



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



Студенттер мен жас ғалымдардың
«ҒЫЛЫМ ЖӘНЕ БІЛІМ - 2014» атты
IX халықаралық ғылыми конференциясы

IX Международная научная конференция
студентов и молодых ученых
«НАУКА И ОБРАЗОВАНИЕ - 2014»

The IX International Scientific Conference for
students and young scholars
«SCIENCE AND EDUCATION-2014»

2014 жыл 11 сәуір
11 апреля 2014 года
April 11, 2014



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

**Студенттер мен жас ғалымдардың
«Ғылым және білім - 2014»
атты IX Халықаралық ғылыми конференциясының
БАЯНДАМАЛАР ЖИНАҒЫ**

**СБОРНИК МАТЕРИАЛОВ
IX Международной научной конференции
студентов и молодых ученых
«Наука и образование - 2014»**

**PROCEEDINGS
of the IX International Scientific Conference
for students and young scholars
«Science and education - 2014»**

2014 жыл 11 сәуір

Астана

УДК 001(063)
ББК 72
Ғ 96

Ғ 96

«Ғылым және білім – 2014» атты студенттер мен жас ғалымдардың IX Халықаралық ғылыми конференциясы = IX Международная научная конференция студентов и молодых ученых «Наука и образование - 2014» = The IX International Scientific Conference for students and young scholars «Science and education - 2014».
– Астана: <http://www.eni.kz/ru/nauka/nauka-i-obrazovanie/>, 2014. – 5831 стр.
(қазақша, орысша, ағылшынша).

ISBN 978-9965-31-610-4

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(063)
ББК 72

ISBN 978-9965-31-610-4

©Л.Н. Гумилев атындағы Еуразия ұлттық
университеті, 2014

ориентировано в основном на внешний мир, а также с тем, что современные студенты часто испытывают различного рода стрессы и поэтому нуждаются в психологическом отдыхе и расслаблении.

Значительная воспитательная эффективность заключалась в осуществлении благотворительной бескорыстной деятельности в процессе внеаудиторной работы. Когда студенты видят тех, кто менее удачлив в жизни, их собственные проблемы начинают казаться менее значительными, сердца раскрываются и наполняются любовью. Здесь было важно увидеть процесс, когда студенты понимают, что могут реально помочь кому-то, тогда они начинают ощущать новый смысл своей жизни и что-то высокое рождается в их душах.

Таким образом, проделанная научно-исследовательская работа с опорой на личностно-ориентированный, деятельностный, аксиологический подходы позволяет заключить, что духовно-нравственная воспитанность личности является одним из важнейших аспектов подготовки студентов не только к профессиональной деятельности, но и к личной, семейной и социальной жизни.

Формирование личности, способной познавать окружающий мир, мир своей личности, осваивать и развивать навыки сознательного самопознания и самоуправления, полно отражают задачи системы образования в современных условиях – создание необходимых условий для получения образования, направленных на формирование, развитие и профессиональное становление личности на основе национальных и общечеловеческих ценностей, достижений науки и практики изменит задачу образовательного процесса и, сохраняя ориентацию на профессиональную подготовку, вывести на первое место задачу формирования человеческой личности, приобщаемой к национальным и общечеловеческим ценностям истины, добра, миролюбия, любви и ненасилия.

Список использованных источников

1. Введение в предмет «Самопознание»: Учебное пособие /Составители: У.И.Ауталипова, Г.М.Касымова, Х.Т.Шерьязданова. – Алматы, 2006. – 181 с.
2. Маралов В. Г. Основы самопознания и саморазвития: Учеб. пособие. - 2-е изд., стер. - М.: Издательский центр «Академия», 2004. - 256 с.
3. Омарова Г.А. Духовное воспитание студентов как смыслообразующая основа нравственного воспитания // Новые образовательные технологии в вузе: теория и практика: материалы международной научно-практической конференции. – Туркестан, 2006. – С.515–518.
4. Омарова Г.А. Психолого-педагогические основы духовно-нравственного воспитания студентов вуза // Білім – Образование. – Алматы, 2006. – №5(29) – С.108–111.
5. Омарова Г.А. Пути осуществления интеграции научного и духовно-нравственного образования в вузе // Поиск. Серия гуманитарных наук. – Алматы, 2006. – №3(2) – С. 198–203.
6. Омарова Г.А. Новое поколение информационных технологий как средство духовно-нравственного воспитания студентов на основе общечеловеческих ценностей // Достояние нации. – Алматы, 2007. – №2 – С. 131–135.

ОӘЖ 159.9

КОМПЬЮТЕРЛІК ОЙЫНДАРДЫҢ ПСИХОЛОГИЯЛЫҚ ЖІКТЕЛУІ ЖӘНЕ ОНЫҢ БАЛАҒА ӘСЕРІ

Нұрымбет Айдана Ғайниқызы

nurai_love @ mail.ru

Л.Н.Гумилев атындағы Еуразия ұлттық университетінің 3 курс студенті,

Компьютерлік ойындар психологиялық зерттеудің жаңа бағыты болып табылады. Қазіргі таңда қоғамдық өмірде компьютерлендіру зор жылдамдықпен дамып келе жатқаны байқалады. Барлық мектептерде, оқу орындарында, мекемелерде компьютерлендіру бағдарламасы жасалып, студенттер, оқушылар, балабақша балалары компьютерді емін-еркін күнделікті тіршілікте қолдана алатын болды. Тіпті соңғы кезде «Компьютерлік клубы» көбейіп, онда күні-түні ойнауға, жұмыс істеуге мүмкін, яғни әр балада жеке компьютер бар деп айтуға да болады. Бүгінгі уақытта - ақпараттандыру, яғни жаңа кезең уақыты, компьютерлендіру заманы. Барлық мектеп, оқу орындарында техникалық және кәсіптік білім беруді дамытуға бағытталған тиісті шаралар қолданылуда, балалар күрделі техниканы жедел меңгеруде.

Дәрігер психологтардың айтуы бойынша компьютермен көп ойнайтын балалардың жүйке жүйесіне, психикасына әсер етеді, олар шапшаң, тез асығып жүреді. Ал, денсаулығына келетін болсақ, балалардың жанарына әсері болады. Дәрігердің айтқанындай, олардың көру қабілеті төмендеп, көз алды көп отырғаннан кейін тұманданады. Ұзақ уақыт компьютерде отырудың нәтижесінде жақыннан көрмеушіліктің пайда болуы да мүмкін.

Компьютермен айналысу бала үшін пайдалы болғанымен, ұзақ уақыт экран алдында отыру жүйке-жүйесіне күш түсіреді, ұйқы бездері бұзылады. Ал, компьютер ойындары әрбір баладан өте жылдамдықты талап етеді. Олар балаға түрлі оқиғаның ішінде жүргендей әсер етеді, көптеген балалар ойынның виртуалды әлеміне кіріп, жарысу кезіндерін бастан өткізеді, соны жеңемін деп ұзақ отырады. Компьютерде көп ойнайтын балалардың мінез-құлқында өктемдік, аямаушылық, ойланбаушылық белең алады екен. Міне, бала психикасының күрт өзгеруіне компьютердің әсері болатыны әбден мүмкін. Бала психикасының өзгеруін мұғалім жылдам анықтап, оған түрлі шаралар қолдануы керек. Егер бала жүйке ауруымен ауыратын болса, компьютермен айналысу ауруды күшейтетін ата-аналар, мұғалімдер ескерген жөн.

80-90 жылдары жасөспірімге компьютерлік ойындардың әсері кеңінен қарастырылған. Лукештің зерттеуі бойынша 13-16 жас аралығындағы әр жасөспірім міндетті түрде компьютерлік ойындармен ойнайды. Ғалымдардың зерттеу сауалнамасын жүргізгендердің арасында ең аз дегенде айына бір рет ойнап отырады. Ал басым көпшілігі 82 пайыз компьютерлік ойындарды күніне 1 немесе одан да көп уақыт ойнайды.

Шпенхельдің зерттеуінде 97 пайыз берілген ойыншылар 10-14 жас аралығындағы жасөспірімдер. Ұл балалар қыз балаларға қарағанда компьютерлік ойындарға қызығушылығы аса жоғары. Сондықтан қыз балалар аса көп ойнамайды.

Функ 357 американдық жасөспірімдерге сауалнама жүргізді оның нәтижесінде қыз балалар 311 компьютерлік ойындар ойнайды, оған аптасына шамамен 2 сағат уақыт бөледі. Ал ұлдар арасында 90 пайыз ойыншы болып шықты. Сонымен қатар олар күніне компьютерлік ойынға 2 есе көп уақыт жұмсайтындығы анықталды. Компьютерлік ойындардың түрлері, көп мысалы: спорттық ойындар, интеллектуалдық ойындар, шапшаңдық ойындар, зорлық-зомбылық ойындары. Ойынның бала іс-әрекетінің ерекше түрі ретінде, баланың, қоғамдағы орнының өзгеруімен байланысты өзінің даму тарихы бар.

Ойынды бала дамуының қайнар көзіне айналдыру, оның негізгі рөлін дұрыс танумен, әр түрлі ойындардың өзіндік ерекшеліктерін, ішкі заңдалықтарын түсінуге, соған сай тәрбие үдерісінде ойынды орынды қолдану қажет. Бала ойын арқылы өмірге енеді, табиғатпен, қоршаған ортамен қарым-қатынасқа түседі, еңбек етуге дағдысы қалыптасады. Ойын-баланың көңілін өсіріп, ойын сергітіп қана қоймай, сонымен бірге, оның таным-түсінігін де арттырады. Балалар ойын үстінде қарым-қатынасқа түседі, бір-бірімен тез тіл табысып, жақсы ұғысады, ептілік, сергектік, өз бойларында қалыптастырып тапқырлықты үйренеді. Тапқыр, шымыр да епті, қайратты болуды армандыйтын бала жоқ. Демек, ойынның өзі балаға білімнің, тәлімнің қайнар көзі сияқты ықпал етеді, танымын жетілдіреді. Адамның еретеден келе жатқан салт-санасын, тұрмыс-тіршілігін, еңбек дағдыларын балалар ойынынан

көруге болады. Ойын арқылы адам баласы қоғамдық тәжірибені меңгереді, психикалық қасиеттері мен танымдық ерекшеліктері қалыптасады. Ойын баланың түрлі қасиеттерін дамытады.

Ойынның бала іс-әрекетінің ерекше түрі ретінде, баланың, қоғамдағы орнының өзгеруімен байланысты өзінің даму тарихы бар. Бүгінгі таңдағы балалардың ойын түрлері көбінекей компьютерлік ойындарға деген қазағушылық пен сұраныстың күннен-күнге артуы қоғамды алаңдатып отыр. Өйткені компьютерлік ойындардың басым көпшілігі зорлық-зомбылық, бәсекелестік, бақталастыққа бағытталған.

Илга мен Маркетаның зерттеулеріне сүйенетін болсақ, қол мен ойдың икемдігіне бағытталған ойындар спорттық ойындарға қарағанда бірінші орында тұр екен. Ал, логикалық ой- өрісті арттыратын ойындар мен «іскерлік ойындар» ең соңғы орындарды иемденген. Ең бір алаңдататыны қазіргі таңда агрессияның басымдылығын туындататын сипаттағы ойындар етек алып келетіндігі. Әсіресе зорлық- зомбылық, нәсілге бөлінушілік, тіпті адам бойын тән есес жат қылықтарға үйрететін ойындар. Бұл баланың психикасына кері әсерін әбден тигізеді, ойдың бұзылысына, жағымсыз қылықтардың туындауына әкеледі.

Кейбір шетел психологтары ойынды көбінесе санасыз инстингтерге балайды мәселен, олардың бірі жануар төлі мен адам баласының ойының арасындағы айырмашылықты жоққа шығарса (К.Гросс), екіншілері – ойын баланың артық энергиясын сыртқа шығаратын тәсіл дейді (Г.Спенсер), ал үшінші біреулер – ойынды жайбырақат табудың бар көзі (К.Блер) деп қарайды да оның негізгі мотиві көрсетілмейді, мұндағы қоғамдық фактордың ролін еске алмайды.

Орыс ғалымы Г.В.Плеханов өз еңбектерінде ойын жөніндегі идиалистік теорияларды санап, бала ойының үлкендер еңбегімен байланысып, оның маңызды тарихи-әлеуметтік сипат алатынын дұрыс көрсетті. Халқымыздың ұлы презерентерінің бірі, аса көрнекті жаушысы М.О.Әуезов біздің халқымыздың өмір кешкен – ұзақ жылдарында, өздері қызықтаған алуан ойын өнері бар ғой. Ойын деген, менің түсінуімше көңіл көтеру, жұрттың көзін қуантып, көңілін шаттандыру ғана емес, ойынның өзінше бір ерекше мағыналары болған – деп айтқан еді.

Гельфман мен С.Шмаков мақсатқа байланысты ойындардың төмендегідей түрлерін анықтаған:

- зейінді тәрбиелеуге байланысты;
- уақытты дұрыс пайдалануға үйрететін;
- байқағыштықты дамытуға арналған;
- шығармашылық қабілетті дамытуға;
- оқушылардың жеке бастарының қасиеттерін дамытуға байланысты ойындар.

Негізінен кез-келген ойын адамның ой-өрісін кеңейтуге, тынығуға, демалуға, бағытталуы қажеттігін барлығымызға мәлім. Ендігі кезекте компьютерлік ойындардың психологиялық жіктелуін Шмелевтің еңбектеріне сүйене отырып төмендегідей көрсетуді жөн көріп отырмыз:

Кесте 1. Ойындардың психологиялық жіктелуі

№	Ойындардың психологиялық жіктелуі	Сипаттамасы
	Формальді-логикалық ойындар	«Кубик Рубик», «Мастер Майнд» сияқты атауы бар шахмат немесе шашки ойындары.
	Құмарлық ойындар	Бұл ойын ойыншыдан жоғары деңгейдегі ойдың ұшқырлығын талап етеді. Оған «Компьютерлік покер», «Автоматты ойындар»- ды жатқызуға болады.
	Спорттық ойындар	Бұл ойын ойыншының алғырлығын, шапшаңдығын, сенсорлық моторлық бағдарлай алуды, зейіннің шоғырлануы мен тұрақтылығын талап етеді. Бұған

		«футбол», «теннис», «бильярд», ойындарын жатқызуға болады.
	Әскери ойындар, бәсекелестік ойындар	Аталмыш ойындар әскери қондырғылар мен техниканың көмегі арқылы баланың бойында мейірімсіздік, қайырымсыздық, зорлық көрсету қасиеттерін туындатады. Бұл ойындар психикасы тұрақсыз балалар мен ересектерге ойнауға тыйым салады. Бірақ бұл ойындарды ойнаудың екінші бір жағымды жағы ойыншы бойында сәтсіздіктерді жеңіл басынан өткеруге, эмоционалдық жай-күйдің тұрақты болуына, өзінің алға қойған мақсатына жетуге деген табандылық қасиетінің шыңдалуына әкеледі. Оған «Комбат», «Коммандос», «Каратэ» ойындарын жатқызамыз.
	Аңду және қашу	Бұл ойындар қатарына «пакман», «Диг- Даг»-ты жатқызуға болады. Бұл ойын ойыншының ішкі сезгіштік қасиетінің жоғары болуын, ойдың тапқырлағын, қабылдаудағы эмоционалдық-сезгіштік қасиетті талап етеді.
	Соқыр тәуекел ойындары (Авантюралық ойындар).	Психологтардың жіктеуі бойынша бұл ойындарды бірнеше топшаларға бөлуге болады: - «Көрермендер лабиринті» типіндегі ойын, мұнда ойыншы ойынның жағдайын өзі көре алады. Бұл ойындар қатарына «Райз-аут», «Инфернал» жатады. - «Диарамды лабиринт» типіндегі ойын, бұл ойында көрермендер алаңы өздеріне лайықты кішірейтілген. Оған «Лори», «Эден» ойындарын жатқызамыз. Аталмыш ойындар ойыншының көрнекі- әрекеттік ойлауын, локомоторлық дағдысын, жедел есте сақтауын талап етеді.
	Тренажер- ойындары	Бұл ойын қатарына «Боинг-747», «Ралли» жатқызуға болады. Бұл ойында ойыншының кәсіби дағдысының болуын қажет етеді.

Аталмыш ойындар қатары күннен-күнге толығып, кеңейіп келе жатқандығын атап өтпей кетпеуге болмайды.

Компьютерлік ойындарға тәуелділікті алдын-алу мақсатында келесідей стратегияларды жүзеге асыру қажет:

1. Мектепке негізделген алдын-алу.
2. Отбасына негізделген алдын-алу.
3. Ұйымдастырылған қоғамдық топтардағы алдын-алу.
4. Бұқаралық ақпараттық құралдары арқылы жүргізілетін алдын-алу.
5. Мектептегі және мектептен тыс жердегі тәуекелді топтарға бағытталған алдын-алу.
6. Алдын-алу жұмысы саласына қажетті мамандарды жүйелі түрде дайындау.
7. Мотивациялық алдын-алу белсенділік (балалар, жастар арасында өткізілетін қысқа мерзімді алдын-алу іс-әрекеттері).

Компьютерлік ойындар зардабынан бала бойында пайда болатын ауытқуларды төмендегідей жіктеуге болады:

1. Бала бойында физикалық, психологиялық, тұлғааралық, отбасылық, экономикалық және әлеуметтік статусың өзгеруіне әкеледі.
2. Көздің көру қабілеті төмендейді;
3. Компьютерлік ойынға тәуелділік күйзеліске ұшыратады;

4.Монитордың алдында пайда болатын электростатистикалық алаң, кең жиелілікті диапазондағы ауыспалы болуы тері ауруларымен түрлі алегррияның туындауына себепкер болады.

5.Американдықтардың зерттеулері ЭЕМ қуаты 0,43 мкВт болатын жағдайда жұмыс істейтін адамдарда қатерлі ісіктің болуы мүмкін дейді. 10- 15 есеге артатындығын көрсетеді. Балаларда мұндай ісіктің пайда болуына 0,2- 0,3 мкВт жеткілікті екен. Ал біздің қолданатын түрлі-түсті мониртолар мен дисплейлер экран бетінен 30 см қашықтықта 0,4- 1,5 мкВт болатын магниттік ағын туғыза алады.

6.ЭЕМ-на адам ағзасына әсер ете отырып қанның лимфоциталар жүйесіне онкологиялық аурулар немесе аутоиммунды ауытқушылығы бар ауруларға ұқсас зақым келтіре алады.

7.ЭЕМ-ның тағы бір зиянды ықпалы-ағза жасушаларының иондарының резонансты тербелісіне әсер етіп, оның жылу энергетикалық балансын бұзуы болып табылады. Соның әсерінен мидың түрлі бөліктерінде өзгерістер пайда болып, ол өз кезегінде шартты рефлексстердің туындауы немесе есте сақтау қабілеті сияқты процесстерге әсерін тигізеді. Ал мұндай өзгерістердің тек уақыт өте келе байқалатынын ескерсек, компьютердің қазіргі заманғы адамның өмірінде алатын орны артық бағаланып отырған тәрізді көрінер еді.

Компьютермен айналысу бала үшін пайдалы болғанымен ұзақ уақыт экран алдында отыру жүйке-жүйесіне күш түсіреді, ұйқысы бұзылады. Психикалық реакция пайда болуы мүмкін, арқасы, мойын еттерінің ауруы да байқалады. Ал, компьютер ойындары балалар үшін оқу тапсырмасынан гөрі ауыр. Әртүрлі ойындар реакция жылдамдығын қажет етеді. Олар балалаға түрлі оқиғаның ішінде жүргендей сезінуге мүмкіндік береді, көптеген балалар ойынның вертуалды әлемге кіріп, жарысу кездерін бастан өткізіп жеңуге ұмтылып, сағаттар бойы отыруға дайын.

Өкінішке орай, баллардың басым көпшілігі ойындардың ішінен зорлық- зомбылық ойындарын ғана таңдайды. Ол ойынның басты мақсаты: қарсылас жауларына қастандық жасау, не болмаса оларды өлтіру болып табылады. Ондай ойынды ойнаған баланың психикасын басқаларға деген қатынасын елестету қорқынышты. Соның себебінен балаларда айналадағыларға агрессивті қатынас пайда болады. Әйтсе де, психологтар мұндай ойындар баланың психологиясын бұзады деп қатаң ескерту жасайды. Компьютерлік ойынға берілген бала мінез-құлқында өктемдік, аямаушылық, ойланбаушылық белең алатындығын жадымыздан шығармауымыз қажет.

Қолданылған әдебиет

1. Әбиев Ж.Ә., Бабаев С.Б., Құдиярова А.М. Педагогика. –Алматы: Дарын, 2004. 55-66б.
2. Обухова Л.Ф. Возрастная психология. Москва: Просвещение, 1992.
3. Педагогика және психология. Қазақ тілі терминдерінің салалық ғылыми түсіндірме сөздігі. – Алматы: Мектеп, 2002. -342б.
4. Петровский.А. Жас және педагогикалық психология. А: Мектеп, 1987. -34-42б.
5. Сафарнетова Н.Компьютер және балалар. Валеология №2, 2004ж. 23-27б.

УДК 159.9:331.108

КӘСІБИ ПСИХОЛОГИЯЛЫҚ ІРІКТЕУДІҢ МАҢЫЗДЫЛЫҒЫ

Нұртай Назгүл

nazgul_nurtaeva@mail.ru

Л.Н. Гумилев атындағы ЕҰУ психология мамандығының 3 курс студенті

Ғылыми жетекшісі пс.ғ.к. Мандыкаева А. Р.