**БАИСЕНГИРОВА Молдир Сеиткуловна,**

**Жамбыл атындағы жалпы білім беретін мектебінің бастауыш сынып мұғалімі.**

**Түркістан облысы, Түлкібас ауданы**

**2-СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫНА ҚОСУ ЖӘНЕ АЗАЙТУ АМАЛДАРЫН ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯСЫ АРҚЫЛЫ ОҢАЙ ҮЙРЕТУ**

**Кіріспе**

Бүгінгі таңда Қазақстандағы білім беру жүйесінде оқытудың жаңа әдіс-тәсілдерін қолдану – басты талаптардың бірі. Әлемдік білім кеңістігіне ену үшін оқушының ойлау қабілетін дамытып, танымдық белсенділігін арттыру аса маңызды. Бастауыш мектеп – тұлға қалыптасуының алғашқы баспалдағы. Бұл кезеңде оқушылардың математикаға деген қызығушылығын ояту әрі дұрыс қалыптастыру мұғалімнің кәсіби шеберлігіне тікелей байланысты.

2-сынып математика курсында арифметикалық амалдардың ішінде қосу және азайту ең басты рөл атқарады. Себебі олар кейінгі күрделі тақырыптарға (көбейту, бөлу, теңдеулер, мәтінді есептер) негіз болады. Осы амалдарды меңгерту барысында мұғалім тек қана дәстүрлі түсіндіру әдісіне сүйенбей, заманауи педагогикалық технологияларды тиімді пайдалануы тиіс.

Солардың ішінде ойын технологиясы ерекше орын алады. Ойын – бастауыш жастағы баланың негізгі әрекеті. Оқушы ойын кезінде еркіндікке ие болып, белсенділік танытады, ал мұғалім сол белсенділікті сабақ мақсатына бағыттайды. Демек, қосу мен азайту амалдарын ойын арқылы үйрету – оқушылардың білімін жеңіл, қызықты әрі тиімді меңгеруінің басты кепілі.

**Негізгі бөлім**

**1. Ойын технологиясының педагогикалық негіздері**

Ойын технологиясы – оқыту әдістемесінде баланың жас ерекшелігі мен психологиялық қасиеттерін ескеретін тиімді құрал. Оның басты ерекшелігі – оқушыны мәжбүрлемей, қызықтыра отырып білім беру. Математика сабақтарында қолданылған ойын:

* оқушылардың ойлау қабілетін дамытады;
* білімді бекітеді, қателіктерді азайтады;
* шапшаңдық пен зейінділікті қалыптастырады;
* ұжымдық жұмысқа баулиды;
* пәнге деген оң көзқарасты қалыптастырады.

**2. Қосу және азайту амалдарын меңгертетін ойындар**

**а) «Сиқырлы қорап»**  
Мұғалім қорапқа әртүрлі деңгейдегі мысал жазылған карточкаларды салады. Оқушы қораптан бір карточка таңдап алып, мысалды шығарады. Дұрыс жауап берген бала жұлдызша алады. Бұл ойын әр баланың мүмкіндігін ескеруге, білімін жеке тексеруге ыңғайлы.

**ә) «Сандық эстафета»**  
Сынып екі топқа бөлінеді. Тақтаға мысалдар жазылады: 45+36, 72–18, 25+17, 63–29 т.б. Әр топтан бір-бір оқушы кезекпен шығып, мысалды шығарады. Дұрыс әрі жылдам есептеген топ ұпай жинайды. Бұл ойын жарыс элементі арқылы оқушыларды белсенділікке жетелейді.

**б) «Көршісін тап»**  
Мұғалім мысал айтады: «48 – ? = 15». Оқушы кері амал қолданып, санды табады (33). Бұл әдіс балаларды ойлануға, логикалық байланыстарды табуға үйретеді.

**в) «Жылдам есепте»**  
Мұғалім жылдам мысалдар айтады: «20+30, 64–12, 18+27». Оқушылар дауыстап, шапшаң жауап береді. Сабақ соңында ең жылдам әрі дұрыс жауап берген оқушы марапатталады. Бұл ойын арифметикалық дағдыларды бекітеді.

**г) «Математикалық домино»**  
Әр карточкада бір жағында мысал (18+7), екінші жағында басқа мысалдың жауабы (25) жазылады. Балалар карточкаларды бір-бірімен сәйкестендіріп, тізбек құрайды. Бұл ойын есте сақтауды, логикалық ойлауды дамытады.

**ғ) «Кім жылдам?» ойыны**  
Мұғалім оқушыларға жеке тапсырмалар таратады. Әр тапсырмада 5–6 мысалдан тұрады. Балалар белгілі уақыт ішінде орындауы тиіс. Уақыт аяқталған соң дұрыс орындаған оқушы анықталады.

**д) «Жасырын санды тап»**  
Мұғалім айтады: «Мен бір сан ойладым. Оған 25 қоссам 60 шығады. Ол қандай сан?» Оқушы 35 деп жауап беруі тиіс. Бұл ойында балалар теңдеу шешу тәсілдерін меңгере бастайды.

**е) «Математикалық басқатырғыш»**  
Тақтаға сурет, ребус немесе сандардан құралған кесте беріледі. Мысалы, әр фигура белгілі бір санды білдіреді. Балалар фигураларды шешу арқылы қосу-азайту амалдарын табады. Бұл ойын шығармашылық қабілетті дамытады.

**3. Ойын технологиясының нәтижелері**

Қосу және азайту амалдарын үйретуде ойын технологиясын қолдану мынадай нәтижелер береді:

* оқушылардың қызығушылығы артады, сабаққа белсенді қатысады;
* есте сақтау қабілеті күшейеді, сандық амалдарды шатастырмайды;
* білімді тек жаттап қоймай, түсініп қолдана біледі;
* ұжымдық қарым-қатынас, бір-бірін қолдау дағдылары қалыптасады;
* математика пәніне деген сенімділік пайда болады.

**Қорытынды**

2-сынып оқушыларына қосу және азайту амалдарын меңгерту – олардың кейінгі математикалық білімінің негізін қалайды. Бұл кезеңде мұғалімнің басты мақсаты – есеп шығаруға деген қызығушылықты оятып, арифметикалық амалдарды түсінікті әрі жеңіл үйрету.

Ойын технологиясы осы мақсатқа жетудің ең тиімді құралы болып табылады. Сабақта қолданылған ойындар оқушыны белсенді қылып қана қоймай, білімді тез әрі ұзақ уақыт есте сақтауға мүмкіндік береді. Әр бала ойынға қатысқан кезде өз күшін байқап көреді, жеңіске жетуге ұмтылады, білімін жетілдіреді.

Сондықтан әрбір бастауыш сынып мұғалімі математика сабақтарында ойын элементтерін жиі қолданып отырса, бұл әдіс оқушылардың қызығушылығын арттырып, оқу сапасын көтеретіні сөзсіз.

**Пайдаланылған әдебиеттер**

1. Әбілқасымова А.Е., Кенесбаев С.Қ. Бастауыш мектеп математикасын оқыту әдістемесі. – Алматы: Рауан, 2019.
2. Құлмағанбетова Б. Математика сабақтарында жаңа технологияларды қолдану. – Астана: Фолиант, 2020.
3. Жанпейісова М. Оқыту үрдісін ойын арқылы ұйымдастыру. – Алматы: Білім, 2018.
4. Қазақстан Республикасының бастауыш білім берудің мемлекеттік стандарты. – Астана, 2023.
5. Скаткин М.Н. Проблемы современной дидактики. – М., 2021.
6. Жұмабаева Г. Бастауыш математикадағы ойын элементтері. – Шымкент: Университет баспасы, 2022.
7. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии. – М., 2020.
8. Тұрғынбаева Б.А. Шығармашылыққа баулу технологиялары. – Алматы: Дарын, 2017.
9. Қасенова Р. Ойын технологиясының тиімділігі. – Алматы: Қазақ университеті, 2021.
10. Выготский Л.С. Воображение и творчество в детском возрасте. – М., 2019.