

ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫ БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ
МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ КАЗАХСТАН
THE MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF THE REPUBLIC
OF KAZAKHSTAN

ӘЛ-ФАРАБИ атындағы ҚАЗАҚ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ
КАЗАХСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ имени АЛЬ-ФАРАБИ
AL-FARABI KAZAKH NATIONAL UNIVERSITY

Философия ғылымдарының докторы, профессор
АЛТАЕВ ЖАҚЫПБЕК АЛТАЙҰЛЫНЫҢ
70 жылдық мерейтойына арналған
«ӘЛ-ФАРАБИ ҚАЗАҚ ЖӘНЕ ӘЛЕМ ФИЛОСОФИЯСЫ,
МӘДЕНИЕТІ МЕН ӨРКЕНИЕТІНДЕ»
атты халықаралық ғылыми-тәжірибелік конференция
МАТЕРИАЛДАРЫ

СБОРНИК
международной научно-практической конференции
«АЛЬ-ФАРАБИ В КАЗАХСКОЙ И МИРОВОЙ ФИЛОСОФИИ,
КУЛЬТУРЕ, ЦИВИЛИЗАЦИИ»
посвященной 70-летию профессора, доктора философских наук
АЛТАЕВА ЖАКИПБЕКА АЛТАЕВИЧА

MATERIALS
The International scientific and practical conference
“AL-FARABI IN THE KAZAKH AND WORLD OF PHILOSOPHY,
CULTURE, CIVILIZATION”
Devoted to the 70th anniversary of doctor of philosophy sciences,
professor ZHAKYRBЕК ALTAEV

Алматы
«Қазақ университеті»
2018

Task5. To match the phraseologies with suitable Kazakh equivalents.

- **when the pupils pass the theme numerals.**

Our future will still be at sixes and sevens (Біздің болашағымыз әлі де күңгірт)

To knock seven bells out of somebody (біреуді қатты ұру)

To scare seven bells out (қорқыту)

To throw seven (өлу)

Seventy eleven (Үлкен жауапкершілікті талап ететін іс) [4].

So we can conclude that phraseologies can help us to make activities contextual, practical and vivid.

References:

1. Ағылшын тілі мақал мәтелдері мен қазақ тілінің ұқсастықтары\Ағылшын тілі мектепте. 2009. – №5. – 24 б.
2. Кунин А.В. Курс фразеологии английского языка. Феникс. 2005. – 75 б.
3. Ағылшын тілі мен қазақ тілінің нумеративтік мифтері\Ағылшын тілі мектепте. 2007. – №3. – 25 б.
4. Ағылшын тіліндегі идиомалардың қазақ тіліндегі мағынасы / Шет тілдері мектепте. –2010. – №6. – 7 б.

Балабекұлы Д. (Қазақстан);
Жаримбетова Р.Н. (Қазақстан)

ҚАЗІРГІ ЗАМАНҒЫ ҚАЗАҚСТАННЫҢ АҚПАРАТТЫҚ КЕҢІСТІГІН ҚОРҒАУДАҒЫ ӨЗЕКТІ МӘСЕЛЕ

Ақпараттық кеңістік дегеніміз не? Ақпараттық қауіпсіздік ұғымына қандай анықтама береміз? Біліміздің ақпараттық кеңістігі қалай қорғалған? Бұл бүгінгі күннің әлеуметтік-философиялық сауалына айналып та үлгерді. Енді осы сұрақтарға негізгі ұғымнан бастап тоқталып өтсек.

Ғалым В.Лопатин: «Мемлекеттің ақпараттық кеңістігі дегеніміз – ақпараттық құрылым мен ақпараттық ресурстың жиынтығы деп түсінуге болады. Бірегей принциптерге негіздеп және жалпы ережеге сүйене отырып, мемлекеттің, ұйымның және азаматтардың ашық ақпарат ресурстарына қолжетімділігіне қарай өзара әркетін ақпарат қауіпсіздігімен қамтамасыз етеді. Сонымен қатар әлемдік ақпараттық кеңістікке ену және ұлттық ақпараттық еркіндікті қамти отырып, қызығушылық тудыратын мемлекет аумағында сақтап, олардың ақпараттық қажеттілігін толыққанды қанағаттандырылады [1].

Біз ақпараттық кеңістік туралы сөз қозғағанда, ақпараттық қоғам түсінігіне де тоқталғанымыз жөн. Бжезинский, Д. Белл, О. Тоффлердің тұжырымдамасына сәйкес ақпараттық қоғам дегеніміз «индустриалды қоғамның бір түрі екені жалпыға мәлім. Бұл қоғамдық дамудан «кезеңдердің ауысуын» көріп отырған ақпараттық қоғам тұжырымдамасының апологеттері оның қалыптасуын «ақпараттық шаруашылық, өнеркәсіп және қызмет көрсету экономикасы сияқты үш белгілі сектордан кейінгі төртінші», яғни экономиканың ақпараттық секторының басым болуымен байланыстырады. Бұл кезеңде капитал мен еңбек индустриялық қоғамның негізі ретінде өз орнын ақпараттық қоғамдағы ақпарат пен білімге беруі тиіс, шын мәнінде қазіргі таңда орнын беріп те жатыр [2].

Жаһандану индивидтер өмірінің экономика, білім беру, құқық сияқты барлық салаларына қатынасын тигізгенін атап айту керек. 2000 жылдың шілдесінде Жапониядағы Окинавада әлемнің ең дамыған елдерінің «Үлкен сегіздігі» Жаһандық ақпараттық қоғам хартиясын қабылдады. Бұл хартияда алғаш рет ақпараттық қоғамның қалыптастырылуы мен дамуы бойынша саясатты жүзеге асыруда елдердің қолданатын негізгі ережелері және мемлекеттер мен елдердің мұндай қоғамға өзінің негізгі қағидалары белгіленді.

Ең алдымен барлық жеке тұлғаларға, фирмалар мен қауымдастықтарға, ауқымы кішілеу бизнес – компанияларға және олардың айналасындағы топтарға кәсіпкерлік қызметпен айналысуға мүмкіндік беретін ақпараттық-коммуникациялық технологиялар. БАҚ туралы айтқанда, қазақтілді БАҚ-тың қазіргі жай-күйін ерекше атап өткен жөн. Олардың проблемалары баршаға белгілі. Бірақ жапон тәжірибесінде қабылданған негізгі постулаттарға/ қағидаларға оралайық.

Айқындаушы базалық ережелер келесі:

1. Кәсіпкерлік қызметпен айналысатын барлық жеке тұлғаларға, фирмалар мен қауымдастықтарға, экономикалық және әлеуметтік мәселелерді тиімді және шығармашылықпен шешуге мүмкіндік беретін ақпараттық-коммуникациялық технологиялар.

2. Адамдарға және қоғамға өз әлеуетін жүзеге асыру үшін білім мен жаңа идеяларды, барлық мүмкіндіктерді пайдалануға жәрдемдесу.

3. Барлық адамдарда жаһандық ақпараттық қоғамның артықшылықтарын қолдану мүмкіндігі қамтамасыз етілуі тиіс.

4. Жаңа қоғам құру үдерісіне жаһандық қолжетімділік пен қатысуды қамтамасыз ету бойынша бәсекелестік пен жаңашылдықты ынталандыратын саясатты және нормативтік базаны нығайту бойынша күш-жігерді арттырып, алға жылжу.

5. Ақпарат және білім саласында халықаралық алшақтықты жою.

6. Қауіпсіз және қылмыстықтан таза киберкеңістікті құру.

Әрбір адамда ақпараттық және коммуникациялық желілерге қолжеткізу мүмкіндігі болуы тиіс [3].

Жаһандық мағынада қарастырсақ, қазіргі жағдайда мемлекет егемендігі ең алдымен өз аумағын қорғауға, экономиканы дамытуға ғана емес, сондай-ақ халықтың руханияты мен мәдениетіне қамқорлық көрсетуге тиіс екендігі анық. Бірақ бұл міндеттерді орындау жылдан жылға қиындап түсуде. Өйткені компьютерлік техниканы қолдануға негізделген заманауи ақпараттық технологиялар біздің қоғамның барлық салаларына белсенді түрде еніп барады.

Электрондық коммуникация құралдарының, оның ішінде дүниежүзілік компьютерлік Интернет желісінің дамуы жеке азаматтардың немесе қылмыстық қауымдастықтардың, сондай-ақ шетелдік мемлекеттер тарапынан да теріс істерге бару қаупін бірнеше есе арттыратындығы күпия емес. Сондықтан, жеке тұлғаның және мемлекеттің ақпараттық қауіпсіздігіне ерекше назар аудару керек.

Жаратылыс немесе табиғат-ана адамды жан-жақты, әмбебап және үйлесімді етіп жаратты. Әмбебаптық және үйлесімділік адам болмысының ажырамас бөліктері ретінде алуан түрлілік пен тәртіпті көздейді. Жаһандық әмбебаптықта, сондай-ақ трансұлттық плюрализмде орын табу үшін, бәлкім, өзінің рухани тамыры мен құндылықтарын сақтап қалудың қолайлы жағдайын жасау керек шығар. Және бұл жерде ақпараттық қоғам факторлары ерекше рөл атқарады.

Бірақ, өткен тарихтағы катаклизмдердің белгілі бір ментальды/ділдік ерекшеліктерімен қоса көпұлттылық пен көпконфессиялылық төңірегіндегі мәселелерге қарамастан, Қазақстанға да қалыптасып жатқан жаһандық кеңістікте өзіне барынша қолайлы орын табу сияқты өзекті мәселені қарастыру қажет. Қазақстан әртүрлі мемлекеттердің тек геосаяси және стратегиялық мүдделерінің ғана тоғысқан жерінде орналасқан емес. Біз сол Бжезинский немесе Маккиндердің теориялық тұжырымдарын [2, 34 б.] ұдайы ескеріп отыратын болсақ, онда көкжиекте объективті талдау мен түсінуді талап ететін бірқатар ежелден келе жатқан мәселелер пайда бола бастайды. Мысалы, жаһандану аясында индивидтердің әлеуметтік дамуын анықтау үдерістері, алғышарттарымен факторлары қандай? Ал, екіншіден, қоғамның көпұлттылық пен көп конфессиялылық жағдайында халықтардың өзара мәдени қатынастарының ерекшеліктері қандай?

Ақпараттық қоғам индустриялық және дәстүрлі қоғамнан көптеген белгілерімен және өлшемдерімен ерекшеленеді. Олардың ішінен келесіні ерекше атап өту керек:

- Қоғамда заманауи ақпараттық технологиялар қолданылады және кез келген индивидке қолжетімді;

- Кез келген қоғам мүшесі, ұжым немесе ұйым қажетті болған жағдайда еліміздің кез келген жерінде және кез келген уақытта автоматтандырылған қолжетімділік және байланыс жүйелерінің негізінде кез келген ақпаратты және білімді ала алады;

- Ұдайы үдету үстіндегі ғылыми-технологиялық, әлеуметтік және мәдени прогресті қолдау үшін қажетті көлемде ұлттық ақпараттық ресурстардың құрылуын және сақталуын қамтамасыз ететін дамыған инфрақұрылым бар;

- Әрбір адамның толық, нақты және шынайы ақпаратты лезде алу мүмкіндігі, қоғамның әрбір мүшесінің бір-бірімен, біреудің бәрімен бір сәтте байланыса алуы;

- Ақпараттық қызмет көрсету саласының кеңейуіне байланысты әлеуметтік құрылымдарда түбегейлі өзгерістер болып жатыр;

- Траншекаралық ақпараттық-телекоммуникациялық желілерге қосылған дербес компьютерлерді жаппай қолдану, сондай-ақ қоғам мүшелерінің дербес компьютерлермен жұмыс жасауға дайындығы;

- Мемлекеттердің географиялық және геосаяси шекараларының болмауы, елдердің ұлттық заңнамаларының «қактығысы» және «қирауы», жаңа халықаралық ақпараттық құқық пен заңнаманың қалыптасуы.

Жоғарыда аталғанды ескере отырғанның өзінде, қазақ қоғамының өз ерекшелігі бар, ол – Қазақстан халқының көпұлттылығы мен көпконфессиялылығында. Елдегі БАҚ сәйкесінше алуан түрлі. Әрине, көпұлттылық және поликонфессиялықтың табиғатында көптеген оң сәттер бар. Мысалы, түрлі мәдениеттердің өзара ықпалдастығы арқылы руханилықты байыту үдерісі туралы айтуға болады. Этностың руханилығы – бұл мәдениеттің ең маңызды құрамдас бөлігі. Республика аумағында тұратын этностар бір-бірінен тек материалдық элементтерді ғана емес, сонымен қатар рухани мәдениетін де иемдене алады. Әдетті қазақ құқығының нормаларымен регламенттелген қазақ халқының моральдық ұстанымдары ұлтаралық қатынастар жүйесінде ерекше мәртебеге ие болған деген пікір бар.

Күн с
мәселесі
қолданыс
жылдард
Бірақ, ол
мәселелер
болып жа
ақпаратты
жұма қара
– дейді.

Сонда
туындаты
мүддемізг
шабуылда
ақпаратқа
отыр», – д

Тағы б
министрлі
қосымшас
қосымшан

Аталған
номірдің б
бұл қосым
пікірде. М
жүктсмеуге
осылайша

Contact қос
зайыптыла
көбсюіне с
бойынша 5
аталмыш қс
адамдардың
етсе керек-т

Бүгінгі т
бола отыры
үшін қызмет
корші елдер
бүтіндей ақп

Ақпарат
ақпараттық
қорғанысы д
түсті және ү
Біріншіден, з
арқылы мем
астыртын ма
қиын. Ақпара
Өкінішке ор
мәселелерге і

Бізше ше
Дамыған мем
жайттардың
Қазақстан бү
бұл мәселеле
отыруымыз с
Ал, қоғамды
бұл мәселесде

Мәселен,
мектептен бас
жүргізіледі. А
тәрбие алып,

Күн өткен сайын ақпараттық кеңістік ұғымы ұлғайып келеді. Әсіресе ақпараттық қауіпсіздік мәселесі де күн тәртібінен түскен емес. Белгілі саясаттанушы Айдос Сары бұл тұрғыда: «Бүгінгі қолданыста жүрген ақпарат туралы заңнама, оның ішіндегі ақпараттық қауіпсіздік мәселесі 90 жылдардың нарығына бейімделген болатын. Сол кездің түсінігі мен жағдайына сай жасалған еді. Бірақ, ол кезде интернет кең таралмаған еді және бүгінгідей ақпараттық соғыс, текетірес деген мәселелер жоқ болатын. Одан бергі уақыт ішінде Қазақстанның ақпарат нарығында үлкен өзгерістер болып жатыр. Қазіргі кезде ақпарат қоғамға әсер ететін үлкен күшке айналып отыр. Әйтсе де, қазіргі ақпараттық текетірістер жүріп жатқан кезеңде елімізге шетелдік ақпараттың ықпалының жүруіне көз жұма қарауға болмас. Сондықтан, қазіргі уақыт талабына сай тың идеялар мен концепциялар керек», дейді.

Сондай-ақ, «Қазіргі көрші елдердегі саяси мәселелер ақпарат нарығында жаңа қауіп-қатерді туындатып отыр. Себебі, бүгінгі Ресейдің ресми телеарналары жүргізіп отырған саясат біздің ұлттық мүддемізге қайшы келуде. Мәселен, қазақ мемлекетін жоққа шығаруы т.б. Мұндай ақпараттық шабуылдан қалай қорғануымыз керек деген сұрақ туындауы заңдылық. Өкінішке орай, біздің ақпаратқа жауапты ішкі құрылымдар жауып тастау, тыйым салу секілді әрекеттерден ары аса алмай отыр», — деп өзекті мәселені алға тартады.

Тағы бір мысал келтірейік. Биылғы жылдың 9 ақпанында ҚР Ақпарат және коммуникациялар министрлігі бейтаныс қоңырау шалушының аты-жөнін анықтап беретін Get Contact мобильдік қосымшасын Қазақстан аумағында пайдалануға шектеу қойды. Сараптама жүргізу барысында қосымшаның «Дербес деректер және оларды қорғау туралы» заңнамаға қайшы тұстары анықталды.

Аталған қосымша бейтаныс қоңырау шалушының аты-жөнін қорсетумен қатар, кез келген өмірдің басқа абоненттерде қалай сақталғанын да білуге мүмкіндік береді. Көптеген қолданушылар бұл қосымша адамдардың жеке басына қатысты мәліметтерді жариялап, құпиялылығын бұзады деген пікірде. Мәселен, Арменияның Жеке деректерді қорғау агенттігі азаматтарды қосымшаны жүктемеуге шақырған. Себебі, қосымшаны жүктеп алушылар өз тізімін қолдануға рұқсат береді, солайша телефон нөмірлерінің базасы ұлғайып, қатысушылар саны көбейеді. Таяу уақытта Get Contact қосымшасына Әзербайжан елінде де тыйым салынған болатын. Қосымшадағы деректер ерлі-қатындардың қоңылдестерін немесе өткен өмірдегі іс-әрекеттерін әшкерелеп, ажырасу фактілерінің негізіне себеп болған. Getcontact қосымшасын ұлыбританиялық мамандар әзірлеген. Оны әлем бойынша 5 миллионға жуық қолданушы жүктеп үлгерген. Бірақ арада бір ай да өтер-өтпестен соң, қосымша қайтадан іске қосылды. Ақпараттық қауіпсіздікті жақсарту тек мемлекет емес, жеке адамдардың да белсенді болуы, келтірілген мысалдарға кең түрде ойланып, толғам жасауды қажет етсе керек-ті [4].

Бүгінгі таңда ақпараттық қауіпсіздік мәселесі күн тәртібіне шығып отыр. Мемлекеттің кіндік ұлты болып отырып, ақпараттық кеңістіктігімізді өз қолымызға алып, етек-жеңін жиып, ұлт пен елдік мүдде үшін қызмет етуді міндеттейтін уақыт жетті. Оның үстіне, ақпараттық саланы бос ұстамау керектігін көрші елдердегі саяси ахуал да дәлелдей түсті. Қараша айында Алматыда өткен медиақұрылтайдың нәтижесінде ақпараттық қауіпсіздікке арнаулы жақсы бастама екенін айтып өту керек.

Ақпараттық қауіпсіздік мәселесі туралы айтқанда, мынадай екі мәселе алға шығады. Біріншіден, ақпараттық кеңістіктің техникалық тұрғыдан қорғалуы, екіншісі психо-физикалық ақпарат бейтанысы деп аталады. XX ғасырдың екінші жартысынан бастап әлемде ақпарат майданы күшейіп және үздіксіз жүріп жатыр. Бұл термин өте күрделі құбылыстардың жиынтығын бейнелейді. Біріншіден, ақпарат мемлекеттің идеологиялық негіздерін үйрету, қоғамның дүниетанымына әсер ету арқылы мемлекеттің саяси бағытына төңкеріс жасау. Мемлекеттің ақпарат арқылы әсер етуі артын майдан түріне жатады. Сондықтан, ақпараттық қауіпсіздікті қорғау әр мемлекет үшін өте маңызды. Ақпараттық қауіпсіздік мемлекет тарапынан өте жоғары интеллектуалды қабілетті талап етеді. Өкінішке орай, біздің билік осы деңгейден көріне алмай отыр. Ол экономикалық, әлеуметтік мәселерге қарағанда, ақпараттық қауіпсіздік мәселесін әлсіретіп алды.

Біз де шеттен келіп жатқан ақпараттың мазмұнына ешкім мән бермейді, сараптамалар жоқ. Мемлекеттер әр уақытта мұны өзінің қадағалауында ұстап отырады. Қауіп төнуі мүмкін жағдайлардың бәрін алдын алып, көптеген зерттеу институттары осы бағытта жұмыс жасайды. Қазақстан бүгінге дейін өзінің әлеуметтік, рухани, мәдени келбетін қаншама анықтап алған десек те, мәселелерде кемшіліктер жоқ емес. Бар. Біздің қазір ақпараттық қауіпсіздік мәселесін көтеріп отыруымыз себебі де содан. Өйткені, біз өзге елдің ақпараттық ағынының әсерінде қалып жатырмыз. Қоғамды былай қойғанда, мемлекеттік қауіпсіздікті қамтамасыз ететін құрылымдардың өздері мәселеде едәуір кемшілікке жол беріп отыр [5].

Мәселен, журналист Есенгүл Кәпқызы: «Ақпараттық қауіпсіздік туралы арнайы білім беруді мемлекет бастау керек. Қазір мектептердің өздерінде екі түрлі ақпарат таралып, екі түрлі идеология жүргізіледі. Ақпараттық кеңістігіміздегі қауіптің бәрі осыдан басталады. Мектепте орыс тілінде оқып алып, орыс идеясымен сусындаған адам ешуақытта Қазақстанның патриоты бола алмайды.

Кейбір әлеуметтік зерттеулерге сүйенсек, ел жастарының 70 пайызға жуығы Қазақстанға қауіп төнгенде қару алып күреспейді. Бұл өте қауіпті жағдай.

Еліміздегі стратегиялық объектілер: энергетика, әуе күштері, байланыс және БАҚ т.б. мемлекеттің өз қолында болуы керек. Біздегі заңға сәйкес, масс-медиа акциясының 20 пайызын ғана шетелдіктер сатып ала алады. Одан ары қарай сатылмауы керек екен. Бірақ, «СТС» компаниясы «31-арнаны» сатып алған соң, телеарнаның бүкіл ақпараттық саясаты орыс мүддесіне сай жүргізіліп кетті. Және «31-арнасындағы» мамандар сол акционерлері тарапынан нұсқаудан шыға алмайды. Кезінде «31-арнада» қандай жақсы хабарлар: «Дода», «Еркінсөз» т.б. қызықты болатын. Сонымен бірге, қазіргі телеарналарда бірде-бір сауатты ток-шоу қалмады. Бәрі арзан ойын-күлкі, әртістер, ал, нақты сараптама жасайтын бағдарламалар жоқ. Бұл менің ойымша, үлкен кемшілік. Оны біреулер өз мүддесіне пайдаланып кетуі бек мүмкін. Біз елдегі телеарналардың ақпараттық сараптамалық хабарлардың үлес-салмағын анықтау үшін мониторинг жүргіздік. Сонда 90 жылдары және 2000 жылдары сараптамалық хабарлардың үлесі 50-60 пайыз болған. Ал, қазір керісінше, көңіл көтеруші бағдарламалардың үлесі 90 пайыз, ал, саяси сараптамалық хабарлар 10 пайызға дейін түсіп кеткен. Бұл нені аңғартады? Біз сыни пікір айта алатын, ой түйетін жастарды емес, кез-келген жағдайға жеңіл қозқараспен қарайтын, екі ән айтқан адамды жұлдыз санап, табынатын күйге жеткізеді. Жастар өзіндік пікірі бар саясаткерлер мен басқа да қоғамдық қайраткерлерді білмей өсуі мүмкін [6].

Біз тарихи жадымызды күшейтпей – ақпараттық қауіпсіздікті сақтай алмаймыз. Біріншіден, біздің ұрпаққа өзіміздің қандай мемлекет болғанымыз туралы санасына сіңіру қажет. Біз қазақтың тарихына, жүріп өткен жолына тәуелсіздік тұрғысынан тарихи баға бермей жатып, ақпараттық қауіпсіздік туралы айту бекер секілді.

Елдегі ақпараттық кеңістікті, ақпараттық қауіпсіздікті мәселе ретінде көтеруі бір конференция материалының жүгі емес. Ол терең зерттеулерді қажет ететін әлеуметтік-философиялық сауал. Сондықтан бұл тақырып бойынша зерттеулер кең тұжырымдар мен талдамаларды қажет етеді.

Әдебиеттер:

1. Теоретико-методологические аспекты формирования социальной политики города // Человеческий капитал. 2012. – № 5 (41). – С. 60-65.
2. Тоффлер О. Смещение власти: знание, богатство и принуждение на пороге XXI века. – М.: Изд-во АН СССР, 1991.
3. Куандыков Е.Ш. СМИ в системе политических институтов: теория и практика // Астана. 2010.
4. https://www.inform.kz/kz/akparat-ministrigi-get-contact-kosymshasynyn-koldanysyna-shektau-koydy_a3147694
5. Әбдібек Ж. Ақпараттық кеңістікті қалай қорғаймыз? // Ақиқат журналы, 2014.
6. Әбдібек Ж. Ақпараттық кеңістіктің бұйдасын бос жіберу – қазақ элитасы үшін үлкен күнә // Ақиқат журналы, 2014.

Паридинова Б.Ж. (Қазақстан)

БОЛАШАҚ МҰҒАЛІМДЕРДІҢ РУХАНИ ДҮНИЕТАНЫМЫ ТҮСІНІГІ

Бүгінгі таңда рухани дүниетаным ұғымының ғылыми түсінігі бойынша мәселелер жиынтығы өзекті болып табылады. Қазіргі қоғамның рухани және материалды өміріндегі түбірлі өзгерістер мәселеге мұқият қарауымызды талап етеді. Дегенмен, рухани дүниетаным ұғымын зерттеу көптеген қиындықтар туындататындығы анық. Себебі түсініктің нақты анықтамалары мен құрылымы толықтай қалыптаспаған.

Қазақстан халқының рухани өмірі мен болашағы жоғары оқу орындарында оқып жатқан жастардың білім деңгейімен тығыз байланысты. ЖОО-ларда білім алған барлық жас мамандар білім мен ғылым, өндіріс салаларына барады. Жаңа жұмыс орнында олар оқушылар тәрбиесімен айналысады, өндіріс саласында жаңа өнімдер дүниеге әкеледі. Сондықтан білім мен тәрбиелеу қызметі қатар жүретін білім беру процесі қоғамдағы әлеуметтік-мәдени дамудың басым бағыты болып табылады. Бұл тұста болашақ мұғалімдерді тәрбиелеудің маңыздылығы жоғары. Өйткені тәрбиелеу адамның білімі, дағдысы, әрекетіне ықпал етуімен қатар, рухани дүниетанымына да әсер етеді. Адам сезімі, дене және рухани саулығы, өмір мәнін түсіну осы тәрбиенің маңызды мақсаты саналады.

Жалпы тәрбие процесі рухани дүниетанымды қалыптастыру арқылы жүреді. Әрбір болашақ мұғалім барлық оқушылардың жанында қалыптасқан рухани әлеуетімен жұмыс жасайтындығын түсінуі керек. Болашақ мұғалім аталмыш әлеуетті аша отырып, жас жеткіншектің ішкі рухы, мүмкіншіліктері, адамгершілігін ұғындыру бойынша қызмет жүргізгендігі абзал. Мұндай нәтиже жету болашақ мұғалімдерді даярлайтын жоғары оқу орындарына байланысты.

Бүгінде ғылыми әдебиеттерде мұғалімдерге қажетті кәсіби сапалық белгілерінің болу мәселесіне ерекше назар аударылуда. Ұстаз балалар ұжымын ұйымдастыру, оқушыларды түсіну, жұмысқа шығармашылық тұрғыдан қарау, мазмұнды және анық сөйлеуді игеру, педагогикалық әдеп

Және де, осы мәселеге келгенде мемлекетке көп жүгінетін 24-26 жастағы «аға буын өкілдер» (59% 17-19 жастар арасындағылар 51%) және шағын қалалар мен ауылдық жерлерде тұратындар (58%-59% ал мегаполистерде 47%).

Тұжырымдап келгенде, тұрақты түрде өзгеріп жатқан өмірде бейімделуге мұқтаж болған көптеген қазақстандықтар, әсіресе жастар, қоғам мен мемлекет күштеп таңған шарттарды айналып оту өнерінде көлемді түрде «табысқа жетті» [4]. Жас ұрпақ қоғам өміріндегі моральды-өнегелік контекстке кірігуінде аға буынға қарағанда біршама артта қалып қойған, олар көптеген заттарға үстіртін және оңай қарайды екен [5]. Дегенмен, дәстүрлі құндылықтар және күнделікті шарттар, адамзат ережелері бұрынғыдай біздің отандастарға, соның ішінде жастар үшін де өзекті.

Әдебиеттер:

1. Горшков М.К., Шереги Ф.Э. Прикладная социология: методология и методы. Интерактивное учебное пособие. – М.: Институт социологии РАН, 2011.
2. Кравченко А.И. Социология. – М. 1999. – С. 29-39.
3. Тесленко А.Н., Калетаев Д.А. Научные основы социализации казахстанской молодежи. – Астана: МКИОС РК, 2002. – 179 с.
4. Бектурганова Б. Трансформация социальной структуры казахстанского общества и средний класс. – Аль-Пари. 1998. – №1.
5. Брейк М. Сравнительная молодежная культура / Пер. с англ. Е. Омельченко // Омельченко Е. Молодежные культуры и субкультуры. – М.: Институт социологии РАН, 2000. – С. 152-164.

Zharymbetova R.N. (Kazakhstan)

INCORPORATING GAMES IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Language teaching and language learning are hard processes which can sometimes be frustrating and motivating. It is clear that a constant effort is required to understand, produce and manipulate the target language. Teaching English as a foreign language is sometimes a hard job because they are not expected to hear and practise English everywhere and all the time. In this case, games in classrooms are one of the suitable methods that teachers permanently have to use to enhance the learners' desire to learn the language. It is obvious that a student is always a student no matter how old he / she is. Students learn better when they have the feeling that they are making progress. This happens when the atmosphere in the classroom facilitates it. There is a variety of activities that create this kind of atmosphere – games are only one of them. Playing a game is a great opportunity to repeat the material in a way which is encouraging and not intimidating. If the teacher adds the element of challenge and competition into it and caters to the needs of a larger range of students and learning techniques which suit them; the outcome will be great achievements.

It is not right opinion that all learning should be serious and solemn in nature and that if one is having fun and there is hilarity and fun it is not learning. This assertion is entirely faulty simply because it is possible to learn a language as well as enjoy oneself at the same time. It appears then that one of the best ways of doing it is through performing games.

One has to notice that many experienced textbook and methodology manuals writers have argued that games are not just fruitless and time-filling activities; they are rather activities endowed with great educational values. This is why a great number of writers are today inclined to believe that games should be treated as central not peripheral to the Foreign Language Teaching. A similar opinion is expressed by Richard Amato who believes games to be a fun but warns against overlooking their pedagogical value; particularly in Foreign Language Learning.

Games are easy ways of learning without being bored. And learning should not really become boring. Games therefore are relevant for adult classes too, provided they are adapted to the learners' level. It is a good idea to develop or find games that inspire adults to learn the language. These are simply different games to those teachers use for learners. [1, p. 11]

Many teachers often use games as short warm up activities or when there is some time left at the end of the lesson. This misuse of games will not be beneficial to the learners because they are not performed in the right way. As we see, games should not be regarded as activities filling odd moments when the teacher and the students have nothing better to do. We can acknowledge that no one today can deny the efficiency and the effectiveness of games in teaching English as a foreign language. We have to add that games lend themselves well to revision exercises helping students remember material in an entertaining and pleasant way.

There are today so many writers and authors who assert that even though games resulted only in noisy disturbances and entertained learners, they are worth paying attention to, and implementing in classrooms since they significantly motivate learners, promote greatly communicative competences and skills and generate adequately fluency. [1, p. 15]

Games have been shown to have advantages and effectiveness in learning vocabulary in various ways. First of all everyone knows that games bring relaxation and fun for students. This can be simply accounted for by the fact that they help learners learn and retain new words and structure more easily. Second, games usually involve friendly competition and they keep learners interested.

It is not a fallacy in this sense to assert and maintain that these activities create the motivation for the learners of English to get involved and participate actively in the learning activities. Also it is possible to say that the vocabulary games bring real world context and real life situations and enhance then students' use of the English language in a flexible and communicative way.

There is one aspect that teachers should take into account. These factors are the number of students, the proficiency level, the cultural context, the timing, the learning topic and the classroom settings. Teachers often turns to games during a lesson planning in the English language teaching classroom. This justification for using games in the classroom has been well demonstrated as benefiting students in a variety of ways.

Games are one of the most charming and ethnically prosperous resources that the teachers can easily use in verbal communication classrooms. They are valuable resources to expand students' abilities in listening, speaking, reading, and writing. They can also be exercises to teach a variety of language matters such as sentence patterns, vocabulary, pronunciation, rhythm, adjectives, and adverbs. Learning English in the course of games also affords a non-threatening ambiance for students, who usually are tense when speaking English in an official classroom location. They also give new insights into the objective traditions. [4, p. 35]

Games are organized according to rules, and they are enjoyable. Most games require choral responses or group works, whereas problem-solving activities (though they are structured) require individual response and creative solutions. Games and problem-solving activities are generally used after the presentation, in the practice part, because such communicative tasks can only be handled after mastering sufficient grammar and lexical points. Through well-planned games, learners can put into practice and internalize vocabulary, grammar, and structures extensively. Play and competition that are provided by games enhance the motivation of the young learners. They also reduce the stress in the classroom as Krashen S.D (1988) suggested. At the same time as playing games, the learners' attention is on the message, not on the language. For teachers, using the game-based platform in class is sometimes a real challenge. Students are understood by teachers to be working on learning the language, but they are also to some extent understood to be exercising their out of school identities as players and gamers while interacting with the platform, and thereby bringing unsolicited and unwanted entertainment into the classroom. On the one hand so many teachers use gaming, including the Pacman activity could facilitate vocabulary acquisition and spelling, on the other hand the role of the teacher is often to slow down the pace of playing and interacting and to encourage pupils to concentrate, repeat and persist. Often teachers would insist, when they are guiding or supervising individual students, that students should engage in introductions to tasks and other kinds of preparatory work that students were more likely to skip in order to move on to 'real' task interaction. In this sense teachers were trying to reconceptualise gaming as a profound or 'serious' learning activity based on concentration and perseverance, in which a linear process of solving and understanding tasks should generally be observed. [2, p. 25]

In classroom gaming is from the beginning conceptualized as a learning activity by the teacher which allows the students to understand gaming as a teacher controlled activity from the outset. The teacher has pre-selected the tasks, pupils are much more likely to work through the tasks and to do this in the order suggested by the teacher, though a number of the students also choose to do the tasks in the order that seem interesting to them. The attention span of these students is generally longer, also their pace of learning and interacting with the platform was much more relaxed than elder students, who would typically move quickly through the tasks, and often skip from the platform menu to individual tasks as described above.

Surprisingly enough, educators' use of the term "active learning" has relied more on intuitive understanding than a common definition. Consequently, many faculties assert that all learning is inherently active and that students are therefore actively involved while listening to formal presentations in the classroom. Students must do more than just listen: They must read, write, discuss, or be engaged in solving problems. Most important, to be actively involved, students must engage in such higher-order thinking tasks as analysis, synthesis, and evaluation. Within this context, it is proposed that strategies promoting active learning be defined as instructional activities involving students in doing things and thinking about what they are doing.

Here are some opinions said by researcher about using games in classrooms:

1. 'Games are highly motivating because they are amusing and interesting. They can be used to give practice in all language skills and be used to practice many types of communication.' Aydan Erzos.

2. Games are fun and children like to play them. Through games children experiment, discover, and interact with their environment. (Lewis, 1999)

3. Games add variation to a lesson and increase motivation by providing a plausible incentive to use the target language. For many children between four and twelve years old, especially the youngest, language learning will not be the key motivational factor. Games can provide this stimulus. (Lewis, 1999)

4. The game context makes the foreign language immediately useful to the children. It brings the target language to life. (Lewis, 1999)

5. The game makes the reasons for speaking plausible even to reluctant children. (Lewis, 1999)

6. Through playing games, students can learn English the way children learn their mother tongue without being aware they are studying; thus without stress, they can learn a lot.

7. Even shy students can participate positively. by Yin Yong Mei and Jang Yu-jing

There are some criterias how to choose games (Tyson, 2000)

- A game must be more than just fun.

- A game should involve "friendly" competition.

- A game should keep all of the students involved and interested.

- A game should encourage students to focus on the use of language rather than on the language itself.

- A game should give students a chance to learn, practice, or review specific language material.

General Benefits of Games

Affective: lowers affective filter; encourages creative and spontaneous use of language; promotes communicative competence; motivates; fun.

Cognitive: reinforces; reviews and extends; focuses on grammar communicatively;

Class Dynamics: student centered; teacher acts only as facilitator; builds class cohesion; fosters whole class participation; promotes healthy competition;

Adaptability: easily adjusted for age, level, and interests; utilizes all four skills; requires minimum preparation after development [5, p. 42].

We have to acknowledge that today teachers as well as students are truly lucky with the globalization and the information high way from which everybody can benefit. This conception of education is now overshadowed by the notion that it is about developing skills for accessing and progressing information. That is to say that the teacher must always be learning to update his or her knowledge and keep his or her role of monitor. Such activities provide meaningful and enjoyable language practise and they encourage the learners to explore the wonderful world of English language through games.

Basically, game is one of the fundamental learning activities and not only in studying foreign languages. Classes for adults which contain games and competitions, elements of team guessing are so refreshing and best to practice skills of communicating. Besides, games give students a lot of positive emotions and this is also a basic tool in studies. Games are serious devices by which we can create an interesting activity. Students learn the grammar items without knowing that they are learning. Moreover it encourages their participation.

We must admit in this respect that well-chosen games are really invaluable as they give the students the opportunities to practise language skills. Today it is shown that games in English Language Teaching are highly motivating and play a paramount role as they can be used to give practice in all language skills and be used to practise many types of real life communication. A game can help them forget they are learning and enjoy the experience while enhancing in a quickly and efficient way their knowledge and competences. [3, p. 1].

In conclusion, using games in the classroom brings variety, a change of pace and opportunities for a lot of language production and also a lot of fun! It can be an integral part of the class and not a 'one-off' event. It's fun and motivating; quieter students get the chance to express themselves in a more forthright way; the world of the classroom is broadened to include the outside world - thus offering a much wider range of language opportunities. In addition to these reasons, students who will at some point travel to an English speaking country are given a chance to rehearse their English in a safe environment. Real situations can be created and students can benefit from the practice.

References:

1. "The impact of songs and games in English language teaching" NdiagaSylla, 30 pages
2. www.ccsenet.org/journal. Vol 3, No 2 (2013)
3. The Internet TESL Journal, Vol. VI, No. 6, June 2000, by AydanErzos
4. Daejin University ELT Research Paper. Fall, 2000, 'Forum' Vol. 33 No 1, January - March 1995, Page 35
5. "A Natural Resource for Teachers" by M. Martha Lengeling and Casey Malarcher 'Forum' Vol. 35 No 4, October - December 1997 Page 42.

Мямешева Г.Х. ИНТЕГРАЛЬНЫЙ ПОДХОД К.УИЛБЕРА В ПРЕПОДАВАНИИ ФИЛОСОФИИ.....	240
Аташ Б.М., Әлиев Ш.Ш. ОНТОЛОГИЯ КУРСЫ БОЙЫНША ЕШТЕҢЕ МӘСЕЛЕСІН СТУДЕНТТЕРГЕ ТҮСІНДІРУДІҢ ОҢТАЙЛЫ ТӘСІЛДЕРІ.....	244
Лифанова Т.Ю., Веревкин А.В. «ТРАНСГРАМОТНОСТЬ» КАК КОМПОНЕНТ СИСТЕМЫ КОМПЕТЕНЦИЙ В СИСТЕМЕ СОВРЕМЕННОГО ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ.....	246
Амантаева А.Б. ДУХОВНОЕ ЕДИНСТВО НАРОДА – ЭТО, ТАКОЙ ЖЕ ВАЖНЫЙ ФАКТОР РАЗВИТИЯ, КАК ПОЛИТИЧЕСКАЯ И ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СТАБИЛЬНОСТЬ.....	248
Аликенова К.Н. ҚАЗАҚ РУХАНИЯТЫНЫҢ ЖАҢҒЫРУ ҮРДІСТЕРІ.....	252
Абсаттаров Г.Р. ПРАВОВАЯ СОЗНАТЕЛЬНОСТЬ – КРИТЕРИЯ ЗРЕЛОСТИ ПРАВОВОЙ КУЛЬТУРЫ ЛЮДЕЙ: ПРОБЛЕМЫ И СУЖДЕНИЙ.....	257
Акпынар Д., Құранбек Ә.А., Әбжапарова Л. ҚАЗАҚСТАН-ТҮРКИЯ ҚАТЫНАСТАРЫНЫҢ ТАРИХИ БАЙЛАНЫСТАРЫ МЕН ҚАЛЫПТАСУ НЕГІЗДЕРІ.....	261
Байғабатова Н.К., Ашимова Д.И. РУХАНИ ЖАҢҒЫРУ ЖАҒДАЙЫНДАҒЫ ҚАЗАҚ ДИАСПОРАСЫНЫҢ ЭТНОМӘДЕНИ БІРЕГЕЙЛІГІН ЗЕРТТЕУ ҚАЖЕТТІЛІГІ.....	265
Бекбаева М. РОЛЬ ПРАВОВОЙ КУЛЬТУРЫ В МОДЕРНИЗАЦИИ ОБЩЕСТВЕННОГО СОЗНАНИЯ.....	268
Дайрабаева Г.Б., Малдыбек А.Ж. СОХРАНЕНИЕ НАЦИОНАЛЬНОГО КОДА – НЕПРЕМЕННОЕ УСЛОВИЕ ДУХОВНОГО ВОЗРОЖДЕНИЯ.....	271
Нұрғалиев Қ.Т., Аликбаева Ж.Б. ҚАЛЫПТАСҚАН МЕМЛЕКЕТТІҢ ЖАҢА БАҒЫТЫ «МӨҢГІЛІК ЕЛ» ҰЛТТЫҚ ИДЕЯСЫ.....	274
Жунұспаев Ж.Е. АЗАМАТТЫҚ ҚОҒАМДЫ ҚАЛЫПТАСТЫРУДА ҮКІМЕТТІК ЕМЕС ҰЙЫМДАРДЫҢ РОЛІ.....	277
Нарбаев Б. ПРАВОВАЯ КУЛЬТУРА КАЗАХСТАНА: ПОСТАНОВКА ПРОБЛЕМЫ.....	281
Қаражанова Ж.Қ. СЕРІКТЕСІТІК ПЕН СЕНІМДІЛІК НЕГІЗІНДЕГІ ҚАЗАҚСТАН-ҚЫТАЙ ҰНЫТЫМАҚТАСТЫҒЫНЫҢ БАСЫМДЫҚТАРЫ.....	283
Абишев Н.А., Мамилина С.К. ВЗАИМОСВЯЗИ ПОДГОТОВКИ И ПЕРЕПОДГОТОВКИ КАДРОВ В УРОВНЕВОЙ СИСТЕМЕ ОБРАЗОВАНИЯ.....	288
Качеев Д.А. МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ИССЛЕДОВАНИЮ ДУХОВНОСТИ: ДИАЛЕКТИКА И ФЕНОМЕН ДУПЛИКАЦИИ.....	292
Мацюк Д.А. ЦЕННОСТЬ МЕЖНАЦИОНАЛЬНОГО СОГЛАСИЯ В КАЗАХСТАНЕ В КОНТЕКСТЕ МОДЕРНИЗАЦИИ ОБЩЕСТВЕННОГО СОЗНАНИЯ.....	297
Tastemirova A., Ryskueva A.A. SUCCESSFUL AND EFFECTIVE PROFESSIONAL ACTIVITY THROUGH DEVELOPING PROFESSIONAL COMPETENCE.....	301
Құдайбергенов С.Е., Исмағамбетова З.Н. МӘДЕНИ МҰРАНЫ САҚТАУДАҒЫ МУЗЕЙДІҢ ҚЫЗМЕТІ.....	304
Alpysbayeva A.E. USE OF PHRASEOLOGIES IN FLT.....	307
Балабекұлы Д., Жаримбетова Р.Н. ҚАЗІРГІ ЗАМАНҒЫ ҚАЗАҚСТАННЫҢ АҚПАРАТТЫҚ КЕҢІСТІГІН ҚОРҒАУДАҒЫ ӨЗЕКТІ МӘСЕЛЕЛЕР.....	309
Паридинова Б.Ж. БОЛАШАҚ МҰҒАЛІМДЕРДІҢ РУХАНИ ДҮНИЕТАНЫМЫ ТҮСІНІГІ.....	312
Құдайбергенова Н.Ж. РУХАНИ ЖАҢҒЫРУ АЯСЫНДАҒЫ МӘДЕНИЕТТЕР СҰХБАТТАСТЫҒЫ.....	317
Молдағалиев Б.Е., Рахметова Ж.А. РУХАНИ ЖАҢҒЫРУ ЖӘНЕ ШЫҒЫС ПЕН БАТЫСТЫҢ ӨРКЕНИЕТТІК СҰХБАТЫ.....	319

Сапарғалиева С.Ж., Аманбай М. РУХАНИ ЖАҢҒЫРУ ҚАЗАҚ ЕЛІНІҢ БАСТЫ БАҒДАРЫ.....	323
Байгуданова Г.К. АҒЫЛШЫН ЖӘНЕ ҚАЗАҚ ТІЛДЕРІНДЕГІ ЕСІМДІ СӨЗ ТІРКЕСТЕРДІҢ СЕМАНТИКАЛЫҚ ТАБИҒАТЫ.....	325
Джалмагамбетова С.М. ОСНОВНЫЕ ПРОБЛЕМЫ В МЕТОДИКЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ФИЛОСОФИИ В УНИВЕРСИТЕТАХ.....	328
Жұмақұл Ж.А. ОСОБЕННОСТИ ПОСРЕДНИКОВ МЕНЬШИНСТВА И ЭТНИЧЕСКИ-АНКЛАВНЫХ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЕЙ В ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.....	331
Бакеева М.Қ. ӘЛЕМДІК ТЕЛЕАРНАЛАРДАҒЫ ЗАМАНАУИ ТЕНДЕНЦИЯЛАРДЫҢ ҚАЛЫПТАСУЫ.....	334
Кадирова Э.К., Машанова С.М. ОҚЫТУШЫЛАРДЫҢ ТАНЫМДЫҚ ҚЫЗЫҒУШЫЛЫҒЫН ДАМУ ЖОЛДАРЫ.....	337
Kylyshpayeva S.H., Kylyshpayeva M.H. THE COGNITIVE METAPHOR AS EXTRALINGUISTIC FACTOR IN TRANSLATION.....	339
Кульбекова Б.Р. ШЕТЕЛ ТІЛІН ОҚЫТУДА МӘДЕНИЕТАРАЛЫҚ ҚАРЫМ-ҚАТЫНАС ҚҰЗЫРЛЫҒЫН ҚАЛЫПТАСТЫРУ.....	342
Ғаппасова А. ҚАЗАҚСТАН ЖАСТАРЫНЫҢ ӨЗІНДІК ЖӘНЕ ОТБАСЫЛЫҚ ӨМІР ТҰРҒЫСЫНДАҒЫ ҚҰНДЫЛЫҚТЫҚ ҰСТАНЫМДАРЫ.....	345
Садықова Т. ҚАЗАҚСТАН ЖАСТАРЫНЫҢ АДАМГЕРШІЛІК ЖӘНЕ ӨНЕГЕЛІК ТҮСІНІКТЕРІ.....	348
Zharymbetova R.N. INCORPORATING GAMES IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING.....	351
Айтенова А.А. ОТБАСЫЛЫҚ ҚҰНДЫЛЫҚТАР ЖӘНЕ ҚОҒАМДЫҚ ЖАҢҒЫРУ.....	354
АВТОРЛАР ТУРАЛЫ МӘЛІМЕТ – СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ – INFORMATION ABOUT THE AUTHORS.....	356