



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНЫҢ  
БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ

А. БАЙТҰРСЫНОВ АТЫНДАҒЫ  
ҚОСТАНАЙ ӨңІРЛІК УНИВЕРСИТЕТІ



## АЛТЫНСАРИН ОҚУЛАРЫ

«ПЕДАГОГИКАЛЫҚ БІЛІМ  
БЕРУДІҢ ҮЗДІКСІЗДІГІ –  
ЗАМАНАУИ ПЕДАГОГТАРДЫҢ  
ТАБЫСТЫЛЫҒЫНЫҢ КЕПІЛІ»

ХАЛЫҚАРАЛЫҚ  
ҒЫЛЫМИ-ПРАКТИКАЛЫҚ  
КОНФЕРЕНЦИЯСЫ

## МАТЕРИАЛДАРЫ

II КІТАП

## АЛТЫНСАРИНСКИЕ ЧТЕНИЯ

## МАТЕРИАЛЫ

МЕЖДУНАРОДНОЙ  
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ  
КОНФЕРЕНЦИИ

«НЕПРЕРЫВНОСТЬ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ – ЗАЛОГ УСПЕШНОСТИ  
СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГОВ»

II КНИГА

Қостанай, 2022

УДК 37.02  
ББК 74.00  
II 23

#### РЕДАКЦИЯ АЛҚАСЫ/ РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

**Доцанова Алма Иргибаетна**, Председатель Правления - Ректор Костанайского регионального университета имени А.Байтұрсынова, кандидат экономических наук, профессор;

**Исмуратова Галия Суиндиковна**, и.о. проректора по научно-инновационному и международному развитию Костанайского регионального университета им. А.Байтұрсынова, доктор экономических наук, профессор;

**Скударева Галина Николаевна**, кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой педагогики и психологии ГОУ ВО Московской области «Государственный гуманитарно-технологический университет»; Почетный работник общего образования Российской Федерации, г. Орехово-Зуево, Россия;

**Чекалева Надежда Викторовна**, профессор, доктор педагогических наук, заведующая кафедрой педагогики Омского государственного педагогического университета, директор научного центра РАО, член - корреспондент РАО, г. Омск, Россия;

**Бектурганова Римма Чингисовна**, доктор педагогических наук, советник ректора по педагогическому направлению Костанайского регионального университета им. А.Байтұрсынова;

**Ахметов Тлеген Альмуханович**, и.о. директора педагогического института им. У.Султангазина Костанайского регионального университета им. А.Байтұрсынов, кандидат педагогических наук, профессор;

**Демисенова Шнар Сапаровна**, заведующий кафедрой педагогики и психологии Костанайского регионального университета им. А.Байтұрсынова, кандидат педагогических наук, ассоциированный профессор;

**Утегенова Бибикуль Мазановна**, кандидат педагогических наук, профессор кафедры педагогики и психологии Костанайского регионального университета им. А.Байтұрсынова;

**Смаглий Татьяна Ивановна**, кандидат педагогических наук, ассоциированный профессор кафедры педагогики и психологии Костанайского регионального университета им. А.Байтұрсынова;

**Жетписбаева Айсылу Айратовна**, заведующая методическим кабинетом им. Ы.Алтынсарина кафедры педагогики и психологии Костанайского регионального университета им. А.Байтұрсынова

II23 «Педагогикалық білім берудің үздіксіздігі-заманауи педагогтардың табыстылығының кепілі»: 2022 жылдың 11 ақпандағы Халықаралық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. II Кітап. – Қостанай: А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, 2022. – 365 б. = «Непрерывность педагогического образования – залог успешности современных педагогов»: Материалы международной научно-практической конференции, 11 февраля 2022 года. II Книга. – Костанай: Костанайский региональный университет имени А.Байтұрсынова, 2022. – 365 с.

ISBN 978-601-356-122-6

Жинаққа «Педагогикалық білім берудің үздіксіздігі-заманауи педагогтардың табыстылығының кепілі» атты Алтынсарин оқулары халықаралық ғылыми-практикалық конференция материалдары енгізілген.

Талқыланған мәселелердің әртүрлілігі мен кеңдігі мақалалар авторлары үздіксіз білім беру саласын педагогтарды жаңаша даярлау бағдарымен байланыстырып, әр түрлі деңгейдегі білім беру бағдарламаларын іске асырудың тиімді тәжірибесін көрсету, білім мазмұнын жаңарту аясында мұғалімдердің кәсіби шеберлігін арттыру қажеттілігін негіздеу, инновациялық технологиялар мен білім алушылардың тұлғалық дамуын психологиялық-педагогикалық қолдау туралы зерттеулерін еңгізді. Бұл жинақ материалдары ғалымдарға, ЖОО мен колледж оқытушыларына, мектеп мұғалімдері мен мектепке дейінгі тәрбиешілерге, педагогтар мен психологтарға, магистранттар мен студенттерге қызықты болуы мүмкін.

В сборнике содержатся материалы Международной научно-практической конференции Алтынсаринские чтения «Непрерывность педагогического образования – залог успешности современных педагогов». Многообразие и широта обсуждаемых проблем позволили авторам статей раскрыть сущность, тренды и тенденции непрерывности педагогического образования с учетом достижений науки и практики, показать эффективные практики реализации образовательных программ разного уровня, обосновать необходимость совершенствования профессионализма педагогов в условиях новых вызовов в образовательной практике, представить инновационные технологии и форматы психолого-педагогического сопровождения развития личности обучающихся.

Материалы данного сборника могут быть интересны ученым, преподавателям вузов и колледжей, учителям школ и воспитателям дошкольных учреждений, педагогам-психологам, магистрантам и студентам.

УДК 37.02  
ББК 74.00

ISBN 978-601-356-122-6

© А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, 2022  
© Костанайский региональный университет имени А.Байтұрсынова, 2022

## БАСТАУЫШ СЫНЫПТАРДА ДҮНИЕТАНУ САБАҚТАРЫНДА ОЙЫН ӘДІСТЕРІН ҚОЛДАНУ ТЕХНОЛОГИЯСЫ

**Бисембаева Жанат Кумаровна,**  
аға оқытушы, педагогика магистрі  
**Намазбай Жаңыл Қылышбекқызы,**  
«Бастауышта оқыту педагогикасы мен  
әдістемесі» мамандығының 4 курс студенті  
А.Байтұрсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті  
Қостанай қ., Қазақстан

### Аннотация

Өзектілігі, мақсаты: Мақалада дүниетану сабақтарында оқушыларының танымдық қызығушылығын арттырудың әртүрлі ойын технологияларын қолдану қарастырылған. Қазіргі мектеп оқушыларының танымдық қызығушылығын арттырудың бір құралы – әртүрлі білім беру технологияларын қолдану. Білім беру технологияларының алуан түрінен келесі ойын технологиясы таңдалды. Ойын технологиялары оқушылардың шығармашылық – іздестіру деңгейіндегі жұмысын ғана емес, сонымен қатар оқу пәндерін оқытудағы күнделікті қадамдарын да қызықты және тартымды етуге мүмкіндік беретін оқытудың бірегей нысандарының бірі болып табылады.

**Түйінді сөздер:** ойын технологиялары, дүниетану сабағы, педагогикалық үрдіс, бастауыш мектеп.

### Аннотация

Актуальность, цель: В статье рассматривается использование различных игровых технологий для повышения познавательного интереса учащихся на уроках познания мира. Одним из средств активизации познавательного интереса современных школьников являются использование разных образовательных технологий. Из всего многообразия образовательных технологий были выбраны следующие игровая технология. Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, позволяющей сделать интересной и увлекательной не только работу учащихся на творческо-поисковом уровне, но и повседневные шаги в изучении учебных предметов.

**Ключевые слова:** игровые технологии, урок познания мира, педагогический процесс, начальная школа.

### Abstract

Relevance: The article discusses the use of various game technologies to increase the cognitive interest of students in the lessons of cognition of the world. One of the means of activating the cognitive interest of modern schoolchildren is the use of various educational technologies. From the whole variety of educational technologies, the following game technology was selected. Game technologies are one of the unique forms of learning that makes it possible to make interesting and exciting not only the work of students at the creative and search level, but also everyday steps in the study of academic subjects.

**Keywords:** game technologies, world cognition lesson, pedagogical process, elementary school.

Ойын технологиялары оқушылардың шығармашылық-іздестіру деңгейіндегі жұмысын ғана емес, сонымен қатар оқу пәндерін оқытудағы күнделікті қадамдарын да қызықты және тартымды етуге мүмкіндік беретін оқытудың бірегей нысандарының бірі болып табылады. Ойынның шартты әлемінің ойын-сауығы оң эмоционалды түсті етеді, ал ойын әрекетінің эмоционалдылығы баланың барлық психологиялық процестері мен функцияларын белсендіреді. Ойын жаңа жағдайда білімді қолдануға ықпал етеді, осылайша оқушылар алған материал өзіндік тәжірибе арқылы етеді, оқу процесіне әртүрлілік пен қызығушылық тудырады. [1, 64б.]

Ойын әрекеті процесінде оқытылған материалды оқушылар ойын қолданылмаған материалға қарағанда аз дәрежеде және баяу ұмытады. Бұл, ең алдымен, ойын ойын-сауықты органикалық түрде үйлестіретіндігімен түсіндіріледі, бұл білім беру процесін мектеп оқушылары үшін қол жетімді және қызықты етеді, ал оқу процесіне қатысудың арқасында білімді игеру сапалы әрі берік болады.

Балалар өмірінде ойын келесі маңызды функцияларды орындайды:

- ойын-сауық (ойынның негізгі функциясы -көңіл көтеру, шабыттандыру, қызығушылықты ояту);
- коммуникативтік: қарым-қатынас диалектикасын меңгеру;
- «қадам тәжірибесі полигоны» сияқты ойында өзін-өзі тану бойынша;
- терапиялық: өмірдің басқа түрлерінде туындайтын түрлі қиындықтарды жеңу;
- диагностикалық: нормативтік мінез-құлықтан ауытқуларды анықтау, ойын барысында өзін-өзі тану;
- түзету: жеке көрсеткіштер құрылымына оң өзгерістер енгізу;

- ұлтаралық қарым-қатынас: барлық адамдар үшін ортақ әлеуметтік-мәдени құндылықтарды игеру;
  - әлеуметтену: қоғамдық қатынастар жүйесіне қосылу, адамзат қоғамының нормаларын игеру.
- Педагогикалық процесте ойын адамзат қоғамының даму жолындағы алғашқы қадамдарынан бастап оқыту мен тәрбиелеу, жинақталған тәжірибені беру әдісі ретінде әрекет етеді.

Оқу процесін белсендіруге және қарқындалуға бағытталған заманауи мектепте ойын әрекеті келесі жағдайларда қолданылады:

- оқу пәнінің тұжырымдамасын, тақырыбын және тіпті бөлімін игерудің дербес технологиялары ретінде;
- неғұрлым кең технологияның элементтері ретінде;
- сабақ және оның бөлігі ретінде (енгізу, түсіндіру, бекіту, жаттығу, бақылау);
- сыныптан тыс жұмыс технологиясы ретінде.

«Ойын педагогикалық технологиялары» ұғымы әр түрлі педагогикалық ойындар түрінде педагогикалық процесті ұйымдастырудың әдістері мен тәсілдерінің кең тобын қамтиды, олар ойындардан ерекшеленеді, өйткені олар оқытудың мақсаты мен соған сәйкес педагогикалық нәтижеге ие, олар өз кезегінде негізделген, айқын түрде анықталған және оқу-танымдық бағытта сипатталады. [2, 48б.]

Көптеген жылдар бойы ойын технологиялары ғалымдар мен мұғалімдер үшін үлкен қызығушылық тудырып қана қоймай, сонымен қатар педагогикалық технологиялардың ажырамас бөлігі болды. Ғылым мен практикада ойындарды ғылыми жіктеуге және оларды қандай да бір толық тұжырымдамамен анықтауға бірнеше рет әрекет жасалды, бірақ қазіргі уақытта ойын мен адамзат мәдениеті арасындағы байланыстар ғылыми тұрғыдан анықталған, ойынның баланың жеке басының дамуына тигізетін мәні түсіндірілген. Қазіргі уақытта бастауыш сынып оқушыларының оқу іс-әрекетін жандандыру мәселесі Хиппенрейтер, А.Т.Куракин, Т.В.Керимова, В.И.Максакова және т.б.б. сияқты ғалымдардың еңбектерінде көрінеді. Ғалымдардың айтуынша, оқу іс-әрекетін қалыптастыру үшін көптеген құралдар бар, олардың арасында ойын технологиялары ерекше орын алады. Ғалымдардың айтуынша, оқу іс-әрекетін қалыптастыру үшін көптеген құралдар бар, олардың арасында ойын технологиялары ерекше орын алады.

И.В.Дубровинаның айтуынша, ойын өмірдің қызықты құбылыстарының бірі, іс-әрекет пайдасыз және сонымен бірге қажет сияқты. «Ойын ғылыми ой үшін өте күрделі және қиын мәселе болды». Біріншіден, ойын-бұл мағыналы әрекет, яғни мотивтің бірлігімен біріктірілген көптеген мағыналы әрекеттер. Ойын-бұл адамның қоршаған шындыққа деген белгілі бір қатынасының көрінісі. Ойын-бұл көптеген белгілі бір ережелерге, әдістерге байланысты ойын-сауық, ойын-сауық үшін қызмет ететін іс-әрекет, балалардың іс-әрекеті және іс-әрекеті. Сондай-ақ, бұл мағыналы әрекет, яғни мотив пен қажеттіліктің бірлігімен біріктірілген мағыналы әрекеттер жиынтығы. Бұл психологиялық сөздік беретін бірнеше анықтамалардың екеуі [3, 160б.].

Е.И.Удальцова ойын – бұл ересектер мектеп жасына дейінгі балаларды, кіші мектеп оқушыларын тәрбиелеу, заттармен, тәсілдермен және қарым-қатынас құралдарымен әр түрлі әрекеттерді үйрету үшін қолданатын баланың іс-әрекеті деп санайды. Ойын барысында бала жеке тұлға ретінде дамиды, ол психиканың сол жақтарын қалыптастырады, оның білім беру және еңбек іс-әрекетіндегі жетістігі, адамдармен тұлғааралық қарым-қатынасы одан әрі байланысты болады. Мектеп кезеңінде ойын ең дамыған формаға айналады [4, 12б.].

Педагогикалық ойынның ерекшелігі-сыныптық оқыту жүйесінің жағдайы ойынның «таза түрінде» көрінуіне мүмкіндік бермейді, мұғалім балалардың ойын әрекетін ұйымдастырып, үйлестіруі керек. Сабақтың ойын формасы сабақтарда оқушыларды оқу іс-әрекетіне ынталандыру құралы ретінде әрекет ететін ойын әдістері мен жағдайлары арқылы жасалады.

Сабақтың сабақ түрінде ойын әдістері мен жағдайларын жүзеге асыру келесі негізгі бағыттар бойынша жүзеге асырылады:

- дидактикалық мақсат оқушылар алдында ойын тапсырмасы түрінде қойылады;
- оқу әрекеті ойын ережелеріне бағынады;
- оқу материалы оның құралы ретінде қолданылады;
- оқу іс-әрекетіне дидактикалық тапсырмалардың ойын санатына өтуіне ықпал ететін жарыстар енгізіледі;
- дидактикалық тапсырманы сәтті орындау ойын нәтижесімен байланысты.

Ойындардың тартымдылығын қамтамасыз ететін білім берудегі ойындарға қойылатын талаптар:

1. Ойын қабығы барлық оқушыларды ойын мақсаттарына жетуге ынталандыратын ойын сюжеті берілуі керек.
2. Әрқайсысының қатысуы: жалпы команда және әр ойыншы.
3. Әр оқушы үшін әрекет ету мүмкіндігі.
4. Ойынның нәтижесі ойыншылардың күш-жігеріне байланысты әр түрлі болуы керек; сәтсіздік қаупі болуы керек.
5. Ойын тапсырмалары белгілі бір қиындықтармен байланысты болатындай етіп таңдалуы керек. Екінші жағынан, тапсырмалар барлығына қол жетімді болуы керек, сондықтан ойынға қатысу-

шылардың деңгейін ескеру қажет және тапсырмаларды жеңіл (оқу дағдыларын дамыту үшін) орындау айтарлықтай күш жұмсауды қажет ететіндерге (жаңа білім мен дағдыларды қалыптастыру) таңдау керек.

6. Вариативтілік – ойында мақсатқа жетудің жалғыз жолы болмауы керек.

7. Ойын мақсаттарына жету үшін әртүрлі құралдар салынуы керек.

Бастауыш мектептегі дүниетану пәні күрделі, бірақ өте қызықты және мазмұнды. Оқушыларға ақпараттың жылдам ағымында шарлауды, ең бастысы бөліп көрсетуді, жалпылауды, қорытынды жасауды үйрену маңызды. Тәжірибе көрсеткендей, дүниетану сабақтарында ақпаратты игеру балаларға үлкен қиындықтар туғызады. Пәнге деген қызығушылық жоғалмауы үшін сабақты қызықты, шығармашылық ету керек. Бұған ойын технологиясын қолдану арқылы қол жеткізуге болады. Дүниетану сабақтарында табиғатты зерттеу үшін дидактикалық құндылық-бұл баланың нақты табиғи жағдайдағы проблемаларға тап болатын ойындары. Олар белгілі бір жағдайды, ондағы мінез-құлықты және шешім қабылдауды бастан өткерудің жеке тәжірибесін алуға мүмкіндік береді.

Дүниетану сабақтарында қолданылатын ойындар көп қырлы және әртүрлі. Бұл оларды жіктеуді қажет етеді. Бес негізгі топты бөлуге болады: үстел ойындары; дидактикалық ойындар; қозғалыс ойындар; іскерлік ойындар; зияткерлік ойындар.

Үстел ойынының ерекшелігі – ойын ережесінің болуы, онда ойын тапсырмасы іштей жасалады. Ойын мәселесін шешу ойынды белгілі бір нәтижеге ұмтылуға мәжбүр етеді. Онда бәсекелестіктің элементі бар (кім тезірек, кім көп атайды, кім дұрыс және т.б.). Нәтижесінде балалар тез және қисынды ойлауды үйренеді. Ойын барысында оқушылар білім алып, ләззат алады. Үстел ойындары жеке және топтық, ұжымдық жұмыс барысында өткізіледі. Олар оқушылардың білімі мен қабілеттерін бағалауға сараланған түрде жақындауға мүмкіндік береді.

Бастауыш оқушылардың танымдық белсенділігін арттырудың, олардың тәуелсіздігі мен ойлауын дамытудың маңызды құралы-дидактикалық ойындар. Бұл ойындар серуендеу, экскурсия кезінде және сабақта табиғаттың нақты объектілері мен құбылыстары туралы білімді жалпылау, табиғат туралы нақты қарапайым ұғымдарды қалыптастыру үшін өткізіледі.

Қозғалыс ойын. Оқушылар белгілі бір рөлдерді орындайды, белгілі бір сценарийді, диалогты ойнатады. Мысалы, жануарлар мен өсімдіктер атынан диалог. Сюжеттік ойын көп уақытты қажет етпейді, балалар қызығушылықпен және назар аударып, оған қатысады. Ойын формасы жаппай болуы мүмкін. Мысалы, «Пайдалы қазбалар» тақырыбын өткенде оқушылар туған өлкесін аралап, түрлі пайдалы қазбаларды ашатын геологтар ретінде әрекет етеді. Олардың қасиеттерін, қолданылуын, шартты белгісін атау керек, картада осы пайдалы қазбаның кен орнын көрсету керек.

Көбінесе іскерлік ойын сабаққа енгізіледі. Бұған мысал-саяхат ойындары. Мысалы, Ресейдің ірі өзендерімен танысу кезінде оқушыларға келесі жағдайларды ұсынуға болады: 1) сіздердің біреуіңіз капитан, екіншісі – штурман. Еділ бойымен жүзу бағытын таңдап, экспедицияның мақсатын қою керек, сіз барған жерлердің табиғаты туралы айту керек. «Табиғи аймақтар» тақырыбын өткеннен кейін, бұрын оқығанын қайталау үшін келесі жағдайды ұсынуға болады: 2) Сіз тундрада бұғы шанасында келе жатсыз. Бақылауларыңызды сипаттаңыз. 3) Топографиялық жазу. Мұғалімнің тапсырмасы бойынша оқушылар қоршаған жердің әртүрлі учаскелерін сипаттайтын, олармен бірге құрастырылған мәтінді жазады және тиісті жерлерде объектілердің орнына (батпақ, жыра және т.б.) шартты топографиялық белгілерді салады. [5, 60б.].

Оқушылардың белсенділігін олардың механизмі бойынша оқушылардан белсенді танымдық белсенділікті қажет ететін арнайы зияткерлік ойындарды қолдану арқылы байқауға болады. Бұл санатқа «тез тап» деп аталатын тапсырмалар кіреді-үлкен қызығушылық тудыратын жұмбақтар, басқатырғыштар, шарадалар. Ойынның қызығушылығы әдетте қиындық тудырады, бұл олардың оқушылар үшін тартымдылығын түсіндіреді. Оларға кеңінен танымал тапсырмалар-жұмбақтар жатады. Кіші мектеп оқушыларының жұмбақтарды шешу шығармашылық процесс, ал жұмбақтың өзі шығармашылық міндет ретінде қарастыруға болады. Мысалы, белгілерді рет ретімен атау жолымен заттың немесе құбылыстың сипаттамасы берілетін жұмбақтар, заттың немесе құбылыстың қысқаша сипаттамасын ұсынатын жұмбақтар, жұмбақтың сипаттамасында метафоралар қолданылады, заттың немесе құбылыстың өзі емес, оны білдіретін сөздің әріптік (слогдық) құрамы сипатталған жұмбақтар: шарадалар-бірнеше бөліктен тұратын ойластырылған сөзді шешу қажет міндеттер. Әр бөлік тәуелсіз сөз. Шараданы шешу үшін алдымен жеке сөздердің, бөліктердің белгілері беріледі, содан кейін бір тұтасқа біріктірілген сөз беріледі, оны шешу керек; метаграммалар-бір немесе бірнеше әріптердің сөзіндегі дәйекті өзгеріске негізделген тапсырма; анаграммалар-бұл әріптердің өзгеруі нәтижесінде қандай да бір сөзден басқа мағынасы бар басқа сөз пайда болса; логогриф-бұл жұмбақтың бір түрі, онда жоспарланған сөз әріптерді ауыстырудан немесе лақтырудан әртүрлі мағына алады. [6, 125б.].

Ойындарды жаратылыстану циклі пәндерін оқытудың бұрыннан жасалған әдістемесіне қосу оңай. Олар кіші мектеп оқушыларын адами қатынастар мен ересектердің іс-әрекеті әлеміне енгізеді, осылайша ұжымдағы қарым-қатынас нормаларын бекітеді. Ойындар жеке тұлғаның дамуына, оның теориялық ойлауына, кіші мектеп оқушының жеке басының негізі ретінде шығармашылығына ықпал етеді. Олар білімді байытады және қажетті дағдыларды қалыптастырады. Әр түрлі ойындар бастауыш сынып оқушыларын оқыту, дамыту және тәрбиелеу процесін тиімдірек етуге мүмкіндік береді.

#### Әдебиеттер тізімі:

1. Азаров Ю.П. – Игра и труд. – М., 2000. 92 б.
2. Занько С.Ф. т.б. – Игра и учење. – М., 1992. 63 с.
3. Дубровина И.В. Сөздік 2 -е басылым. – М.: ЕАОИ, 2010 ж. -160 б.
4. Удальцова Е.И. «Дидактические игры в воспитании и обучении школьников», Минск, 1999 ж., 12 б.
5. Игровые технологии в начальной школе: практическое пособие / Авт. – сост. Е.В.Калмыкова. – М.: АРКТИ, 2007. – 60 б.
6. Игры для активного обучения. / В.В.Петрусинский, Е.Г.Розанова – М.: Гуманитар. Изд. Центр ВЛАДОС, 2007. – 125 б.

УДК 93/94

### ПЕРВОЦЕЛИННИКИ – КАК ЭЛЕМЕНТ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ СОВЕТСКОГО ЧЕЛОВЕКА

**Вафин Дамир Аюпович**  
магистрант ОМГПУ, учитель истории  
**Бородина Наталья Сергеевна,**  
учитель истории  
КГУ «Общеобразовательная школа № 23 имени  
М.Козыбаева отдела образования города Костаная»  
управления образования акимата Костанайской области  
г. Костанай, Казахстан

#### Аннотация

Әлеуметтік-мәдени бірегейлік адамның белгілі бір мемлекет азаматтарыны қоғамдастыққа қатысуын түсінуі ретінде саяси құрылымның жұмыс істеу тетігінің маңызды бөлігі, саяси өмір мен қоғам санасының негізі болып табылады. Белгілі бір мемлекеттің халқы өзін оның азаматтары деп санайды, сондықтан оған адал, бұл қоғамның саяси тұрақтылығының маңызды факторы болып табылады. Бұл әсіресе мемлекеттік егемендіктің қалыптасуының бастапқы кезеңіне қатысты, атап айтқанда оған жаңа тәуелсіз елдер кірді.

**Түйінді сөздер:** сәйкестілік, адам, тың.

#### Аннотация

Социокультурная идентичность как осознание человеком своей причастности к сообществу граждан того или иного государства – важная часть механизма функционирования политической структуры, фундамент политической жизни и сознания общества. Вопрос о том, в какой мере население того или иного государства считает себя его гражданами, а значит, лояльно по отношению к нему, – важнейший фактор политической стабильности общества. Это особенно актуально для начального периода становления государственного суверенитета, а именно в него вступили новые независимые страны.

**Ключевые слова:** идентичность, человек, целина.

#### Abstract

Socio-cultural identity as a person's awareness of his involvement in the community of citizens of a particular state is an important part of the mechanism of functioning of the political structure, the foundation of political life and consciousness of society. The question of the extent to which the population of a particular state considers itself its citizens, and therefore loyal to it, is the most important factor in the political stability of society. This is especially true for the initial period of the formation of state sovereignty, namely, new independent countries entered it.

**Keywords:** identity, man, virgin land.

В настоящее время основой сельского хозяйства Северного Казахстана является земледелие, когда в первой половине XX века земледелие в северных областях Казахской ССР составляло всего 5%, из общего объема продукции сельского хозяйства Каз ССР. Земледелие, в отличие от скотоводства, который является показателем экономического развития, современного Казахстана характеризуется как индикатор социального и нравственного здоровья населения, именно программа СССР по освоению целинных и залежных земель изменило хозяйственную – экономическую, культурно - историческую сторону жизни коренного населения северных областей Казахстана. Многие целинники прижились на осваиваемых землях, внесли свой вклад в развитие региона, вместе с этим