளர்களின் வாழ்வை மாற்றியமைத்த ஒரு தளமாக வளர்ந்து நிற்கிறது.

கடந்த காலங்களில்:

- YGC Junior போட்டியில் பங்குபற்றிய மாணவர்களால் பல வெற்றிகரமான நிறுவனங்கள் உருவாக்கப்பட்டுள்ளன.
- முன்னாள் போட்டியாளர்கள் இன்று சிறந்த தொழில்முனைவோர்களாகவும், ஆய்வாளர்களாகவும், தொழிற்சாலைத் தலைவர்களாகவும் திகழ்கின்றனர்.
- மாணவர்களின் தன்னம்பிக்கை, பிரச்சினைகளைத் தீர்க்கும் திறன் மற்றும் ஆக்கபூர்வமான சிந்தனையை வளர்ப்பதில் இது முக்கிய பங்கு வகிக்கிறது.

2. முக்கிய அறிவித்தல் – மாற்றியமைக்கப்பட்ட போட்டி அமைப்பு (2026)

2026-ஆம் ஆண்டுக்கான YGC Junior போட்டி முறைகள் முழுமையாக மாற்றியமைக்கப்பட்டுள்ளன. எனவே மாணவர்கள், ஆசிரியர்கள் மற்றும் பெற்றோர்கள் பின்வரும் புதிய விதிமுறைகளைக் கவனமாக வாசிக்குமாறு கேட்டுக்கொள்ளப்படுகிறார்கள்:

- போட்டிப் பிரிவுகள் (Categories) மீள்வடிவமைப்பு செய்யப்பட்டுள்ளன.
- மதிப்பீட்டு முறைகள் செம்மைப்படுத்தப்பட்டுள்ளன.
- பங்குபற்றும் விதிகள் தெளிவுபடுத்தப்பட்டுள்ளன.

3. தகுதிகளும் குழு விபரங்களும்

தகுதிகள்:

- 2026 ஜனவரி 1 ஆம் திகதியன்று 19 வயதுக்கு மேற்படாத பாடசாலை மாணவர்கள் அனைவரும் பங்குபற்றலாம்.
- வடமாகாணத்தில் உள்ள அங்கீகரிக்கப்பட்ட பாடசாலைகளில் கற்கும் மாணவராக இருத்தல் வேண்டும்.

குழு விதிகள்:

- மாணவர்கள் தனித்தோ அல்லது அதிகபட்சம் 3 உறுப்பினர்களைக் கொண்ட குழுவாகவோ பங்குபற்றலாம்.
- ஒரு குழுவில் உள்ள அனைத்து மாணவர்களும் ஒரே பாடசாலையைச் சேர்ந்தவர்களாக இருத்தல் வேண்டும்.
- ஒரு மாணவர் ஒரு பிரிவில், ஒரு குழுவில் மாத்திரமே பங்குபற்ற முடியும்.

4. போட்டிப் பிரிவுகள்

பிரிவு 1: டிஜிட்டல் தொழில்நுட்பத் தீர்வு (Competitive)

மாணவர்கள் அன்றாட வாழ்வில் எதிர்கொள்ளும் ஒரு பிரச்சினையை இனங்கண்டு, அதற்கு டிஜிட்டல் தொழில்நுட்பத்தைப் பயன்படுத்தித் தீர்வை முன்வைக்க வேண்டும்.

- உதாரணங்கள்: மென்பொருட்கள் (Software), கைபேசி செயலிகள் (Mobile Apps), செயற்கை நுண்ணறிவு (AI) திட்டங்கள், இணையதளங்கள் (Web Apps), ரோபோட்டிக்ஸ் (Robotics).
- முக்கிய தேவை: தீர்வின் அடிப்படை அல்லது மையப்பகுதி டிஜிட்டல் தொழில்நுட்பமாக இருத்தல் வேண்டும்.

பிரிவு 2: டிஜிட்டல் அல்லாத தொழில்நுட்பத் தீர்வு (Competitive)

இயந்திரவியல் அல்லது விஞ்ஞான ரீதியான தீர்வுகளை முன்வைக்கலாம். இங்கு டிஜிட்டல் கருவிகளைத் துணைக்கு பயன்படுத்தலாமே தவிர, தீர்வின் மையப்பகுதி டிஜிட்டல் சார்ந்ததாக இருக்கக்கூடாது.

- உதாரணங்கள்: இயந்திரவியல் கண்டுபிடிப்புகள், பௌதீக மாதிரிகள், டிஜிட்டல் தொழில்நுட்பம் சாராத பொறியியல் தீர்வுகள்.
- முக்கிய தேவை: டிஜிட்டல் கூறுகள் (Digital components) இத்தீர்வின் மையமாக இருக்கக்கூடாது; எனினும், ஒட்டுமொத்தச் செயற்பாட்டிற்குத் துணையாக அவை அமையலாம்.

பிரிவு 3: கலை மற்றும் கைவினைத்திறன் வெளிப்பாட்டிற்கான தளம் (Showcase – Non-Competitive)

இது ஒரு போட்டிப் பிரிவு அல்ல. மாணவர்களின் ஆக்கத்திறன் மற்றும் கைவினைத் திறன்களைக் காட்சிப்படுத்துவதற்கான ஒரு வாய்ப்பாகும்.

- உள்ளடக்கம்:
 - கைவினைப் பொருட்கள் (Crafts)
 - கலைப்படைப்புகள் (Artistic creations)
 - வடிவமைப்பு வேலைப்பாடுகள் (Design works)
 - ஆக்கபூர்வமான கலைப்பொருட்கள் (Creative artefacts)
- தெரிவு முறை:
 - ஒரு வலயத்திலிருந்து அதிகபட்சம் 10 மாணவர்கள் வீதம் தெரிவு செய்யப்பட்டு மாவட்ட மட்டத்தில் காட்சிப்படுத்த அனுமதிக்கப்படுவர்.

5. மதிப்பீட்டு அளவுகோல்கள் (Competitive Categories)

செயற்றிட்டங்கள் பின்வரும் காரணிகளின் அடிப்படையில் மதிப்பீடு செய்யப்படும்:

1. பயன்பாடு (Applicability): இனங்காணப்பட்ட பிரச்சினைக்குத் தீர்வு பொருத்தமானதா?
2. புத்தாக்கம் (Innovation): புதிய அணுகுமுறை கையாளப்பட்டுள்ளதா?
3. அசல் தன்மை (Originality): மாணவர்களின் சொந்தத் தயாரிப்பா?
4. முழுமை (Completeness): செயற்றிட்டம் முழுமையாகச் செயற்படுகிறதா?
5. பயன்பாட்டுத்திறன் (Usability): இதனை நடைமுறையில் பயன்படுத்த முடியுமா?

6. மாகாண மட்ட விசேட விருதுகள்

பிரிவு ரீதியான விருதுகளுக்கு மேலதிகமாக, மாகாண மட்டத்தில் பின்வரும் விசேட விருதுகள் வழங்கப்படும்:

- சிறந்த சமூக தாக்கத்திற்கான தீர்வு (Best Social Impact Solution)
- சிறந்த விஞ்ஞானப் பிரயோகம் (Best Application of Science)

7. போட்டியின் கட்டங்கள்

1. வலய மட்டம் (Zonal Level): ஆரம்பகட்ட மதிப்பீடுகள்.
2. மாவட்ட மட்டம் (District Level): யாழ்ப்பாணம், கிளிநொச்சி, மன்னார், முல்லைத்தீவு, வவுனியா ஆகிய மாவட்டங்களில் நடைபெறும்.
3. மாகாண மட்டம் (Provincial Level): இறுதிப்போட்டி மற்றும் YGC புத்தாக்கத் திருவிழா (Innovation Festival) கண்காட்சி.

முன்னேற்றப் படிநிலைகள் (Progression):

- வலய மட்டத்திலிருந்து தெரிவாகும் சிறந்த அணிகள் → மாவட்ட மட்டத்திற்குத் தகுதிபெறும்.
- மாவட்ட மட்டத்திலிருந்து தெரிவாகும் சிறந்த அணிகள் → மாகாண மட்டத்திற்குத் தகுதிபெறும்.
- மாகாண மட்டத்திலிருந்து தெரிவாகும் சிறந்த அணிகள் → YGC புத்தாக்கத் திருவிழாவில் (Innovation Festival) தமது படைப்புகளைக் காட்சிப்படுத்தும் வாய்ப்பினைப் பெறும்.

8. போட்டி நடைபெறும் முறை (Process Flow)

- A. விண்ணப்பித்தல்: இணையத்தளம் ஊடாக விண்ணப்பங்களை சமர்ப்பிக்க வேண்டும்.
- B. பயிற்சிப் பட்டறைகள்: வலய ரீதியாகப் பயிற்சிப் பட்டறைகள் நடாத்தப்படும்.
- C. அபிவிருத்தி செய்தல்: மாணவர்கள் தமது எண்ணக்கருவைச் செயற்றிட்டமாக மாற்றும் காலம்.

- D. வலய மட்ட மதிப்பீடு: வலய மட்ட மதிப்பீட்டில் 4 நிமிட விளக்கக்காட்சியும் 2 நிமிட கேள்வி-பதில் நேரமும் வழங்கப்படும்.
- E. மாவட்ட மட்ட மதிப்பீடு: வலய மட்ட மதிப்பீடுகளில் தெரிவுசெய்யப்பட்ட அணிகள் மாவட்ட மட்ட மதிப்பீட்டில் பங்குபற்றும். 4 நிமிட விளக்கக்காட்சியும் 2 நிமிட கேள்வி-பதில் நேரமும் வழங்கப்படும்.
- F. வழிப்படுத்தல் (Mentoring): இறுதிப்போட்டிக்குத் தெரிவாகும் அணிகளுக்குத் துறைசார் வல்லுநர்களின் வழிகாட்டல் வழங்கப்படும்.
- G. மாகாண மட்ட மதிப்பீடுகள் (Provincial Evaluations)
- இறுதி மதிப்பீடு
 - YGC புத்தாக்கத் திருவிழாவில் (YGC Innovation Festival) காட்சிப்படுத்துவதற்கான சிறந்த படைப்புகள் தேர்ந்தெடுக்கப்படும்.
 - பல்வேறு பிரிவுகளையும் உள்ளடக்கிய விசேட விருதுகள் (Cross-cutting awards) இக்கட்டத்தில் அறிவிக்கப்படும்.

9. விண்ணப்ப விபரங்கள்

- விண்ணப்ப இணையத்தளம் (Submission Portal): <https://app.yarlithub.org/competitions/>
- விண்ணப்பிப்பதற்கான இறுதித் திகதி: 2026 மே மாதம் 31 ஆம் திகதி

10. மாவட்ட ஒருங்கிணைப்பு மற்றும் தொடர்பு விபரங்கள் (District Coordination & Contact Details)

மாவட்டம் (District)	ஒருங்கிணைப்பாளர் பெயர் (Coordinator Name)	தொலைபேசி இலக்கம் (Phone Number)
யாழ்ப்பாணம்	அர்ச்சனா	077 074 0146
கிளிநொச்சி	மதுஷா	077 074 0108
மன்னார்	நிரோஷா	077 354 3089
முல்லைத்தீவு	பொதுவான இலக்கம்	076 767 3158
வவுனியா	டிலக்சனி	077 074 0199

11. விதிமுறைகளும் நிபந்தனைகளும்

- ஒரு மாணவர் ஒரு பிரிவில் மற்றும் ஒரு குழுவில் மாத்திரமே பங்குபற்ற முடியும்.
- குழு உறுப்பினர்கள் அனைவரும் ஒரே பாடசாலையைச் சேர்ந்தவர்களாக இருத்தல் வேண்டும்.
- படைப்புகள் அனைத்தும் மாணவர்களின் சொந்த ஆக்கமாக இருத்தல் வேண்டும். போலி படைப்புகள் தகுதிநீக்கம் செய்யப்படும்.
- நடுவர்களின் தீர்மானமே இறுதியானது.
- மாணவர்கள் போட்டியில் பங்குபற்ற பாடசாலை மற்றும் பெற்றோரின் எழுத்துமூல அனுமதியைப் பெற்றிருத்தல் வேண்டும்.
- ஏற்பாட்டாளர்கள் பின்வரும் உரிமங்களைக் கொண்டுள்ளனர்:
 - தேவை ஏற்படின், கால அட்டவணையை (Timelines) மாற்றியமைத்தல்.
 - வழிகாட்டுதல்களை மீறும் சமர்ப்பிப்புகளை, பொருத்தமான போட்டிப் பிரிவுகளுக்கு (Categories) மாற்றியமைத்தல்.
- புகைப்படங்கள், வீடியோக்கள் மற்றும் செயற்றிட்ட விபரங்களை விளம்பர மற்றும் கல்வித் தேவைகளுக்கு பயன்படுத்த ஒழுங்கமைப்பாளர்களுக்கு அனுமதி உண்டு.

12. முடிவுரை

YGC Junior என்பது வெறும் போட்டி மட்டுமல்ல; இது உங்களின் தேடல், தன்னம்பிக்கை மற்றும் மாற்றத்திற்கான ஒரு பயணம். துணிந்து சிந்திப்போம், பயனுள்ளவற்றை உருவாக்குவோம். நாளைய புத்தாக்குனர்களாகவும் தலைவர்களாகவும் மாற இதுவே உங்களின் முதல் படி.