



ම තරගකාරීන්වයට ලැදි සිසුනට ගණිත ක්‍රිඩා වඩාත් සින් ගැනීණ. එකතු කිරීමට මල් ගණන් කර පූජාකිරීම, නාම ලේඛනවල දෙනීකව සිසුන්ගේ පැමිණීමේ එකතුව සැකකිම, පැවරුම් පත්‍රිකා සහ කාර්ය පත්‍රිකා අංශීත ව වැඩ පැවරීම, පරිසරයට විනාඩියක් වැඩසටහන, සාරධරුම සංවර්ධන ගණිත ක්‍රියාකාරකම්, ගණිත ක්‍රිඩා (ගවේෂණයිලි ගණිත ක්‍රිඩා, තරගකාරී ගණිත ක්‍රිඩා, කණ්ඩායම් ගණිත ක්‍රිඩා) නිරමාණික සෙල්ලම් හා විනෝද්ධනක ගණිත ක්‍රියාකාරකම්, ප්‍රක්ෂේපණ පුවරු හාවිතයෙන් ගැටලු විසඳීම (කළ ලැඳ්ල හාවිතයෙන් ගැටලු විසඳීම, සුදු පුවරු හාවිතයෙන් ගැටලු විසඳීම) සහයෝගී ව ගණිත ගැටලු විසඳීම, දිජ්‍යා නිරමාණ සඳහා අවස්ථාව ලබාදීම වැනි ක්‍රියාකාරකම් කළ හැකි විය. දත්ත විශ්ලේෂණයේදී අනාවරණය කරගත් සිසු පැමිණීම සහ නොපැමිණීම, අත්‍යවශ්‍ය ඉගෙනුම් නිපුණතා ප්‍රමාණය විශ්ලේෂණය, ගණිත තක්සේරු කිරීම, එක සේෂ්‍යීයේ සිට පහ ජ්‍යෙෂ්ඨ දක්වා ප්‍රාථමික ජ්‍යෙෂ්ඨවල සාධනය නොවූ නිරණයක මූලික තක්සේරු අවස්ථා, ප්‍රතිකාරාත්මක ප්‍රවේශයන්හි දිජ්‍යා සාධනයේ වෙනස්වීම අනාවරණ පරීක්ෂණ ප්‍රතිථිල වැනි දත්ත විශ්ලේෂණයට හාජනය විය. දත්ත විශ්ලේෂණය ඇසුරීන් නිගමන කිහිපයක් ගොඩනගා ඇත. අධ්‍යාපනයේ තාරකිකමය හා බුද්ධීමය වටිනාකම භදුනාගෙන ගම්බද දෙම්විපියන් දුරුවන්ගේ ඉගෙනුම් සංස්කෘතියට එතරම් තැනක් නොදීම, ගරුහවතුන් මැදිහත්වීමේ ක්‍රියාවලින් සැලසුම් කිරීමේ අපහසුතාවයන්ගෙන් යුත්ත වීම, සිසුන් සිටින තැන්වලින් ඉහළට ගැනීමට අත් උදුව නොවීම වැන හේතු නිසා දිජ්‍යා ආකල්ප වෙනස් නොවීම වැනි කරුණු පරියේෂණ ගැටලුව හේතු වූ බව නිගමනය කළ හැකි විය. මේ නිසා දිජ්‍යා ආකල්ප, හාජාත්මක දැනුම, අභිප්‍රේරණ ලබාදීම, සිසු ලැදියාවන් අනුව වැඩ සැලසුම් කිරීම කළ යුතු ආකාරය යෝජනා කළ හැකි විය.

