

**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ**

**«Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ» КЕАҚ**

**Студенттер мен жас ғалымдардың  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»  
XVIII Халықаралық ғылыми конференциясының  
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ  
XVIII Международной научной конференции  
студентов и молодых ученых  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»**

**PROCEEDINGS  
of the XVIII International Scientific Conference  
for students and young scholars  
«GYLYM JÁNE BILIM - 2023»**

**2023  
Астана**

**УДК 001+37**  
**ББК 72+74**  
**G99**

**«GYLYM JÁNE BILIM – 2023» студенттер мен жас ғалымдардың XVIII Халықаралық ғылыми конференциясы = XVIII Международная научная конференция студентов и молодых ученых «GYLYM JÁNE BILIM – 2023» = The XVIII International Scientific Conference for students and young scholars «GYLYM JÁNE BILIM – 2023». – Астана: – 6865 б. - қазақша, орысша, ағылшынша.**

**ISBN 978-601-337-871-8**

Жинаққа студенттердің, магистранттардың, докторанттардың және жас ғалымдардың жаратылыстану-техникалық және гуманитарлық ғылымдардың өзекті мәселелері бойынша баяндамалары енгізілген.

The proceedings are the papers of students, undergraduates, doctoral students and young researchers on topical issues of natural and technical sciences and humanities.

В сборник вошли доклады студентов, магистрантов, докторантов и молодых ученых по актуальным вопросам естественно-технических и гуманитарных наук.

**УДК 001+37**  
**ББК 72+74**

**ISBN 978-601-337-871-8**

**©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия  
ұлттық университеті, 2023**

## **АНИМАЦИЯ АРҚЫЛЫ МЕКТЕП ЖАСЫНА ДЕЙІНГІ БАЛАЛАРДЫҢ ШЫҒАРМАШЫЛЫҒЫН ДАМУ**

**Қайырғалымова Саяжан Қуанышқызы**

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ-нің «Мектепке дейінгі оқыту мен тәрбиелеу» мамандығының 2 курс студенті, Астана, Қазақстан

**Ғылыми жетекшісі – п.ғ.к, профессор Ф.Н.Жұмабекова**

Еліміздің білім саласында жүргізіліп жатқан реформаның басты мақсаты-ой-өрісі жаңашыл, шығармашылық деңгейде қызмет атқара алатын, дүниетанымы жоғары, жан-жақты қалыптасқан жеке тұлға тәрбиелеу. Мектеп жасына дейінгі балаларды дамыту мәселесі қазіргі таңда мемлекеттік саясаттың ажырамас бөлігі болып отыр. “Кішкентай бүлдіршіндердің дамуына ықпал ететін үздіксіз білім берудің алғашқы сатысы ретіндегі мектепке дейінгі білім беруге баса назар аударған жөн”[1].

Қазіргі кезде жас ұрпаққа жаңаша білім беру жолында түбегейлі өзгерістер жүріп жатыр. Дарынды, шығармашылық тұлға қалыптастыру – білім мен тәрбие берудегі мемлекеттік істің ең маңыздысы. Адамзат баласының өз ұрпағын мектепке дейінгі оқыту мен тәрбиелеудегі ең озық тиімді ізденістерін, тәжірибелерін жалғастырып, тың жолдар іздеу педагогиканың озық үлгілерін жаңашылдықпен дамыту жалғаса бермек. Білім, тәрбие жұмысына жаңа әдістемелік амал-тәсілдерді, құрал-жабдықтарды, жаңа тұжырымдамаларды жасап, оларды қолдану инновация деп аталады. Біз сол инновациялық технологиялардың ішінен өзімізге пайдалысын, тиімдісін таңдай білуіміз қажет.

Анимация немесе мультфильм -бұл мектеп жасына дейінгі балаларға танымдық, көркемдік-эстетикалық, моральдық-эмоционалды әсер етудің өте жоғары әлеуеті, сондай-ақ кең білім беру мүмкіндіктері бар заманауи өнердің бір түрі. Анимация-жансыз қозғалмайтын объектілерді қолдана отырып, қозғалыс елесін жасауға мүмкіндік беретін технология; ең танымал түрі- мультфильм, ол боялған суреттер сериясы. Мультфильм-бұл бірнеше өнер түрлерін біріктіруге негізделген күрделі процесс, бұл баланың жеке басына әсер етудің күрделі процесі, оның қиялына ерекше күшпен әсер етеді. Сауатты педагогикалық тәсілмен баланың мультфильмдерге деген қызығушылығын, өзінің мультфильмдік өнімін жасауға деген ұмтылысын мектеп жасына дейінгі балалардың танымдық, шығармашылық, сөйлеу белсенділігін дамыту құралы ретінде пайдалануға болады[2].

Келер ұрпаққа қоғам талабына сай тәрбие мен білім беру үшін ақпараттық, соның ішінде анимациялық іс-әрекеттің ғылыми-педагогикалық негіздерін меңгеру маңызды болып табылады. Анимациялық үдерістерді зерттеу барысында жүйенің бір жағдайдан екінші жаңа жағдайға көшуі және жаңалықты енгізу үдерісіне басшылық жасау мәселелерін алыс және жақын шетел ғалымдары: Т.Ф. Шақ, Л.М. Баженова, Я.Б. Иоскевич, Н.Ф. Хилько, А.В. Фёдоров. Артемьевой В.В, В.С. Плотникова, Колокольникова З.У, Шульга И.И. т.б. өз еңбектерінде қарастырылған.

Анимация-бос уақыт саласындағы мектепке дейінгі білім берудегі іс-шаралардың бірі ретінде оның ұйымдастырушыларына балалардың белсенді демалысын эмоционалды жарқын, қызықты ғана емес, сонымен қатар пайдалы етуге көптеген мүмкіндіктер береді. Бүгінгі таңда бұл қызмет түрі мектепке дейінгі білім беру үшін баланың жеке басының даму жолдарын іздеудің салыстырмалы түрде жаңа бағыты болып саналады. Шын мәнінде, бұл дегеніміз, педагог баламен бірге оның бос уақытын пайдалы жүзеге асыра алады, бұл қажеттіліктерді ең қарапайымнан (демалыста және физикалық күш пен денсаулықты қалпына

келтіруде) жоғары деңгейге дейін (шығармашылық пен рухани дамуда) қанағаттандыруды көздейді[3].

Анимациялық іс-әрекет шығармашылық қабілеттерін дамыту құралы ретінде, ең алдымен, балалардың қиялына жағымды әсер етеді. Анимациялық іс-әрекет барысында кейіпкерлердің "жандануы" орын алады, олар қозғала бастайды, сөйлеседі, экранда өмір сүреді, белгілі бір әрекеттерді жасайды. Бұл жерде балалар көптеген мәселелерді шешуі керек болады: мультфильм кейіпкерлерінің сыртқы келбетін, есімдері мен кейіпкерлерін ойлап табу, мультфильмнің дизайнын жасау.

Жаңа мультфильммен жұмыс істей бастағанда, балалар өздерінің шығармашылық тәжірибелерін пайдаланады және жаңа дағдыларға ие болады. Басқаша айтқанда, анимациялық әрекет балаларға қолда бар шығармашылық қабілеттерін қолдануға, сондай-ақ жаңа жағдайларда жұмыс тәжірибесін алуға мүмкіндік береді. Мысалы, мультфильмде пластилинді анимация техникасын игере отырып, келесі мультфильмде балалар боялған анимация технологиясының ерекшеліктерімен танысады және олар акварельмен сурет салу қабілетін қалыптастырады және жетілдіреді, келесі сабақта балалар әйнектегі кескіндемемен танысуға кірісе алады. Анимациялық іс-әрекеттің арқасында мектеп жасына дейінгі балалар визуалды, визуалды-бейнелі және ауызша-логикалық ойлауды қолдана отырып, әртүрлі тәсілдерді қолдана отырып, мәселелерді шешуге үйренеді.[4]

Анимация теориялық және практикалық сабақтарды біріктіре отырып, шығармашылық қабілеттерін дамытудың үлкен мүмкіндіктерін қамтиды, оның нәтижесі балалардың өзіндік шығармашылық жұмысының нақты өнімі болып табылады. Бейнелеу өнерінің әртүрлі түрлері: сурет салу, мүсіндеу, дизайн және сәндік-қолданбалы шығармашылық – анимацияда тең дәрежеде бірге өмір сүреді. Мультфильм жасау процесінің өзі бейнелеу бейнелерін жасауға көмектесетін және оларға жаңа мағына беретін әдеби, музыкалық, актерлік, режиссерлік, операторлық сабақтарды қамтиды. Сонымен қатар, әртүрлі іс-шаралармен айналысып, жаңа материалдар мен техниканы игере отырып, балалар нақты нәтижеге бағытталады. Бұл шығармашылықты дамыту үшін ең қолайлы жағдайлар болып табылады .

Мультфильм кейіпкерлері мен декорацияларын жасау: пластилиннен аппликация жасау, силуэттерді кесу, бояулармен, қаламдармен, жұмсақ материалдармен жүзеге асырылады. Балалар көркем материалдардың қасиеттері мен техникалық мүмкіндіктерін зерттейді.[5]

Зерттеудің өзектілігі оның техникалық маңыздылығына да байланысты екені даусыз. Мектеп жасына дейінгі балалар арнайы компьютерлік құралдардың мүмкіндіктерін пайдалана отырып, бейнетүсірілім жүзеге асырылатын және кадрларды монтаждау жүргізілетін ақпараттық объектілермен жұмыс тәжірибесін алады.

Балабақшада анимациялық фильмдер түсіру бірқатар білім беру міндеттерін шешеді, мектеп жасына дейінгі балалардың шығармашылық әлеуетін ашады, ойлауын дамытады, қоршаған әлемге деген көзқарасты түпнұсқа жеткізу қабілетін қалыптастырады. Және де мультфильм-бұл топтық шығармашылық процесс. Бұл жерде балалар әртүрлі әдістермен танысады, әртүрлі функцияларды орындайды: режиссер, оператор, сценарист, мультипликатор.

Мультфильм жасау процесінде орындалуы керек жұмыстарға сәйкес қатысушылар арасында функциялар мен рөлдер бөлінеді, атап айтқанда: сценарий мәтінін жазу, музыка таңдау, дауыс беру. Әдеби-көркем бөлімді сәттідайындау болашақ жұмыстың сапасының кепілі болып табылады, сондықтан осы қызметті жоспарлау кезінде алдын-ала сценарийді әзірлеуге және көркемдік дизайнды дайындауға жеткілікті уақыт бөлінеді . Бұл жұмыс дайын нәтижелерді қарау және талқылаумен аяқталады, бұл жаңа жұмыстарды құруға қажетті қадам[6].

Ертегі желісінде жасалған мультфильмдер үлкен тәрбиелік рөлге ие бола алады. Балаға арналған ертегі-бұл өмір энциклопедиясы, ол жақсы бастама жеңіске жетіп, зұлымдық жазаланатынын үйретеді. Ертегіні шындыққа айналдыру, оны өз қолыңызбен жасау мүмкіндігі –

бұл өте маңызды өмірлік тәжірибе, өзін-өзі бағалауды арттыру және баланың санасына сіңіруге үлкен үлесін қосады.

Ғылым мен техниканың дамуы, әмбебап компьютерлендіру балабақшадағы балаларды мектепке дейінгі даярлаудың өсіп келе жатқан рөлін анықтайды. Мәселенің өзектілігі ақпарат берудің заманауи технологиялары біздің алдымызда білім беру саласында мүлдем басқа, жаңа мүмкіндіктер ашатындығына байланысты өсуде.

Компьютерді баланың шығармашылық қабілеттерін тәрбиелеу және дамыту құралы ретінде пайдалану,оның жеке басын қалыптастыру, мектеп жасына дейінгі баланың интеллектуалды саласын байыту педагогқа өз мүмкіндіктерін кеңейтуге, балаларды компьютерлік оқыту бағдарламаларымен таныстыру үшін негіз құруға мүмкіндік береді[7].

Мектепке дейінгі жаста балалар білім әлеміне ене бастайды. Олар заттардың мөлшерін салыстыра бастайды, сандық қатынастар орнатады, геометриялық фигуралармен танысады, сурет салуды үйренеді, қоршаған әлем туралы алғашқы білім алады. Компьютерлік бүгінгі таңда бар бағдарламалар балаларға олардың ойлауын дамытуда үлкен мүмкіндіктер береді. Осыған қарамастан, мектепке дейінгі ұйымдардың тәжірибесін зерттей отырып, балабақшада мектеп жасына дейінгі балаларды оқытуда қолданылатын әдістер мен құралдар оларға тән барлық мүмкіндіктерді толықжүзеге асыра алмайды деп айтуға болады.

Білім беруді ұйымдастыруда анимациялық технологияларды қолдана отырып педагог баланы өзінің жеке қызығушылықтары мен қабілеттеріне қарай таным процесін құратын білім беру іс-әрекетінің орталығына айналдырады. Бұл жағдайда тәрбиеші көмекші немесе кеңесші рөлін алады, ол баланы ынталандырады. Жасалған заттар, баланың белсенділігін және оның тәуелсіздігіне ықпал етеді[8].

Педагог мультимедиялық технологияларды қолдана отырып, балалардың дамуына ықпал етеді. Ол үшін интерактивті тақта мен үстелді, компьютерді қолдана алады, электронды білім беру ресурстарын қолдана алады. Әр түрлі балалармен іс-әрекеттер ұйымдастыра отырып, оларды бірнеше бөліктен ұйымдастыру қажет: негізгі; компьютермен жұмыс кезінде қауіпсіздік ережелерін қайталау; көзге жаттығу жасау.

Мультимедиялық жабдықтармен сабақ өткізу кезінде балалардың денсаулығына ерекше назар аудару қажет. Мектеп жасына дейінгі балалардың өмірлік тәжірибесі нашар, сондықтан олар бағдарлама арқылы үйренетін әлемнің көптеген бейнелерімен таныс емес. Мультимедиялық технологияны қолдана отырып, педагог балаларға бай иллюстрациялық материалды таңдауға көмектесуге мүмкіндік алады.

Ғалымдар адамның ақпараттың 80% көру арқылы қабылдайтынын анықтады. Презентациялар үшін цифрлық білім беру ресурстарын пайдалану арқылы біз ерекше мәнге ие боламыз. Оқу процесінде шығармашылықты дамыту мәселелерін шешу үшін мынаны есте ұстаған жөн: тәуелсіздік дәрежесі қандай болса да, баланың танымдық қызметі қандай сипатқа ие болса да, ол әрқашан педагогтың қызметіне тәуелді болады[9].

Осыған орай анимациялық студия жұмысының негізгі формалары-практикалық (кейіпкерлер мен декорациялар жасау, суретке түсіру) және шығармашылық (болашақ мультфильмнің сценарийін талқылау және әзірлеу) сабақтар болып бөлінеді. Педагогтер балалармен бірге мультфильмдер жасаудың белгілі бір әдістерін қолданады: қозғалу техникасындағы пластилин мультфильмі; қозғалу техникасындағы қуыршақ мультфильмі; "сусымалы" техникада орындалған мультфильм. Мектеп жасына дейінгі балалар өздерінің қажеттіліктеріне сәйкес мультфильмді кім түсіру керектігін өздері шешеді. Бірақ мультфильм түсіру кезеңдерінің белгілі бір реттілігі сақталуы керек.

Мысалы, тәжірибемізде "Бірге мультфильм жасайық" атты жоба ұйымдастырамыз. . Бұл бірнеше этаптан тұрады.

Бірінші этап, бір ертегіні таңдау. Мультфильм сценарийінің негізі ретінде бұрыннан бар немесе балалар арнайы жазған әдеби шығарма алуы мүмкін.

Екінші этап, кейіпкерлер мен декорацияларды жобалау және құру. Бұл кезеңде балалардың тәуелсіздігі мен орындаушылық шеберлігінің өсуі айқын көрінеді. Бірінші мультфильмде жұмыс істеген кезде балалар тек ертегі кейіпкерлерін бөліп, іс-әрекеттің орнын сипаттай алады. Болашақта олардың сипаттамалары барған сайын егжей – тегжейлі болады, ал олар жасаған кейіпкерлер мәнерлі болады.

Үшінші этап, кейіпкерлерді жандандыру. Жас ерекшеліктеріне байланысты балаларға мультфильм түсіру үшін қажет нәрсенің бәрі дайын болғанша күту қиын. Өздері жасаған кейіпкерлер мен декорацияларды алғаннан кейін, олар сюжетті дамытудың барлық жаңа нұсқаларын ойлап тауып, қуана ойнайды. Бұл ойын әрекетіне жаңа серпін береді, балалар ертегі сюжеттерін алып, ойын кейіпкерлерін өздері жасайды.

Төртінші кезең, тәуелсіз шығармашылық. Жобаның әр кезеңінде мультфильм жасау кезінде, шығармашылықтың жалпы атмосферасының арқасында балалар көбінесе үйлерінде балабақшада басталған жұмысты жалғастырды: декорацияларды қалай жақсарту керектігі туралы ойлады, ата-аналарымен бірге кейіпкерлердің костюмдерін безендіретін болады. Шығармашылық негізде қалыптасатын балалар мен ата-аналар қарым – қатынасы, баланың қызықты іс іздеуге, белсенді уақыт өткізуге деген ұмтылысы-бұл жұмыс кезеңінің лайықты нәтижесі.

Бесінші кезең, анимация (мультфильм) жасау. Бұл оны жасаудағы ең қызықты сәттердің бірі. Түсіру үшін жұмыс жазықтығын қарқынды, бірақ біркелкі жарықтандыру қолайлы. Негізгі фонды екі жақты таспамен нығайтқан дұрыс, кейіпкерлерді жоспарланған сценарийге сәйкес қойып, кейіпкерге қажетті қалып берген дұрыс. Бұл түсірілімнің бірінші кезеңі. Содан кейін позаны сәл өзгерту-екінші кезең. Кейінгі кезеңнің алдыңғы кезеңнен қаншалықты ерекшеленетіні дизайнға байланысты: осы кейіпкердің қозғалыстарының сипаты. Кадрлар арасындағы айырмашылықтар неғұрлым аз болса, нысандардың қозғалысы соғұрлым тегіс болады. Түсіру кезінде камераның қозғалмауы маңызды. Сондықтан оны штативке мықтап бекіту керек, балалар оны жылжытпайтындай етіп штативті тұрақты түрде қою керек [10].

Түсірілген кадрлардың сапасына тұрақты бақылау жүргізу керек (кадр шекарасынан шықпау, кадрға бөгде заттар мен қолдардың түсуіне жол бермеу). Түсіру процесінде бала тәуелсіздікке, жауапкершілікке, шоғырлануға және іс-әрекеттің дәйектілігіне үйренеді.

Балаларға кадрларды бірден көрсету маңызды. Көптеген сандық камераларда мұндай функция бар, онда кадрлар бір-бірін тез ауыстырады және анимациялық әрекет алынады. Сонда ғана балаларға мультфильм түсірудің технологиялық тізбегі түсінікті болады. Ал жаңа эпизодты түсіру кезінде олар процеске саналы түрде қарайтын болады.

Алтыншы кезең, анимациялық фильмді монтаждау және дауыстау. Соңғы және маңызды кезең - фильмді монтаждау (макет). Мектеп жасына дейінгі балалармен жұмыс кезінде бұл функцияны педагог жүзеге асырады. Түсірілген фотосуреттер компьютерге тасымалданады және MovieMaker компьютерлік кескін құру бағдарламасы арқылы өңделеді.

Дыбыстық дизайн немесе "дауыс беру" – бұл фильмді түсіруді аяқтау ғана емес, оның маңызды кезеңдерінің бірі. Ойлар мен сезімдерді білдірудің негізгі құралы – дыбыстық сөз – фильмнің бейнелеу бөлігімен өзара әрекеттесіп, оны идеялық, көркемдік тұрғыдан күшейтеді. Мұнда балалар өздерінің актерлік қабілеттерін көрсетеді: авторлық мәтінді мәнерлеп оқиды, эмоция әсерлерін ойлап табады [11].

Фильмдегі жұмыс барысын талқылау кезінде шығармашылық шешімді таңдаудағы соңғы сөз авторға тиесілі болуы керек. Педагог әркімнің жеке пікіріне қызығушылық танытатын және

осы пікірді құрметтейтін әңгімелесуші позициясын алады, бұл сөз бостандығына, дауға, жаңа проблемалар мен жаңалықтардың пайда болуына ықпал етеді.

Ата-аналарға, педагогтерге, құрдастарына өз жұмыстарын көрсете отырып, балалар өз шығармашылығының жемістерімен бөліседі, бұл маңызды тәрбиелік функцияға ие болады.

Осылайша, балабақшада анимациялық фильмдер түсіру бірқатар білім беру міндеттерін шешеді, шығармашылықты қалыптастыратын ойлау қасиеттерін дамытады, қоршаған әлемге деген көзқарасты түпнұсқа жеткізу қабілетін қалыптастырады. Демек, анимациялық іс-әрекет балалардың шығармашылық ойлауын дамытуда баға жетпес рөл атқарады.

Тәжірибе көрсететіндей, анимацияны қолдану арқылы біз мектеп жасына дейінгі балалардың сабақ барысында меңгерген білімдері мен дағдыларының сапасын арттырамыз. Ақпаратты ұсыну неғұрлым әр түрлі болса, оны мектеп жасына дейінгі балалардың игеру процесі соғұрлым тиімді болады. Дегенмен, балалардың көркем шығармашылық сабақтарында презентацияларды пайдалану уақыты он минуттан аспауы керек. Әрине, сабақтарда педагогтың балалармен жанды қарым-қатынасы мен өзара әрекеттесуі және бейнелеу материалын қолданатын практикалық әрекеттер басым болуы керек.

Ойымды қорытындылай келе, мектеп жасына дейінгі балалардың мультфильмдер жасаудағы ұйымдастырылған қызметі білім беру міндеттерін шешуге, ұжымда жұмыс істеу дағдыларын қалыптастыруға, ынтымақтастық пен өзара көмекке, дамуға мүмкіндік береді. Мектеп жасына дейінгі балалардың шығармашылық қабілеттері, танымдық процестерді жандандыру және балалар іс-әрекетінің әртүрлі түрлерін кешенді ұйымдастыруды қамтиды.

Осылайша, анимациялық қызметті шығармашылық қабілеттерін дамыту құралы ретінде пайдаланудың басты артықшылығы, ең алдымен, оның балалардың қиялы мен ойлауына әсер етуінде. Сонымен қатар, анимациялық іс-әрекетте бейнелеу өнерінің әртүрлі түрлерінің интеграциясы жүреді, балалар шығармашылық қабілеттерінің дамуына жағымды әсер ететін жарқын әсер алады, балалардың көркемдік іс-әрекетке деген қызығушылығы артады. Анимациялық әрекетте балалар ойлап тапқан кейіпкерлер "өмірге келеді" және экранда өмір сүре бастайды. Балалар мультфильмнің дизайнын, мультфильм кейіпкерлерін және т.б. ойлап табумен байланысты көптеген мәселелерді шешеді. Анимациялық іс-әрекетте мектеп жасына дейінгі балалардың шығармашылық қабілеттерін дамыту принциптері сәтті жүзеге асырылуда. Алайда, кейбір проблемаларға қарамастан (үлкен уақыт шығындары, мектепке дейінгі мекемелердің анимациялық қызметке қажетті жабдықтармен жеткіліксіз жабдықталуы, кейде педагогтың компьютермен және аппаратурамен жұмыс істеудің қажетті дағдыларының болмауы), артықшылықтар әлі де мектеп жасына дейінгі балалардың шығармашылық қабілеттерін дамыту құралы ретінде анимациялық қызметті қолданудың орындылығы жағынан айтарлықтай артықшылыққа ие болады. Ең бастысы балалар ойнайды, ойланады, шығармашылық қабілеттері мен қиялы дамиды, қуаныш сезімдері арқылы жағымды эмоцияларға бөленеді.

### **Пайдаланылған әдебиеттер**

1. ҚР Президентінің «Қазақстан-2050» стратегиясы қалыптасқан мемлекеттің жаңа саяси бағыты» атты Қазақстан халқына Жолдауы. –Астана, 2012
2. Зубкова С.А., Степанова С.В. Создание мультфильмов в дошкольном учреждении с детьми старшего дошкольного возраста. // Современное дошкольное образование. Теория и практика. 2013. №5.
3. Никитский М.В. Теоретические и исторические аспекты современной социокультурной анимационной деятельности–2008, 28б.
4. Копеева К.Ш. «Студия Мульти-Пульти», [http://snegurochkanur.ru/public/uploads/multi\\_pulti.pdf](http://snegurochkanur.ru/public/uploads/multi_pulti.pdf)»- 2021

5. Козинский, А. А. Использование мультимедиа продуктов в учебном процессе – 1998. – №8. – 56-68 б.
6. Кирмайер, М. Мультимедиа- 1994. – 185 б.
7. Купряшина, Н. Д. Педагогическая поддержка в работе учителя и воспитател- 2005. – 250 б.
8. Баженова, Л. М. Медиаобразование как средство художественного развития младших школьников– 2012.
9. Ушинский, К. Д Педагогика. Избранные работы 2-е изд - 2016.
10. ЩульсИ.В Развитие творческого мышлениядетейстаршего дошкольного возраста посредством созданияанимационных фильмов в совместнойдеятельности -проект, 2019
11. Максимова А.С.Анимационная деятельность: проблемы и преимущества использования как средства развития творческих способностей детей старшего дошкольного возраста-2016.-3 б.

ОӘЖ 178.90

## **ЖОҒАРЫ СЫНЫП ОҚУШЫЛАРЫНЫҢ ӘЛЕУМЕТТІК ҚҰЗЫРЕТТІЛІГІН ҚАЛЫПТАСТЫРУДЫҢ ТЕОРИЯЛЫҚ НЕГІЗДЕРІ**

**Қазы Жадыра**

Әлеуметтік педагогика және өзін-өзі тану маамандығының магистранты

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ, Астана, Қазақстан

**Ғылыми жетекші– Төлеубекова Р.К.**

Білім беру мазмұнын ұлттық негізде жетілдіре отырып, әлемдік жүйеге енуде құзыреттілікке бағдарлану бағытын қарастыру маңызды. Бұл оқушыны жаңа тұжырымдарды түсінуге және қабылдай білуге, бүкіл өмір бойы өзгермелі жағдайларға тез икемделуіне, сындарлы ойлай білуге және ақпараттар ағынын бағдарлай алуға, топтың алдында өз ойын анық, дәл жеткізуге, тыңдаушысын иландыра білуге қабілетті құзырлы тұлға ретінде қалыптастыруды көздейді [1].

Осыған сәйкес, «Интеллектуалды ұлт-2020» бағдарламасында қазіргі заманғы білім беруді дамытудың болашақтағы міндеттерін нақтылай отырып, жас ұрпақты бастапқы интеллектуалды әлеуетпен және терең ақылмен, шексіз қызығушылықпен және өмірлік күш-қуатпен ерекшелену қажеттілігі жөнінде айтылады. Аталған міндеттерді жүзеге асыруда жоғары сыныптарда білім, білік, дағдылар, жалпыадамзаттық және ұлттық құндылықтар негізінде оқушылардың құзыреттілігін қалыптастыруды және қазіргі мектептегі оқу тәрбие үрдісінің тиімділігін қамтамасыз ету талап етілсе [2], ҚР МЖМББС-да жоғары сыныптарға білім беру және тәрбиелеу үдерістерінде білім алушылардың қоршаған ортаны өз бетінше тануға дайындығын дамыту, әлеуметтік тәжірибенің нақтылығы мен ассимиляциясы, маңыздылығын түсіну, жалпыадамзаттық құндылықтар және негізгі құзыреттіліктерді қалыптастыруға ықпал ету деп көрсетілген [1].

Сонымен қатар, Қазақстан Республикасы үкіметінің қаулысы бойынша «Білімді ұлт» сапалы білім беру» ұлттық жобасы аясында білім алуға қолжетімді мүмкіндіктерді нақтылай отырып, жалпы білім беру сапасын арттыру жөнінде бірқатар тапсырмаларды жүктеді [3]. Сапалы білім алған, құзыреттілігі дамыған, танымдылығы жоғары, бәсекелестік қабілеті мықты, кез-келген қиындыққа төтеп бере алатын жастар ғана болашақтың кілтін аша алады. Осы аталған Қазақстандық білім берудің көп сатылы реформасы негізінде туындайтын білім беру үрдісіндегі өзгерістер мен жоғарыда нақтыланған міндеттерді шешудің басты тетігі – жоғары сынып оқушыларын әлеуметтік құзыреттілігін педагогикалық тұрғыда қалыптастыру болып табылады.