

ӘЛ-ФАРАБИ АТЫНДАҒЫ ҚАЗАҚ ҰЛТТЫҚ УНИВЕРСИТЕТІ
ФИЛОСОФИЯ ЖӘНЕ САЯСАТТАНУ ФАКУЛЬТЕТІ
ЖАЛПЫ ЖӘНЕ ҚОЛДАНБАЛЫ ПСИХОЛОГИЯ КАФЕДРАСЫ



«ЗАМАНАУИ ӘЛЕМДЕГІ ПСИХОЛОГИЯ:
«РУХАНИ ЖАҢҒЫРУ» БАҒДАРЛАМАСЫН ЖҮЗЕГЕ АСЫРУ
КОНТЕКСТІНДЕГІ ТЕОРИЯЛЫҚ ЖӘНЕ ҚОЛДАНБАЛЫ ЗЕРТТЕУЛЕР» атты
әл-Фараби атындағы ҚазҰУ психология бөлімі ашылуының
30 жылдығына арналған Халықаралық ғылыми-әдістемелік конференция
МАТЕРИАЛДАРЫ

МАТЕРИАЛЫ

Международной научно-методической конференции
«ПСИХОЛОГИЯ В СОВРЕМЕННОМ МИРЕ:
ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И ПРИКЛАДНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ
В КОНТЕКСТЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ «РУХАНИ ЖАҢҒЫРУ»,
посвященной 30-летию открытия отделения психологии в КазНУ имени аль-Фараби

MATERIALS

International scientific-methodical conference
"PSYCHOLOGY IN THE MODERN WORLD: THEORETICAL AND
APPLIED RESEARCHES IN THE CONTEXT OF THE IMPLEMENTATION OF THE
PROGRAM "ROUHANI ZHANGYRU", dedicated to the 30th anniversary of the Department of
psychology in Kazakh National University named after al-Farabi

Алматы
«Қазақ университеті»
2018

Ұйымдастыру алқасы:

Төраға:

Мұтанов Ғ.М., техника ғылымдарының докторы, профессор, академик, әл-Фараби атындағы ҚазҰУ ректоры.

Төраға орынбасарлары:

Бүркітбаев М.М., химия ғылымдарының докторы, профессор, әл-Фараби атындағы ҚазҰУ бірінші проректоры.

Рамазанов Т.С., физика-математика ғылымдарының докторы, профессор әл-Фараби атындағы ҚазҰУ ғылыми жұмыс жөніндегі проректоры

Хикметов А.К., әл-Фараби атындағы ҚазҰУ оқу жұмысы жөніндегі проректоры

Саксенбаева Ж.С. әл-Фараби атындағы ҚазҰУ әдістемелік бөлімінің басшысы

Масалимова А.Р., философия ғылымдарының докторы, профессор, әл-Фараби атындағы ҚазҰУ философия және саясаттану факультетінің деканы

Ельбаева З.У., PhD, әл-Фараби атындағы ҚазҰУ философия және саясаттану факультетінің деканының оқу-әдістемелік және тәрбие жұмысы жөніндегі орынбасары

Мейрбаев Б.Б., философия ғылымдарының кандидаты, әл-Фараби атындағы ҚазҰУ философия және саясаттану факультетінің деканының ғылыми-инновациялық жұмыс және халықаралық ынтымақтастық жөніндегі орынбасары

Ұйымдастыру алқасының мүшелері:

Мадалиева З.Б., психология ғылымдарының докторы, профессор, жалпы және қолданбалы психология кафедрасының меңгерушісі

Құдайбергенова С.Қ. психол.ғ.к., жалпы және қолданбалы психология кафедрасының доцент м.а., ғылыми-инновациялық жұмыс және халықаралық ынтымақтастық жөніндегі кафедра меңгерушісінің орынбасары

Баймолдина Л.О., PhD, жалпы және қолданбалы психология кафедрасының доценті, оқу-әдістемелік және тәрбие жұмысы жөніндегі кафедра меңгерушісінің орынбасары

Кабакова М.П., психол.ғ.к., жалпы және қолданбалы психология кафедрасының профессор м.а.

Жұбаназарова Н.С., психол.ғ.к., жалпы және қолданбалы психология кафедрасының доценті

Садвақасова З.М., п.ғ.к., жалпы және қолданбалы психология кафедрасының доценті

Рысбекова Ж.К., п.ғ.к., жалпы және қолданбалы психология кафедрасының доцент м.а.

Файзуллина А.К., жалпы және қолданбалы психология кафедрасының аға оқытушысы

Токсанбаева Н.Б., жалпы және қолданбалы психология кафедрасының оқытушысы

Қайратова І.Қ., жалпы және қолданбалы психология кафедрасының оқытушысы

«Заманауи әлемдегі психология: «рухани жаңғыру» бағдарламасын жүзеге асыру контекстіндегі теориялық және қолданбалы зерттеулер» атты әл-Фараби атындағы ҚазҰУ психология бөлімі ашылуының 30 жылдығына арналған халықаралық ғылыми-әдістемелік конференция материалдары. – Алматы: Қазақ университеті, 2018. – 302 б.

ISBN 978-601-04-3764-7

- попеременное участие в работе групп, но без навязывания своей точки зрения как единственно возможной, а побуждая к активному поиску;

- после отчета групп о выполненном задании учитель делает выводы, обращает внимание на типичные ошибки, дает оценку работе учащихся.

Групповая форма деятельности на занятиях привносит новизну в организацию процесса обучения, способствует развитию социально значимых отношений между учителем и группой учащихся, учащихся между собой.

Темы уроков в рамках предлагаемых тем разделов учитель может сформулировать самостоятельно или пользоваться темами, предложенными в среднесрочном учебном плане или учебнике. Для формирования коммуникативных умений учащихся каждый урок учителем должен быть организован как урок развития речи, на котором учащиеся слушают и читают различные тексты, рассуждают, анализируют, пишут. Учащиеся участвуют в коллективном обсуждении точек зрения, ищут и используют информацию для решения познавательных задач, активно занимаются самостоятельным поиском решения учебной проблемы. Обновленная программа по предмету направлена на приобретение учащимися широкого круга компетенций.

В рамках обновления содержания образования предусмотрен переход на критериальную систему оценивания, основной целью которой является объективное оценивание с заранее известными и четкими критериями, позволяющими обеспечить качественное оценивание и развитие личности, готовой к эффективному взаимодействию с окружающим миром, к самообразованию и саморазвитию.

Процесс обучения ориентирован на формирование у обучающихся функциональной грамотности и навыков широкого спектра. При этом важно помнить, что процесс обучения предполагает отход от традиционной организации учебного процесса и базируется на ожидаемых результатах, которые определяются по шести образовательным областям и отражают деятельностный аспект, т.е. обучающиеся «знают», «понимают», «применяют», «анализируют», «синтезируют», «оценивают».

Целью критериального оценивания станет создание условий и возможностей для формирования и развития научно-познавательной активности учащихся, их творческой и исследовательской сферы, учебной самостоятельности и ориентации в потоке информации, умение выделить нужное и правильное, путем приобщения к систематической рефлексии, к поиску смысла этой деятельности.

Таким образом, современный урок должен создавать условия для развития творческих способностей учащихся, их интеллектуальной активности, формировать личность и мировоззрение.

Литература

1. Государственная программа развития образования в Республике Казахстан на 2011-2020 годы / www.edu.gov.kz/ru/zakonodatelstvo.
2. Об особенностях организации образовательного процесса в общеобразовательных школах Республики Казахстан в 2017-2018 учебном году. Инструктивно-методическое письмо. Астана, 2017.
3. Гойхман О.Я. Русский язык и культура речи: Учебник. – М.: ИНФРА – М., 2009. – 160 с.
4. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе. – М., 2003. – 225 с.
5. Егоров В.В., Шкутина Л.А., Полупан К.Л., Антонова Н.А. Электронный учебник «Современные педагогические технологии» – Свидетельство о регистрации объекта интеллектуальной собственности № 297 от 02.11.04 г.

*Еликбаева Малика
(Республика Казахстан, г. Алматы,
КазНУ им. аль-Фараби,
магистрант 1 курса
специальности «Психология»)
Садвакасова З.М.
(доцент кафедры общей и прикладной психологии
ФФиП КазНУ им. аль-Фараби)*

ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ДЛЯ РАЗВИТИЯ И ЛИЧНОСТНОГО РОСТА ЧЕЛОВЕКА

TheJoanGanzCooneyCenter в 2013 году в США была предложена и разработана классификация обучающих игр, проведенного (см. в таблице 5) [1-5]. Как видно из таблицы 5, развитие компьютерных игр и их внедрение в учебный процесс необратимо, кроме того, понятие «компьютер ↔ интернет ↔ искусственный интеллект» в настоящем уже воспринимается как одно целое.

Больше пишут, что компьютерные игры вредны для здоровья человека. Но мы рассматривали с положительной стороны и влияние на личность человека. Интерпретируя данные, представленные в таблице 5, можно сделать следующие выводы:

1) компьютерные игры оказывают влияние на развитие познавательных и моральных качеств, поэтому и создаются обучающиеся компьютерные программы, которые развивают детские способности и интересы [2, 3].

2) дети и подростки различаются по физическим, познавательным и психосоциальным характеристикам [4]:

- в дошкольном и младшем школьном возрасте ведущей деятельностью является игра,
- к 8-ми годам развивается способность рассуждать логически, что позволяет ребенку решать головоломки и строить собственные стратегии,
- к 10-12-ти годам для подростка важен успех и развитие интеллектуальных и творческих способностей.

Для развития внимания, восприятия, памяти, мышления и воображения разработаны компьютерные программы обучающего характера:

- для безопасного выхода в интернет (организация SavvyCyberKids) [5],
- на развитие навыков письма, улучшения подчерка (IWA) [6], чтения, развития спонтанной речи [7].

Таблица 5.
Типы обучающих игр [1-5]

Тип игр	Предназначение	Преимущества	Вывод	Примеры
1	2	3	4	5
<i>Обучаем и отрабатываем (короткие игры)</i>	приобретение фактических знаний, навыков путем повторения каких-либо действий	1) дифференцируют обучение в соответствии с ответами обучающихся; 2) могут быть использованы в сочетании с занятиями в классе под руководством преподавателя; 3) предоставляют: - ответную реакцию на ответы, - данные для преподавателей и администраторов	Являются наиболее эффективными, т.к. нет разделения между процессом игры и изучением материала	MathBlaster (1980), доступен на сайте KnowledgeAdventure. Обучающие игры о дробях для мобильных устройств и планшетов (компания MotionMath). Интернет-игры, включающих оценивание и отработку навыков по всем основным предметам согласно государственному стандарту США (компания StudyIsland)
<i>Пазл игры</i>	акцентируют внимание на навыках решения проблем	1) последовательность связанных между собой головоломок, где требуется распознать модель, понять логику или какой-либо процесс; 2) игроки должны разгадать подсказки, чтобы выиграть и перейти на уровень выше	Обеспечивают развитие аналитических навыков мышления	Foldit – обучающая пазл игра, основанная на процессе сворачивания белка с использованием различных средств, предоставляемых в рамках игры (theUniversityofWashington’sCenterforGameScience)
<i>Средства интерактивного обучения</i>	короткие анимации и интерактивные средства, охватывают предметы, которые соответствуют государственным учебным программам	1) онлайн-обучение; 2) легко вписываются в расписание школьного дня	Обеспечивает развитие коммуникации	Короткие анимации, видео, интерактивные викторины и др. источники интернет ресурса

Продолжение таблицы 5

1	2	3	4	5
<i>Ролевые игры</i>	отображают некую последовательность событий в игровом мире	позволяют участникам: получить доступ к виртуальным мирам; принимать участие в событиях, которые моделируют реальный мир	полезны для таких предметов, как история, эволюционная биология и др.	Многопользовательские виртуальные обучающие среды по гражданскому праву (MUVEs. iCivics), истории США (Mission U.S.12), инженерии и технологии (MarthaMadison)
<i>Стратегии</i>	многопользовательские игры, предполагающие управление ресурсами, планирование и стратегическое развертывание	игроки принимают стратегические решения в области дипломатии, расширения территорий, экономического развития, технологий, управления и военных завоеваний	в области обществознания и истории	многопользовательские игры (Civilization V, Making History II: The War of the World). Продукт изначально предназначался для школ, но прижился в потребительском пространстве
<i>Песочницы</i>	открытые разведывательные среды	концентрация; навыки решения проблем, совместной работы и креативности; универсальность	обмен проектами и информацией	Scratch – это язык программирования, позволяющий легко создавать интерактивные истории, анимации, игры, музыку и искусство и др.
<i>Экшн приключения</i>	путешествие в неизвестное пространство или среду	направлена на развитие навыков сотрудничества и включает в себя систему обмена сообщениями в качестве функции игры, давая студентам возможность обмениваться стратегиями и работать в команде	предоставляет преподавателям данные для оценивания работы студентов	Игра LureoftheLabyrinth включает большое количество математических головоломок, внедренных в повествовательную игру, в которой студенты пытаются найти свое потерянное домашнее животное и спасти мир от монстров
<i>Симуляторы</i>	манипуляции моделью какого-либо события, оперирование временем, пространством или величинами для создания изменения	MolecularWorkbench – это коллекция бесплатного, интерактивного, научного моделирования и обучающих модулей, такие как уравнения состояния газа, диффузию, теплообмен, химические реакции и механику жидкости	помогает проследить за успеваемостью студентов	EcoMUVE – исследовательский проект в рамках учебной программы Гарвардской высшей школы образования (Harvard’s Graduate School of Education), использует погружающее моделирование для показа причинно-следственных структур в экосистемах

Возможности применения и использования компьютерных игр для личностного роста в образовании человека множество. Для развития любознательности, творческих способностей и фантазии разработаны онлайн мультимодальные компьютерные игры с различным уровнем сложности [8].

Для развития творческих способностей в процессе игры помогают программы StoryBuilder и Prochinima [9, 10], для совершенствования фантазии и способности создавать рассказы – программа StoryMat [11].

Совместное проектирование занятий с детьми (co-designsessionswithchildren) помогает понять их потребности [12] (разработана программа навыков дизайнера на основе теории множественного интеллекта (theTheoryofMultipleIntelligences) [13].

Для детей с ограниченными возможностями компьютер позволяет не только «открыть мир» и найти друзей [14], но и «войти в класс» и учиться. Для обучения и социализации детей с особыми потребностями разработаны:

- специальная программа Mocotos (Mobilecommunicationstoolsforchildren; М. Мониби, Г.Р. Хайес) – новый класс мобильных средств коммуникации для детей, которые не могут общаться устно [15],

- мультимедийные интерактивные технологии для развития когнитивной, моторной и эмоциональной сферы [16],

- дидактическое программное обеспечение для обучения детей-аутистов в соответствии с методологией обучения AppliedBehaviourAnalysisearningtechnique[17, 18], специальные визуальные компьютерные программы vSked на основе графиков и символов помогают улучшить для них качество общения и социального взаимодействия [19, 20].

При использовании на учебных занятиях компьютерных обучающих игр:

- затрачивается меньше времени по сравнению с традиционными занятиями,
- у учеников геймеров вырабатываются новые навыки и качества, такие как, увлеченность виртуальным миром, оперативность в действиях, внимательность и собранность для перехода к следующему этапу, решительность для достижения цели, уверенность в принятии решений, которые не могут быть развиты при традиционном подходе,

- увеличивается поток учебной информации,

- происходит интенсивное усвоение и запоминание учебной информации,

- детализируется контроль знания учеников в процессе игры,

- сокращается время на специфическую проверку знаний учеников,

- учащиеся «созревают» к решению практических задач в процессе игровых ситуаций,

- провоцирует у учеников включение рефлексивных процессов,

- предоставляет ученикам возможность интерпретации и осмысления полученных результатов,

- у учеников формируются установки активной деятельности,

- ученики легче преодолевают стереотипы,

- у учеников корректируется самооценка.

- активизируется обратная связь с учителем на более содержательном уровне, по сравнению с традиционным подходом.

Одна из главных задач интерактивного обучения с применением компьютерных обучающих игр состоит в обеспечении условий, при которых ученик будет стремиться к достижению продуктивности в процессе обучения через такие качества, как успешность, интеллектуальная состоятельность, адекватная самооценка.

Таким образом, популярность компьютерных игр в образовательном процессе обучения из года в год набирает обороты не только с точки зрения получения учебной информации, но и применительно к профессиональной подготовке подрастающего поколения и развития его личностных качеств, что благосклонно влияет на их психологическое здоровье и духовное развитие в целом.

Литература

1. Study L. N. http://www.studylikeninja.com/computer_games_at_school/ (дата обращения: 26.03.2018).
2. Gelderblom H., Kotz, P. Designing technology for young children: what we can learn from theories of cognitive development. URL: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1456668> (дата обращения: 25.08.2013).
3. Hourcade J. P. Interaction Design and Children // Journal Foundations and Trends in Human-Computer Interaction. – 2008. – V. 1. – Issue 4. – P. 267 – 270.
4. Baumgarten M. Kids and the internet: a developmental summary // Computers in Entertainment (CIE) – Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment. (New York, October, 2003). USA, New York, 2003. – V. 1. – Issue 1. – P. 553-575.
5. Halpert B. Preschool information assurance curriculum development // Information Security Curriculum Development Conference (Kennesaw, October 01-03, 2010). Georgia, Kennesaw, 2010. – P. 27-28.
6. Pereira J., Carrigo L., Duarte C. Improving Children's Writing Ability // Proc. of the 13th International Conference on Human-Computer Interaction. Part IV: Interacting in Various Application Domains (San Diego, July 19-24, 2009). CA, San Diego, – 2009. – 120 с.

7. Gerosa M., Giuliani D., Narayanan S., Potamianos A. A review of ASR technologies for children's speech // Proc. of the 2nd Workshop on Child, Computer and Interaction (Cambridge, November, 2009). Massachusetts, Cambridge, 2009. – P. 1-8.
8. Kannetis T., et al. Fantasy, curiosity and challenge as adaptation indicators in multimodal dialogue systems for preschoolers. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1640378&CFID=78274062&CFTOKEN=60301346>.
9. Akerman M. P., Puikkonen A. Prochinima: using pico projector to tell situated stories // Proc. of the 13th International Conference on Human Computer Interaction with Mobile Devices and Services (Stockholm, August 30 – September 02, 2011). Sweden, Stockholm, 2011. – P. 337-346.
10. Antle A. The design of CBC4Kids' StoryBuilder // Proc. of the 2003 conference on Interaction design and children (New York, 2003). USA, NY, 2003. – P. 59-68.
11. Cassell J., Ryokai K. Making Space for Voice: Technologies to Support Children's Fantasy and Storytelling // Personal and Ubiquitous Computing. – 2001. – V. 5, № 3. -P. 169-190.
12. Mazzone E, Read J. C., Beale R. Towards a framework of co-design sessions with children // Proc. of the 13th IFIP TC 13 international conference on Human-computer interaction (Lisbon, September 05 – 09, 2011). Portugal, Lisbon, 2011. – P. 632-635.
13. Sluis-Thiescheffer R. J. W., Bekker M. M., Eggen J. H., Vermeeren S., Ridder H. Development and application of a framework for comparing early design methods for young children // Interacting with Computers. – 2011. – V. 23, № 1. – P.70-84.
14. Мельникова М. В. Каковы причины компьютерной зависимости у детей и подростков? // Школа жизни. – 2009. – № 2. / <http://shkolazhizni.ru/archive/0/n-22951/> (дата обращения: 25.08.2013).
15. Monibi M., Hayes G. R. Mocotos: mobile communications tools for children with special needs // Proc. of the 7th international conference on Interaction design and children (Chicago, June 11 – 13, 2008). Illinois, Chicago, 2008. – P. 121-124.
16. Garzotto F., Bordogna F. Paper-based multimedia interaction as learning tool for disabled children // Proc. of the 9th International Conference on Interaction Design and Children. Barcelona (Spain, June 09 – 12, 2010). Spain, 2010. – P. 79-88.
17. Artoni S, et.al. Accessible education for autistic children: ABA-based didactic software // Proc. of the 6th international conference on Universal access in human-computer interaction: applications and services (Orlando, July 09 – 14, 2011). Orlando, FL, 2011.-126с.
18. Hayes G R., et al. Interactive visual supports for children with autism // Personal and Ubiquitous Computing. – 2010. – V. 14 – № 7. – P. 663-680.
19. Hirano S. H., Yeganyan H. T., Marcu G., Nguyen G. H., Boyd L. A., Hayes H. R. VSked: evaluation of a system to support classroom activities for children with autism // Proc. of the 28th international conference on Human factors in computing systems (Atlanta, April 10 – 15, 2010). USA, Georgia, Atlanta, 2010. -76с.
20. Маслова Ю.В. Позитивные и негативные аспекты использования компьютерных технологий у детей и подростков. // Образовательные технологии и общество, vol. 16, no. 4, 2013, P. 493-503.
21. Соловов А.В., Меньшикова А.А. Электронное обучение: вектор развития // Высшее образование в России. 2015. №11. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/elektronnoe-obuchenie-vektor-razvitiya> (дата обращения: 24.03.2018).

Ермагамбет Ә.Ы.

(Қазақстан республикасы, Алматы қ.,

Қазақ мемлекеттік қыздар педагогикалық университеті)

МОТОРЛЫ АЛАЛИЯСЫ БАР БАЛАЛАРДЫҢ ҚИМЫЛДЫ-СӨЙЛЕУ ДАҒДЫСЫН ДАМУ ЖОЛДАРЫ

Қазіргі кезде сөйлеу тілі дамымаған, соның ішінде моторлы алалиясы бар мектеп жасына дейінгі балалардың саны артып жатыр. Осы балалармен тиімді және нәтижелі жұмыс жасау әдіс-тәсілдерді өңдеу, іріктеп-жүйелеу өзекті мәселеле боп отыр. Өйткені, моторлы алалиясы бар бала қарым-қатынасқа түсуге, өз тілегі мен қалауын жеткізуге қиналуы т.с.с. екіншілік, басқаша айтқанда туынды ауытқулардың негізгі көрінісі балалардың толыққанды сөздік қорының қалыптаспауына, байланыстыра сөйлеу тілінің және қарым-қатынастың дамымауына әкеп соғады. Нәтижесінде сөйлеу тілінің бұзылысы бар балалардың әлеуметтенуі қиындай түседі, олардың қоршаған орта туралы түсінігінің жеткіліксіздігіне себеп болады, оқу материалдарын меңгеруге кедергі жасайды.

Моторлы алалиясы бар мектеп жасына дейінгі балалардың қимыл-қозғалысты-сөйлеу дағдысын дамытуда кинестетикалық жаттығулардың маңызы зор [1]. Арнайы ұйымдастырылған логопедиялық сабақтарда кинезиология тәсілін үнемі пайдалану оң нәтиже береді. Өйткені, балалардың жалпы, ұсақ және артикуляциялық қимыл-қозғалысындағы, сөйлеу тіліндегі бұзылыстарын түзетіп, таным іс-әрекетінің жетіспеушілігін түзету үшін арнайы ұйымдастырылып белсенді пайдалануды қарастырады.

Сөйтіп біздің зерттеуіміздің мақсатымоторлы алалиясы бар мектеп жасына дейінгі балалардың қимылды-сөйлеу дағдысын дамытуға ықпал ететін жұмыс жүйесін өңдеп жасау болды. Мақсатымызға сәйкес келесідей міндеттер өзшешімдерін тапты:- алалиясы бар балалардың сөйлеу тілін дамыту мәселесі бойынша педагогикалық және психологиялық әдебиеттерді теориялық талдау;- моторлы алалиясы бар мектеп жасына дейінгі балалардың қимыл-қозғалысты-сөйлеу дағдысын дамытудағы кинестетикалық жаттығуларды, әдістемелік тәсілдерін іріктеп алу, жүйелеу;- логопедиялық сабақ барысында балалардың қимыл-қозғалысты-сөйлеу дағдысын дамытатын кинезиологиялық тәсілдердің тиімділігін тәжірибелік тұрғыдан дәлелдеу.

Ғылыми басылым

**«ЗАМАНАУИ ӘЛЕМДЕГІ ПСИХОЛОГИЯ:
«РУХАНИ ЖАҒҒЫРУ» БАҒДАРЛАМАСЫН ЖҮЗЕГЕ АСЫРУ
КОНТЕКСТІНДЕГІ ТЕОРИЯЛЫҚ ЖӘНЕ ҚОЛДАНБАЛЫ ЗЕРТТЕУЛЕР» атты
әл-Фараби атындағы ҚазҰУ психология бөлімі ашылуының
30 жылдығына арналған Халықаралық ғылыми-әдістемелік конференция
МАТЕРИАЛДАРЫ**

ИБ № 12439

Басуға 28.11.2018 жылы қол қойылды. Формат 60x84 1/16.

Көлемі 25,2 б. т. Тапсырыс № 8105. Таралымы 94 дана.

Әл-Фараби атындағы Қазақ ұлттық университетінің
«Қазақ университеті» баспа үйі.

Алматы қаласы, әл-Фараби даңғылы, 71.

«Қазақ университеті» баспа үйі баспаханасында басылды.