830118400040

ТҰРСЫН Қарлығаш Файзуллақызы,

«№18 Абай атындағы жалпы білім беретін мектеп» КММ

бастауыш сынып мұғалімі.

Түркістан облысы, Сарыағаш ауданы

**БАСТАУЫШ МЕКТЕПТЕ МАТЕМАТИКА САБАҚТАРЫНДА ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯСЫН ҚОЛДАНУ**

**Аннотация:**
Мақалада бастауыш мектепте математика сабақтарында ойын технологиясын қолданудың маңызы мен артықшылықтары қарастырылады. Ойын әдістері балалардың математика пәнін тиімді әрі қызықты түрде меңгеруіне ықпал етеді. Ойындардың әртүрлі түрлері мен оларды сабақта қолданудың ерекшеліктері талданады. Ойын технологиясы оқушылардың логикалық ойлауын, зейінін және шығармашылық қабілеттерін дамытуға үлкен мүмкіндік береді. Оқушылар үшін ойындар тек пәнге деген қызығушылықты арттырып қана қоймай, олардың білім алуына деген ынтасын күшейтеді.

**Кілт сөздер:** бастауыш мектеп, математика, ойын технологиясы, оқыту әдісі, логикалық ойлау, шығармашылық, сабақта қолдану.

Бастауыш мектеп кезеңі — балалардың білім алу процесінде маңызды орын алатын ерекше уақыт. Бұл жаста балалардың қызығушылығы жоғары, бірақ көбінесе қиындықтар мен абстрактілі ұғымдар олар үшін түсініксіз болуы мүмкін. Сондықтан бастауыш мектепте математика пәнін қызықты әрі тиімді оқыту өте маңызды. Ойын технологияларын қолдану осы мәселелерді шешуде маңызды рөл атқарады.

**Ойын технологиясының ерекшеліктері**

Ойын технологиясы — бұл оқу процесін қызықты әрі тиімді ету үшін қолданылатын әдіс. Ойын — баланың табиғатына жақын, қуаныш әкелетін іс-әрекет. Математика сабақтарында ойын элементтерін пайдалану арқылы оқушылардың математика пәніне деген қызығушылығын арттыруға болады. Ойын технологиялары балаларға есеп шығару, геометриялық фигуралармен жұмыс істеу, логикалық тапсырмаларды шешу және шығармашылық ойлау дағдыларын дамытуға мүмкіндік береді.

**Ойын әдістерінің түрлері**

Ойынның түрлері өте көп, және әрбір түрі белгілі бір білім саласын жетілдіруге бағытталған. Математика сабақтарында пайдаланылатын ойын әдістеріне бірнеше мысал келтірейік:

1. **Сауалдар мен жауаптар**
Бұл әдіс балаларға математика сұрақтарын қойып, дұрыс жауап бергендерге ұпай берілуін қарастырады. Бұл әдіс ойын түрінде ұйымдастырылғандықтан, балалар қызығушылықпен жауап беруге ұмтылады. Мысалы, «Егер сағаттың тілінде 10 минуттан соң қанша минут қалса?» деп сұрауға болады.
2. **Жұмбақтар мен ребустар**
Математикалық жұмбақтар мен ребустар арқылы оқушылар логикалық ойлауын дамытады. Жұмбақтарды шешу барысында балалар тек қана сандық ұғымдарды ғана емес, шығармашылық ойлау қабілеттерін де пайдаланады.
3. **Рөлдік ойындар**
Бұл ойын түрінде балалар түрлі рөлдерді атқара отырып, математикалық тапсырмаларды шешеді. Мысалы, «дүкен» ойынында балалар өзара тауарлар сатып алады, бағасын есептейді, сауда жасайды. Бұл ойын олардың өмірлік дағдыларын дамытып, математикалық білімді нақты өмірмен байланыстырады.
4. **Бәсекелестік ойындар**
Балалар топтарға бөлініп, бір-біріне қарсы жарысады. Әрбір дұрыс жауаптан кейін ұпайлар қосылады. Мұндай ойындар баланың ынтасын арттырып, нәтижеге жетуге деген құлшынысын күшейтеді.

**Ойын әдісінің педагогикалық маңызы**

Ойын технологиясын қолдану оқу процесінің сапасын арттырады. Балалар ойын барысында тек білім алып қана қоймай, өзіндік шешімдер қабылдауды үйренеді, бір-бірімен ынтымақтасуға, ойларын айта білуге үйренеді. Математика ойындары баланың логикалық ойлау қабілетін жақсартып, есте сақтау мен зейінін дамытады.

Ойындар арқылы оқушылар өздерінің білім деңгейін тексереді, қиын тапсырмаларды орындау барысында өздерін сенімді сезінеді. Олар ойынды тек қана уақыт өткізу емес, оқу процесінің бір бөлігі ретінде қабылдайды.

**Қорытынды**

Бастауыш мектепте математика сабақтарында ойын технологияларын қолдану — оқушылардың математикаға деген қызығушылығын арттырып, олардың логикалық ойлауын, шығармашылық қабілеттерін дамытады. Ойындар оқушылардың оқу үрдісін қызықты етеді, сабақты жеңіл және көңілді етіп өткізуді қамтамасыз етеді. Ойындар балаларға есеп шығару, сандық тапсырмаларды шешу және өмірдегі қиындықтарды математикалық тұрғыда қарастыруға көмектеседі. Осылайша, ойын әдістері балалардың білім алу мотивациясын күшейтеді және оларды пәнге қызықтырады.