

Вопрос о
мотивации
учения есть
вопрос о
процессе
самого
учения.
П.Я.
Гальперин

**«Формирование
учебной мотивации
младших школьников
средствами
информационных
технологий».**

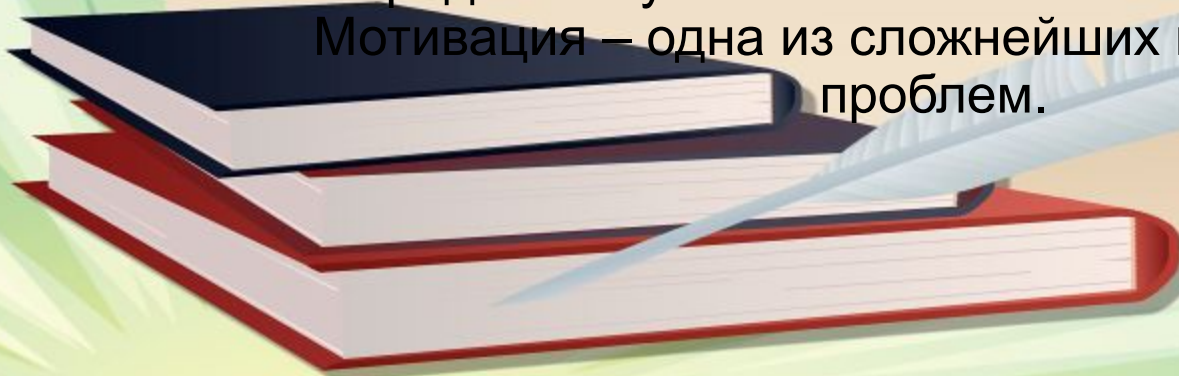
Мотив (от лат)- приводить в движение, толкать; побуждение к деятельности, связанной с удовлетворением потребностей.

Это побуждение к деятельности, связанное с удовлетворением потребности человека.

Мотивация – это процессы, определяющие движение к поставленной цели, факторы (внешние и внутренние), влияющие на активность или пассивность поведения.

Мотивация выполняет несколько функций: побуждает поведение, направляет и организует его, придает ему личностный смысл и значимость.

Мотивация – одна из сложнейших педагогических проблем.





- ❑ Младший школьный возраст благоприятен для того, чтобы заложить основу для умения, желания учиться.
- ❑ От уровня сформированности учебной мотивации зависит объём усилий, которые ученик прилагает в своей учёбе.
- ❑ Важно, чтобы весь процесс обучения вызывал у ребенка интенсивное и внутреннее побуждение к знаниям, напряженному умственному труду.



Виды мотивов

Внутренние или познавательные
направленные на процесс обучения

Внешние или социальные
внешние, связанные с другими людьми

Уровни

широкие познавательные мотивы;
учебно-познавательные мотивы;
мотивы самообразования.

широкие социальные мотивы;
узкие социальные (позиционные) мотивы;
мотивы социального сотрудничества.

В системе учебных мотивов переплетаются внешние и внутренние мотивы.

Внутренние мотивы

- Собственное развитие в процессе учения;
- Действие с другими и для других;
- Познание нового, неизвестного.

ВНЕШНИЕ МОТИВЫ

- Учеба как вынужденное поведение;
- Процесс учебы как привычная функция;
- Учеба ради лидерства и престижа;
- Стремление оказаться в центре внимания.



Мотивы учения младших школьников

Непосредственно-побуждающие

(яркость, новизна, занимательность, желание получить хорошую отметку, заслужить похвалу учителя или родителей, страх перед наказанием)

Учебно - познавательные

(интерес к знаниям, любознательность)

Перспективно-побуждающие

(ответственность, стремление хорошо окончить школу, хорошо работать)

□ Мотивы, заложенные в самой учебной деятельности:

1) Мотивы, связанные с содержанием учения:

ученика побуждает учиться стремление узнать новые факты, овладеть знаниями, способами действий, проникнуться в суть явлений и т. п.

2) Мотивы, связанные с самим процессом учения:

ученика побуждает учиться стремление проявлять интеллектуальную активность, рассуждать, преодолевать препятствия в процессе решения задач, то есть ребенка увлекает сам процесс решения, а не только получаемые результаты.



Использование моделей ИТ в начальных классах

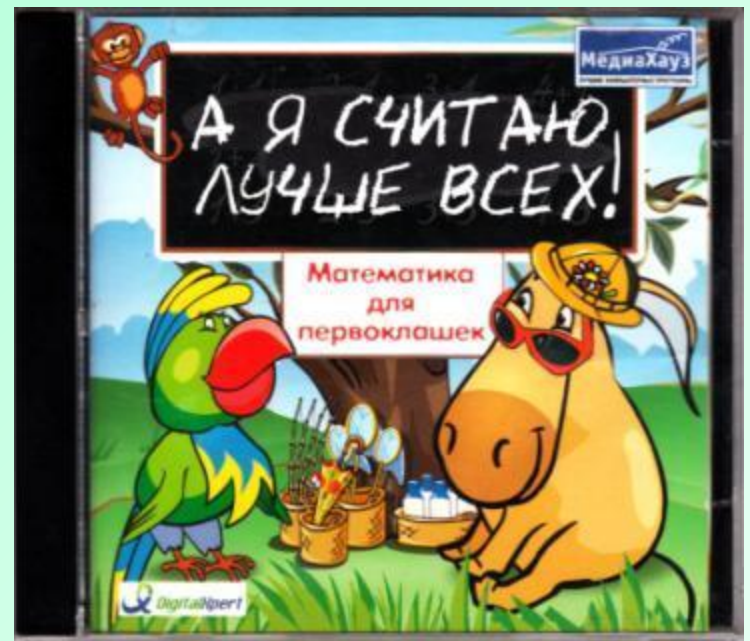
- **медиапрезентации;**
- **готовые обучающие компьютерные программы, электронные сборники-тренажёры;**
- **электронные энциклопедии,**
- **ресурсы сети Интернет.**

Виды компьютерных программ, используемых в начальных классах

- **демонстрационные** - для наглядного представления изучаемого материала;
- **обучающие** — для передачи новых знаний и первичного закрепления по основным предметам;
- **программы-тренажеры** - для отработки умений и навыков учебной деятельности в ходе повторения и закрепления пройденного материала;
- **контролирующие или диагностирующие игры** - для диагностирования или контроля уровня усвоения учебного материала.

Компьютерные программы, электронные сборники-тренажеры, используемые на уроках.





УЛОЖИ!

ЦИФЕРКИ

9 3

8 0 5

ЧИСЛА КЛАВИШИ

Нажми на клавишу и угадай, как называется число!

ВОТ ЭТО ЧИСЛО!

Положи каждую цифру в ее домик.

ЖИВЫЕ ЦИФЕРКИ

Раскрась цифру

ЦИФРЫ-БЛИЗНЕЦЫ

Открой близнецовых пары цифр

СЧИТАЛОЧКА

Щелкни по картинкам и сосчитай количество животных

СОБЕРИ САМ!

СОСЧИТАЙКА

Нажми на кнопки и увидишь результат.

ПОХОЖИ!

Щелкни по предметам одинаковой формы

ПОКАЖИ ДОРОЖКУ!

Щелкни по картинке от 1 до 10 и покажи героя дорожки до цели

ЗАПОМНИ!

1 Расскажи цифрой про места!

ПОМОГИ УБЕЖАТЬ!

Щелкни по числам от 10 до 1 и помоги герою спрятаться.

ВЫБРАЙ-КА!

Выбери из каких фигурок состоит картинка.

ГДЕ СКОЛЬКО?

Сосчитай подпрыжки и покажи рядом с ними нужную цифру

ПАРОЧКИ-СЧИТАЛОЧКИ

Щелкни по картинкам, соедини две картинки с одинаковым количеством животных

РАССТАВЬ ЦИФРЫ!

Расставь цифры в пустые окошки

ЧТО ЭТО?

ДО И ПОСЛЕ

Положи на картонке последнюю или предыдущую цифру

БОЛЬШЕ ? МЕНЬШЕ

Нажми на картинку с большим количеством!

ДОБАВЬ!

Сделай так, чтобы слева и справа было одинаковое количество фигурок.

ВОЛШЕБНЫЙ ЭКРАН

Реша примерчики и увидишь что-то

СОСЧИТАЙ ЗВЕРЮШЕК!

Посчитай предметы!

КУБИКИ

2+3=? Вращай кубик, чтобы увидеть цифру и реши пример.

ПОСЕЛИ ЦИФРЫ!

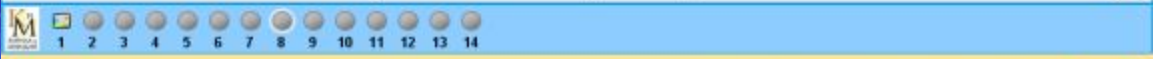
Вставь в пример такие цифры, чтобы получилось число на экране.



Выбор урока

- Математика. 2 класс. Часть 1
 - Урок 1. Образование чисел 20 - 100
 - Урок 2. Порядок следования чисел
 - Урок 3. Сложение и вычитание без перехода через десяток
 - Урок 4. Сложение вида $47 + 3$
 - Урок 5. Вычитание вида $40 - 3$, $40 - 13$**
 - Урок 6. Переход через десяток вида 45 ± 8
 - Урок 7. Переход через десяток вида 45 ± 18
 - Урок 8. Целое части. Подготовка к решению задач
 - Урок 9. Как узнать целое? Часть?
 - Урок 10. Целое и части. Решение задач с помощью схем
 - Урок 11. Целое и части. Решение задач без помощи схем
 - Урок 12. Подготовка к решению уравнений
 - Урок 13. Решение уравнений
 - Урок 14. Задачи в два действия
 - Урок 15. Задачи. 1 или 2 действия?
 - Урок 16. Запись двух действий одним выражением

Математика. 2 класс. Часть 1. Урок 5. Вычитание вида $40 - 3$, $40 - 13$



Дополни схемы, вычитая сначала десятки, потом единицы

$50 - 26 = \square$
 $-20 \quad 30 \quad -6$

$70 - 42 = \square$
 $- \quad 0 \quad -$

$80 - 58 = \square$
 $- \quad 0 \quad -$

$90 - 34 = \square$
 $- \quad 0 \quad -$

1	2	3	4	5	←	→	↺	↻
6	7	8	9	0	*	□	⊗	⊘
+	-	x	÷	∞	<	>	=	

уроком: Начало

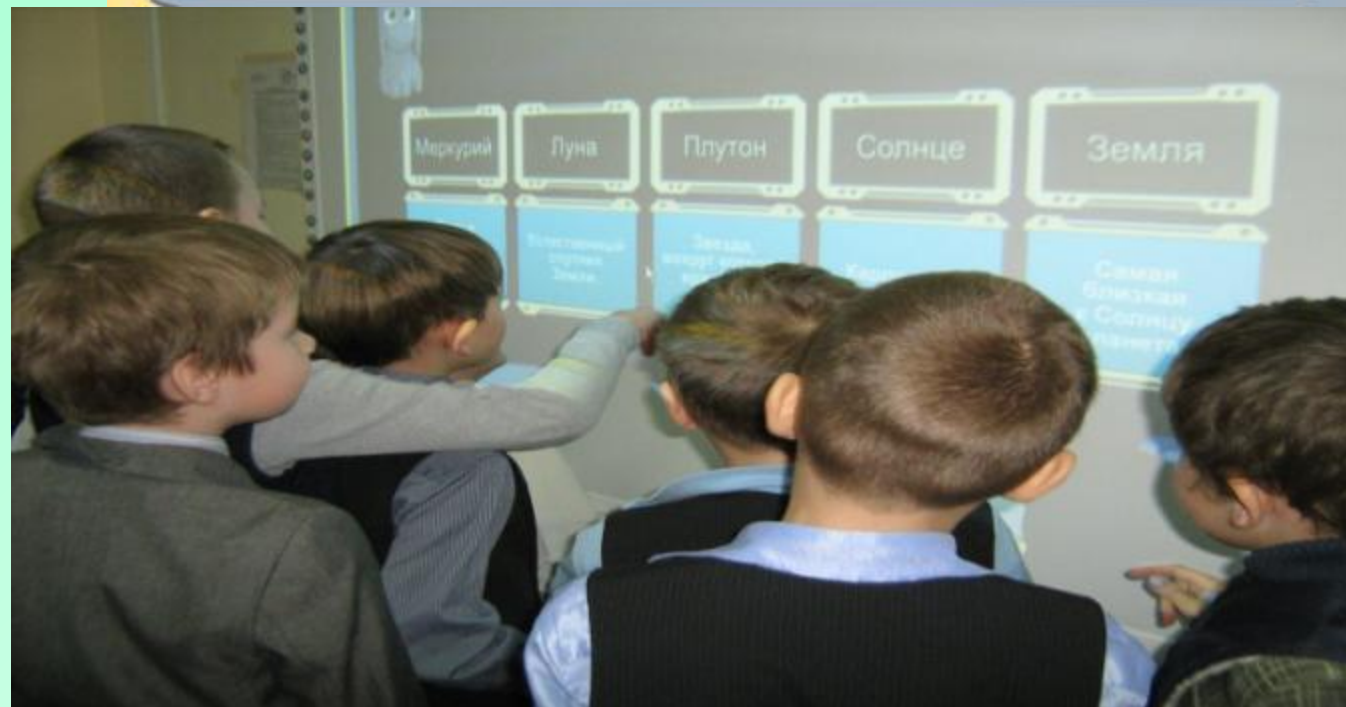
Помести каждую планету на свою орбиту.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Мартс Меркурий Уран Сатурн Земля Венера Нептун Юпитер

?

This is an interactive educational interface for a 2nd-grade science lesson. It features a central diagram of the solar system with the Sun at the center and eight numbered orbits (1-8). A blue alien character is in the top left. Below the orbits is a tray containing icons for Mars, Mercury, Uranus, Saturn, Earth, Venus, Neptune, and Jupiter. A question mark icon is also present. At the bottom right, there are two small blue and orange buttons. The interface is framed with a blue border and a top navigation bar with icons and the lesson title.



Дидактические возможности ИТ

- фрагментарное использование ИТ в зависимости от цели этапа урока;
- осуществление индивидуализации обучения, ориентация на конкретного ученика;
- сочетание индивидуальной работы с работой всего класса;
- сочетание обучения с игрой.



Применение ИКТ на уроках усиливает:

- ✓ положительную мотивацию обучения;
- ✓ Активизирует познавательную деятельность обучающихся

Использование ИТ

- повышает качество знаний,
- продвигает ребёнка в общем развитии, помогает преодолевать трудности,
- вносит радость в жизнь ребёнка, позволяет вести обучение в зоне ближайшего развития,
- создаёт благоприятные условия для лучшего взаимопонимания учителя и учащихся, их сотрудничества в учебном процессе.

Использование ИКТ на уроках в начальной школе позволяет :

организовать одновременно детей, обладающих различными возможностями и способностями;

активизировать познавательную деятельность учащихся;

индивидуально подойти к ученику, применяя разноуровневые задания.

усилить образовательные эффекты;

повысить качество усвоения материала;

осуществить дифференцированный подход к учащимся с разным уровнем готовности к обучению;

проводить уроки на высоком эстетическом уровне (музыка, анимация);

развивать умение учащихся ориентироваться в информационных потоках окружающего мира,

овладевать практическими способами работы с информацией,

перейти от объяснительно-иллюстрированного способа обучения к деятельностному, при котором ребенок становится активным субъектом учебной деятельности.

Причина эффективной школьной мотивации:



на самом деле
ОДНА!!!

ЭТО ИСКРЕННИЙ ИНТЕРЕС

- Он же Любопытство.
- Он же Удовольствие.
- Он же Внутренняя мотивация
(самая честная,
верная,
настоящая!)

