

# Как повысить качество знаний на уроках математики?



Выступление Гарифуллиной  
Муслимы Фагимовны,  
учителя математики  
I квалификационной  
категории.

---

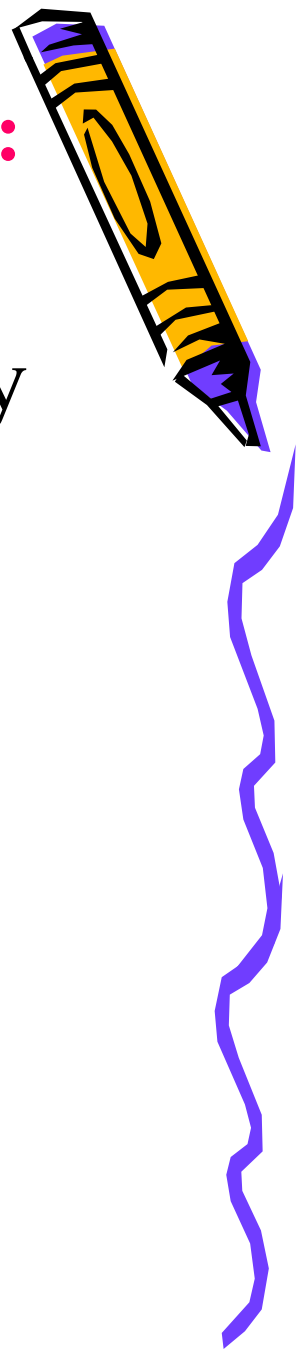
*Предмет математики  
настолько серьёзен,  
что полезно не упускать случаев  
делать его немного  
занимательным.*

*( Б.Паскаль.)*

---

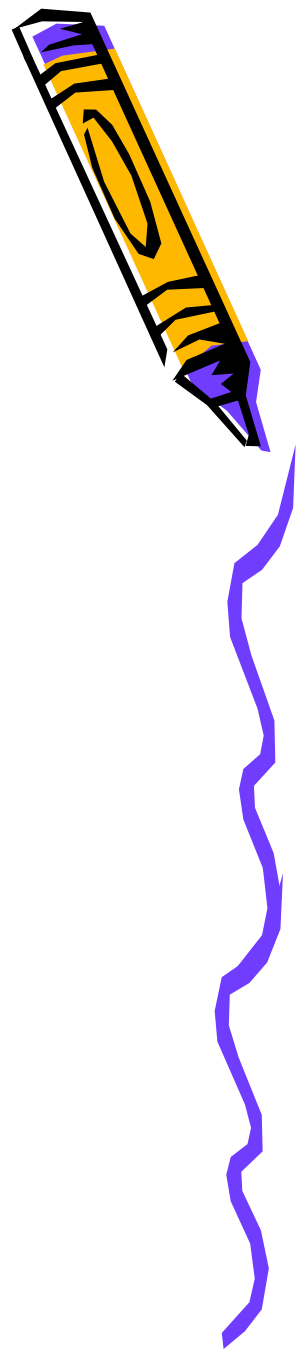
# Главная задача каждого преподавателя:

- дать учащимся определённую сумму знаний как стартовый капитал,
- развить у них интерес к учению,
- научить учиться, научить добывать знания самостоятельно.



# Формы и методы нетрадиционного обучения математики

- “Мозговые атаки”,
- “Аукционы идей”,
- Бипарные уроки,
- Пресс - конференции,
- Уроки -конкурсы, викторины, КВН,
- Деловые игры,
- Олимпиады

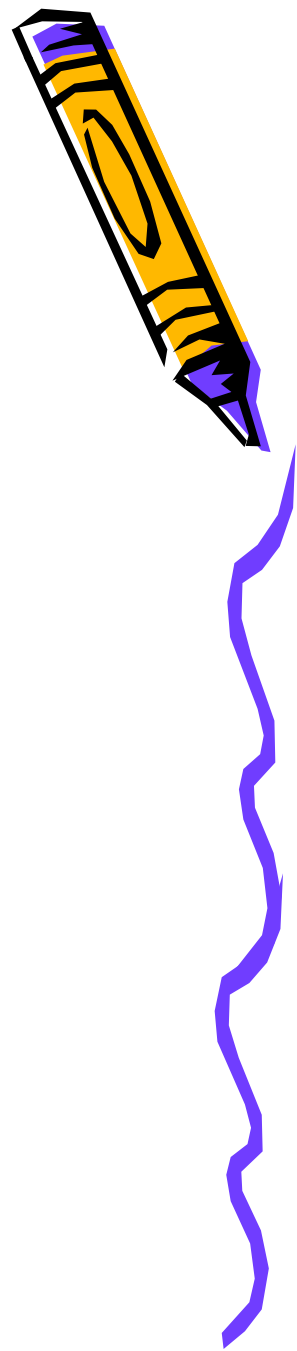


*Задача, конечно, не слишком  
простая:*

*Играя учить и учиться играя.*

*Но если с учёбой сложить  
развлечение,*

*То праздником станет любое  
ученье.*



# Математическое домино

---

**Математическое домино - состоит из 12-30 карточек; каждая карточка разделена чертой на две части - на одной записано задание, на другой - ответ к другому заданию;**

**карточки обратной связи - состоят из пяти-шести планшетов из прозрачной плёнки, соединенные вместе в "книжку", куда вставляются карточки с ответом;**

**у каждого учащегося имеются такие карточки. Вопросы задаются устно, учащиеся находят правильный ответ и показывают его.**

**Таким образом, учителю сразу видно, кто как знает материал.**

# Дидактические игры.

## 1. Эстафета.

Эту игру можно проводить как в начале урока (с целью повторения ранее изученного), так и в конце (на этапе закрепления)

Класс делится на команды. Игроки каждой команды должны поочередно выполнить серию однотипных заданий.

$$(x-2) * 4 = 16$$

$$2x + 1 = 11$$

$$40 : (x-2) = 8$$

$$20 : (x-2) = 5$$

$$12 : x + 1 = 5$$

$$6x + 2 = 20$$

$$3x - 5 = 4$$

$$15 * (2 + x) = 45$$

$$(x-2) * 3 = 18$$

$$30 : x - 5 = 1$$

$$(x-2) : 3 = 18$$

$$12 : x - 2 = 4$$

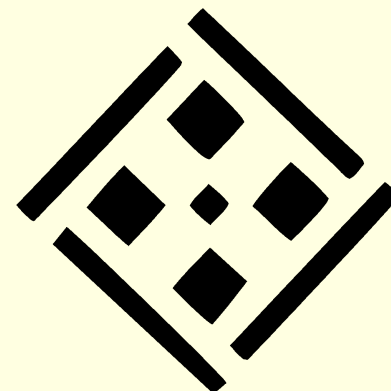
Выигрывает команда, первой справившаяся со всеми заданиями.

## 2. Да – нет.

**Цель игры** – научить детей задавать качественные вопросы и самостоятельно находить критерии классификации различных по природе объектов.

Например, задумывается определенная фигура. Учащиеся, задавая вопросы, должны определить какую фигуру задумали.

- Я задумал название геометрической фигуры
- Это четырехугольник?
- Да
- У него есть параллельные стороны?
- Да
- Это трапеция?
- Нет
- У задуманного четырёхугольника диагонали равны?
- Нет
- Его диагонали перпендикулярны?
- Да
- Значит, задуман ромб.





# Кроссворды, ребусы.

---

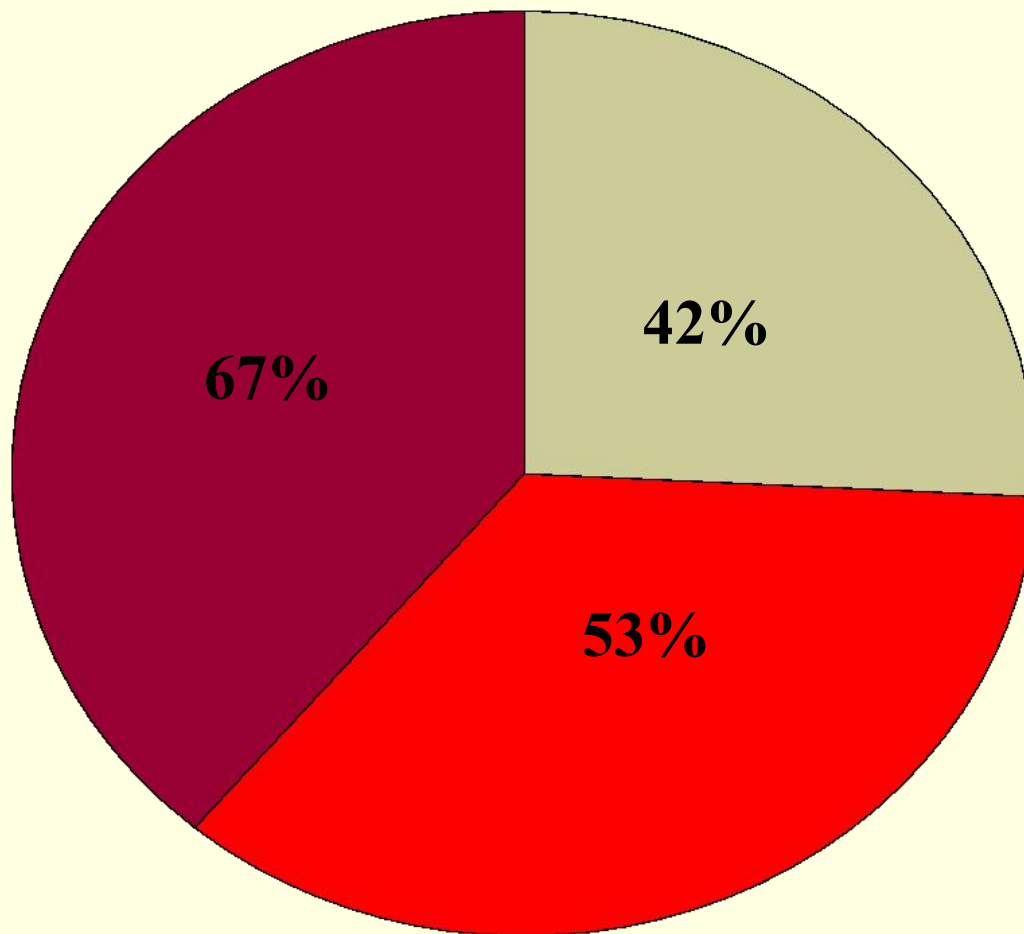
# Внеклассная работа по предмету.

---

1. методы решения логических задач,
2. различные способы решения олимпиадных задач,
3. изготовление раздаточного материала,
4. изготовление демонстрационных моделей,
5. создание презентации по математике,
6. выполнение творческих заданий.

# Показатели качества знаний по математике за 2006-2008 гг.

---



2006 г

2007г

2008г