Актуализация познавательной деятельности учащихся на уроках математики

*Обучение – это ремесло, использующее бесконечное количество маленьких трюков.*   
  
*Д. Пойа.*

Успехи в учении и воспитании детей прямо зависят от мотивации, от наличия стимулов к усвоению знаний, формированию умений и навыков к приобретению определённых качеств личности.  Побуждение учащегося к учению является сложной стороной учебного процесса, поскольку оно затрачивает его личные мотивы.Наличие способностей не является гарантией

успехов ребёнка, так как при отсутствии мотивации ребёнок не будет включаться в учебную деятельность. В случае дефицита мотивации имеющие задатки не превращаются в способности, а интеллектуальное и личностное развитие идёт гораздо медленнее, чем могло бы при более благоприятных условиях. Такие условия должны обеспечивать самостоятельное стремление ребёнка к развитию, которое, в конечном счете, становится личной потребностью в новых знаниях, умениях и навыках. В обучении и воспитании детей имеются значительные резервы, но на практике они не полностью используются из за недостаточной мотивации.

Игровые моменты на уроке делают процесс обучения интересным и занимательным, создают у детей доброе, рабочее настроение. Примеры могут быть оформлены в виде индивидуального лото («Действия с натуральными числами», «Действия с десятичными дробями», «Признаки равенства треугольников» и другие). Всевозможные формы кодированных ответов, ребусов привлекают внимание ребят. Для устного счета я также использую такие игры: «Лесенка», «Молчанка», «Удивительная цепочка» (решение уравнений: в каждое уравнение, начиная со второго, вставляется корень предыдущего уравнения). Приемы развивающего обучения: «Математическая дуэль», «Дедукция», «Мозговой штурм», «Найди ошибку» или «Лови ошибку»,

«Математическое домино», «Парадокс» или «Удивляй».

**Игра «Кодирование ответов».**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 7,02>7,20 и | | | | 7,02=7,20 в | 7,02<7,2 д |
| 2 | 0,5>0,4999 р | | | | 0,5=0,4999 ц | 0,5<0,4999 а |
| 3 | 2,94>0,2947о | | | | 2,94=0,2947 я | 2,94<0,2947 е |
| 4 | 6,1=6http://festival.1september.ru/articles/614990/Image1206.gif ж | | | | 6,01=6http://festival.1september.ru/articles/614990/Image1207.gif б | 6,1=6http://festival.1september.ru/articles/614990/Image1207.gif г |
| 5 | 2,3=2http://festival.1september.ru/articles/614990/Image1208.gif л | | | | 2,3=2http://festival.1september.ru/articles/614990/Image1209.gif й | 2,3=2http://festival.1september.ru/articles/614990/Image1210.gif ь |
| Д | Р | О | Б | Ь |

**Индивидуальное лото.**

Две карточки: одна разрезана на части, на ней ответы; другая карточка разделена на такие же части, она содержит примеры. Решив пример, накрывают ответом данную ячейку. В результате получится рисунок.

**«Математическая дуэль»**

Вызывается 2 ученика. Первый задает вопрос, второй должен на него ответить.

**«Дедукция»**

Задание – что общего между перечисленными понятиями?

**«Мозговой штурм»**

Проводится в группах численностью 7-9 учащихся.

Выбирается ведущий, секретарь.

1 этап – Создание банка идей (все идеи хороши, даже самые «дикие»).

2 этап – Анализ идей ( в каждой найти разумное);

3 этап – Обработка и представление результатов (1-2, выдержавшие критику и сомнения, представляются на суд).

**«Найди ошибку» или «Лови ошибку»**

При объяснении, можно допустить ошибку.

**«Парадокс» или «Удивляй».**

**«Математическое домино»**









