



Didactic possibilities of computer games in the development of dialogic speech of pre-school children

Kamola MAKHMUDOVA¹

Institute for Retraining and Advanced Training of Principals and Specialists of Preschool Educational Organizations

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 2023
Received in revised form
15 August 2023
Accepted 25 August 2023
Available online
15 September 2023

Keywords:

preschool education,
computerization,
computer games,
dialogic speech,
modern educational
technologies.

ABSTRACT

This article highlights the didactic possibilities of using computer games in the development of dialogic speech in preschool children. An analysis of psychological and pedagogical resources dedicated to the problem of computerization of preschool education is presented. Computer games help children to rely on a visual plan while actively incorporating speech. It is noted that this is very important in teaching children who have a delay in the development of speech, as well as deaf, autistic, and some mentally retarded children.

2181-1415/© 2023 in Science LLC.

DOI: <https://doi.org/10.47689/2181-1415-vol4-iss7/S-pp243-249>

This is an open access article under the Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ru>)

Maktabgacha yoshdagi bolalar dialogik nutqini rivojlantirishda komputer o'yinlarining didaktik imkoniyatlari

ANNOTATSIYA

Kalit so'zlar:

maktabgacha ta'lim,
komputerlashtirish,
komputer o'yinlari,
dialogik nutq,
zamonaviy ta'lim
texnologiyalari.

Ushbu maqolada maktabgacha yashdagi bolalar dialogik nutqini rivojlantirishda komputer o'yinlaridan foydalanishning didaktik imkoniyatlari yoritib berilgan. Maktabgacha ta'limni komputerlashtirish muammosiga bag'ishlangan psixologik va pedagogik manbalarning tahlili keltirilgan. Shuningdek, komputer o'yinlari, bolalarga tasviriy rejaga tayanishga yordam berib, shu bilan birga nutqni faol ravishda qo'shishni o'z ichiga olishi, bu esa nutqning rivojlanishida kechikish bo'lgan, shuningdek, kar, autist va ba'zi aqliy zaif bolalarni o'qitishda juda muhimligi to'g'risida ma'lumotlar taqdim etilgan.

¹ Basic Doctoral Student, Institute for Retraining and Advanced Training of Principals and Specialists of Preschool Educational Organizations. E-mail: kamola_maxmudova@mail.ru

Дидактические возможности компьютерных игр в развитии диалогической речи дошкольников

АННОТАЦИЯ

Ключевые слова:

дошкольное образование, компьютеризация, компьютерные игры, диалогическая речь, современные образовательные технологии.

В данной статье освещаются дидактические возможности использования компьютерных игр в развитии диалогической речи дошкольников. Представлен анализ психолого-педагогических ресурсов, посвященных проблеме компьютеризации дошкольного образования. Компьютерные игры помогают детям опираться на зрительный план при активном включении речи. Отмечено, что это очень важно при обучении детей с задержкой развития речи, а также глухих, аутичных и некоторых умственно отсталых детей.

Pedagogika tarixida o'yinlar eng ilg'or tarbiyachilar va psixologlar tomonidan tasdiqlanganidan tortib maktabgacha ta'limni modernizatsiya qilish jarayonida ularning zarurligini to'liq tan olishigacha bo'lgan yo'lni bosib o'tdilar. Biroq, o'yin texnologiyasi hali maktabgacha ta'lim tashkilotlari o'quv jarayonining barcha jabhalarida munosib o'rin egallamagan. Xususan, pedagogik o'yinlar maktabgacha yoshdagi bolalarning dialogik nutqini rivojlantirish muammolarini hal qilish uchun hali to'liq foydalanilmaydi. Bu komputer o'yinlariga ham tegishli. Ulardan ta'limda foydalanish endi kam uchraydigan holat emas. Ta'lim muassasalariga komputerlarning kelishi yangi zamonaviy ta'lim texnologiyalarining paydo bo'lishi nuqtai nazaridan katta orzu va umidlarni uyg'otdi.

Maktabgacha ta'limni komputerlashtirish o'rta va oliy maktablarni komputerlashtirishdan ancha kechroq boshlandi. Maktabgacha ta'limni komputerlashtirish tarixini shartli ravishda bir necha bosqichlarga bo'lish mumkin. Birinchi bosqichda maktabgacha yoshdan boshlab komputer texnologiyalarining maqbulligi g'oyasi jamoatchilik qatlamlarida keng anglashildi. Tadqiqotchilar ta'kidlaganidek, ushbu bosqich uchun, bir tomondan, maktabgacha ta'lim tashkilotlarida komputerlardan foydalanish maqsadga muvofiqligini tan olishda ehtiyotkorlik xos edi, boshqa tomondan, dasturlar va ulardan foydalanish usullarini tanlashda ma'lum bir mas'uliyatsizlik kuzatildi [2].

Maktabgacha ta'limni komputerlashtirishni rivojlantirishning ikkinchi bosqichida ushbu tushuncha asosida dasturiy va uslubiy vositalarni, o'yin jihozlari namunalarini har tomonlama ishlab chiqish tashkil etildi. Shu bilan birga, maktabgacha ta'lim tashkilotlarida bolalar bilan ishlash uchun mutaxassislar tayyorlash dasturlari amalga oshirila boshlandi. "Komputer va bolalik" assotsiatsiyasi mutaxassislari yo'nalishi quyidagilardan iborat bo'lgan asosiy leytmotivni tanladilar: Komputer maktabgacha tarbiyalanuvchilarning yetakchi faoliyati sifatida, birinchi navbatda, o'yin vositasi bo'lgan bola faoliyati vositasiga aylanishi kerak (A.N. Leontev, A.V. Zaporozhes, D.B. Elkonin). Assotsiatsiya mutaxassislari tomonidan ishlab chiqilgan komputer dasturlari, uslubiy va sertifikatlashtirish bo'yicha tavsiyalar hozirgi kunda minglab maktabgacha ta'lim tashkilotlarining amaliy ishlarida qo'llanilayotganligi ushbu sohaning hayotiyligini tasdiqladi [9, 11, 14].

Maktabgacha ta'limni komputertashtirishning uchinchi bosqichi, mutaxassislarining fikriga ko'ra, bolalar bog'chasida ta'lim va tarbiya mazmuni va usullarini tubdan o'zgartirishga olib kelishi kerak. Maktabgacha komputertashtirishni qo'llab-quvvatlovchi mahalliy olimlar va mutaxassislar maktabgacha ta'limda komputer dasturlaridan foydalanishning psixologik va pedagogik imkoniyatlarini o'rganishga bag'ishlangan chet el tadqiqotlari ma'lumotlariga e'tibor qaratdilar. Ushbu ma'lumotlar shuni ko'rsatdiki, ularning qo'llanilishi tufayli bolalar keng tarqalgan tasavvurlar bilan aqliy faoliyat, turli intellektual muammolarni hal qilish qobiliyatiga ega bo'ldilar [7].

Komputerdan foydalanish bolaning bilim qobiliyatlarini rivojlantirishga yordam beradi: turkumlashtirish, muammoning muhim elementlarini baholash, muammoning aqliy tasavvurini tanlash va yechimni topish. Komputer ko'nikmalarini o'rgangan bolalarda o'zlariga bo'lgan ishonch va hurmat oshadi. Mikrokomputerlardan bolalarda miqdor, o'xshashlik va farqlarni ajratish tushunchalarini shakllantirishda muvaffaqiyatli foydalaniladi [3].

O'yinli rivojlantiruvchi komputer dasturlarini qo'llash bo'yicha motivatsiyani, aqliy qobiliyatlarni, faoliyatning operatsion tarkibiy qismlarini va boshqalarni rivojlantirishga yo'naltirilgan mahalliy va xorijiy tajribalar shundan dalolat beradiki, ular maktabgacha umumiy ta'lim amaliyotida ta'lim va tarbiyaning yaxlit vositasi sifatida muvaffaqiyatli ishlatilishi mumkinligini ko'rsatdi [8]. Ko'p jihatdan, bu komputer o'yinlariga tegishli.

Komputer o'yinlari ta'limda haqiqiy inqilobga erishishga imkon beradi: ta'limda reproduktiv ko'rsatkichni almashtirish (yodlash, ko'nikmalarni egallash, xatti-harakatlardagi avtomatizm, shartli reflekslar va boshqalar) aqliy rivojlanish (konstruktiv-dialektik va gipotetiko-deduktiv fikrlash va o'yin faoliyatini rag'batlantirish) orqali [10].

Komputer o'yinlari displeydagi turli vaziyatlarni bilvosita klaviatura, "sichqoncha", "joystik" manipulyatorlari va boshqalarni boshqarish qobiliyatini shakllantiradi. Psixologlarning fikriga ko'ra, bu mashina va mexanizmlarning ishlashini boshqarish bo'yicha umumlashgan ko'nikmalardir.

Komputer o'yinlari sharoitida o'z harakatlarini rejalashtirish, natijasini oldindan bilish qobiliyati alohida ahamiyatga ega bo'ladi. Ko'pincha, u yoki bu tugmachani bosish natijasi darhol ta'sir qilmaydi va o'zini juda bilvosita, murakkab shaklda namoyon qiladi va bu ekrandagi voqealar zanjirli reaksiyasini keltirib chiqaradi.

Bolaning qo'l harakatlari va ularning natijalari o'rtasida tubdan yangi aloqa yaratiladi. Aynan shu lahza o'z faoliyatining tobora murakkab tuzilmalarini qurish qobiliyatining rivojlanishiga kuchli ta'sir ko'rsatadi. Ushbu qobiliyat, Y.M.Gorvitsning fikriga ko'ra, o'zini o'zi boshqarish qobiliyatining shakllaridan biri sifatida qaralishi mumkin [6. 28-b.].

Komputer o'yinlaridan foydalanish, shuningdek, faoliyat maqsadi va unga erishish shartlari o'rtasidagi mavjud ziddiyatli munosabatlarni yengib o'tishni rag'batlantiradi. Bolalar asosiy maqsadni yordamchi maqsadlarga ajratishni, ular o'rtasida aloqa o'rnatishni o'rganadilar. Mavjud bir qator o'yinlar bolalarning maqsadlarni mustaqil belgilash va ularga mustaqil ravishda erishish qobiliyatini shakllantirishga qaratilgan. Ushbu jarayonda ijodiy eksperimentning juda muhim faoliyati shakllanadi [4].

Komputerni o'zlashtirish bola shaxsini shakllantirishga ijobiy ta'sir ko'rsatadi va unga yuqori ijtimoiy maqom beradi. Uyda, hovlida, u o'z o'rtoqlariga komputer o'yinlarining barcha "nozikliklari" haqida g'urur bilan so'zlab beradi. Shu bilan birga, bolaning o'zini o'zi qadrlashi, hayotni yanada qoniqarli his qilish va emotsional qulaylik hissi kuchayadi [3].

Maktabgacha ta'limni komputertashtirish muammosiga bag'ishlangan psixologik va pedagogik manbalarni tahlildan ko'rinib turibdiki, komputer o'yinlari maktabgacha ta'lim sohasidagi qo'shimcha pedagogik vosita, bolaning rivojlanishini kuchaytirish vositasiga aylanmoqda. Komputer o'yinlarining muvaffaqiyati displeyda yaratiladigan tasviriy effektlarning yangiligi, rangliligi va realligi, komputerning odam bilan faol aloqada bo'lish qobiliyatiga bog'liq.

Ta'kidlash joizki, psixologlar va tarbiyachilar tomonidan ishlab chiqilgan zamonaviy komputer o'yinlari yuqorida aytib o'tilgan kamchiliklardan xoli. Maktabgacha ta'lim tashkilotlarining o'quv jarayonida ularni qo'llashning afzalliklari olib borilayotgan izlanishlar va psixologik-pedagogik tajribaning mavjudligidan dalolat beradi. O'yin komputer dasturlarining zamonaviy ishlab chiqaruvchilari bolalarning yosh xususiyatlarini, o'quv jarayoniga bo'lgan ehtiyojlarni va komputerning mavjud imkoniyatlarini hisobga oladi. Mavjud talablar va tavsiyalarga muvofiq foydalaniladigan sertifikatlangan komputer o'yinlari bolalarni o'qitish va tarbiyalash usullari va tashkiliy shakllarini rivojlantirish, bolalar faoliyati va pedagogik jarayonni boyitish uchun ideal imkoniyatlarni ochib beradi.

O'yin amaliy fikrlash shakllaridan biridir. O'yinda bola o'z bilimi, tajribasi, taassurotlari bilan harakat qiladi, o'yinning mazmun sohasida ma'no kasb etadigan, harakatning ijtimoiy ko'rinishida namoyish etiladigan o'yin usullarini, o'yin belgilarini aks ettiradi. O'yin, ongli faoliyatning o'ziga xos xususiyatlariga ega bo'la turib va bolaning atrofidagi tabiiy va ijtimoiy voqelikni anglashni aks ettirishning amaliy shaklini ifodalay turib, unga, majoziy aytganda, "o'z qobiliyatining qanotlarini" yoyishga imkon beradi. Dunyo haqidagi fikrlash bo'yicha o'yin jarayonida bola o'yinda voqelikni aks ettirish uchun belgisi (ramziy) tizimidan foydalanadi. O'yinda bola tomonidan voqelikni aks ettirish alomatlari iyerarxik tuzilishga ega bo'lib, u tashqi belgida - predmet, tasvir, ramz, shu jumladan so'z bilan voqelik tasvirini aks ettiradi.

Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, bola o'yinning ongli maydonida neytral (hozirgi vaqtda) ob'yektga ega bo'lish qobiliyatini ochib beradi. Aynan shu qobiliyat, komputerni maktabgacha yoshdagi bolaga o'yin vositasi sifatida kiritish uchun asosiy psixologik asosdir. Ekranida paydo bo'lgan tasvirni bola o'zi o'yinning sujetini tuzishda, komputer dasturining badiiy va funksional imkoniyatlaridan foydalangan holda o'ynashda ma'noga boyitishi mumkin [6, 7].

Bolalarning o'yinidagi haqiqiy predmetni unga real ma'noni berish orqali o'yin predmetiga almashtirish, real harakatni esa o'yin harakatiga almashtirish qobiliyati komputer ekranidagi ramzlar bilan mazmunli ishlash qobiliyatiga asoslanadi. Shuning uchun komputer o'yinlari oddiy o'yinlar bilan uzviy bog'liq bo'lishi kerak.

Agar oddiy o'yinda bola haqiqatni "belgilovchi", ammo juda aniq predmetlar yordamida aks ettirsa, u komputer bilan o'ynashda maxsus ishlab chiqilgan rivojlantiruvchi o'yin dasturidan foydalanib, o'zining tasavvuridagi tasvirga asoslangan funksional "video ketma-ketlikni" yaratishi mumkin.

Ushbu yondashuvning maqsadga muvofiqligini eksperimental tasdiqlash katta yoshdagi maktabgacha yoshdagi bolalar (5-7 yosh) bilan ishlashda komputer o'yin dasturlaridan foydalanish paytida olingan, uning tuzilishi bolaning o'yin faoliyatining intellektual tuzilishi bilan bog'liqdir. Ushbu dasturlar mashhur dasturlarga nisbatan tubdan yangi bo'lib, labirint tamoyili, yo'nalishni tanlash va savol-javob shaklini tanlash tamoyiliga asoslanadi. Bunday dasturlardan rejissyorlik o'yinlarini namoyish etishda va ularni predmet rejali, sujet-rolli va sujet-didaktik o'yinlariga "kiritish" uchun tarkibiy material sifatida foydalanish mumkin.

Tadqiqotchilarning fikriga ko'ra, o'yinning yangi turi – ijodiy komputer o'yinlari yoki komputer o'yinlari yaratilmoqda, u o'z tarkibiga komputer o'yin dasturidan foydalanadigan, o'yinning komponentlari cheklangan miqdorini oladi. Faqat bu holda komputer o'yinlari va o'yinchoqlardan foydalanish bolalar bog'chasining didaktik tizimining ajralmas qismiga aylanadi. Komputer o'yinlari oddiy o'yinlarning o'rnini bosmaydi, aksincha pedagogik jarayonni yangi imkoniyatlar bilan boyitib ularni to'ldiradi [8. 24-b.].

I.E. Ivakinaning tadqiqotida komputer o'yinlari maktabgacha yoshdagi bolalarning ijodiy faolligini rivojlantirishga yo'naltirilganligi bo'yicha tasniflanadi.

- reproduktiv, bunda o'yin va didaktik vazifalar va ularni hal qilish usullari aniq ko'rsatilgan, o'yin masalasini hal qilishning o'ziga xos vositalari ishlatilgan, o'yin davomida tashqi bosqichma-bosqich nazorat amalga oshiriladi;

- bosqichma-bosqich, o'yin va didaktik vazifalarni tanlash imkoniyati mavjud bo'lgan, ularning yechimi eksperiment orqali amalga oshiriladigan, aniq vositalar bilan bir qatorda umumlashtirilgan usullar qo'llaniladigan, tashqi yakuniy nazorat amalga oshiriladi;

- ijodiy, bunda o'yin va didaktik vazifalarni shakllantirishdagi tashabbus to'liq o'yinchilarga tegishli, ularni hal qilishning asl, nostandart yechimlari mavjud, o'yin maqsadiga erishish uchun umumlashtirilgan vositalar qo'llaniladi, o'zini-o'zi boshqarish amalga oshiriladi [10].

Maktabgacha ta'limda komputer o'yinlaridan foydalanish bo'yicha qo'llanmalardagi eng keng tarqalgan pedagogik tasnif Y.M. Gorvitsning tasnifidir. Unda o'yin dasturlari "maqsadlar daraxti"ga muvofiq tuziladi va uchta guruhga birlashtiriladi.

Ular xayolot, tasavvur, maqsadni belgilash, ijodiy faollik, maqsadlarga mustaqil erishishni rivojlantirishga yordam beradi, bolalarning konstruktorlik faoliyati uchun vositalar arsenalini boyitadi. Shuningdek, ular ob'yektlarni tekislikda va fazoda xayoliy yo'naltirish qobiliyatini shakllantiradi.

Ushbu dasturlar ko'plab boshqa bolalar faoliyati bilan yaxshi uyg'unlashadi. Ular uslubiy usullarning yuqori darajadagi o'zgaruvchanligi bilan ajralib turadi;

- bir yoki bir nechta xususiyatlarga ko'ra ob'yektlarni turkumlashtirish, birlashtirish, tasniflash va tizimlashtirish tamoyillarini bolalarda rivojlanishiga hissa qo'shadigan "Klassifikatorlar" turkumli dasturlari.

Diagnostic xususiyatdagi dasturlar, ular:

- ekranda va / yoki bosmada natijalar va tavsiyalar berib, har xil e'tibor (qo'llab-quvvatlanadigan, tanlangan), xotira (operativ, uzoq muddatli), idrok va boshqa ruhiy xususiyatlarni operativ diagnostika qilish va o'qitish imkoniyatini ta'minlaydilar;

- bolaning ijodiy qobiliyatlarini sifatli tahlil qilish imkonini beradi;

- bolalarning bolalar bog'chasiga kirishga, maktabda o'qishga tayyorligini baholashga imkon beradi [5. 15–16-b.].

Maktabgacha yoshdagi bolalar uchun barcha komputer o'yinlari (o'quv, rivojlantiruvchi, diagnostik) didaktik, sujet-didaktik, rejissyorlik, teatrlashtirilgan, ermak o'yinlar, eksperiment-o'yinlar xarakterini yangilashi mumkin.

Bizning tadqiqotimiz uchun komputer o'yinlaridan maktabgacha yoshdagi bolalarning dialogik nutqini rivojlantirish vositasi sifatida foydalanish imkoniyati masalasi muhim edi. Komputer texnologiyalarining nutqni rivojlantirishga ta'siri, shu jumladan, bolalarning dialogik nutqini rivojlantirish bo'yicha maxsus tadqiqotlar o'tkazilmagan, garchi ko'plab mualliflar komputer o'yinlarining maktabgacha yoshdagi bolalarning nutqiy (dialogik) muloqotiga rag'batlantiruvchi ta'sirini qayd etgan [12].

Bolalarning dialogik nutqini rivojlantirishda komputer o'yinlaridan foydalanish istiqbollari tadqiqotchilarning kuzatuvlari va ulardan foydalanish tajribasini umumlashtirish orqali tasdiqlanadi.

Komputerlar o'rnatilgan bolalar bog'chasida bolalar yangi muloqot yo'nalishini egallaydilar: ular yangi komputer o'yinlari, qiyin ishlarni bajarishda o'z yutuqlari va kamchiliklarini faol muhokama qiladilar. Y.M. Gorvis ta'kidlaganidek, komputer o'yinlari bolalarning bir-birlari va tarbiyachilar bilan muloqotlari mazmunini boyitishga ijobiy ta'sir ko'rsatadi. Shu bilan birga, bolalarning so'z lug'ati sezilarli darajada boyiydi, maktabgacha yoshdagi bolalar osonlikcha va mamnuniyat bilan yangi atamalarni o'zlashtiradilar. Bu bolalar nutqining rivojlanishiga hissa qo'shadi [5].

Maktabgacha ta'limni komputerlashtirish sohasidagi nufuzli mutaxassislardan biri Y.M. Gorvitsning kuzatishlari, bolalarning dialogik nutqini rivojlantirish uchun komputerdan foydalanish istiqbollarini muhokama qilishga imkon beradi. Uning ta'kidlashicha, komputer, bolaning harakatlariga tez va aniq javob berish qobiliyati tufayli, bu bola uchun go'yoki bir "qandaydir antropomorf mavjudot bo'lib, bola unga savol beradi, hayratga tushadi, g'azablanadi, hayratda qotadi ..." [6. 13-b.].

Tadqiqotchilarning ta'kidlashlaricha, komputer o'yinlari bolalar o'rtasidagi muloqot va hamkorlikni rivojlantirishga yordam beradi, juftliklar o'rtasida ijtimoiy ahamiyatga ega bo'lgan o'zaro munosabatlar uchun ideal imkoniyatlarni ochib beradi, bolaning "ijtimoiy izolyatsiyasidan" xalos bo'lishga yordam beradi, chunki ular bolaning imkoniyatlariga ob'yektiv baho beradi [14].

Komputer o'yinidagi bolalarning o'zaro munosabatlarini hisobga olgan holda, tadqiqotchilar boshqa bolalarga yordam so'rab murojaat qilganda, o'yinni saqlab qolish va davom ettirishga intilganda va bolalarning o'z bilimlari va ko'nikmalari maqsadga erishish uchun yetarli emasligi bolalarda hamkorlik zarurati paydo bo'lishiga e'tibor qaratadilar. Bunday holda, birgalikdagi faoliyat samarali bo'ladi: bola sherikning harakatlarini faol ravishda kuzatib boradi, uning tushuntirishlarini diqqat bilan tinglaydi va eslatmalarni aniqlashtirish uchun harakat qiladi. Bolalarning bir-biriga yordam berishining turli xil shakllari juda keng tarqalgan bo'lib, bu bolalarni ijtimoiy qabul qilingan murojaat usullariga maqsadli o'qitish uchun zamin yaratadi [5].

Komputer o'yin dasturlarining tahlili ularning turli xil dialogik murojaatlarining namunalarini namoyish etish imkoniyatlarini ochib berdi. Virtual suhbatdoshlarning luqmalari funksional maqsadi va nutqiy tuzilishi jihatidan turlicha, ular hissiy tarkibi jihatidan xushmuomala va mazmun jihatidan bag'rikengdir.

Shunday qilib, psixologik-pedagogik adabiyotlar tahlili shuni ko'rsatdiki, komputer o'yinlarini bolalar bog'chasining didaktik vositalari tizimiga kiritish bolaning shaxsini boyitishda va uning dialogik nutqini rivojlantirishda qo'shimcha omil bo'lishi mumkin. Ularning tarkibiga dialogik nutqning majburiy kiritilishi bilan kechadigan an'anaviy va komputer o'yinlarining kombinatsiyasi, shubhasiz, bolalarning dialogik ko'nikmalarni egallash jarayonini faollashtirishga imkon beradi. An'anaviy va komputer o'yinlari majmuasidan foydalanish, yuqori darajadagi motivatsiya, mashg'ulot mazmunini o'zlashtirish uchun ongli ehtiyoj, samaradorlik bilan tavsiflanadi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI:

1. Алифанова Е.М. Формирование коммуникативной компетентности детей дошкольного и младшего школьного возраста средствами театрализованных игр.: дис.. канд. пед. наук / Е.М. Алифанова. - Волгоград, 2001.- 175 с.

2. Арушанова А.Г. Речевые игры: учебно-методическое пособие для педагогов и родителей: 5-8 лет / А.Г. Арушанова. М.: Карапуз, 2003. -100 с.
3. Бабаева Т.Н. Игра и дошкольник. Развитие детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности: Книга для воспитателей / Т.Н. Бабаева [и др.]. СПб.: Детство-Пресс, 2004. - 192 с.
4. N.X.Begmatova, Maktabgacha ta'lim tashkilotlarida multimediya texnologiyasidan foydalanishning ilmiy-metodik asoslari. Ped. fan. nomz ...diss. –Qarshi, 2012. –150 b.
5. Горвиц Ю.М. Развивающие игровые программы для дошкольников . / Ю.М. Горвиц // Информатика и образование. 1990. - № 4. -С. 100-106.
6. Горвиц Ю.М. Эргономическое проектирование компьютерно-игрового комплекса для дошкольников.: автореф. дис. . канд. психол. наук / Ю.М. Горвис. -М.: [б. и.], 1994.-21 с.
7. Губанова Н.Ф. Игровая деятельность в детском саду.: программа и методические рекомендации для занятий с детьми 2-7 лет / Н.Ф. Губанова. М.: Мозаика-Синтез, 2006. - 121 с.
8. Доманова С.Р. Методы компьютерного обучения (педагогические аспекты освоения новых информационных технологий в образовании):. дис. . канд. пед. наук / С.Р. Доманова. Ростов-на-Дону: [б. и.], 1990.-265 с.
9. Зимняя И.А. Психология слушания и говорения.: автореф. дис.. д-ра психол. наук/И.А. Зимняя.-М.: [б. и.], 1973.-32 с.
10. Ивакина И.О.Е. Компьютерные игры индивидуализированное средство развития творческой активности детей седьмого года жизни .: дис. . канд. пед. наук /И.О.Е. Ивакина.-М.: [б. и.], 1996.- 158 с.
11. Леонтьев А.А. Язык и речевая деятельность в общей и педагогической психологии . / А.А. Леонтьев. М.: МОДЕК, 2001. - 448 с.
12. Любина, Г.А. Детская речь.: пособие для педагогов дошкольных учреждений / Г.А. Любина; Научно-методический центр учеб. книг и средств обучения. Мн., 2002. - 224 с.
13. Программа и методика развития речи детей дошкольного возраста в детском саду. / автор-составитель: Ушакова О.С. М.: АПО, 1994. -63 с.
14. Эльконин Д.Б. Игра и психическое развитие . / Д.Б. Эльконин // Психическое развитие в детских возрастах / под ред. Д.И. Фельдштейна. -М.: изд-во «Институт практической психологии»; Воронеж: МОДЕК, 2001. -С. 218-238.