



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ
ТҰҢҒЫШ ПРЕЗИДЕНТІ - ЕЛБАСЫНЫҢ ҚОРЫ

«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ – 2017»

студенттер мен жас ғалымдардың
XII Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ

СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ

XII Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ – 2017»

PROCEEDINGS

of the XII International Scientific Conference
for students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION - 2017»



14th April 2017, Astana



**ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
Л.Н. ГУМИЛЕВ АТЫНДАҒЫ ЕУРАЗИЯ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ**

**«Ғылым және білім - 2017»
студенттер мен жас ғалымдардың
XII Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
XII Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2017»**

**PROCEEDINGS
of the XII International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2017»**

2017 жыл 14 сәуір

Астана

УДК 378

ББК 74.58

Ғ 96

Ғ 96

«Ғылым және білім – 2017» студенттер мен жас ғалымдардың XII Халықаралық ғылыми конференциясы = The XII International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2017» = XII Международная научная конференция студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2017». – Астана: <http://www.eni.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/>, 2017. – 7466 стр. (қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-827-6

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 378

ББК 74.58

ISBN 978-9965-31-827-6

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия
ұлттық университеті, 2017

4. Давыдов В.В. Ис-әрекет категориясының қазіргі теориялық психологиядағы орны. Психология. Адамзат ақыл-ойының қазынасы. 10 томдық. 2 т. Алматы, 2005.
5. Жарықбаев Қ. Жалпы психология. Алматы, 2004.

УДК 378

КОМПЬЮТЕРНАЯ ЗАВИСИМОСТЬ – ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПРОБЛЕМА.

Кретьякова Наталья Дмитриевна

natali_30_04_98@inbox.ru

Студентка 2 курса специальности «Социальная педагогика и самопознание»

ЕНУ им. Л. Н. Гумилева, Астана, Казахстан

На современном этапе в педагогической науке, как в целом и в обществе огромная проблема - зависимость от компьютерных игр у учеников. Они играют в них дома или же посещают интернет-клубы.

Еще лет пятнадцать назад эта проблема не была настолько острой, потому что компьютеры не были так популярны, а вместо компьютерных игр учащиеся отдавали предпочтение живому общению. Времена изменились, теперь компьютеры есть практически в каждой семье, а в городах увеличивается число интернет-клубов. Поэтому школьники часами просиживают перед монитором, увлеченные какой-нибудь игрой. Практика показывает, что именно дети составляют основную массу посетителей компьютерных залов и интернет-клубов.

Для некоторых родителей это может показаться нормальным и уместным, что их ребенок не проводит время бесцельно, неизвестно с кем гуляя по улицам, не бегает, не прыгает, не разбрасывает игрушки, не рисует на книжках сестры или брата. Он занят, возможно, чем-то полезным. Например, читает что-то интересное и познавательное, учится, развивается, может, получает от этого положительные эмоции, а главное – не достает хлопот взрослым.

С одной стороны компьютер действительно положительным образом влияет на ребенка. Ведь компьютерные игры развивают у ребенка быстроту реакции, мелкую моторику рук, визуальное восприятие объектов, память и внимание, а также учат его аналитически мыслить в нестандартной ситуации, совершенствовать интеллектуальные навыки, добиваться своей цели и многому другому.^[1]

Если бы не компьютер, то сколько было бы проблем? С ребенком нужно было бы погулять, чем-то занять, потом убирать за ним все игрушки, да и в конце концов нужно было бы воспитывать, напрягать свои нервы, умственные силы. А у родителей и без того всегда найдется, куда их потратить.

Порой они не задумываются, какие последствия могут принести ребенку общение с «компьютерным другом». Перечислим факторы, отрицательно влияющие на школьника при работе за компьютером^{[2],[3]}:

- Излучение от компьютера;
- Изменение микроклимата, воздушного пространства помещения;
- Мерцание монитора (влияние на глаза);
- Длительность и сложность различных видов работы.

Конечно, сейчас создают компьютеры с минимизацией компьютерного излучения, но это не значит, что его нет. Также известна тенденция снижения зрения после времяпровождения за компьютером. Статистика приводит ужасные факты: из 100% учащихся выпускных классов всего 20-30% сохраняют хорошее зрение, остальные 70-80% имеют нарушение зрительной системы и прежде всего близорукость. Если говорить об общей статистике, то нарушением зрения обладают одна четвертая населения. По словам

специалистов, если нарушение зрения будет прогрессировать, то к 2020 году им будет обладать уже треть населения.^[4]

Поэтому, чтобы предотвратить близорукость, родителям стоит приучить ребенка отводить взгляд от монитора каждые 20 минут и в течение 20 секунд смотреть на что-то отдаленное, например, на соседнее дерево за окном.^[5] Также нужно ограничить время, которое ребенок тратит на компьютер.

К последствиям использования компьютера мы можем также отнести снижение двигательной активности, которое может привести к проблемам опорно-двигательной системы^[6], например, искривление позвоночника. Дети особенно младшего школьного возраста нуждаются в том, чтобы бегать, прыгать и играть в подвижные игры. Поэтому советуем родителям приучать ребенка больше проводить времени на свежем воздухе: кататься на велосипеде, на коньках, на роликах и т.д.

Не стоит забывать и о психологической зависимости^[6] ребенка от виртуального мира. Везде нужно придерживаться правила «золотой середины». Ребенку не стоит много времени проводить с виртуальными «друзьями». В тех семьях, где будут придерживаться правила «золотой середины», не возникнет никаких проблем.

Помимо влияния самого компьютера острое внимание нужно обратить на содержание компьютерных игр, в которые играет ребенок. На детей очень легко подействовать извне, и игры жестокого содержания оставят негладкий след на психике ребенка.

Сейчас мы редко можем увидеть детей, играющих на площадках во дворах. Некоторые даже не знают о тех подвижных играх, в которые когда-то играли старшее поколение. Например, классики, догонялки и многие другие игры. Эти игры носили характер развлечения, а также имели определенную физическую нагрузку, которая способствовала их развитию. И в первую очередь подвижные игры направлены на то, чтобы провести свободное время с пользой. Но какую пользу могут принести компьютерные игры?

В компьютерных играх все действия происходят в виртуальном мире, и там ты можешь быть тем, кем захочешь: рыцарем, принцессой, драконом, повелителем какого-нибудь города и т.д. Еще в компьютерных играх всегда идет соперничество с собой (набрать больше очков), с другими соперниками. И именно оно порождает большое напряжение, поэтому ребенок может стать нервным, раздражительным и злиться по всяким мелочам. Также дети, часто проводящие время за монитором, становятся замкнутыми, стеснительными и им сложно находить общий язык со сверстниками.

Более взрослые школьники могут впасть в депрессию из-за того, что виртуальный мир им кажется более привлекательным, а когда они выходят из игры, то начинают понимать, что их жизнь далеко не такая как на просторах компьютерной графики. Но им нужно понимать, что в первую очередь их жизнь зависит от самих себя и они в силах все изменить. Многие этого не понимают. Ведь виртуальный мир никогда не сможет заменить живой.

Помимо виртуальной зависимости стоит обратить внимание на содержание игр, в которые играют школьники. Исследования показывают, что только около 20-30% компьютерных игр, в которые они играют, не содержат никакого насилия (как правило, игры на спортивную тему, например, автогонки). Остальные содержат сцены разнообразных убийств, драк, катастроф.^[7]

Автор многих статей и книг Дж. Кантор – доктор наук, профессор, директор Центра коммуникационных исследований в Висконсинском университете (США) – рассматривала проблемы медийного насилия и его влияния на несовершеннолетнюю аудиторию.^[8]

В результате своих исследований она классифицировала возможные причины интереса детей к сценам насилия^[7]:

1. *Желание испытать волнение.* Многие дети смотрят фильмы ужасов, так как считают это захватывающим зрелищем: «Я смотрю ужасы, потому что мне нравится пугаться».

2. *Стремление виртуально испытать агрессию (эффект эмпатии).* Одно из исследований показало, что 48% школьников всегда сочувствуют жертве при просмотре сцен насилия, 45% ответили, что они сопереживают «плохому парню». Некоторые признались,

что им нравится смотреть на сцены драки и на то, как люди причиняют друг другу боль. Это говорит о том, что они получают удовольствие от просмотра подобных сцен, они идентифицируют себя с агрессором, а не с положительным персонажем или жертвой.

3. *Игнорирование ограничений (эффект «запретного плода»)*. Родители часто ограничивают в чем-то детей, например, в просмотре видео, содержащих сцены насилия, и зачастую это становится наоборот более желаемым.

4. *Попытка увидеть насилие/агрессию, отражающие свой собственный опыт*. Причиной интереса в этом случае является само агрессивное поведение учащегося. Он интуитивно выбирает те программы, видео и игры, в которых содержится агрессивное поведение, так как он сам ведет себя также.

5. *Изучение окружающего криминального мира (постижение роли насилия в обществе и районе обитания данной аудитории)*. Сюда относятся дети, которые живут в так называемых «криминальных районах». Они интересуются насилием, потому что это является частью их окружающего мира и их жизненный опыт схож с опытом людей на экране.

6. *Самоуспокоение (эффект предчувствия)*. Иногда интерес обуславливается тем, что это помогает отвлечься от жизненных проблем и собственных страхов. К примеру, все сюжеты типичных сериалов заканчиваются свершением справедливости и правосудия.

7. *Гендерный эффект*. При просмотре одной и той же сцены насилия мальчики и девочки по-разному воспринимают происходящее. Первые более подвержены «эффекту агрессии» и идентифицируют себя с агрессивным мужским персонажем, тогда как девочки начинают испытывать страх, так как идентифицируют себя с женским персонажем-жертвой. Но есть и индивидуальные различия, ведь не каждому мальчику нравится смотреть на сцены насилия и не каждая девочка испытывает к этому отвращение.

Множество исследований указывает на то, что есть прямая связь между интересом школьников к медиафайлам, содержащих сцены насилия, и их агрессивным поведением. Ведь сцены такого характера^[7]:

1. Внушают, что насилия это допустимый путь разрешения конфликтов;
2. Делают детей равнодушными к человеческим страданиям;
3. Вызывают страх того, что они тоже могут стать жертвой насилия;
4. Служат причиной применения насилия в реальной жизни.

Компьютерная зависимость может сделать детей нервными, замкнутыми, жестокими, так как компьютерные игры и медиафайлы, содержащие сцены насилия, влияют в первую очередь на их ценностные ориентации, представления о добре и зле, о том, что правильно или нет, а также на их развитие, речь, манеру общения, поступки и многое другое. Мы уже не говорим об успеваемости в школе и качестве выполнения домашнего задания, которые могут отметить учителя.

Так какими могут вырасти дети, которые перенимают примеры в виртуальной реальности? Будут ли они уважать своих родителей и всех, кто их окружает? Или дух соперничества будет для них важнее? Будут ли они достойными гражданами в нашем государстве или захотят преступить закон?

Возможно, вы перечитали уже множество статей о влиянии компьютера, компьютерных игр на психику ребенка и ничего нового для себя не нашли. Но задумывались ли вы о том, почему растет их количество. Все потому, что мы сталкиваемся с этой проблемой все чаще и чаще.

На наш взгляд, эта проблема наиболее актуальна в наше время, и мы, как социальные педагоги, должны найти меры для уменьшения привлекательности виртуального мира. Ведь наша реальность настолько безгранична и интересна, насколько не может быть ни одна компьютерная игра. И в этом стоит убедить подрастающее поколение.

Подводя итоги, можно сказать, что дети, проводя время за компьютером, не только причиняют вред своему здоровью, но и своей психике.

Список использованных источников

1. <http://lady smile.ru/children/computer-31.html>
2. «Безобиден ли компьютер?»
3. <http://logoburg.com/modules/myarticles/article.php?storyid=153&storypage=1>
4. <http://www.compgramotnost.ru/computer-i-zdorovye/vliyanie-kompyutera-na-zdorove-cheloveka>
5. Tengri news. «Поколение очкариков». С. Акимбеков// <https://tengrinews.kz/article/325>
6. «Как избежать ухудшения зрения при работе за компьютером?». Профессор медицины А. Шарман// <http://www.zdrav.kz/node/9191>
7. <https://polzavred.ru/vliyanie-kompyutera-na-rebenka.html>
8. «Школьники и компьютерные игры с «экраным насилием»»// Педагогика. 2004. №6. С. 45-49
9. «Медиапедагоги и теоретики медиакультуры зарубежных стран: энциклопедический справочник». А. Федоров. Москва, 2011. С. 23

УДК 37.013.43

СТУДЕНТТЕРДІҢ ШЫҒАРМАШЫЛЫҚ ҚАБІЛЕТТЕРІН ДАМУДЫҢ МАҢЫЗДЫЛЫҒЫ

Күсбекова П.Ж.

Fatima-91kz@mail.ru

Л.Н.Гумилев атындағы Еуразия Ұлттық Университеті,
Қазақстан Республикасы, Астана қаласы
Ғылыми жетекші - Ахтанова С.К.

Бұл мақалада қазіргі уақытта, студенттердің шығармашылық ойлауын қалыптастыру тұлғаның ақыл- ой , шығармашылық және ізденімпаздық қабілеттерін дамытудың негізі болып табылатыны туралы қозғалған . Студенттердің оқу орнына бейімделу үдерісіндегі қиындықтарға көп көңіл бөлу, оған мейлінше үлкен мән беру студенттің маман ретінде қалыптасуына, ойлануына, болашақ іс-әрекетінің тиімділігіне ықпал етуге бағытталған. Студенттердің дамуына байланысты мәселелер, өз шеберліктерін анықтау, білім беру кеңістігін кеңейту, шығармашылық қызмет тәжірибесін қалыптастыру және студенттердің ойлау қабілеттерін арттыру мәселелері мен қоса шығармашылық ойлаудың қалыптасуының және дамуының психологиялық, педагогикалық ерекшеліктері қарастырылған.

Түйін сөздер: *шығармашылық ойлау, жеке тұлға, сапалық қабілет, танымдық әрекет, білім беру үрдісі.*

Қоғамдағы түбегейлі өзгерістер, дамудағы жоғары динамизм кәсіби тұлғаның ролін арттырып, оның белсенділігі, дара көрегендігі ақпаратты өздігінен тауып, синтездеу және түрлі кәсіби жағдайларда шығармашылықпен шешім қабылап, пайдалана алу қабілетін талап етеді. Бұл жоғары оқу орындарында студенттердің креативті ойлауын қалыптастырумен тікелей байланысты.

Жоғары оқу орындарында кәсіптік-шығармашылыққа қабілетті жетілдіру маманның кәсіптік қажеттілігі болуы тиіс. Қоғам дамуындағы тенденция кәсіби мамандарды дайындауда студенттердің өзін - өзі жетілдіруге бағдарланған практикамен байланысты жақтарына назар аударып, оның кейбір элементтерін үйретуді көздейді. Қазіргі маманнан алған білімді қайта жаңғыртып, пайдалана білумен қатар кәсіптік мәселелерді шығармашылықпен шеше білу, үнемі өзін - өзі дамыту қабілеті тұлғалық және кәсіптік өзін - өзі жетілдіру сапалары талап етіледі. Студенттердің креативті ойлауын қалыптастыру идеясы Қазақстан Республикасының «Білім туралы» Заңында, Қазақстан Республикасының білім беруді дамытудың 2011-2020 жылдарға арналған бағдарламаларында «...білім беру