



Министерство образования и науки Самарской области
Государственное бюджетное специальное
(коррекционное) образовательное учреждение для обучающихся,
воспитанников с ограниченными возможностями здоровья
специальная (коррекционная) общеобразовательная
школа-интернат № 5 городского округа Тольятти

ул. Лесная, д. 13, г. Тольятти, обл. Самарская, 445010.
тел. 22-58-85, 22-54-92, 22-58-70, тел/факс 22-93-71 E-mail: school5i@edu.tgl.ru
ИНН 6323022690; КПП 632401001; ОГРН 1036301039290

Доклад на тему:
«Поиск способ повышения мотивации
к обучению математике»

Учитель математики
Панцевич Т.Б.

Январь 2016г.

Поиск способ повышения мотивации к обучению математике

**Предмет математики настолько серьезен,
что нужно не упускать случая
делать его немного занимательным.**

Б. Паскаль

Важнейшую роль в воспитании и обучении детей играют ощущение успеха. Отношение школьников к учебе зависит от мотивации. Мотив (от французского) – побудительная сила, (от латинского) – приводить в движение, толкать. Мотивация – совокупность мотивов, побуждающих человека к основной деятельности, процесс действия мотива. Мотивировать учащихся – значит затронуть их важнейшие интересы и дать им шанс реализоваться в процессе деятельности. Пути повышения эффективности обучения ищут во всем мире.

Для того чтобы учащийся включился в работу, нужно, чтобы задачи, которые ставятся перед ним в ходе учебной деятельности, были понятны, приняты им и приобрели значимость. В настоящее время у учащихся наблюдается слабая мотивация к учебе. С каждым классом мотивация падает. Причин множество. Снижение мотивации определяется перегруженностью программ, оторванностью изучения материала от жизни, от потребностей учащихся. Ответственность учеников за учебу, достижения в ней – мечта каждого учителя.

Возникновение интереса к математике у учащихся зависит в большей степени от методики ее преподавания, от того, как построен урок и какие материалы учитель включил в данный урок. Это могут быть занимательные задачи, дидактические игры или просто познавательные материалы, связанные с другими школьными предметами.

Воспитание интереса учащихся к математике, развитие их математических способностей невозможно без использования в учебном процессе задач на сообразительность, задач-шуток, математических ребусов, то

есть интерес к математике поддерживается занимательностью самих задач, вопросов, заданий. Среди них встречаются задачи легкие, трудные, очень трудные и даже такие, решение которых найдено спустя многие годы. Задачи такого характера воспринимаются учениками гораздо лучше, чем стандартные, и предлагаются учащимся либо в качестве разминки в начале урока, либо для разрядки, смены вида работы в течение урока, а иногда, и для дополнительного решения дома. Темы задач могут быть самыми разнообразными. Это задачи – головоломки, задачи на сообразительность и смекалку, а также задачи ответ на которые можно получить путем рассуждений, на основе логики, почти без вычислений. Решая такие задачи на уроке, учащиеся учатся рассуждать. А это помогает в учебе.

Дидактическая игра – это средство обучения и воспитания. Каждая дидактическая игра имеет правила, которые определяют порядок действий и поведения учащихся в процессе игры. Поэтому правила дидактических игр должны разрабатываться с учетом цели урока и индивидуальных возможностей учащихся. В основном игры на уроках чаще применяются при проверке знаний и вырабатывают положительное отношение к учебе.

Познавательный интерес – это один из важнейших для нас мотивов учения школьников. Его действие очень сильно. Под влиянием познавательного интереса учебная работа даже слабых учащихся протекает более продуктивно. Школьный курс математики содержит обширный материал. Для создания интересного урока есть возможность осуществить межпредметные связи между математикой и другими школьными предметами, что позволяет познакомить школьников с элементами математической исследовательской деятельности и применить компьютер в качестве рабочего инструмента.

Такое преподавание подводит к осознанию того, что у обыденных, повторяющихся явлений окружающего мира множество удивительных сторон, о которых ученик сможет узнать на уроке.

Для успешного достижения поставленных целей надо совершенствовать формы организации учебной деятельности обучающихся с применением ПК. Формы и место использования компьютеров на уроке, конечно, зависит от

содержания этого урока, цели, которые ставит учитель. Обучение с использованием компьютерной техники позволяют не только насытить урок большим количеством готовых наглядных материалов, но и развивать интеллектуальные, творческие способности учащихся. Обязательным этапом любого урока является актуализация ранее изученного.

Основная задача учителя состоит не только в том, чтобы дать учащимся глубокие знания, но в том, чтобы научить их самостоятельно решать возникающие вокруг него проблемы и, главное, чтобы учение стало для ребят увлекательным, радостным и интересным делом.

Заслуга математики состоит в том, что она является действенным инструментом к самопознанию человеческого разума. Современный урок математики должен стать результатом творчества не только учителя, но и учащихся.

Приведу примеры конкретных проблемных задач, которые приводят детей к необходимости изучения того или иного факта, тем самым помогают вызвать интерес у учащихся. Если материал добыт учащимися самостоятельно, в ходе какого – либо исследования, то он вдвойне ценен.

При изучении темы «Проценты» открывается широкая возможность для решения задач, взятых из жизни: услуги банка, подоходный налог на заработную плату, скидка на различные виды товара. На уроках математики не обойтись без заданий, носящих поисково-исследовательский характер: «Найди ошибку», «Найди лишнее и аргументируй» и др.

Другие примеры:

- *Ролевая игра:* «Кто быстрее», «Ученик в роли учителя» и др.
- *Задача-шутка:* Коля и Толя закопали свои дневники на глубину на 10 метров. Археологи раскопают дневники с большим количеством двоек. В Колином дневнике они найдут 224 двойки, а в Толином 25% этих двоек. Сколько двоек в Толином дневнике?

- *Межпредметная связь геометрией и географией по теме «Длина окружности»:* Знаете ли вы, ребята, где находится самое большое колесо обозрения в мире? Самое большое колесо обозрения в мире находится в

Сингапуре. Город-государство Сингапур расположено на острове в Юго-Восточной Азии.

Задача: Длина окружности колеса обозрения в Сингапуре – 518,1 метров. Найдите диаметр колеса. Ответ: 165 м.

Таким образом диаметр колеса обозрения в Сингапуре – 165 метров (55 этажный дом). Это колесо обозрения открыто в апреле 2007 г. Поездка на колесе длится 30 минут в полностью стеклянной кабине. Всего колесо вмещает 28 кабин. Каждая кабина вместимостью 28 человек.

• *Познавательный интерес:* **Из истории арифметического квадратного корня.** Еще 4 тысячи лет назад вавилонские ученые умели составлять таблицы квадратов чисел и квадратных корней из чисел. Знак « $\sqrt{\quad}$ » придумал французский математик Мишель Ролль в 17-18 веке.

В конце хотела бы рассказать вам одну притчу.

Однажды странники устраивались на ночлег на усыпанном галькой морском берегу. Вдруг с небес ударил столб света. Странники смекнули, что услышат божественное откровение, и приготовились ждать. Через некоторое время с небес раздался голос. Голос сказал: «Наберите гальки и положите в сумки. Наутро отправляйтесь в путь. Идите весь день. Вечером вы будете радоваться и грустить одновременно». После этого и свет, и голос исчезли. Странники были разочарованы. Они ждали важного откровения, вселенской правды, которая сделала бы их богатыми и знаменитыми, а вместо этого получили задание, смысла которого не понимали. Однако, вспоминая о небесном сиянии, они на всякий случай с ворчанием побросали в сумки несколько мелких камешков. Странники провели в пути весь следующий день. Вечером, укладываясь спать, они заглянули в свои сумки. Вместо гальки в них лежали алмазы. Сначала странников охватила радость: они обладатели алмазов! А через мгновение – грусть: алмазов было так мало!

Мораль: приобретенные в школе знания и компетентности, истинную ценность которых обучающийся оценить не может, в дальнейшем обратятся в «алмазы».