

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

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

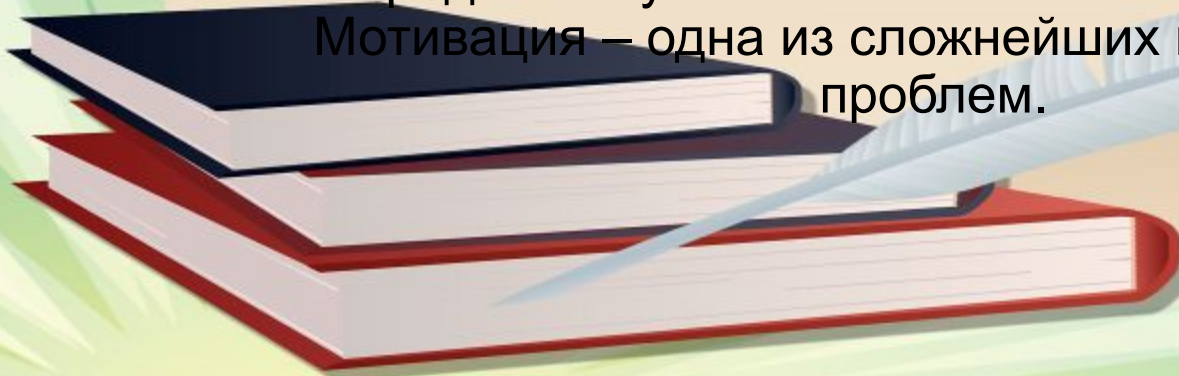
Мотив (от лат )- приводить в движение, толкать; побуждение к деятельности, связанной с удовлетворением потребностей.

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 считай количество животных!

### СОБЕРИ САМ!

### СОСЧИТАЙКА

Нажми на картинку и угадай количество.

### ПОХОЖИ!

Щелкни по предметам одинаковой формы

### ПОКАЖИ ДОРОЖКУ!

Щелкни по картинке от 1 до 10 и покажи героя доброты 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 количество цифру

### ПАРОЧКИ-СЧИТАЛОЧКИ

Щелкни по картинкам, соедини две картинки с одинаковым количеством животных

### РАССТАВЬ ЦИФРЫ!

Расставь цифры в пустых местах

### ЧТО ЭТО?

### ДО И ПОСЛЕ

Положи на картонке следующие или предыдущие числа

### БОЛЬШЕ МЕНЬШЕ

Нажми на картинку и угадай!

### ДОБАВЬ!

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

### ВОЛШЕБНЫЙ ЭКРАН

Реша примерочку и угадай что-то

### СОСЧИТАЙ ЗВЕРЮШЕК!

Посчитай предметы!

### КУБИКИ

2+3=? Прокати кубик, увидишь какое число и реши пример.

### ПОСЕЛИ ЦИФРЫ!

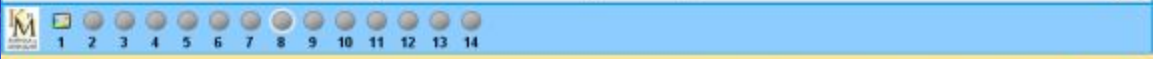
Вставь в пример такие цифры, чтобы получилось число на экране.



### 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  $45 \pm 8$
  - Урок 7. Переход через десяток вида  $45 \pm 18$
  - 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	<input type="text"/>
-20	30	-6

70	-42	<input type="text"/>
-	0	-

80	-58	<input type="text"/>
-	0	-

90	-34	<input type="text"/>
-	0	-

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

уроком: Начало



Помести каждую планету на свою орбиту.

Мас

Меркурий

Уран

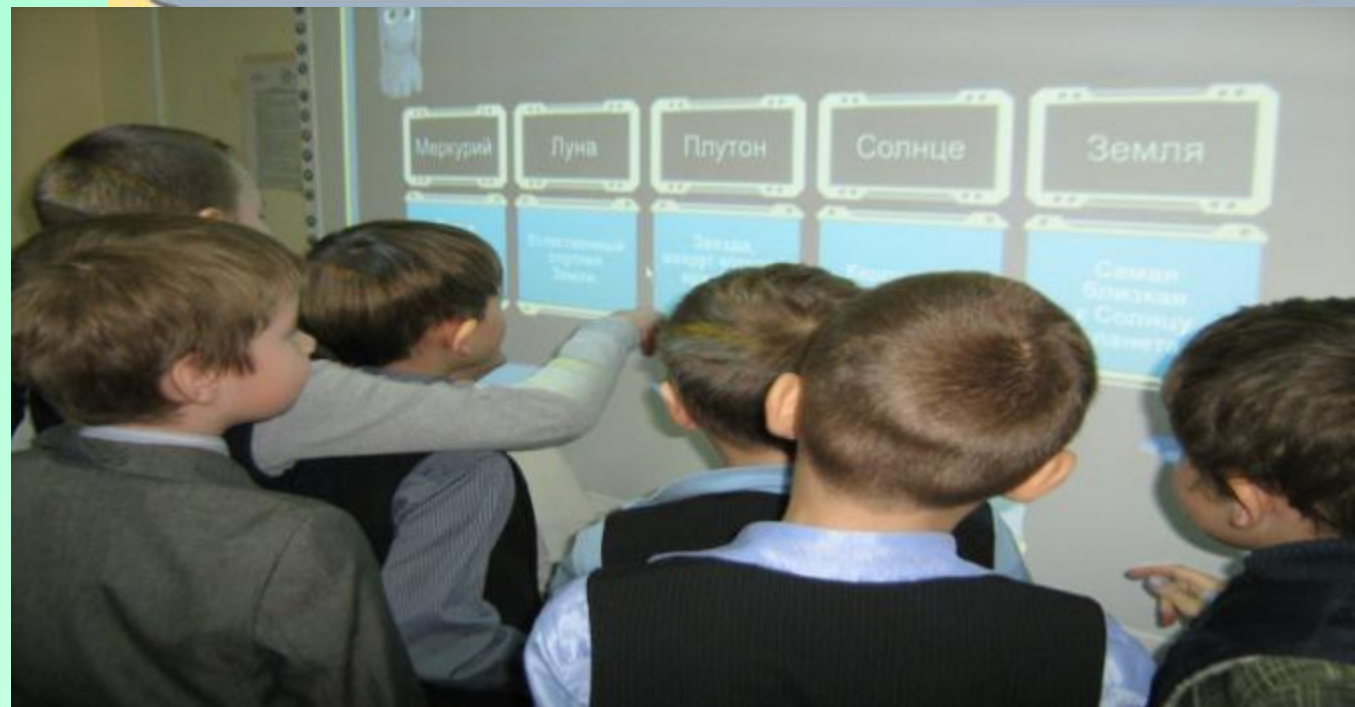
Сатурн

Земля

Венера

Нептун

Юпитер



## 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!)

