

Cognitive Thesaurus of Cultural Code: Communicative and Epistemological Aspects

S.M. Altybayeva

*Ablai Khan Kazakh University of International Relations and
World Languages (Almaty, Kazakhstan)*

Abstract

The article discusses the problem of the formation of the cognitive thesaurus of the developed theory of the cultural code, defines some aesthetic-communicative strategies of the literary discourse of Kazakhstan. It is noted that in the implementation of these strategies a specific role is played by specific epistemes– cultural codes. The cultural code is defined as a significant semiotic unit of text included in its conceptual core. Such concepts of the theory of cultural code as philosophical, ideological, conceptual core, ethnostereotype, heterotopic markers, detailed multicultural landscape and others receive terminological design. The thesis of knowledge of the world and understanding of history, modernity, the possible future through the universalization of the art world, multiculturalism, complex narrative structures is substantiated. The specificity of a historical narrative is analyzed with its characteristic capacious referential mode, involving the reader in the active communicative process of decoding narrated events, cultural artifacts. The heterotopic markers of myth-folklore units in the structure of a literary text are studied, the stability and iteration of traditional ethnocultural codes are noted.

Keywords: thesaurus; cultural code; literature; strategy; episteme; cognition; discourse.

Поступила в редакцию 04.03.2020

МРНТИ 14.23.05

С.С.БУКЕШОВА¹, Р.Қ.КЕРИМБАЕВА¹

*¹М.Х.Дулати атындағы Тараз мемлекеттік университеті
(Тараз, Қазақстан), bukeshovas@mail.ru; risti1971@mail.ru
<https://doi.org/10.51889/2020-2.2077-6861.33>*

БАЛАЛАРДЫ ГАДЖЕТТЕРДЕН АЛШАҚТАТУ ҚҰРАЛЫ РЕТІНДЕ АСЫҚ ОЙЫНДАРЫН ПАЙДАЛАНУ

Аннотация

Мақала бүгінгі техниканың дамыған заманында балалардың интернетке, гаджеттерге тәуелділіктен арылтудың ұтымды құралы ретінде асық ойындарын қолдану мәселесі туралы. Мектеп жасына дейінгі балалардың денсаулығына, психологиялық дамуына гаджеттердің кері әсері сараланған. Дегенмен де, бүгінгі таңда балалар бейсаналы түрде гаджеттерге тәуелді болып үлгерген. Балалардың гаджеттерге тәуелділік салдары, олардың денсаулығына, дамуына, жалпы ұлт болашағына кері ықпалын тигізіп отыр. Автор балаларды гаджеттерден алшақтату мақсатында асық ойындарын пайдаланудың психологиялық-педагогикалық мүмкіндіктерін көрсетеді. Қазақ халқының төл ойыншығы болып саналатын асықты заман талабына сай жаңғырту арқылы жаңа үлгіде жасалған ойын түрлері ұсынылады. Асық ойындарын балабақшаның оқу-тәрбие үрдісінде пайдаланудың ұтымды педагогикалық, әдістемелік жолы анықталады. Асық ойындарын заманауи бағытта пайдалана отырып, балалардың танымдық процестерін, сенсорлық дамуын қалыптастырудың тиімді бағдарламасын білім саласында инновациялық жоба ретінде қолдану тәжірибесі жасалған.

Түйін сөздер: асық ойыны; гаджет; тәуелділік; даму; ұлттық құндылық.

Өзектілігі. Бүгінгі жас ұрпақты гаджеттерден алшақтатудың альтернативасы ретінде қазақ халқының ұлттық ойыны, асықты заманауи үлгіде пайдаланудың ғылыми-әдістемелік жолын анықтау. *Зерттеу мақсаты:* асық ойындарын бала дамуында қолдану мүмкіндігін психологиялық-педагогикалық тұрғыда негіздеу. *Зерттеудің ғылыми жаңалығы:* балаларға гаджеттердің орнына асықтан жасалған заманауи үлгідегі ойыншықтар топтамасын ұсыну. *Зерттеу базасы:* зерттеу жұмысы Тараз қаласының №43 «Еркеназ» балабақшасының мектепалды даярлық тобында жүргізілді.

Негізгі бөлім: Мектепке дейінгі шақ – адамның тұлға болып дамуының негізгі кезеңі болып саналады. Дәл осы уақытта берілген білім мен білік, меңгертілген дағды машығы баланың жадында ұзақ сақталады. Яғни 0-6 жас аралығында балалардың ақыл-ойы, сезім анализаторларының қарқынды дамитын кезеңі. Мектеп жасына дейінгі баланың негізгі іс-әрекеті ойын. Бүлдіршіндер қоршаған ортаның болмысын, заттары мен құбылыстарын ойын арқылы қабылдайды [1]. Өкінішке орай бүгінгі таңда, көптеген ата-аналар өздері үй шаруасын еркін істеуі үшін, балаларды тыныштандыру мақсатында қолдарына гаджеттерді ойнауға ұстата салады. Балалар кішкентай саусақтарымен шұқылап, лезде өздеріне қажетті ойындарды немесе мультфильмдерді ашып көреді. Әбден гаджетпен ойнауға әуестенген балаларды ғаламторға тәуелділіктен алып шығу оңай емес. Біздің байқағанымыз, ХХІ ғасырдың індеті ол – гаджеттер мен ғаламтор болып отыр. Осындай көкейкесті мәселені анықтау үшін, біз арнайы зерттеу жүргіздік [2].

Қазіргі ХХІ ғасыр – әлемдік техника мен технологияның даму заманы. Осындай қарқынды дамып отырған заманда «ақылды құрылғылар» –гаджеттер адамның қоғамдағы өміріне тікелей еніп кетті. Әлемдік зерттеулер бойынша 3-5 жастағы балалардың 93% аптасына 28 сағатын теледидар алдында өткізеді екен. Балалардың көз жанарына, жалпы дамуына қаншама зиян келіп жатқаны белгілі [3]. «Экран

тәрбиесінде» болған балалардың қалыптасуы мен денсаулығында айтарлықтай кері өзгерістерді байқауға болады. Сондықтан бүгінгі таңда дүниеге келген балалардың дамуында көптеген ауытқушылықтар жиі кездеседі. Өсіресе, тіл кемістігі, ақыл-ой дамуы ауытқушылығы, аутизм, даун синдромы сияқты кемістіктер бар. Мектеп жасына дейінгі балалардың 25% тіл кемістігі бар. Ал 70-ші жылдары бұл көрсеткіш тек 4% құраған. Мұның негізгі себебі, ғылыми техникалық прогрестің адам өміріне қарыштап енуі. Осы тұрғыда балалардың дамуына әсер ететін зиянды құбылыстар бар. Гаджеттерден бөлінетін инфражарықтар мен ультрасәулелер көз жанарына, жүйке жүйесіне, ұйқы режимінің бұзылуына тікелей ықпал етеді. Бір орында тапжылмай отырып, телефонмен ойнаған балалардың бойында артық салмақ, қан айналымының дұрыс жүрмеуі, омыртқа қисаюы, сүйектер әлсіздігі, тірек-қимылдарының кеш жетілуі сияқты денсаулықтың нашарлауына әкеледі [4].

Гаджеттердің бала денсаулығына кері әсері:

1. *Ми стимуляциясының қателігі.* Кішкентай баланың ми өлшемі, ол өскен сайын дамып, көлемі ұлғайа береді. 21 жасына дейін ми көлемі тұрақты түрде дамып ұлғаюы қажет. Ал оның көлемінің артуы тікелей тітіркендіргіштердің болу немесе болмауына байланысты. Ал тітіркендіргіштердің жұмысын дұрыс атқаруына теледидарлар, гаджеттер кері ықпал етеді [5].

2. *Уақытынан кеш жетілу.* Электронды құрылғыларға тәуелдік, бір орнында тапжылмай отыруға мүмкіндік береді. Сондықтан бұл баланың дене және ақыл-ой тұрғысынан да дамуын кешеуілдетеді.

3. *Артық салмақ.* Гаджет ойындары барысында балалардың тамақтануы бұзылады, бір орнында отырып құрғақ тағамдарды асығыс жей салады, метаболизм процесі дұрыс жүрмегендіктен артық салмақ жиналады. Гаджетпен әуестенген балалардың арасында 30% артақ салмақтан зардап шегуде [6].

4. *Ұйқының бұзылуы.* АҚШ ғалым-

дарының зерттеу мәліметінше 60% ата-аналар балаларының гаджеттермен қаншалықты әуестеніп кеткендігін аңғармайды. Ал ата-аналардың төрттен үш бөлігі балаларына гаджеттерді жатын бөлмеге алып кетуіне рұқсат етеді. Экран жарықтары ұйқы фазасының уақытын кешеуілдеткендіктен балалар ұйқыға кеш жатады, аз тынығады, ұйқылары қанбайды [7].

5. *Психикалық ақаулар.* Шетел ғалымдарының зерттеулерінде, ғаламтордағы ойындар бала психикасына теріс әсер ететіндігі анықталған. Ойынға деген тәуелділік баланың өмірге қанағаттанбау сезімін оятады, қобалжуды арттырады, күйзелісті, депрессияны туындатады. Баланың әлеуметке қосыла алмай, қорқыныш фобиясын арттырады.

6. *Қатігездік.* Теледидар және ғаламтор ойындарындағы қатігездік шынайы өмірде де көрініс тауып жатады. Бала дайын іс-әрекеттер макетін алып, оны шынайы өмірде жүзеге асырғысы келеді. Балаларда ашушандық, агрессия, жағымсыз эмоциялық көріністер байқалады [8].

Осылайша, қазіргі қоғамның індеті болып отырған виртуалды әлем ойындарының жағымсыз ықпалы, бала зейінін тұйықтап, тежелуіне, агрессивті мінез-құлқты тудырып, көру мүмкіндігі нашарлап, қисайып отырғандықтан, омыртқасына кері әсерін, жүйке жүйесі қызметін бұзып, әлеуметтенуі төмен қалатыны белгілі болды.

Бүгінгі өркетиетті қоғамды озық технологиясыз елестету мүмкін емес, дегенмен де, балаларды ерте жастан ғаламторға тәуелділіктен арылтуда жаңа ойыншықтар мен ойын түрлерін қолдану қажет. Осы тұрғыда, біз қазақ халқының балалар мұрасынан қалған асық ойындарын қайта жаңғыру мақсатында ойыншықтар жіктемесін жасадық.

Асық ойыны біздің заманымызға дейінгі VII-IX ғасырларда көшпелі тайпалардың ықылымнан келе жатқан ұлттық-спорттық, мәдени-сауықтыру ойындарының түрі ретінде танылған. Оны қазақтардан басқа қырғыздар, қарақалпақтар, алтайлықтар да ойнаған. Асық – төрт түлік малдың

тілерсегінен, буынына біткен қызметі күрделі шымыр сүйегі. Яғни, қой, ешкі, сиыр, түйе, жылқы асығы қазақ халқының төл ойындары арқылы танымал. Оның ішінде қой, ешкі, түйе асықтары үлкен-кішілігіне қарамастан бір пішінде. Ал жылқы асығы пішінімен ерекшеленіп тұрады. Қазақ халқында «Ханталапай», «Үш табан», «Шеңбер» сынды асық арқылы ойыналатын ойынның түрлері бар. Асық ойындары балаларды мергендікке, ептілікке, шеберлікке және бәсекелестікке тәрбиелейді [9].

Елбасы Н.Ә.Назарбаев «Болашаққа бағдар: рухани жаңғыру» атты мақаласында «Халқымның тағылымы мол тарихы мен ықылым заманнан арқауы үзілмеген ұлттық салт-дәстүрлерін алдағы өркендеудің берік діні ете отырып, әрбір қадамын нық басуын, болашаққа сеніммен бет алуын қалаймын», деп жазған болатын [10]. Демек, мектепке дейінгі кезеңнен бастап ұлттық құндылықтарды меңгерту арқылы аланың дамуын қамтамасыз ететін жаңа технологияларды іздестіру өте өзекті [11].

Осындай мақсатты негізге ала отырып, асық ойындарын инновациялық бағытта қолдануда жүргізілген эксперименттік жұмыс балабақша базасында үш жыл жүзеге асырылды. Мектепке дейінгі білім беру ұйымының вариативті оқу бөліміне «Асық ойындарын», балалардың бос уақытын ұйымдастыруда «Ұлы дала қазынасы» үйірме жұмыстарына асық ойындары енгізілді. Балабақшада «Асықтану орталығы» кабинеті ашылып, ұлттық нақышта жабдықталды. Эксперименттік жұмысқа балабақша тәрбиешілері, психологтар, логопедтер, ата-аналар қатысты.

Балабақшада және отбасында асық ойынын ойнай бастаған баланың бойында оң өзгерістердің пайда болып, іс-әрекеттері шапшаңдап, белсенді қимыл-қозғалыс жасап, көңіл күйлерінің көтерілгенін ана-аналарда байқаған. Ойын барысында бала үздіксіз қозғалыс үстінде болады. Дене сымбатына мол септігі тиеді. Дене бітімі шымырланып, шапшаң және ширақ бола түседі. Сонымен қоса, балада бәсекелестік, кәсіпкерлік қабілеттер де дамиды. Бала ұтып

алған асықтың саны артқан сайын қуанады. Өзімен қатарлы балалармен бірге ойнау барысында ұйымшылдыққа, достыққа, тіл табыса алуға дағдыланады [12]. Осы тұрғыда, біз асықтан жасалған жаңа ойыншықтар жіктемесін ұсынамыз:

Асықты қобдиша. Балаларды мектепке даярлау мақсатында асықты қобдишаны жасадық. Ол ағаштан жасалған тік төртбұрышты құрал. Қобдишаның төрт қыры әрбір жағынан ұлттық оюлармен көмкерілген. Қораптын әр беті әртүрлі қызмет атқаруға арналған. Негізгі элементі – асық. Бұл ойыншықтан сандар, әріптер, математикалық тапсырмалар мен балалардың қол күшін арттыруға арналған жаттығулар модулі жасалған.

Асықты-дойбы. Ойын ережесі дойбымен сәйкес келеді. Көлемі кіші болатын асықтарды сәйкесінше ақ және қара түстерге бояп, арнайы дойбы тақтайшасына қойылады. Ойын барысында балалар асықтармен жүреді, ұтылып қалмау үшін, айла тәсілге, логикалық ойлау операциясын түзеді. Жүріс барысында әрбір ұстаған асықтың иір-иір бедері баланың саусақтарының сезгіштік түйсіктерін арттыра береді. Ойын тақтайшасы ұлттық оюлармен безендіріліп, эстетикалық талғамды арттырады.

Көңілді смайл. Дөңгелек тақтайшаға смайл суреті салынған. Жымиған смайлға кішкентай асықтар бекітілген. Олар ашық, қанық түстерге боялған. Тәрбиеші оларды ойын барысында шатастырып, балаға ұсынуы мүмкін. Ал баланың міндеті, оны түстері арқылы бөліп жинау. Ол баланы байқампаздық, ұқыптылық пен өмірге бейімдеуге баулиды. Ойыншық логиканы емес, балалардың дене қимылын, қолдың бұлшық еттерін, білек күшін жаттықтыруға арналған.

Бауды байлайық. Ойыншықтың сыртқы келбеті аяқ киімге ұқсас ағаш тақтайша негізінде ойластырылған. Бала тесілген асық көздеріне жіпті өткізіп, баулықты байлауы керек. Осы ойыншық арқылы баланы бау байлау техникасына оңай үйретуге болады. Баланың ұсақ қол саусақтарының

қимыл-қозғалыстары ептілікке машығады. Көп жағдайда балалардың өздігінше аяқ киімін киіп, баулығын байлауы қиындық туғызатынын байқаймыз. Осы ойын арқылы қажетті дағдыны меңгереді.

Орынын тап. Дөңгелектеніп ойылған ағаш конструкциясына айналдыра асықтар бекітілген. Бір қарағанда техникасы модульге ұқсас. Дөңгелекше түрлі түстермен әсемделіп, асықтар да әр түске боялған. Ойын барысындағы баланың міндеті – асықтарды түсіне сәйкес екі саусағымен жылжытып, сырғытып апаруы керек. Ойыншық көмегімен бала түстерді танып, оны ажыратып, саусақ және білек күшін арттыруға мүмкіндік алады.

Реті арқылы санау. Осы ойыншық көмегімен бала сандармен танысып, оларды жаттауға мүмкіндік алады. Құрылымы ағаштан жасалған. Түбіріне дөңгелектен ағаш тақтайшалар желіммен отырғызылған. Әр таяқшаның алдына 1-ден 10-ға дейінгі сандар жазылған. Баланың алдына түрлі түске боялған асықтар ұсынылады. Көрсетілген санға сәйкес, бала таяқшаларға асық санын сәйкестендіріп қадауы керек.

Түсі бойынша жинау. Бұл ойыншықтың айырмашылығы жинаған асықтардың түсіне назар аударылады. Түсі бойынша жекелеген таяқшаларға жинау қажет. Құрылымы «Реті арқылы санау» ойыншығына ұқсас. Бала осы ойыншық арқылы түстерді бір-бірінен ажыратып, оларды жаттап, дұрыс атап, есіне сақтап үйренеді.

Асықты қоржынға жинайық. Тақтайша қоржынға ұқсатып кесіліп, бетіне асықтың түрлі пішіні ойылып бастырылған ойыстардан тұрады. Қоржын қазақтың ұлттық ою-өрнектерімен әсемделіп, безендірілген. Қоржын балалардың қызығушылығын тез оятып, көзге тартымды түрлі-түсті дорба спеттес. Бала қоржынның пішініне сәйкестендіріп, асықтарды орналастырып шығуы керек. Осы ойыншық арқылы бала асықтың орналасу үлгілерімен танысып, оларды бір бірінен ажыратып үйренеді. Бүлдіршіннің бойында байқампаздық, сәйкестендіру, салыстыру, көз өлшемі сияқты ойлау операциясы дамиды.

Асықты шот. Математикада кеңінен

пайдаланылатын шот баршамызға таныс. Балалар асықты шот арқылы жеңіл математикалық амалдарды орындауды үйренеді. Асықты шот балаға қосып, алуға, есептеуге арналған көмекші құрал қызметін атқарады. Шоттың пішіні түйеге ұқсас, екі өркештің ортасы темірге тізілген асықтар тізбегінен тұрады. Ерекше шот балаға асықпен танысуға және математикалық амалдарды орындауға мүмкіндік береді.

Сандар мен әріптер. Көлемі түрлі кіші асықтардың беттеріне әріптер мен сандар жазылған. Дауысты және дауыссыз әріптер түстер арқылы ажыратылған. Бұл баланың әріптермен, сандарды меңгеруге, сөз құрап, оның орфографиялық үлгісімен танысуға мүмкіндік туғызады. Асықтарды қолға жиі ұстау балалардың сенсорлық дамуына да оң әсер етеді. Бала ерте жастан жазу және математикалық сауаттылыққа үйрене бастайды.

Асықты модуль. Бұл модуль «Монтессори» кабинетінде орналасқан модульдің аналогіне ұқсайды. Дөңгелек және төрбұрышты жолақтардың бойымен бала бекітілген асықты ұстап арлы-берлі жүргізеді. Осылайша біз ұлттық нақыштағы асықты модуль ойыншықтарына тез, әрі тиімді қол жеткізе аламыз. Осы ойыншық арқылы баланың қол бұлшық еттері жетіліп, дене бітіміне әсер береді.

Асықты массаж. Кішкентай асықтарды ағаш тақтайшаға немесе қалың фетрлі материалға желімдеп бекіту арқылы, асықты массажға қол жеткізуге болады. Асықты массаж кілемшесі, төрбұрышты немесе дөңгелек тақтайшалар, асықты жолақты алаша түрінде болады. Асықтарды түрлі түстерге бояп қоюға да болады. Сонымен қатар, фетр материалынан қолғап жасап, оған асықтан тігілген массажды қолғап жасауға да болады. Топтық ойындарда, саппен жүруде сол қолғаптармен балалар бір-бірінің арқасына массаж жасай алады. Ол топта жағымды ахуал қалыптастырып, ұжымға көңілді эмоциялық әсер береді. Асықтың кедір-бұдырлы пішіні балалардың табан

түйіндеріне массаж, әрі майтабандықтан арылтады.

Осылайша асық ойындары арқылы балалар қазақ халқының ұлттық құндылықтарын меңгерумен қатар, асықтан жасалған жаңа ойыншықтармен ойнауға дағдыланады. Біз жүргізген зерттеуде асық ойынының балаларды дамыту құралы ретінде маңызын SWOT талдау арқылы анықтадық.

S – Strengths (мықты тұстары) – «Асық» ұлттық өнім болғандықтан, оны қолдану әрі алға қарай дамыту, тек эксперименттік жұмыс авторларына ғана емес, түбегейлі ұлт үшін де пайдалы бола білмек. Балалар жас кезеңінен бастап, ұлттық ойындарды бүгешүгесіне дейін біліп, оған қызыға ойнаса, онда асық ойыны талдаудың мықты тұсы болып табылады.

«Болашаққа бағдар: Рухани жаңғыру» бағыттары бойынша негізгі міндет, «ұлттық кодымызды» сақтау. Әрине, бұл дегеніміз осындай тың идеялардың арқасында жүзеге асатын үдеріс болып табылады. Асық ойындары арқылы балалардың дене және ақыл-ой дамуы, денінің сау болуы басты назарға алынып отыр.

W – Weaknesses (әлсіз тұстары) – шетел ойыншықтарының қарыштап дамыған заманында, ұлттық ойынның ұлт деңгейінде мойындалуы үшін де уақыт қажеттілігі туындайды. Негізгі жұмыс балабақшада болғандықтан олардың ел арасында танымал болуы қажеттілікті туындатып отыр.

O – Opportunities (мүмкіндіктері) – «Асық ойындары» болашағынан зор үміт күттіретін жоба. Үздіксіз ізденіс пен ғылыми тұрғыдан зерттеулерді талап етеді. Бастама – тек ғылыми-педагогикалық эксперимент түрінде қалып қоймай, шетел өнімдерімен таласқа түсе алатындай «Ұлттық бренд-ке» айнала алады. Қазақстандағы төл ойыншықтар санын арттырып, балалардың бос уақытын тиімді өткізуге бірден бір кепілдік. Төл ойыншықтар арасында да асық ойыны қол жетімді болмақ. Баласының дамуына ерекше мән беретін ата-ана өз перзентіне асықты, өзі жинай берсе де болады. Бұл ата-ана мен бала арасындағы қарым-қатынасты да жақсартып, жауапкершілік пен ұрпақтар

сабақтастығын қалыптастырады. Ежелден белгілі, асықты ата-әжелеріміз өз балаларына, немере, шөберелеріне, шөпшектеріне атап жинаған көне қазына. Асықтың бір өзі, түрлі қымбат ойыншықтарды алмастыруда қызықты, әрі негізгі алтернатива бола алады. Тек балабақша деңгейінде қалып қоймай, нарықтық деңгейге көтеріліп, дүкен сөрелерінен табыла білсе қолжетімділік деңгейі, мүмкіндігі артады.

T – Threats (қауіп қатері) – асық ойынның қолданудың негізгі қауіп-қатері, оның жаңа жоба болуында. Кез-келген жаңа дүние халық арасында сенімсіздік сезімін тудырады. Сондықтан асықты пайдалану арқылы жаңадан жасалған асық ойыншықтары ата-аналардың сенімінен шығып, балалардың жүрегін жаулау үшін уақыт қажет. Әлемдік брендтерді тысқары шығарып, балалардың фавориті бола білуі үшін де әрдайым асықтың жаңа қырларын ашып отыру негізгі шарт.

Қорытынды. Ғасырлар бойы халықтың зердесінде сақталған, асық ойындарының білімдік, танымдық, дамытушылық және тәрбиелік маңызы «ұлттық ойын», «ұлттық дүниетаным», «ұлттық сана», «ұлттық құндылықтарды» қалыптастыру негізі. Балаларды асық ойындары арқылы ортақ мақсатқа жұмылдыру ынтымақты, ауызбіршілікті, тұрақтылықты сақтау, ел дамуының бірлікті нығайту үлгісі. Асық ойындары этнопедагогиканың құндылық мұрасы, таным көзі, балаларды ұжымда топтастыру, қазақстандық патриотизмді қалыптастыру құралы. Асық ойындарын әлі де, түбегейлі зерттеп, инновациялық жобалар жасап, тәжірибеге ендіруді, озық үлгілерді таратып, насихаттауды қажет ететін ғылыми жұмыс.

Болашақта жас ғалымдар мен ізденуші магистрант, докторанттарға, асық ойындарын этнопсихологиялық, этнопедагогикалық қырынан зерттеу тақырыбы болатын тың мәселелер бар.

Пайдаланылған әдебиеттер тізімі

- [1] Шерьязданова Х.Т. Психология общения в дошкольном образовании: теория и практика: Монография. – Алматы, 2015. – 193 с.
- [2] Уоллейс П. Психология Интернета. – Алматы: Национальное бюро перевода, 2019. – 356 с.
- [3] Лисецкий К.С. Психология негативных зависимостей. – Самара, 2016. – 220 с.
- [4] Носов Н.А. Виртуальная психология. – М., 2017. – 300 с.
- [5] Брунер Д.С. Психология познания: за пределами непосредственной информации. – М., 2016. – 220 с.
- [6] Балғынбеков Ш.А., Бегалина А.Ж. Мектеп жасындағы балалардың тамақтануының ерекшеліктері // Педагогика және психология. – 2017. – №3 (32). – Б. 133-138.
- [7] Меркулова Д.Ю. Дошкольники в сети интернет. – М., 2017. – 250 с.
- [8] Майерс Д. Элеуметтік психология. – Алматы: Национальное бюро перевода, 2019. – 360 с.
- [9] Шілібаев Б.А., Күзембаев Ж.Е. Асық ойындарының негізі. – Тараз, 2018. – 180 б.
- [10] Назарбаев Н.А. Болашаққа бағдар: рухани жаңғыру // Егемен Қазақстан. – 12.04.2017.
- [11] Балтабаева Ж.Қ., Иманбаева С.Т., Кенжетай М. Тұлғаның сапалық құндылықтарын қалыптастырудағы педагогикалық диагностиканың ықпалы // Педагогика және психология. – 2017. – №2 (31). – Б. 173-179.
- [12] Керімбаева Р.Қ. «Мәңгілік ел» ұрпағының рухани тұлғасын қалыптастыруда этнопедагогикалық жобаларды пайдалану: Монография. – Тараз, 2020. – 110 б.

References

- [1] Sher'yazdanova H.T. Psihologiya obshcheniya v doshkol'nom obrazovanii: teoriya i praktika: Monografiya. – Almaty, 2015. – 193 s.
- [2] Uollejs P. Psihologiya Interneta. – Almaty: Nacional'noe byuro perevoda, 2019. – 356s.
- [3] Liseckij K.S. Psihologiya negativnyh zavisimostej. – Samara, 2016. – 220 s.
- [4] Nosov N.A. Virtual'naya psihologiya. – M., 2017. – 300 s.
- [5] Bruner D.S. Psihologiya poznaniya: za predelami neposredstvennoj informacii. – M., 2016. – 220 s.

- [6] Balgynbekov Sh.A., Begalina A.Zh. Mektep zhasyndagy balalardyn tamaktanuyyn ereksheликтері //Pedagogika zhane psihologiya. – 2017. – №3 (32). – В. 133-138.
- [7] Merkulova D.Yu. Doshkol’niki v seti internet. – М., 2017. – 250 s.
- [8] Majers D. Aleumettik psihologiya. – Almaty: Nacional’noe byuro perevoda, 2019. – 360 s.
- [9] Shilibaev B.A., Kuzembaev Zh.E. Asyk oiyndarynyn negizi. – Taraz, 2018. – 180 b.
- [10] Nazarbaev N.A. Bolashakka bagdar: ruhani zhangyru //Egemen Kazakstan. – 12.04.2017.
- [11] Baltabaeva Zh.K., Imanbaeva S.T., Kenzhetaj M. Tulganyn sapalyk kundylyktaryn kalypastyrudagy pedagogikalыk diagnostikanyн ukpaly //Pedagogika zhane psihologiya. – 2017. – №2 (31). – В.173-179.
- [12] Kerimbaeva R.K. «Mangilik el» urpagynyn ruhani tulgasyn kalypastyruda etnopedagogikalыk zhovalardy pajdalanu: Monografiya. – Taraz, 2020. – 110 b.

Использование игры асык как средство против гаджетов у детей

С.С.Букешова¹, Р.К.Керимбаева¹

¹*Таразский государственный университет имени М.Х.Дулати
(Тараз, Казахстан)*

Аннотация

Статья об использовании игры асык в современном мире техники, как эффективное средство против гаджетов, избавления детей от зависимости интернета. Проанализировано негативное влияние гаджетов на здоровье, психологическое развитие детей дошкольного возраста. Тем не менее, на сегодняшний день дети бессознательно стали зависимыми от гаджетов. Последствия зависимости детей от гаджетов влияют на их здоровье, развитие, будущее нации в целом. Автор определяет психолого-педагогические возможности использования игр асык с целью отвлечения детей от гаджетов. Предлагается современные, модернизированные виды игры асык, которые являются национальными играми казахского народа. Определяется оптимальный педагогический и методический подход к использованию игры асык в учебно-воспитательном процессе детского сада. В качестве инновационного проекта в области образования был разработан опыт использования игры асык в современном направлении, как эффективная программа формирования познавательных процессов, сенсорного развития детей.

Ключевые слова: игры асык, гаджет, зависимость, развитие, национальные ценности.

Using the game asyk as a means against gadgets in children

S.S.Bukeshova¹, R.K.Kerimbayeva¹

¹*Taraz State University named after M.Kh.Dulaty
(Taraz, Kazakhstan)*

Abstract

Article about the use of the game asyk in the modern world of technology, as an effective tool against gadgets, ridding children of Internet addiction. The negative impact of gadgets on the health and psychological development of preschool children is analyzed. However, today children have become unconsciously dependent on gadgets. The consequences of children’s dependence on gadgets affect their health, development, and the future of the nation as a whole. The author defines the psychological and pedagogical possibilities of using the games of assik in order to distract children from gadgets. It offers modern, modernized types of games assik, which are national games of the Kazakh people. The optimal pedagogical and methodological approach to the use of the game assik in the educational process of kindergarten is determined. As an innovative project in the field of education, we have developed the experience of using the game assik in the modern direction, as an effective program for the formation of cognitive processes and sensory development of children.

Keywords: assik games, gadget, dependence, development, national values.

Редакцияға 15.12.2019 қабылданды