

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ ЖОҒАРЫ БІЛІМ МИНИСТРЛІГІ

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

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«GYLYM JÁNE BILIM - 2024»
XIX Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XIX Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«GYLYM JÁNE BILIM - 2024»**

**PROCEEDINGS
of the XIX International Scientific Conference
for students and young scholars
«GYLYM JÁNE BILIM - 2024»**

**2024
Астана**

УДК 001

ББК 72

G99

«GYLYM JÁNE BILIM – 2024» студенттер мен жас ғалымдардың XIX Халықаралық ғылыми конференциясы = XIX Международная научная конференция студентов и молодых ученых «GYLYM JÁNE BILIM – 2024» = The XIX International Scientific Conference for students and young scholars «GYLYM JÁNE BILIM – 2024». – Астана: – 7478 б. - қазақша, орысша, ағылшынша.

ISBN 978-601-7697-07-5

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

ББК 72

G99

ISBN 978-601-7697-07-5

**©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2024**

МЕДИАКЕҢІСТІКТІҢ МЕКТЕП ЖАСЫНА ДЕЙІНГІ БАЛАЛАРҒА ЫҚПАЛЫ: ӘЛЕУМЕТТАНУЛЫҚ АСПЕКТ

Лесов Наурызбек Әспенұлы

lessovnauryzbek@gmail.com

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ 1 курс магистранты, Астана, Қазақстан

Ғылыми жетекші – Смағамбет Б.Ж., ә.ғ.к., доцент

Технологияның дамуы нәтижесінде қоғам теледидар, жылдам интернет, мобилді құрылғылар және әлеуметтік медиа секілді ресурстарға қол жеткізіп отыр. Осымен байланысты мектеп жасына дейінгі балалардың іс-әрекетінің құрылымы түбегейлі өзгерді. Бірнеше жылдар бұрын мектеп жасына дейінгі балалардың күнделікті жасайтын негізгі әрекеті ойын, сурет салу, ермексазбен ойнау және ертегілерді тыңдау болса, қазір ол әрекеттің біраз бөлігі гаджетпен алмастырылған.

Әлеуметтанушылардың пікірінше, мектеп жасына дейінгі бала бос уақытының 20-40% киберәлемде өткізеді. Дәл осы медиакеңістік бала үшін әлеуметтік орта, адамдар арасындағы қарым-қатынас және олардың мінез-құлық нормалары туралы идеялардың негізгі тасымалдаушыларының біріне айналды. Заманауи ақпараттық технологиялар баланы әлеуметтендіруде отбасы, балабақша, мектеп, көршілік қарым-қатынас және т.б. сияқты дәстүрлі қарым-қатынаспен қатар белсенді бола түсуде. Осылайша, маңызды сұрақтар туындайды: мектеп жасына дейінгі балаға медиакеңістіктің ықпалы қандай? Мектеп жасына дейінгі балаларды әлеуметтендіру жүйесінде медиа қандай орын алуы керек?

Медиакеңістік тек бала өмірінің қосалқы құралы емес, ол баланың жаны мен ақыл-ойын қалыптастырады, оның талғамы мен әлемге деген көзқарасын тәрбиелейді. Балалардың ішкі әлемі әлі де дамып келеді және оның қалыптасуында ересектерден алатын барлық нәрсе маңызды рөл атқарады: ойындар, ертегілер, бірлескен іс-шаралар, соның ішінде теледидарлық бағдарламалар. Олар - тек уақыт өткізу тәсілі ғана емес, сонымен қатар тәрбие құралы.

Бүгінде мектеп жасына дейінгі балаларды тәрбиелеудің медиакеңістіктегі негізгі құралы - мультфильмдер. Мультфильмдер мектеп жасына дейінгі балалардың дамуына үлкен әсер етеді. Бір жағынан, бұл жарқын, әсерлі, бейнелі, қарапайым, балаларға қол жетімді мультфильмдер. Олар жақсылық пен жамандық туралы алғашқы ойды, жақсы және жаман мінез-құлық стандарттарын дамытады. Мектеп жасына дейінгі бала өзін сүйікті кейіпкерлерімен салыстыра отырып, өзін-өзі оң қабылдауға, қорқынышы мен қиындығымен күресуге, басқаларға құрметпен қарауға үйренеді. Мультфильмдегі оқиғалар балаларды тәрбиелеуге мүмкіндік береді: оның хабардарлығын арттыру, ойлау мен қиялын дамыту, дүниетанымын қалыптастыру [1, бет 87].

Екінші жағынан, медиакеңістікте шетелдік мультфильмдер (әсіресе америкалық) танымал екені мәлім. Америкалық мультфильмдерде әлемнің мүлдем басқа бейнесі бар. Мультфильм оқиғалары орын алатын әлем, зұлымдық жайлаған, үміті сөнген әлем секілді. Кейбір ниндзя тасбақалары («Teenage Mutant Ninja Turtles» кейіпкерлері) бейнесіндегі жақсылық түйіршіктері ғана зұлымдықпен күресуге тырысады. Зұлымдық, әдетте, табиғи түрде жойылады, бұл біздің ертегілерде бейнеленетін зұлымдықпен күресетін іс-әрекет, тәсілдерден мүлдем өзгеше, онда олар зұлымдықпен басқа жолдармен күресуге тырысты: олар оны жеңуге немесе көндіруге тырысты [1, бет 85]. Отандық мультфильмдер балаға әлемнің ұлттық құндылықтар тұрғысынан бейнесін көрсетеді. Оның негізінде бала қазақи нақышта, көбінесе қазақ дәстүрлерін, әдет-ғұрыптары мен тарихи оқиғаларын бейнелейді, яғни қазақтың дүниетанымына сай түсінікті дәріптейді. Одан бөлек отандық мультфильмдер қазақ тілдік ортаның дамуына ықпал етеді. Дегенмен, отандық өнімге шетелдік мультфильмге қарағанда сұраныс аз. Оның себептері - кейбір отандық мультфильмдер анимация мен дыбыстық сүйемелдеу сапасы бойынша шетелдік аналогтардан артта қалуы, мультфильмнің

шығарылуына бюджеттің аздығы және ресурстардың шектеулі болуы, отандық мультфильмдерді дұрыс жарнамаламау.

Өзіміз көріп өскен «Уолт Дисней» киностудиясының «Ақшақар», «Бэмби», «Сұлулық пен құбыжық», «Арыстан патша» сияқты әдемі анимациялық фильмдері - балалар үшін жақсы. Бірақ бұл фильмдер теледидарда көрсетілмейді. Көп жағдайда балалар механикалық құбыжықтар, вампирлер, елестер және құдіретті Роботтар туралы аса сапалы емес өнімдерді көреді. Осы мультфильмдердің барлығында дерлік сюжеттерде жанжал, төбелес, шайқас, атыс, кісі өлтіру, яғни агрессивті мінез-құлық пен зорлық-зомбылық элементтері бар. Мектеп жасына дейінгі бала мультфильмдерді көргенде, ол айналасындағы барлық нәрселерден ажыратылғандай болады. Сырттан сөйлеп тұрған адамға жауап бермейді, ал кішкентай балада кадрлары жиі алмасатын мультфильмдер мен сериалдарды көргеннен кейін баланың агрессивті күйде жүруі байқалуда. Бұл жағдайды балалар психологтары мен неврологтары «бала миының шамадан тыс ақпаратты қабылдауынан» деп түсіндіреді. Янак Алинаның 2021 жылы жүргізген зерттеуі бойынша, ата-аналардың 25,2% - балаларына 3 жасқа дейін гаджеттермен ойнауға рұқсат берсе, ал 30,7% - 3-5 жасқа толғанға дейін рұқсат береді екен. Жалпы, ата-аналардың 57,7% гаджеттер мен интернетке байланысты балалармен кикілжің туындағанын көрсетті. Автор жүргізген зерттеу бойынша фокус-топтың материалдары медиаконсумацияның кейде жанжалды, бопсалауды, агрессияның көрінісін тудыратынын көрсетеді:

... Ол ашуланған жағдайда ойыншықтарын лақтыра салады ...Кейде оны көндіру үшін мультфильмдер көрсетуге, кәмпит, ойыншық беріп, серуендеуді ұсынуға тура келеді (27 жастағы ана, 2,5 жастағы ұлын тәрбиелеп отыр).

...Иә, мультфильмдер оған ұнайды, оны мультфильм көру барысында алаңдату қиын. <Ол > мультфильм көру кезінде тамақтана бере алады...кейде серуендеуге барғысы келмейді. ...Ол сорпаны iPad-қа құйып, оның экранын «мен бұл мультфильмнен жалықтым»деп сындырды. Таңертең маған ұрсып, ойыншықпен ұрып жіберуі мүмкін (24 жастағы ана, қызы 3 жаста).

Жалпы, осы сауалнамаға сәйкес, ата-аналардың 30,7% – баланың интернетті ұзақ уақыт пайдаланудан шаршауын, 27,0% – қозғыштығын, 23,9% – ашуланшақтықты, 21,5% – көңіл – күйінің өзгеруін, 18,4% - агрессивтіліктің, 12,9% - зейіннің төмендеуін, 9,2% - жанжалдардың өсуін байқайды.

Ақпараттық қауіпсіздікті қамтамасыз ету және балалардың гаджетке тәуелділігінен қорғау мақсатында Г.Солдатова, Е.Рассказова, Е.Зотованың классификациясына және А.Янактың жеке зерттеулері бойынша отбасы-ішілік стратегияларды ұсынуға болады:

1. Мониторинг (баланың мобилді және онлайн белсенділігін бақылау). Бұл балалардың интернетте қауіпсіз болуын қамтамасыз ету үшін ересектердің мінез-құлқының кең таралған стратегиясы: ата-аналардың 55,8% - балаларының интернетте өткізетін уақытын бақылауға тырысады, тағы 29,4% ата-аналық бақылау бағдарламаларын пайдаланады (мысалы, «балаларға арналған YouTube»). Күні бойы электронды құрылғылардың көмегімен баламен байланыста болу ересектерге бақылау мен қамқорлықты жүзеге асырудың әдеттегі тәсілі болып табылады. Өз гаджеттері бар балалармен ата-аналардың 16,4% - күн ішінде 1 рет, 42,1% - 2-3 рет, 18,7% - 4-5 рет, 22,2% - 5 реттен артық қарым-қатынас жасайды.

2. Цифрлық технологияларды қолданған кезде немесе желіні дұрыс пайдалану ережелерін түсіндіру кезінде баланың жанында ата-ананың жеке қатысуы арқылы бірлескен онлайн-қызмет процесінде «интернетті қауіпсіз пайдалануды медиациялау» (58,9% ата-аналар). Ата-аналардың тек 38,7% - балаларға интернетте қандай қауіп төндіретінін түсіндіреді. Балалардың 42,3% компьютерлік техниканы, ұялы телефонды және Интернетті пайдалануды өздері үйренгенін атап өтті.

3. Ауыстыру медиациясы: ата-аналар баланың назарын басқа пайдалы әрекеттерге аударуға тырысады.

Егер гаджет баланың бір рет қолына түссе, онда ол үнемі сұрап отырады және оны қандай да бір жолмен алаңдатуға тура келеді. Ол гаджетті күніне 20 минут пайдаланады.

Гаджетті көруін тоқтату үшін ойнау, жүгіру, көңілін аулауға тура келеді. Жалпы, ол ата-анасымен үшеуі бірге болғанда, гаджеттерге деген қызығушылығы болмайды... Кейде мен өз істерімді жасап жатқанда, бояумен сурет салады (28 жастағы ана, ұлы 3 жаста).

Ол планшетке 3 сағатқа жабысқанда, үйде жоқ сияқты болып кетеді. Бірақ мен жай ғана оның назарын басқа нәрсеге алмастыруға тырысамын... Ол соңғы уақытта музыканы бірге би билеуге ауыстыра бастады, (24 жастағы ана, қызы 3 жаста).

Қарастырылып отырған стратегияларды мектеп жасына дейінгі балаларға қолдануға болады [3]. Бірақ ең алдымен ересектер ақпараттық өзін-өзі оқытуға, өзін-өзі бақылауға баса назар аударуы керек. «Баланы тәрбиелеме, өзінді тәрбиеле» - демекші, ата-аналар балаларының гаджетті сауатты пайдалануды үйренуі үшін, отбасы құндылығын сақтап қалуы үшін балалармен жиі сөйлесіп, күнделікті арнайы уақыт бөліп отыруы қажет. «Балалар телешоуларды неғұрлым көп көрсе, соғұрлым шаршаған үстіне шаршайды, соғұрлым олар теледидарға тәуелді болады», - деп санайды. Бала барлық дерлік ақпаратты бейнелер түрінде қабылдайды, одан кейін оның әлем моделі құрылады [2].

Мультфильмдердегі ең маңызды көріністердің бірі - әйел бейнесі. Мультфильм кейіпкерлерінің стереотиптеріне қарап, қыздар әйел мінез-құлқының ерекшеліктерін сіңіреді, ал бала саналы түрде әйелдің идеалын қалыптастырады, содан кейін оны іздейді. Сонымен критерий сыртқы түрі емес, мультфильм кейіпкерлерінің мінез-құлқы болады. Ал балалардың стереотиптерінің қалыптасуы олардың әлеуметтенуі мен әлеуметтік рөлдері қалыптастыруына ықпал ететіні сөзсіз.

Ағымдағы зерттеулер көрсеткендей, мектеп жасына дейінгі балалар 2 жастан асқан медианың белсенді пайдаланушылары, үш жасында мультфильмдерді таңдауда тұрақты қалаулары бар және 5 жасында мектеп жасына дейінгі балалар мен олардың ата-аналары компьютер мен интернет желісін зерттей бастайды. Айта кету керек, балаларды әлеуметтендіру мақсатында онлайн-медиа және отбасындағы онлайн-медиа білім беру процесі туралы алдын-ала хабардар ету дамыған медиакөңістігімен қарым-қатынастың жаңа түрін қалыптастырады. Бұл тұрғыда балабақшадағы балалардың ақпараттық «шамадан тыс жүктемелерге» төтеп беруі, медиатизацияланған өзара әрекеттесуді жүзеге асыруы, олардың танымдық қызығушылықтарын қанағаттандыру үшін медианы қарапайым деңгейде қолдана алуы өте маңызды [4].

Баланың әртүрлі іс-әрекеттеріндегі уақыт балансы мәселесі әрқашан ең өзекті болып қала береді. Медиа туыстарымен, құрдастарымен, басқа балалармен және ересектермен қарым-қатынасқа кедергі жасамауы керек. Сонымен қатар, балалардың дамытушы және пайдалы ақпаратқа қол жеткізуі үшін әртүрлі медиа хабарламалардың мазмұнында тепе-теңдікті табу қажет. Логиканың, дивергентті ойлаудың дамуы баланың заманауи технологиялармен өзара әрекеттесуінің оң нәтижесіне ие екені сөзсіз. Алайда, медиа кеңістік әлеуметтік тәжірибені алмастыра алмайды. Практикалық қадам жасайтын бала өмір бойы мәселені шешудің баға жетпес тәжірибесіне ие болады және мұндай тәжірибені медиа кеңістіктен іздегеннің өзінде интерактивті ойыншық адам эмоцияларының барлық күрделі спектрін жеткізе алмайды, сондықтан ата-аналар балалармен олар көретін медиа хабарламалардың мазмұны туралы сөйлесуі керек. Мультфильмдерді немесе компьютерлік ойынды талқылауға қатыса отырып, балалар мазмұнды талдау және таңдау жасау қабілетінде көрінетін әлеуметтік тәжірибеге ие болады: авторлардың көзқарасын, олардың құндылықтары мен мұраттарын қабылдау немесе қабылдамау.

Баламен әңгіме құру үшін мынадай нұсқаулықты ұсынуға болады:

1. Медиа хабарламаны кім жасағанын сипаттаңыз (жазушылар, суретшілер, фотограfter және т. б.);
2. Көрнекі және есту эффектілері туралы сөйлесіңіз (балаға суреттің не екенін суреттеуге көмектесіңіз, қандай музыка естіледі және т. б.);
3. Мультфильм, компьютерлік ойын және т. б. жасаған адамдар не айтқысы келетінін және көрсеткісі келетінін талқылаңыз;

4. Сіздің балаларыңыз медиа хабарламаның мазмұны туралы не ойлайтынын сұраңыз, оны жібергендермен келісесіз бе, оларға сенесіз бе;

5. Сіз сондай-ақ мынадай сұрақтарды қоя аласыз: «Сіз осы кейіпкермен дос болғыңыз келе ме?», «Сіз осындай досыңыз болғанын қалайсыз ба? Неліктен?», «Ойын кейіпкерлерімен қандай ойын ойнауды ұсынар едіңіз?».

Бұл әдісті мектепке дейінгі білім беру ұйымдарының педагогтары балалар телевизиялық бағдарламасын, сайтты немесе жарнамалық роликті талқылау кезінде де қолдана алады. Бұл балаларға кез-келген медиа хабарламаларға сыни көзқараспен қарауды үйренуге көмектеседі. Айта кету керек, Интернеттегі қауіпсіздік этика мен құпиялылықпен тығыз байланысты, өйткені көптеген балалар әлі оқи алмайды және жаза алмайды, іздеу жүйелерін пайдаланады.

Тәрбиешілер мен ата-аналар балалардың компьютерлік ойындарға деген сүйіспеншілігін олардың назарын әлеуметтік рөлдік және ойдан шығарылған ойындарға аудару үшін қолдана алады. Компьютерлік ойынның кейіпкерлері мен мазмұнына, балалардың қалауы мен қызығушылықтарына сүйене отырып, сіз балалармен бірге әртүрлі ойын жағдайларын жасай аласыз. Бұл тәсіл мектеп жасына дейінгі баланың әлеуметтік тәжірибесін едәуір байытуға, сондай-ақ баланың үйлесімді сөйлеу және сыни ойлау дағдыларын дамытуға көмектеседі [5].

Қорытындылай келе, медиа кеңістік мектеп жасына дейінгі балалардың дамуының әлеуметтік және мәдени аспектілерін қалыптастыруда маңызды рөл атқарады. Медиа арқылы балалар құндылықтарды, мінез-құлық нормаларын игереді, әлем туралы идеяларды қалыптастырады. Алайда, бұқаралық ақпарат құралдарының олардың дамуына оң және теріс әсер етуі мүмкін екенін түсіну маңызды. Сондықтан медиа тұтынуда баланс сақтауды және ата-аналар мен мұғалімдерді өмірінің алғашқы кезеңдерінде балаларда медиа құзыреттілікті дамытуда қолдауды қамтамасыз ету әлеуметтанулық талдауды қажет етеді.

Қолданылған әдебиеттер тізімі

1. Васильева В.С., Влияния мультфильмов на развитие детей дошкольного возраста // Гуманитарные науки №6 (43), 2016, С. 85-87
2. Щуклина Е.С., Роль современной мультипликации в воспитании ребенка // Вестник Пензенского государственного университета, № 4, 2013, С. 13
3. Янак А.Л. Дети и родители в информационном пространстве: взаимодействие, риски и стратегии обеспечения безопасности // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2021. Т.21. №1. 2021, С. 64-71
4. Шевченко М.Г., Формирование личности ребенка - дошкольника в медиапространстве ДОУ / М.Г.Шевченко // В сборнике: Профессиональная деятельность педагога: проблемы, поиски, решения материалы Всероссийской научно - практической конференции с международным участием, посвященной к 85 - летию ФГБОУ ВО «УлГПУ им. И.Н. Ульянова». 2017, С. 411
5. Давыдова О.Ю., Плужникова Е.В., Информационная среда в социализации ребенка дошкольного возраста: Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 28 «Светлячок», г. Туапсе, С. 1-2.

ӘОЖ 314.74

ҚАЗАҚСТАНДАҒЫ АУҒАНДЫҚ БОСҚЫНДАР

Маханбет Айдархан Шыңғысханұлы

makhanbetaidarkhan@gmail.com

Л.Н.Гумилев атындағы ЕҰУ магистранты, Астана, Қазақстан

Ғылыми жетекші - Байгабылов Н.О., PhD, доцент