**Аннотация**

**Ғылыми жоба тақырыбы:** «Қазақ мультфильмдерінің болашағы».

**Зерттеу мақсаты:** Қазақ мультипликациясы әлемінің тарихын зерттеу, болашағына көз жүгірту және отандық мультфильмдерді дәріптеу.

**Зерттеу міндеттері:**

1. Қазақ мультипликациясы тарихына зер салу;
2. Қазақ мультипликациясының бала тәрбиесіндегі маңызына тоқталу;
3. Қазіргі қазақ мультфильмдеріне талдау жасау;
4. Қазақ мультфильмдерінің болашағын зерделеу.

**Зерттеу әдістері:** Іздену, бақылау, талдау, сипаттау, жүйелеу, салыстыру.

**Зерттеу жаңалығы:** Балалар арасында қазақ мультфильмдеріне қызығушылығын ояту үшін оның тарихын зерттей отырып, қазіргі жағдайын талдау және болашағын зерделеу қажет.

**Зерттеу өзектілігі:** Қазақ мультфильмдері – тәрбие көзінің бірі. Бала тәрбиесі қашан да өзекті болмақ.

**Зерттеу нәтижесі:** Қазақ мультипликациясын дамыту арқылы баланың тәрбиелік мәні зор сапалы мультфильмдерге қызығушылығы артады.

**Зерттеу қорытындысы:** Қазақ мультфильмдері біршама дамығанымен, әлде де кемшіліктері бар. Осы кемшіліктерді болашақта жою үшін балаларға сапалы, тәрбиелік мәні бар қызықты мультфильмдерді ұсыну үшін оның тарихына зер салдық, қазіргі жағдайын талдадық және болашағын зерделедік.

**ANNOTATION**

Theme the scienlif project « yesterday ,today the Kazakh cartoons and future».

The purpose of the study: to study the history of the wold of Kazakh animation.

Looking inlo the future and popularizing domestic cartoons.

Research objectives:

1. study the history of the wold of Kazakh animation;

1.to focuson the importonce of Kazakh animation in the upbringing of children;

3.analisis of modern Kazakh cartoons:

4.study of future of Kazakh cartoons.

Research method sresearch,search,observation,analysis,description,systematization, comparision.

Noelty of the study Kazakh cartoons among children

In order to arouse his curicsity,he stucaed its histori.stucaed its current stateit is necasary to

analyse and study the future.

Relevance of the study . Kazakh cartoons are one the sources of Education. Child

« I don t know» he said.

The result of study: the development of Kazakh animation.

there is a growing interest in high-guality cartoons of great educational value.

Conclusion of the study: Kazakh cartoons are somewhat developend,

There are aiso disadtaeges .In order to eliminate these shortoomings in the future, сhildren shold in order to present high-guality ,educationals ,interesting cartoons.

We studied its histori,analzed its current state and studied its future.

Plan

I. Introduction

Main part II

2.1 Brief Histori of the Kazakh cartoons.

2.2 today s Kazakh cartoons.

2.3 Kazakh cartoons in the future

III. conclusion

Iy recommend ations

Y. literatureused

**Нұр-Сұлтан қаласы «№67 мектеп-гимназия» КММ**

**4 «Г» сынып оқушысы**

**Айтмұқанбет Камиланың**

**«Қазақ мультфильмдердің болашағы» атты ғылыми жобасы**

Пікір

Ұсынылып отырған бұл ғылыми жоба да кең көлемде тақырып қамтылған.Жас ұрпақ білімді де саналы, мемлектіміздің ірге тасы да мықты болары анық.Оқушының жеке тұлға болып қалыптасуы,ой-өрісінің дамуының алғашқы баспалдағы бастауыш сыныпқа қаланатыны белгілі.

Айтмұқанбет Камила бұл ғылыми жобада «Қазақ мультфильмнің болашағы» атты ғылыми жобасын зерттеу жұмысын жасаған. Алдымен мультфильмнің шыққан тарихына зер салып,көңіл бөлген. Болашақта қазақ мультфильмнің дамуына кішкене үлесін қосатына сенімдімін.

Ғылымның негізгі қағидаларымен терең таныса отырып адамнан-адамға,қоғамға жақсы ,көп әсерін тигізітене жұмыс жасаған.

Шығармашылық жұмыс жасай алады.Камила зерттеу жұмыстарында,қоғамдағы проблемаларды ашық зерттеген.

Камиланың алар асуы әлі алда.Шығармашылық ізденушілік жолында жұмысы жемісті боларына сәттілік тілеймін.

**Ғылыми жетекшісі; Бастауыш сынып мұғалімі;**

Елемесова Шолпан Мусировна

**І. Кіріспе**

Бала тәрбиесі – өте маңызды және жауапкершілігі мол іс. Оның мінезі, жеке қасиеттерінің қалыптасуына отбасы, балабақша мен мектеп, қоршаған орта және т.б. әсер етеді. Бұған қоса теледидардың да әсері көп. Балалардың кітап оқуға деген құмарлықтары жыл өткен сайын төмендеуде. Соның салдарынан қазіргі балалар шетелдік мультфильмдерді көптеп көреді, ондағы кейіпкерлерге еліктейді. «Балалар мөлшермен 2 жастан бастап теледидар көре бастайды. Нағыз американдық бала өз уақытының шамамен 30%-ын теледидардың алдында өткізеді. Ол орта есеппен мектепке барғанша 5 мың сағат, мектеп бітіргенше 19 мың сағат экран алдында отырады» - дейді американдық зерттеушілер (Dodrill R. Violence, Values and Media, Sacramento, 1993, р. 51). Сондықтан мультфильмдер тәрбиелік мәне зор, сапалы және қызықты болғаны жөн.

Мультипликациялық кино (латын тілінде multiplicatio – көбею; ағылшын тілінде - жандандыру) – суреттердің (жазық нысандар), қуыршақтардың (көлемді нысандар) қозғалысы фазаларын жеке кадрларға түсіріп, ретімен көрсетуден туатын кино өнерінің бір түрі. Мультипликациялық кино ісінің белгілі үш тәсілі бар: суреттер (графикалық мультипликация); қуыршақтар (көлемді мультипликация); жалпақ жұқа қуыршақтар (жазық пішінге салып қию) пайдаланылады.

Мульфильм немесе мультипликациялық фильм – көптеген суреттерден және солардың қимыл әрекетінен құралатын үзік туындылардан тұратын фильм.

Экран алдындағы балаларды қызықтырып көздерінің жауын алатын таңғажайып туындыларды жасайтын суретшіні мультипликатор деп атайды. Болашақ мульфильм кейіпкерлері мультипликаторлар салған суреттермен жанданады. Бірақ оны солай жандандырудың өзі оңай емес. Олардың қимыл-қозғалыстарын суретші көптеген суреттерден құрастырады. Он минуттық фильм 115 мың суретті қажет етеді. Ол суреттерді тек ақ қағазға сала салмай, ол кейін целлулойдқа көшіріліп боялады, мультстанокта кадр-кадр боп, яғни бөлек-бөлек көріністер болып түсіріледі. Бұл өте күрделі жұмыс, сондықтан ол бір суретшіге тым қиын. Қазіргі таңда заманауи құрылғылар арқылы анимациялық мультфильмдер түсірілуде. Сол құрылғылар суретшілердің жұмысын бірнеше есе жеңілдетті.

Ежелгі заманнан 19 ғасырдың соңына дейін адамдар суретті «тірілткілері» келген. Сенуге қиын, бірақ біздің заманымызға дейінгі 70 жылдары Рим ақыны және философы Лукреций «Заттардың табиғаты туралы» еңбегінде қозғалатын суреттерді экранға түсіру құрылғысын сипаттаған.

15 ғасырда Еуропада адам пішінінің түрлі қозғалысын бейнелейтін суретті кітаптар пайда болды. Кітап беттері бума ретінде оралған, кейін буманы босатқан кезде кітаптағы суреттер қимылдайтын сияқты «елес» тудырған.

1646 жылы иезуит монахы Атанасиус Киршер мөлдір шыныға бейнелерді түсіретін құрылғыны құрастырғанын сипаттаған.

17 ғасырдан бастап бүкіл Еуропа бойынша фильмоскопқа ұқсас, суреттерді мөлдір пластина арқылы көрсететін оптикалық құрылғы пайда болды.

Дүниежүзі бойынша мультипликациялық киноның пайда болу тарихына келетін болсақ, алғаш суретке жан бітірген бельгиялық физик Жозеф Плато болған еді. Ол 1832 жылы бірнеше сурет жапсырылған дискіні жылдам айналдыру арқылы қолын сілтеп жүгіріп бара жатқан адам бейнесін жасады. Құрылғының атауы – «фенакистископ» (грек тілінде «фенакс» - өтірікші, «скоп» - көру).

1834 жылы ағылшын математигі Вильям Горнер бұл құрылғыны жетілдіре түсті. Құрылғының атауы «зоотроп» (сөзбе-сөз аударғанда «тірі сияқты») деп өзгертілді. 19 ғасырдың ортасында бұл құрылғы қымбат әрі сәнге айналған техникалық ойыншық ретінде танылды.

Ал 1877 жылы француз суретшісі әрі инженері Эмиль Рейно «праксиноскоп» арқылы суреттің қимылын ұзартты. Онда музыка және әнмен сүйемелденген түрлі-түсті бейнелі комедиялық лента 15-20 минутқа созылды. 1877 жылдың 30 тамыз күні Эмиль Рейноның «праксиноскопы» Парижде патенттеліп, анимацияның ресми дүниеге келген күні деп белгіленді.

1906-1908 жылдары америкалық С. Блэстон мен Уинзор Мак-Кей, француз Эмиль Коль т.б. мультипликациялық киноның көшбасшылары болып саналды. Олар суреттерді кадрлеп түсірудің жаңа жолдарын пайдаланып, мәнерлі жандандырудың құпияларын ашты.

Мультипликациялық киноның негізін салушылардың бірі – америкалық режиссер Уолт Дисней (1901-1966). Оның қарамағында бірнеше елдің талантты суретшілері қызмет атқарып, ширек ғасыр бойы техникалық жетістік биігінен көрінді. Оның әйгілі Освальд (қоян), Микки Маус (тышқан), Дональд (үйрек) т.б. кейіпкерлері миллиондаған көрермендердің көңілінен шықты. Бірнеше серияны құрайтын қойылымдардағы қимыл мен сөздің дәлдігі, музыка, шудың қозғалыспен қатар естілуі үйлесім тапты.

20 ғасырда «Союзмульфильм» (1936 жылы құрылған) студиясынан жарық көрген фильмдер мультипликациялық кино ісін дамытты. В.М. Котеночкиннің «Тұра тұр, бәлем!» көп сериялы фильмі, режиссер В. Поповтың «Простоквашинадан шыққан үшеу» және т.б. фильмдерін миллиондаған жас көрермендер тамашалады.

Мультипликациялық кино әрдайым жаңалықтар мен ізденістерді қажет ететін өнер. Қазіргі таңда дүниежүзілік мультипликациялық кино өнері елеулі жетістіктерге жетті, мыңдаған мультфильмдер теледидар арналарынан көрсетілуде, оның жүздегені қазақ тіліне аударылды.

**II. Негізгі бөлім**

**2.1. Қазақ мультфильмдерінің қысқаша тарихы**

Қазақ мультипликациялық кино түсіру өнеріне келетін болсақ, қазақ мультипликация өнерінің тұсаукесер мультфильмі «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?» 1967 жылы қазақ ертегісінің негізінде түсірілді. Сценарийдің авторы, режиссер және суретшісі – Әмен Әбжанұлы Қайдаров.

Әмен Әбжанұлы Қайдаров 1923 жылдың 3 маусымында Қарағанды облысы Нұра ауданында дүниеге келіп, 2015 жылдың 5 ақпанында дүниеден өтті. Ол – Қазақстандағы мультипликациялық кино өнерінің іргесін қалаушылардың бірі. Қазақстан Республикасына Еңбегі сіңген өнер қайраткері, Қазақстан Республикасы мемлекеттік сыйлығының лауреаты, тәуелсіз «Тарлан» сыйлығының иегері, Ұлы Отан соғысының ардагері, Ұлттық өнер академиясының профессоры, режиссер-аниматор, қазақ мультипликациясының негізін қалаушы Әмен Қайдаров Мәскеу қаласындағы Бүкілодақтық мемлекеттік кинематография институтын үздік бітіріп шыққан соң, мультфильм шығаруға кіріскен болатын.

Алғашқы мультипликациялық туындысын шығармас бұрын, ол қазақ аңыз-ертегілері мен қисса-дастандарын оқып, қазақ ауыз әдебиетіне үлкен зерттеу жүргізген. «Қарлығаш ұясын бұзуға болмайды!» деген тыйым сөзді естіп өскен ол алғашқы туындысына халық ертегісін арқау етті.

Мультфильм жасауға бес адамнан тұратын шығармашылық топ кірісті. Аз уақыттан кейін кейіпкерлер бейнелері салынды. Мультфильм музыкасы белгілі сазгер Нұрғиса Тілендиевке тапсырылды. Қазақтың тұңғыш мультфильмі ұлттық музыкалық аспап домбыра әуенімен әрленді. Ұзақтығы 10 минутқа жететін мультфильм жасауға бір жарым жыл уақыт кетті.

Әмен Қайдаровтың ұлттық мультфильм түсіру туралы ойын сол кездегі «Қазақфильм» киностудиасының басшысы Қамал Смайылов қолдаған болатын. Сол заманғы тәртіп бойынша есеп беру мақсатында мультфильмді Мәскеуге жібереді. Алайда, Мәскеудегі «Қазақфильм» киностудиясының тікелей басшысы Цигеди шағын топтың жасаған үлкен жұмысына сене алмай, қарсылық білдірді. Алайда, Қамал Смайылов қазақтың өз ұлттық мультфилімінің болу керектігін алға тартты. Көп ұзамай Мәскеу қаласынан мамандар келіп, жұмыс барысын өз көздерімен көріп, шығармашылық топ еңбегін жоғары бағалады. Өз кезегінде мультфильм жұмысы жалғаса берді.

Мульфильм жасау жұмыстары аяқталған соң оны 1967 жылы арнайы топ тексерді. Туынды оң бағаға ие болған соң, экранға шығып, қазақтың тұңғыш мультфильмінің тұсауы кесілді.

«Қарлығаштың құйрығы неге айыр?» тұңғыш қазақ мультфильмі жарыққа шыққан бойда, көрермендердің ыстық ықыласына бөлене бастады. Бүкілодақтық тұсауы кесілген сәттен бастап-ақ мультфильм шетелдерге ұсынылып, 48 елдің экранынан көрсетілді.

Мультфильм 1968 жылы Ленинград (қазіргі Санкт-Петербург) қаласында өткен ІІІ Бүкілодақтың кинофестивальде ІІІ жүлдені иеленсе, 1975 жылы халықаралық Нью-Йорк мультфильмдер фестивалінде «Қола праксиноскоп» жүлдесін жеңіп алды.

Қазақтың мультипликациялық фильмдерінің атасы Әмен Қайдаров өз туындыларында ұлттық рух пен болмысты көрсету арқылы жас өркендерге орасан зор тәрбие береді. «Қарлығаштың құйрығы неге айыр?», «Ақсақ құлан», «Қырық өтірік», «Құрылысшы Қожанасыр», «Жанар», «Айнакүн», «Құйыршық» және т.с.с. мультфильмдерінің авторы Әмен Қайдаров қазақ мультипликация өнері тарихының жарқын беттерінде өшпес із қалдырды.

1970 жылы қазақ мультипликациясы Орта Азиядағы жетекші орынға шықты. Қазақ мультипликаторлары қырғыз және түркіменнің тұңғыш мультфильмдерін шығаруға белсене қатысып, тәжік мультипликациясының қалыптасуына шығармашылық көмек көрсетті. Осы кезеңде қазақ мультипликаторлары түсірген графикалық және қуыршақ фильмдердің саны жүзден асты. Режиссер-суретшілер Ж. Дәненов пен Ұ. Қыстауовтың «Алпамыс батыр», «Айдаһар аралы», Е. Әбдірахмановтың «Тапқыштар», «Бозторғай», Б. Омаровтың «Үш шебер», «Қаңбақшал», Т. Мұқанованың «Жібек шашақ», «Қайшы», Қ. Сейденовтің «Тігінші мен ай», «Қадырдың бақыты» атты мультфильмдері қазақ мультипликациясы тарихында жоғары бағаланған шығармалар.

**2.2. Бүгінгі қазақ мульфильмі**

Қазіргі кезде Үкімет анимациялық фильмдерге көңіл аудара бастағанын аңғарамыз. 2007 жылдың өзінде-ақ Жәкен Дәненов «Алпамыс», Болат Омаров «Мүшел», Қайырғали Қасымов «Шырақ» және Сабыр Қасымовтың «Кім патша болғысы келеді?», «Ауылдың почтальоны Жаманқұл айды қалай қуып жетті?» мультфильмдерінің тұсауы кесілді.

2009 жылы Шәкен Айманов атындағы «Қазақфильм» Акционерлік қоғамы мен «Сақ» (Жебе) студиясы бірігіп жасаған жұмақ мекен іздеп қиындыққа тап болған қошқар мен теке жайлы мультфильм қазақ көрерменінің көңілінен шыққаны белгілі. Қазақы болмысқа жақын мультфильмнің жұртшылық жүрегіне жол тартуын ондағы бейнеленген оқиғаның, кейіпкерлердің халқымыздың жүрегіне жақын болуынан деп түсіндіруге болады. Жақында YouTube желісінде аталған мультфилмнің екінші нұсқасы пайда болды. Сапасы жағынан ауыз толтырып айтарлықтай болмаса да, көрерменге көңілді күлкі сыйлады.

«Сақ» киностудиясының «Қошқар мен теке», «Момын мен қарақшылар» атты мультфильмдері қазақ анимациясының классикалық туындысы қатарына қосылып, шет ел мамандарының да жоғары бағасына ие болды. АҚШ-тың «Уолт Дисней» киностудиясында тәжірибе алмасып қайтқан «Сақ» ұжымы аниматорларының өнері шет елдік әріптестерінің ерекше ықыласына бөлене білді, Қазақстанның «Кішкентай Диснейі» атағына ие болды.

2013 жылы «Ер Төстік» қазақ анимация тарихындағы тұңғыш толықметражды фильм ғана емес, ол сонымен қатар, әлемдегі соңғы анимациялық 2D және 3D үлгідегі технологиялар қолданылған жоба болуымен де құнды. Осыған дейін шетелдік анимациялық фильмдермен тәрбиеленіп келген жас ұрпақ аталмыш фильм арқылы қазақ ертегілерінің көне кейіпкерлерімен қауышып, халқымыздың рухани әлемінен нәр ала бастайтынына үміт зор.

2013 жылы қазақ анимациясы тағы бір жаңа туындымен толықты. Керімбек Ниязбаевтың сценарийі бойынша түсірілген «Көк ту және достар» атты қысқаметражды анимациялық фильм мемлекеттік рәміздерді, ұлттар мен ұлыстар арасындағы татулықты насихаттайды. Шымкент қаласында «Әлеуметтік бастамалар орталығы» Мемлекеттік коммуналдық мекемесінің арнайы тапсырысымен даярланған балаларға арналған анимациялық фильмінің тұсауы кесілді. Қазақтың рухани, ұлттық және отбасылық құндылықтарын бала тілімен дәріптейтін бұл туынды кішкентай бүлдіршіндеріміздің көңілінен шықты. Мультфильмнің бас кейіпкері – Мағжан атты балақай. Атасымен бірге қалаға оқуға келген ол жаңа достар табады. Олардың ұлтына қарамай тез тіл табысып, асық ойнауды үйретеді. Көк туымызды ойыншық қылған балаға қыр көрсетіп, оны құрметтеуге, көпұлтты мемлекет болып көкке көтеруге шақырады. Бұл оқиғалардың барлығы бала тілімен суреттеледі.

«Балапан және оның достары» мультхикаясында балапан, қошақан, ботақан, бұзауқан, құлыншақ және күшік қызықты ойындар ойлап тауып, әртүрлі оқиғаларға тап болады. Сұрақтардың жауабын білу үшін ақылды ұлудың көмегіне жүгінеді. Жоба мақсаты – балаға әлеуметтік болмысты ойын түрінде үйрету, оқытуда ойын элементтерін тиімді пайдалана отырып, оң нәтижеге қол жеткізу. Сүйікті кейіпкерлерінің сөздерін қайталау, белгілі бір нәрсе туралы ойланып, толғану – ақпаратты түсінумен қатар, құрбы-құрдастарының арасында кейіпкерлерімен болған жағдайды талқыға салып, әрі қарай өрбітуіне жол ашып, ойлау жүйесін қалыптастыру. Олар бала сияқты қарапайым сұрақтар қояды, құлайды, сүрінеді, ойнайды, өздерін емін-еркін ұстайды. Үнемі әріптер мен заттарды тауып алып, әр санында сол туралы сөйлеседі. Яғни, мультхикая арқылы балаға өз ойын жеткізуді үйрету, танымын кеңейту, ой-өрісін дамыту мақсат етіледі.

«Балапан және оның достары» мультфильмін көру арқылы бала санауды үйренеді, басқа да қажетті дағдылар меңгереді. Айналасымен танысып, қарым-қатынасқа түсіп, өзіне деген сенімділігін арттырады. Дүниетанымын кеңейтуге бағытталған әлеуметтік, өмірлік дағдыларды игереді. Сондықтан бұл мультсериалдың бала тәрбиесі үшін маңызы зор.

Қазақ эпостарының төртеуі анимацияланды. Алматы қаласы әкімдігінің тапсырысымен балаларға арналып шығарылған өнімдердің тұсаукесері өтті. «Қазақ эпосы» атты жинаққа «Алпамыс», «Қобыланды», «Ер Тарғын», «Қамбар батыр» мультфильмдері енген. Ұлттық нақыштағы мультфильмдер бала тәрбиесі үшін таптырмас құрал. Халық ауыз әдебиетінің асылы – эпостар арқылы ана тілімізді, ұлттық мәдениетімізді, тарихымызды, салтымызды баланың санасына сіңіріп үйрете аламыз. Ұлттық құндылықтарды насихаттайтын отандық туындының тілі жатық, баланың жас ерекшелігіне сай жасалған.

«Ертегілер еліне саяхат» мультфильмі кішкентай көрермендерді ертегілер әлеміне саяхат жасау арқылы ұмыт болып бара жатқан ертегі кейіпкерлерімен қайта қауыштырды. Мәселен, Көлтауысар, Таусоғар, Желаяқ және олардың ерліктері, қиын сәтте қол ұшын беретін адамгершілік қасиеттері насихатталады. Бүлдіршіндер ертегі кейіпкерлеріне еліктеу арқылы жағымды қасиеттерді өз бойларын сіңіре алады.

Бас режиссер Қ. Әбдібаеваның «Әли мен Айя» мультхикаясы 5 жасқа дейінгі балалардың ой-өрісін, ойлау қабілетін дамытуға, ауылда тұратын ата-әжесіне келген Әли мен Айя есімді кейіпкерлері арқылы балаларды қоршаған ортамен таныстыруға бағытталған. Әли мен Айя табиғаттың түрлі құпия сырларына жауап іздейді, ән айтып, би билейді. Әр бөлімінде қазақтың ұлттық өнері, мәдениеті, әдет-ғұрып және салт-дәстүрлері қамтылған.

«Батыр бол, Батырбол!» мультхикаясы Батырбол батырдың ерлігі мен өжеттілігі баяндалатын анимациялық туынды. Бас режиссері Қ. Әбдібаева батырдың қаһармандығын көрсету арқылы баланы отансүйгіштікке, бауырмалдыққа, батылдыққа, парасаттылыққа тәрбиелеуді мақсат еткен.

Қазақстан Республикасы Мәдениет және спорт министрлігінің Тілдерді дамыту және қоғамдық-саяси жұмыс комитетінің тапсырысы бойынша әзірленген «Жандос және оның достары» атты мультхикаясы балаларға күнделікті тұрмыста қолданылатын сөздерді үйретеді. Сондай-ақ, қарым-қатынас ережелерімен, қоршаған ортамен таныстырады. «Қазыналы кітаптың» көмегімен тарихи деректерді баяндайды.

2012 жылы ұлттық нақыш пен салт-дәстүрді темірқазық етіп алған «Сақ» киностудиясында «Қазақия» атты мультхикаялары жасала бастады. Онда балалар ұғымына лайық басты кейіпкерлерге айналған қамшы мен асық сәбилерді ұлттық педагогика арқылы тәрбиелейді. Хикая танымдық, тағылымдық тұрғыдан алғанда қызықты дүние. Әр сериясы белгілі бір тақырыпқа арналып, ол 7-8 минутқа созылады. Мысалы, бірінші серияда Наурыз мейрамы сөз болды. Наурызды тойлау дәстүрі қашан және қалай басталды? Нәурізек деген құс не? Наурыз көжені қалай дайындау керек? Екінші серияда қазақ мақалдары мен мәтелдерінің пайда болуы көрнекі әрі қызықты баяндалады. Үшінші серияда қазақ халқының ағайындарын қиындықта тастамайтын қайырымдылығы сөз болып, асар жасау арқылы бір-біріне көмектескен жұрттың бірлігі мен тірлігі суреттеледі. Сериалдың басты кейіпкерлері қамшы мен асық әр серияда әр түрлі оқиғаларды бастарынан кешіре отырып, «Ол кім? Бұл не?» деген балалар үшін маңызды сұрақтарға қызықты іс-әрекет арқылы жауап береді. Айтар ойы да анық: Отаныңды сүй, ұлттық салт-дәстүріңді құрметте, жақсылық пен жамандықтың аражігін ажырата біл. Сондай-ақ, «Қанатты Барыс» туралы мультфильмнің де тұсаукесерін өткізіпті. Яғни, елімізде тұңғыш рет 45 минуттық анимациялық еңбек дүниеге келген.

Мультфилмнің бала тәрбиесіне орасан зор пайдасы бар. Мұхтар Әуезовтің «Ел болам десең, бесігіңді түзе!» деген қанатты сөзін ескерсек, балдырғандар жақсы тәлім-тәрбиемен өседі.

Балалар шетелдің мазмұны әлсіз, тәлім-тәрбиесі төмен мультфильмдерін тамашалай бергеннен отандық анимациялық фильмдерді көрсе, рухани құндылығы артады. Патриоттық тәрбие бастауы осы мультфильмдерде жатыр. Қазақ мультфильмінің абызы Әмен Қайдаров: «... киностудияның жігіттерінің тірлігін көргенде жасарғандай болдым, қайратыма қайта міндім, қазақ мультфильмі енді өлмейді» - деген еді.

**2.3. Қазақ мультфильмі болашақта**

Қазақ хандығының 550 жылдық мерейтойына арналған «Қазақ елі» атты анимациялық жобасы әзірленді. Бұл жобада қазақ хандығын құру жолындағы талай сынды кешіп, тағдыр талқысына түскен Керей мен Жәнібек сұлтандардың балалық шақтағы қиын өмірі мен ерлік істері көрсетілді. Сонымен қатар, жоба аясында қазақтың ежелгі қалалары, білімі мен ғылымының деңгейі, ертеден келе жатқан ата-баба өнері дәріптелді. Осы жобаның көмегімен қазіргі таңда тәрбиеленіп жатқан өскелең ұрпақты елдік пен ерлікке шақырып, батырлық, Отанға деген сүйіспеншілік сезімдерін дарытарымыз сөзсіз. Ең бастысы жас ұрпақ елдің тарихын танып, оның тамыры тым тереңде жатқандығын ұғынып, тарихта болған ата-бабаларының ерлігін үлгі тұтатын болады. Аталмыш жоба 2016 жылдың қыркүйек айында барлық кинотеатрлардан көрсетілді.

Осы сияқты тәрбиелік те, танымдық та мәні зор анимациялық жобалар өз кезегін күтуде. Қазақ мультфильмдерінің болашағы зор деп ойлаймын.

2D, 3D үлгідегі технологиялар қолданылған қазақ мультфильмдері аз да болса бар. Болашақта мұндай жобалар көбейе түсетіндігіне сенімдімін.

**III. Қорытынды**

Осы ғылыми жоба арқылы қазақ мультипликациясы әлемінің тарихын зерттедік, болашағына көз жүгірттік және отандық мультфильмдерді дәріптеуге қадам бастық.

Қазақ мультипликациясы тарихына қысқаша шолу жасалды. Қазақ мультипликациясының бала тәрбиесіндегі маңызына тоқталдық. Қазіргі қазақ мультфильмдеріне талдау жасадық. Қазақ мультфильмдерінің болашағын зерделедік.

Болашақта өзім «Аян – нағыз азамат!» атты анимациялық мультфильм шығаруды жоспарлап отырмын. Анимациялық мультфильмде Аян атты баланың басынан кешкен қызықты оқиғалары суреттелмек. Мультфильм өте қызықты да тәрбиелік мәні зор болады деп ойлаймын.

**Ұсыныстар**

1. «Қазақ мультипликациясының тарихы» атты ғылыми кітап шығару;
2. «Аян – нағыз азамат!» атты анимациялық мультфильм шығару;
3. Қазақ анимациялық мультфильмдерінің дамуына үлес қосу.
4. **Пайдаланылған әдебиеттер**
5. Қазақ энциклопедиясы;
6. «Ол кім? Бұл не?» кітабы;
7. Мультфильм кейіпкерлері – Алматы: «Аруна» баспасы – 32 бет. Сер.: «Балаларға арналған танымдық энциклопедия». ISBN 9965-26-452-X;
8. Қазақ мәдениеті. Энциклопедиялық анықтамалық. Алматы: «Аруна Ltd.» ЖШС, 2005 ISBN 9965-26-095-8.