

## БӨЛІМ: ЖАЛПЫ РУБРИКА

## Креативті ойлау қабілетін дамытуға арналған ойындар

<b>ЖАРИЯЛАНДЫ</b> 01.12.2025	<b>ТІРЕК СӨЗДЕР</b> балабақша, дидактикалық ойын, ертегі терапиясы, креативті ойлау, қимыл-қозғалыс ойыны, мектепке дейінгі жас, ойын технологиясы, сюжеттік-рөлдік ойын, цифрлық білім беру ойындары, шығармашылық қабілет	<b>СІЛТЕМЕ</b> <a href="https://bilimger.kz/185432/">https://bilimger.kz/185432/</a>
---------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

**Курмашева Айнур Нурболатовна**

Тәрбиеші

**Аннотация**

Мақалада мектепке дейінгі ұйымдардағы (балабақша) білім беру үдерісінде ойын технологияларын қолдану арқылы балалардың креативті ойлау қабілетін дамыту мәселесі қарастырылады. Креативті ойлау түсінігінің теориялық-психологиялық негіздері, оның құрылымдық компоненттері (икемділік, түпнұсқалық, идеялар ағымдылығы, детальдылық) талданып, отандық және шетелдік ғалымдардың еңбектеріне шолу жасалады. Мектепке дейінгі жастағы баланың жетекші әрекеті – ойын екендігі, ойын барысында бала проблемалық жағдаяттарды шешу, жаңа рөлдерді меңгеру, қиялды белсенді пайдалану арқылы креативті ойлауын дамытатыны негізделеді. В.Выготскийдің ойынның баланың психикалық дамуының «жетекші көзі» екендігі туралы қағидалары мен заманауи отандық стандарттардағы шығармашылық құзыреттіліктерге қойылатын талаптар өзара байланыста қарастырылады.

Мақалада сюжеттік-рөлдік, дидактикалық, логикалық, қимыл-қозғалыс, музыкалық және цифрлық ойындардың мазмұнына сүйене отырып, креативті ойлауды дамытуға арналған практикалық үлгілер сипатталады, тәрбиешілерге арналған әдістемелік ұсынымдар беріледі.

**Кілт сөздер**

креативті ойлау, шығармашылық қабілет, мектепке дейінгі жас, балабақша, ойын технологиясы, сюжеттік-рөлдік ойын, дидактикалық ойын, ертегі терапиясы, қимыл-

қозғалыс ойыны, цифрлық білім беру ойындары.

## Кіріспе

Қазіргі қоғамның қарқынды дамуы, ақпараттық ортадағы өзгерістер мен еңбек нарығындағы жаңа талаптар тұлғаның тек білім қорының молдығын емес, сонымен қатар стандартты емес жағдайларда шешім қабылдай алатын, жаңа идея ұсына алатын креативті ойлау қабілетін қажет етеді. Қазақстан Республикасында мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандартында мектепке дейінгі ұйым түлектерінің мақсатты сипаттамасында баланың шығармашылық белсенділігі, қиялы, зерттеушілік және проблеманы шешу дағдылары маңызды нәтижелердің бірі ретінде айқындалған. Осы тұрғыдан алғанда, креативті ойлауды ерте жастан дамыту – мектепке дейінгі ұйымдардағы педагогикалық үдерістің стратегиялық бағыттарының бірі болып саналады.

Мектепке дейінгі жастағы баланың жетекші әрекеті – ойын. В.Выготский ойынның мектепке дейінгі кезеңде баланың психикалық дамуының жетекші көзі екендігін, ойын барысында бала шынайы өмірден жоғары «даму аймағында» әрекет ететінін атап көрсеткен. Ойын жағдайында бала қиялында жаңа образдар жасайды, заттарға символдық мағына береді, ойында қабылданған рөлге сәйкес мінез-құлықты ерікті түрде реттейді, яғни дәл осы сәтте оның креативті ойлауы табиғи түрде іске қосылады.

Отандық зерттеулерде мектепке дейінгі балалардың креативті қабілеттерін зерттеу мен дамыту мәселесі педагогика-психология, әдістеме, арт-терапиялық бағыттағы еңбектерде кеңінен қарастырылуда. Дегенмен, балабақша тәрбиешісінің күнделікті тәжірибесінде креативті ойлауды мақсатты түрде дамытуға бағытталған ойындарды жоспарлау мен жүйелі қолдану нақты әдістемелік негіздеуді қажет етеді. Осы мақалада креативті ойлау түсінігінің теориялық қырлары мен балабақша жағдайында оны ойын арқылы дамытудың практикалық жолдары жүйеленеді.

## МЕКТЕПКЕ ДЕЙІНГІ ЖАСТАҒЫ БАЛАЛАРДЫҢ КРЕАТИВТІ ОЙЛАУЫНЫҢ ТЕОРИЯЛЫҚ НЕГІЗДЕРІ

Креативті ойлау ұғымы ғылыми әдебиеттерде шығармашылық ойлау, дивергентті ойлау, шығармашылық қабілет сияқты терминдермен тығыз байланыста қарастырылады. Э.Торранс ұсынған көзқарас бойынша креативті ойлау – мәселеге әртүрлі қырынан қарау, көп идея ұсыну, олардың арасынан түпнұсқа, өзгеше шешімдерді табу және осы идеяларды егжей-тегжейлі дамыта алу қабілеті болып сипатталады; ол шығармашылықты өлшеуде ағымдылық (fluency), икемділік (flexibility), түпнұсқалық (originality), деталдылық (elaboration) сияқты көрсеткіштерді бөліп көрсетеді. Мектепке дейінгі жаста бұл қасиеттер сюжеттік ойындарда, бейнелеу және конструктивті әрекеттерде, қарапайым зерттеу тапсырмаларында көрініс табады.

Отандық ғалымдар креативті ойлауды баланың танымдық және аффективтік салаларының бірлігінде қарастырып, оның құрамында қиялдың белсенділігі, бастамашылдық, проблеманы сезіну және балама шешімдерді ұсыну, эстетикалық сезімталдық сияқты компоненттерді бөледі. Жұмабекова Ф.Н. мектепке дейінгі педагогикада баланың шығармашылық дамуын балабақшадағы заттық-дамытушы ортаның мазмұнымен, ойын мен түрлі әрекеттердің ұйымдастырылуымен тығыз байланыстыра отырып, тәрбиеші тарапынан еркіндік пен бағыттаудың үйлесімін қамтамасыз етудің маңызын көрсетеді.

Креативті ойлау – тек «керемет талантты» балаларға тән ерекше дарын емес, кез келген балада белгілі бір деңгейде болатын универсал қабілет. Ол дұрыс ұйымдастырылған ойын, проблемалық жағдаяттар, еркін шығармашылық тапсырмалар, педагогтің қолдаушы қарым-қатынасы арқылы дамиды. Сонымен қатар креативті ойлаудың дамуы әлеуметтік-мәдени контекстке тәуелді: бала отбасындағы, балабақшадағы, құрдастар тобындағы өзара әрекет нәтижесінде шығармашылық мінез-құлық үлгілерін меңгереді, жаңа идея ұсынуға моральдық және эмоционалдық тұрғыдан қауіпсіз орта қалыптасқанда ғана еркін ойлайды.

## **ОЙЫН ІС-ӘРЕКЕТІНІҢ КРЕАТИВТІ ОЙЛАУДЫ ДАМУДАҒЫ ПЕДАГОГИКАЛЫҚ МҮМКІНДІКТЕРІ**

Ойын – мектепке дейінгі баланың тек көңіл көтеру құралы емес, оның бүкіл психикалық дамуының негізгі өзегі; ойын барысында бала символдық әрекеттер арқылы шынайы өмірді бейнелейді, заттардың функционалдық мүмкіндіктерін өзгеше пайдаланады, өз рөлін алдын ала жоспарлап, ойын логикасын сақтауға тырысады. Осындай әрекеттер барысында креативті ойлау, қиял, еріктік реттеу, сөйлеу, эмоционалдық өріс қатар дамиды.

Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік стандарты мен үлгілік оқу бағдарламаларында ойын технологиялары білім беру салаларының барлығында міндетті түрде қолданылатын негізгі әдіс-тәсіл ретінде белгіленген; ойын арқылы тіл дамыту, таным, шығармашылық, әлеуметтік-коммуникативтік даму мақсаттары іске асырылады. Ойын барысында бала өз қалауына сай рөл таңдап, заттар мен әрекеттерді шартты түрде алмастыра отырып, жаңа жағдайлар құрастырады, қиялынан туындаған сюжеттерді жүзеге асырады, бұл өз кезегінде оның креативті ойлауын табиғи жолмен белсендендіреді.

Педагогикалық тұрғыдан ойынның креативті әлеуетін толық пайдалану үшін тәрбиеші ойынның мақсатын, мазмұнын, ережесін және құралдарын баланың жас ерекшеліктеріне сай іріктеп, балаға дайын сценарийді жай ғана орындатпай, оны өз идеясын қосуға, жаңа рөлдер ұсынуға, сюжетті өзгертуге ынталандыруы қажет. Ойын ортасында түрлі

материалдардың болуы (қуыршақтар, құрылыс конструкторлары, табиғи материалдар, рөлдік атрибуттар, музыкалық аспаптар, цифрлық құралдар) баланың шығармашылық инициативасын арттырады, ойынның импровизациялық сипатын күшейтеді.

## **СЮЖЕТТІК-РӨЛДІК ОЙЫНДАР АРҚЫЛЫ КРЕАТИВТІ ОЙЛАУДЫ ҚАЛЫПТАСТЫРУ**

Сюжеттік-рөлдік ойындарда бала әлеуметтік рөлдерді (дәрігер, аспаз, құрылысшы, сатушы, тәрбиеші, ата-ана және т.б.) моделдейді, сол рөлге сәйкес сөйлеу мен мінез-құлық нормаларын меңгереді, бұл процесте ол әрбір жағдайға байланысты жаңа шешімдер табуға мәжбүр болады. Мысалы, «Дүкен» ойынында бала сатып алушы мен сатушы арасындағы диалогты өз қиялына құрастырып, клиенттің ерекше сұраныстарын ойлап табуы, тауарды жарнамалаудың жаңа тәсілдерін ойластыруы мүмкін; «Дәрігер» ойынында симптомдарды қиялдап айтып, емдеу жолдарын, дәрігерлік кеңестерді өзі ойдан шығарады. Осындай микрожағдаяттар креативті ойлаудың икемділік пен түпнұсқалық компоненттерін дамытады.

Қуыршақ театры, ертегі терапиясы сияқты ойын түрлері де баланың креативті ойлауын тереңдетуге мүмкіндік береді. Ертегіні қойылымға айналдыру кезінде балалар кейіпкерлердің мінезін, әрекетін басқаша шешіп, оқиғаның альтернативті аяқталуын ұсына алады, диалогтарды өздері құрастырады, кейде мүлдем жаңа кейіпкерлер қосады; бұл олардың сюжет құру, себеп-салдарлық байланыстарды ойша өзгерту, моральдық таңдауларды қайта бағалау қабілеттерін арттырады. Тәрбиешінің міндеті – балаларға еркін импровизация жасауға жағдай туғызу, дайын мәтінді сөзбе-сөз қайталауды талап етпей, оқиғаны «өзінше айтуға» ынталандыру.

Сюжеттік-рөлдік ойындарды жоспарлау кезінде тәрбиеші балалардың күнделікті өмір тәжірибесіне жақын, сонымен қатар аздап «ерекше», күтпеген элементтері бар сюжеттерді таңдағаны дұрыс: «Ғарышқа саяхат», «Цифрлық зертхана», «Құтқару қызметі», «Шеберхана» сияқты ойындарда балалар жаңа технологиялар, қауіпсіздік, көмектесу, командада жұмыс істеу туралы ойлануға мәжбүр болады, түрлі нұсқаларды салыстырады, бұл креативті ойлау үшін қолайлы орта қалыптастырады.

## **ДИДАКТИКАЛЫҚ ОЙЫНДАР МЕН ЛОГИКАЛЫҚ ТАПСЫРМАЛАР НЕГІЗІНДЕ ПРОБЛЕМАЛЫҚ ЖАҒДАЯТТАР ҚҰРУ**

Дидактикалық ойындар – баланың танымдық әрекетін мақсатты түрде ұйымдастыратын, нақты дидактикалық міндетті (салыстыру, жалпылау, жіктеу, логикалық байланыс орнату) шешуге бағытталған ойын түрі; олар креативті ойлауды

дамытуда да маңызды орын алады, себебі оқу мазмұны ойын формасында беріле отырып, балаға мәселені әртүрлі тәсілмен шешуге мүмкіндік жасайды. «Не өзгерді?», «Артық затты тап», «Жұмбақ қорап», «Сиқырлы суреттер», «Сандар еліне саяхат» сияқты ойындарда бала объектілердің белгілерін салыстырады, ұқсастық пен айырмашылықты табады, болжам жасайды, өзінің шешімін дәлелдеуге тырысады.

5–6 жастағы балалардың креативті қабілеттерін зерттеу нәтижелері дидактикалық ойындар жүйелі және мақсатты қолданылған жағдайда балалардың ойлау әрекетінің стандартты емес тәсілдерге ауысатынын, мәселені шешуде балама жолдарды ұсыну жиілейтінін көрсетеді. Сондықтан тәрбиеші дидактикалық ойындарды тек бір ғана «дұрыс жауабы» бар жаттығу деңгейінде қалдырмай, баланың қосымша нұсқалар ұсынуына, өз ойынша ереже өзгертуіне, ойынның жалғасын ойлап табуына мүмкіндік бергені тиімді.

Мысалы, «Құпия сурет» ойынында бастапқыда тәрбиеші қарапайым логикалық тапсырма береді (үш фигураның артықтығын табу), ал екінші кезеңде балалардан сол фигураларды пайдалана отырып «ерекше аң», «қиял үйі», «болашақ көлігі» сияқты жаңа бейнелер құрастыруды сұрайды; «Сиқырлы сандықта не бар?» ойынында затты тек сипаттамасы арқылы тапқызумен шектелмей, балалардан табылған заттың жаңа, дәстүрлі емес қолданылу тәсілдерін ойлап табуды сұрауға болады. Осындай проблемалық жағдаяттар балалардың дивергентті ойлауын, тапқырлығын, юморлық сезімін, болжау қабілетін дамытады.

## **ҚИМЫЛ-ҚОЗҒАЛЫС, МУЗЫКАЛЫҚ ЖӘНЕ АРТ-ТЕРАПИЯЛЫҚ ОЙЫНДАРДЫ КІРІКТІРЕ ҚОЛДАНУ**

Креативті ойлауды дамыту тек вербалды немесе логикалық тапсырмалармен шектелмейді; баланың денесі, қозғалысы, сенсорлық тәжірибесі, эмоциясы да шығармашылық процестің маңызды бөлігі болып табылады. Қимыл-қозғалыс ойындарында («Қатып қал», «Айна», «Қиялдағы жануарлар», «Өзгеше жүріс», «Музыка тоқтағанда» және т.б.) балалар дене қимылдарын өзгертіп, кеңістікте әртүрлі траектория бойынша қозғалып, образдарды денесімен бейнелеу арқылы жаңа қимыл комбинацияларын ойлап табады, ритмді өзгертеді, импровизация жасайды, бұл олардың креативті ойлауына, еркін өзін-өзі көрсетуіне жағдай жасайды.

Музыкалық-ойындық әрекеттерде (импровизациялық ән айту, дене перкуссиясы, қарапайым музыкалық аспаптарда ойнау, музыкаға сәйкес қимыл құрастыру) бала дыбыс пен қимылдың жаңа үйлесімдерін табады, ритм мен темпті өзгертуді, музыкалық образға сәйкес эмоционалды күйді жеткізуді үйренеді; бұл процесте ол бір мезгілде есту, көру, кинестетикалық анализаторларын белсенді пайдаланады. Ертегі желісімен біріктірілген музыкалық ойындар барысында балалар белгілі бір кейіпкердің «музыкалық

тақырыбын» ойлап табуы, оқиғаның дамуына байланысты дыбыстық фонды өзгертуі мүмкін, бұл шығармашылық қиялды тереңдетеді.

Арт-терапиялық элементтері бар ойындар (құммен, суымен, саусақпен, бояумен сурет салу, мүсіндеу, коллаж жасау) балаға вербалды емес түрде өз сезімдерін білдіруге, образдарды еркін құрастыруға мүмкіндік береді; мұнда тәрбиеші «дұрыс» немесе «қате» жауапты бағалаудан гөрі баланың идеясын тыңдап, оны сөзбен қолдап, шығармашылық ниетін нығайтуы маңызды. Балабақшадағы заттық-дамытушы ортада түрлі фактурадағы материалдар (құм, су, табиғи заттар, маталар, түрлі түсті қағаз, қайта өңделетін материалдар) мол болған сайын, баланың шығармашылық эксперимент жасау мүмкіндігі артады, креативті ойлау табиғи түрде дамиды.

## **ЦИФРЛЫҚ ЖӘНЕ ИННОВАЦИЯЛЫҚ ОЙЫН ТЕХНОЛОГИЯЛАРЫ: БАЛАБАҚША ТӘЖІРИБЕСІНЕ ЕНГІЗУ**

Соңғы жылдары мектепке дейінгі білім беру жүйесінде цифрлық білім беру ресурстары, интерактивті тақтаға арналған ойындар, планшеттегі оқу-қолданбалы бағдарламалар кеңінен тарала бастады; оларды дұрыс іріктеп, педагогикалық мақсатқа сай пайдаланған жағдайда балалардың креативті ойлауын қолдаудың қуатты құралы бола алады. Мысалы, фигураларды, түстерді, үлгілерді еркін біріктіруге мүмкіндік беретін цифрлық конструкторлар, ертегіні жалғастыруға арналған интерактивті қосымшалар, балалардың өз кейіпкерін жасап, оның мінезін, ортасын өзгертуге мүмкіндік беретін ойындар креативті ойлау элементтерін қамтиды.

Выготский идеяларын негізге алған «Tools of the Mind» сияқты бағдарламаларда цифрлық және дәстүрлі ойындар баланың өзіндік реттелуін, жоспарлау дағдыларын және шығармашылық ойлауын дамытуға бағытталады; онда балалар ойын алдындағы жоспарды сурет немесе шартты белгілер арқылы жасап, кейін сол жоспарды ойын барысында жүзеге асырады, бұл олардың алдын ала ойлау, нұсқаларды салыстыру, өз әрекетін бақылау қабілетін дамытады. Балабақша тәрбиешісі цифрлық ойындарды таңдағанда баланың жас ерекшелігіне, интерфейстің қарапайымдылығына, жарнаманың жоқтығына, мазмұнның зорлық-зомбылықтан ада болуына және ең бастысы – баланың белсенді шығармашылық әрекетке (ойын сюжеті мен элементтерін өзгертуге, жаңа нұсқа ұсынуға) тартылуына назар аударуы тиіс.

Цифрлық ойындарды офлайн шығармашылық әрекетпен кіріктіру креативті ойлауды дамытуда ерекше нәтиже береді: мысалы, балалар алдымен планшетте «қиял қаласын» жобалап, кейін сол макетті құрылыс конструкторларынан құрастырады; немесе интерактивті тақтада ойдан шығарылған кейіпкермен танысып, содан кейін сол кейіпкерге арналған қуыршақты, масканы немесе костюмді өздері жасайды. Бұл цифрлық және нақты заттық ортаның байланысын нығайтып, баланың идеяны ойша

және іс жүзінде жүзеге асыру дағдысын қалыптастырады.

## Қорытынды

Креативті ойлау – мектепке дейінгі жаста қалыптасатын және бүкіл өмір бойы тұлғаның танымдық, кәсіби және әлеуметтік табыстылығын қамтамасыз ететін маңызды қабілет. Ойын – бұл қабілетті дамытудың табиғи, бала психикасына жақын, эмоционалды тұрғыдан қолайлы құралы. Теориялық талдау мен отандық және шетелдік зерттеулерді қарастыру мектепке дейінгі ұйымдарда креативті ойлауды дамыту мәселесінің өзектілігін, әсіресе ойын іс-әрекетін педагогикалық тұрғыдан сауатты ұйымдастыру қажеттігін айқын көрсетті.

Практикалық тұрғыда сюжеттік-рөлдік, дидактикалық, логикалық, қимыл-қозғалыс, музыкалық, арт-терапиялық және цифрлық ойындарды жүйелі түрде жоспарлап, оларды баланың бастамашылдығын қолдауға, жаңа идеяны еркін ұсынуына, альтернативті шешімдерді іздеуге бағыттау педагогқа бірқатар нақты міндеттер жүктейді: заттық-дамытушы ортаны байыту, ойын ережесін баламен бірлесіп құрастыру, проблемалық жағдаяттарды әдейі енгізу, баланың ойын бастамасын қолдаушы рефлексия ұйымдастыру, ата-аналармен тығыз серіктестік орнату. Осындай кешенді жұмыс нәтижесінде балабақшада оқыту-көрнекілікке ғана емес, баланың креативті ойлауын, қиялын, еркін өзіндік пікірін дамытатын шығармашылық ойын кеңістігі қалыптасады.

## Пайдаланылған әдебиеттер

1. **Bilimger.kz** – Ақпараттық-танымдық білім порталы. URL: <https://bilimger.kz>
2. Жұмабекова, Ф.Н. **Мектепке дейінгі педагогика: оқулық.** – 3-бас., толықт. және өңд. – Астана: Фолиант, 2014. – 304 б. URL: <https://www.foliantbooks.com/product/mektepke-deyingi-pedagogika-okulyk-3-basylym-ond-zhumabekova-f-foliantbooks.com>
3. Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрлігі. **«Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың мемлекеттік жалпыға міндетті стандарты»** (Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы №348 бұйрығы). URL: <https://adilet.zan.kz/kaz/docs/V2200029031> Адалет
4. Әдістеме.kz. **5-6 жастағы балалардың креативті қабілетін зерттеу және дамыту жолдары.** URL: <https://adisteme.kz/5-6-jastagy-balalardyn-kreativti-qabiletin-zerttey-jane-damyty-joldary.html> Adisteme.kz
5. «Өрлеу» БАҰО» АҚ ШҚОФ. **Балалардың коммуникативтік дағдыларын дамытуда ойын технологияларын қолдану.** URL: <https://ustazvko.orleu-edu.kz/?p=4109> ustazvko.orleu-edu.kz
6. Абилбақиева А. және т.б. **Мектепке дейінгі ересек жастағы балалардың**

**шығармашылық қабілеттерін дамыту мәселелері** (диссертациялық зерттеу үзінділері). – Абай атындағы ҚазҰПУ. URL: <https://kaznpu.kz/docs/docs/2.3.2023dis.pdf> КазНПУ

7. Stud.kz. **Мектеп жасына дейінгі балаларың креативті ойлауын дамыту** (реферат). URL: <https://stud.kz/referat/show/131328> Stud.kz
8. ҚР БҒМ Ы.Алтынсарин атындағы Ұлттық білім академиясы. **Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың үлгілік оқу бағдарламасын іске асыру нұсқаулығы**. – Нұр-Сұлтан, 2022. URL: [https://irrd.kz/sites/irrd.kz/uploads/docs/2022/12/rukovodstvo\\_kz\\_131222.pdf](https://irrd.kz/sites/irrd.kz/uploads/docs/2022/12/rukovodstvo_kz_131222.pdf) ИПРД
9. Vygotsky, L.S. **Play and Its Role in the Mental Development of the Child**. – International Research in Early Childhood Education, қайта басылым. ERIC Fulltext. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1138861.pdf> ERIC
10. Bodrova, E., Leong, D.J. **Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education**. – 3rd ed. – New York: Routledge, 2024. URL: [https://lib.zu.edu.pk/ebookdata/Education/Early%20Childhood/Elena%20Bodrova%20%20Deborah%20Leong%20-%20Tools%20of%20the%20Mind\\_%20The%20Vygotskian%20Approach%20to%20Early%20Childhood%20Education%2C%20Third%20Edition-Routledge%20%282024%29.pdf](https://lib.zu.edu.pk/ebookdata/Education/Early%20Childhood/Elena%20Bodrova%20%20Deborah%20Leong%20-%20Tools%20of%20the%20Mind_%20The%20Vygotskian%20Approach%20to%20Early%20Childhood%20Education%2C%20Third%20Edition-Routledge%20%282024%29.pdf) lib.zu.edu.pk

**ҚМ АА** Куәлік нөмірі: **KZ45VPY00102718** — ҚР Мәдениет және Ақпарат министрлігі

© 2026 **Bilimger.kz** Ақпараттық-танымдық білім порталы. Барлық мазмұн авторлық құқықпен қорғалған.