

წინასასკოლო ასაკში კომპიუტერული თამაშები, როგორც სწავლების შემდგომ საშუალებად წარმატების პირობა

მოკლე შინაარსი

2015 წელს ახალი პროფესიული სტანდარტით მომზადდა მოდულური პროფესიული პროგრამები, მათ შორის, მეხუთე საფეხურის პროფესიული პროგრამა „ბაგა-ბადის აღმზრდელი-პედაგოგი“. სასურველია, პროგრამის ფარგლებში შეიქმნას ახალი მოდული, რომლის სწავლება ხელს შეუწყობს აღმზრდელი-პედაგოგისათვის სასწავლო-სააღმზრდელი პროცესში ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენების უნარების განვითარებას, მათში 21-ე საუკუნის უნარ-ჩვევების ჩამოყალიბებას, რაც შესაბამისად შეცვლის თანამედროვე აღმზრდელი-პედაგოგის მიმართ მოლოდინებს. შედეგად, სააღმზრდელი გარემო გახდება საინტერესო და მიმზიდველი, აღსაზრდელებს განუვითარდებათ უნარები სკოლამდელი განათლების სტანდარტის შესაბამისად - სფერო: 4. შემეცნებითი განვითარება და ზოგადი ცოდნა; ქვესფერო - 4.4. ტექნოლოგია; მიმართულება - 4.4.1. ტექნოლოგია. წინასასკოლო ასაკში კომპიუტერული თამაშებით ეფექტური და სახალისო გახდება სააღმზრდელი პროცესი.

საკითხის კვლევის პროცესში გამოყენებული იქნა შემდეგი მეთოდოლოგია და ინსტრუმენტები:

– კანონმდებლობის ანალიზი;

– რაოდენობრივი გამოკითხვა - სპეციალურად შედგენილი კითხვარების საშუალებით გამოკითხულ იქნენ წინასასკოლო ასაკის აღსაზრდელთა მშობლები და ბაგა-ბადის აღმზრდელები და მენეჯერები; მათთან ჩატარებული სამუშაო შეხვედრები და ინტერვიუები. აღსანიშნავია, რომ წინასასკოლო ასაკში კომპიუტერული თამაშების გამოყენებასთან დაკავშირებით ჩატარებულ ინტერვიუებში მენეჯერების, აღმზრდელებისა და მშობლების დამოკიდებულება ძირითადად დადებითია მხოლოდ სკოლამდელ დაწესებულებებში სათანადოდ განვითარებული ინფრასტრუქტურის არსებობის პირობებში;

– წინასასკოლო ასაკის აღსაზრდელთა განხორციელებული სასწავლო აქტივობები;

– მიღებული მონაცემების ანალიზი.

შედეგად, წინასასკოლო ასაკში დასაშვებია სხვადასხვა კომპიუტერული თამაშების გამოყენება. ამ სახის სასწავლო-სააღმზრდელი გარემოში აღსაზრდელებს უვითარდებათ შემეცნებითი უნარები.

კომპიუტერული თამაშების გამოყენების შედეგად წინასასკოლო ასაკის აღსაზრდელებს სასკოლო მზაობის საგანმანათლებლო სახელმწიფო სტანდარტის შესაბამისად უვითარდებათ ინტერესი

სხვადასხვა ტექნოლოგიური საშუალებების მიმართ, შეუძლიათ გამოიყენონ გრაფიკულ-კომპიუტერული პროგრამები, რომლის საშუალებითაც ხატავენ ან აწვობენ, აჯგუფებენ სხვადასხვა ფიგურებს. ასევე სტანდარტის შესაბამისად იჩენენ სიფრთხილეს და პასუხისმგებლობით იყენებენ ტექნოლოგიურ ინსტრუმენტებს. მნიშვნელოვანია, რომ აღნიშნულ საადმინისტრაციულ გარემოში აღსაზრდელები არიან მეტად მოტივირებულნი, უყალიბდებათ სწავლისადმი დადებითი დამოკიდებულება, რაც მათ დაეხმარება სკოლის დაწყებით საფეხურზე და შემდგომ ეტაპზე წარმატებულ სწავლაში.

Marekh Natenadze, Marine Murjikneli

COMPUTER GAMES IN PRESCHOOL AGE AS A CONDITION OF SUCCESS ON FURTHER LEVELS OF LEARNING

Abstract

In 2015 modules of professional programmes were prepared according to new professional standards, among which was fifth step professional programme for “Mentor-teacher of Day Nursery”. It is preferable to create a new module within the programme, teaching of which will give the mentor-teacher an opportunity to improve the skills of using informational-communication technologies in the teaching process and formation of 21st century skills, which accordingly will change the expectations towards the contemporary mentor-teacher. As a result, teaching environment will become more interesting and attractive; children will improve skills in accordance with the preschool education standard. Field: 4. cognitive development and general knowledge; Sub-field – 4.4. technology; direction – 4.4.1. technology. Teaching process will become effective and fun using computer games in preschool age.

The following methodology and tools were used during the research process of the issue:

- Analysis of legislation
- Quantitative survey – using the specially-designed questionnaire parents of preschool age children, teachers and managers of day nursery were surveyed; workshops and interviews were held with them. It should be noted that attitude of managers, teachers and parents towards using computer games in preschool age is basically positive in case of existing of properly developed infrastructure at the preschool institutions.
- Learning activities with preschool age children;
- Analysis of results.

As a result in the preschool age it is permissible to use different computer games. In this type of learning and teaching environment children develop cognitive skills.

As a result of using computer games, preschool age children, according to the state standards of school readiness, develop interest in different type of technologies, can use computer graphic programs, using which they draw, group or construct different figures. Also, according to the standards try to be carefulness and use the technology tools with responsibility.

It is important, that in this type of teaching environment children are much motivated, form a positive attitude towards learning, which will help them in the starting stage of school and successful learning on the further levels.

საკვანძო სიტყვები: წინასასკოლო ასაკში კომპიუტერული თამაშები, ბაგა-ბაღის აღმზრდელი-პედაგოგის კომპიუტერული უნარები.

Key words: computer games in preschool age, computer skills of a day nursery teacher.

შესავალი. პიროვნების განვითარებისათვის დიდი მნიშვნელობა აქვს სიცოცხლის პირველ ექვს წელიწადს, როდესაც ხდება ბავშვის იმ თვისებებისა და უნარების ჩამოყალიბება, რომლებიც მომავალში განსაზღვრავს მის წარმატებებსა და მიღწევებს.

სკოლამდელი განათლება მნიშვნელოვან როლს ასრულებს დაწყებითი სკოლისათვის ბავშვების მზაობის ფორმირებაში. უფრო მეტიც, TIMSS (Trends in Mathematics and Science Study) - საერთაშორისო კვლევის 2011 წლის შედეგები ცხადყოფს, რომ მშობლის მხარდაჭერა და ბავშვის განათლების ადრეული აქტივობები პოზიტიურად აისახება მოსწავლეთა მიღწევებზე სკოლის საბაზო საფეხურზეც კი. ამდენად, მოზარდთა სკოლამდელ გამოცდილებას არსებითი წვლილი შეაქვს მათ შემდგომ წარმატებაში. PISA-ს (Programme for International Student Assessment) შედეგების მიხედვით, სოციალურ-ეკონომიკური სტატუსის მიუხედავად, ის მოსწავლეები, რომლებიც საბავშვო ბაღში დადიოდნენ, წარმატების უფრო მაღალ დონეს აღწევდნენ, ვიდრე ისინი, რომლებიც საბავშვო ბაღში არ დადიოდნენ. საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს მიერ განისაზღვრა კიდევ სკოლამდელი განათლების ძირითადი მიზნები და ამოცანები - შეიქმნას ისეთი გარემო, რომ ექვსი წლის ასაკისათვის ბავშვის განვითარებაში მიღწეულ იქნას ფიზიკური და სოციალურ-ემოციური განვითარება, შემეცნებითი, შემოქმედებითი და ესთეტიკური უნარების განვითარება, სწავლისადმი მიდგომა.

ამდენად, მნიშვნელოვანია ბაგა-ბაღის აღმზრდელი-პედაგოგებისთვის (და ასევე, სასკოლო მზაობის პროგრამის პედაგოგებისთვისაც) ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების უნარის განვითარება, რაც განაპირობებს სააღმზრდელო გარემოს შეცვლას, წინასასკოლო ასაკის აღსაზრდელების მოტივირებას, მათში სხვადასხვა უნარების განვითარების ხელშეწყობასა და განათლების შემდგომი საფეხურისთვის აღსაზრდელთა აღჭურვას საჭირო და აუცილებელი უნარებით.

აღსანიშნავია, რომ საერთაშორისო კვლევების მიხედვით, კომპიუტერული თამაშები მიიჩნევა როგორც განათლების სისტემის განვითარების ერთ-ერთი ფაქტორი (შარონ..., 2004; იურთ..., 2010; კომპიუტერული თამაშები; სკოლამდელი ასაკის ბავშვები; კომპ. თამაშ. გამოყენება; ხაზიევა, 2015; კომპ. თამაშ. კომპ. თამაშ. როლი, 2015).

მეთოდი. *კვლევის მეთოდოლოგიის შესახებ:*

კვლევის პროცესში გამოყენებულ იქნა შემდეგი მეთოდოლოგია და ინსტრუმენტები:

- კანონმდებლობის ანალიზი. მოძიებულ იქნა სკოლამდელი აღზრდასთან დაკავშირებული საკანონმდებლო ხასიათის დოკუმენტები (კანონები და კანონქვემდებარე აქტები, სკოლამდელი განათლების და სასკოლო მზაობის საგანმანათლებლო სახელმწიფო სტანდარტები, ბაგა-ბაღის აღმზრდელი-პედაგოგის პროფესიული სტანდარტი და პროფესიული საგანმანათლებლო პროგრამის „ბაგა-ბაღის აღმზრდელი-პედაგოგი“ ჩარჩო დოკუმენტი) და განხორციელდა მათი ანალიზი. აღნიშნული მასალების მოძიება ძირითადად მოხდა შესაბამის უწყებებთან და ორგანოებთან თანამშრომლობის გზით, ასევე ინტერნეტსივრცის გამოყენებით (პროფესიული სტანდარტი, 2015; ჩარჩო დოკუმენტი, 2015; მინისტრის ბრძანება, 2015; <http://vet.ge>; <http://ncp.ge>);

- რაოდენობრივი გამოკითხვა. სპეციალურად შედგენილი კითხვარების საშუალებით გამოკითხულ იქნენ წინასასკოლო ასაკის აღსაზრდელთა მშობლები და ბაგა-ბაღის აღმზრდელები;

- სამუშაო შეხვედრები წინასასკოლო ასაკის აღსაზრდელთა მშობლებთან, აღმზრდელებთან და ბაგა-ბაღების მენეჯერებთან;

- სიღრმისეული ინტერვიუები ბაგა-ბაღების მენეჯერებთან, აღმზრდელებთან და აღსაზრდელთა მშობლებთან. ჩატარებულ ინტერვიუებში მენეჯერების და მშობლების დამოკიდებულება წინასასკოლო ასაკში კომპიუტერული თამაშების გამოყენებასთან დაკავშირებით, ძირითადად დადებითია სკოლამდელ დაწესებულებებში სათანადოდ განვითარებული ინფრასტრუქტურის არსებობის პირობებში. ამავე დროს, მნიშვნელოვანია, რომ რამდენადაც ზოგიერთ მშობელს და აღმზრდელს არ აქვს შეხება ტექნოლოგიებთან, შესაბამისად, მათ საკითხისადმი საკუთარი დამოკიდებულება ვერ გამოხატეს.

- გამოცდილებისა და საუკეთესო პრაქტიკის გაზიარების მიზნით ინტერვიუ და სამუშაო შეხვედრები ევროპული სკოლის სკოლამდელი აღზრდის ცენტრის ევროპული საბავშვო ბაღის (European kindergarten) პედაგოგთან დ. ნოზაძესთან, რომელიც აღნიშნულ სკოლამდელ დაწესებულებაში უძღვება სასწავლო-სააღმზრდელო პროცესს მიმართულებით - კომპიუტერული მეცნიერებები თამაშით (ევროპული სკოლის სკოლამდელი აღზრდის ცენტრი (<http://www.europeanschool.ge/pages/kindergarten/>) ფუნქციონირებს 2007 წლიდან; პედაგოგი დ. ნოზაძე საბავშვო ბაღში მუშაობს 2009 წლიდან დღემდე, სკოლამდელი დაწესებულება მდებარეობს მისამართზე: აღ. ყაზბეგის ქ. №34გ, ქ. თბილისი, 0177, საქართველო; ელ-ფოსტა: kindergarten@europeanschool.ge, ხელმძღვანელი: თ. არაბიძე).

ევროპული საბავშვო ბაღი (European kindergarten) მუდმივად ზრუნავს ინფრასტრუქტურის განვითარებაზე. სკოლამდელ დაწესებულებაში იყენებენ თანამედროვე ტექნოლოგიებს. დღეისათვის უკვე შეიძინეს სმარტ მაგიდები და კალმები, რომელთა საშუალებითაც წინასასკოლო ასაკის აღსაზრდელებს თანამედროვე ტექნოლოგიურ რესურსებთან წვდომის უფრო მეტი საშუალება ეძლევათ. სმარტ მაგიდა აღსაზრდელებს უვითარებს ჯგუფური მუშაობისა და პრობლემების გადაჭრის უნარებს. ერთ ჰორიზონტალურ სივრცეში მუშაობა ხელს უწყობს შემეცნებითი, სოციალური და მოტორული უნარების განვითარებას. ამ ტიპის თამაშში საშუალებას იძლევა პრობლემის გადაჭრაში თითოეულმა აღსაზრდელმა თავისი წვლილი შეიტანოს, რადგან სმარტ მაგიდის გამოყენებით ჯგუფურ მუშაობაში ჯგუფის წევრი პასიურ მდგომარეობაში ვერ იქნება.

- წინასასკოლო ასაკის აღსაზრდელებთან განხორციელებული სასწავლო აქტივობები (აქტივობათა კრებული, 2015; თამაში, 2015). მეთოდოლოგიად გამოყენებულია თემატური სწავლება, როგორც ერთ-ერთი თანამედროვე და ეფექტური მოდელი. სასწავლო აქტივობების შერჩევა დაეფუძნა განათლებისა და მეცნიერების სამინისტროს ეროვნული სასწავლო გეგმებისა და შეფასების ცენტრის მიერ შემუშავებულ 0-6 წლამდე ბავშვის განვითარების სტანდარტებს.

- მიღებული მონაცემების ანალიზი.

შედეგები და მსჯელობა. წინასასკოლო ასაკში დასაშვებია სხვადასხვა კომპიუტერული თამაშების გამოყენება, კერძოდ:

- შემეცნებითი თამაშები:

აღსაზრდელი შეიმეცნებს მის ირგვლივ სამყაროს, რაც ხელს უწყობს მის სწორ წარმოდგენას სამყაროს შესახებ. გამოყოფს საგანთა თვისებებსა და ნიშნებს, როგორცაა: ზომა, ფორმა, ფერი. აკვირდება, განასხვავებს, ადგენს თუ რა აქვთ საერთო, რაც ხელს უწყობს მის შემეცნების განვითარებას.

- თამაშები ყურადღების განვითარებისთვის:

აღნიშნული თამაშებით შესაძლებელია აღსაზრდელთა ყურადღების განვითარება, რაც ხელს შეუწყობს მათ ფოკუსირებას კონკრეტულ საგანზე (ან მოვლენაზე).

- ლოგიკური თამაშები:

ხელს უწყობს წინასასკოლო ასაკის აღსაზრდელის ფიქრის, დამოუკიდებლად მუშაობის, განზოგადებისა და ცოდნის სისტემატიზირებას.

- ფაზლები:

ფაზლების აწყოების პროცესში აღსაზრდელი გამოიმუშავებს მცირე მოტორიკის, ფერთა აღქმის, მოთმინების, დაკვირვების და ყურადღების კონცენტრირების უნარებს.

თითოეული ზემოთდასახელებული თამაში ხელს უწყობს აღსაზრდელთა მესხიერების განვითარებას. უვითარდებათ შემეცნებითი და პრაქტიკული უნარები. მნიშვნელოვანია, რომ სკოლამდელები ცდილობენ ლოგიკურად მსჯელობას, უვითარდებათ მოვლენათა შორის არსებითი მიმართებების წვდომის უნარები.

კომპიუტერული თამაშების გამოყენებით აღსაზრდელებს შეუძლიათ ნანახის და რეალური საგნების და მოვლენების ერთ-

მანეთთან დაკავშირება; შეუძლიათ უკვე შესწავლილი საკითხების გამოყენება. აღსაზრდელები ყოველგვარი დახეპირების გარეშე მსჯელობითა და ანალიზით ახდენენ სასწავლო მასალის შესწავლას. ისინი სვამენ და პასუხობენ კითხვებს: რატომ? რა მოხდება თუ? კიდევ როგორ შეიძლება? რა მოხდებოდა თუ ეს შეიცვლებოდა? და სხვ.; აღსაზრდელებს შეუძლიათ არამართო შესწავლილი მასალის გახსენება, არამედ ნასწავლი მასალის ახალ და კონკრეტულ სიტუაციებში გამოყენება, მთლიანი მასალის დაყოფა ნაწილებად, ნაწილების დაკავშირება და ერთ მთლიანობად ჩამოყალიბება, მსჯელობა... აქედან გამომდინარე, აღსაზრდელებს უვითარდებათ გამოყენების და მაღალი სააზროვნო უნარები (ანალიზი, შეფასება, სინთეზი), რაც მნიშვნელოვანია სწავლისთვის.

ამავე დროს კომპიუტერული თამაშების გამოყენების შედეგად წინასასკოლო ასაკის აღსაზრდელებს სასკოლო მზაობის საგანმანათლებლო სახელმწიფო სტანდარტის შესაბამისად უვითარდებათ ინტერესი სხვადასხვა ტექნოლოგიური საშუალებების მიმართ, შეუძლიათ გამოიყენონ გრაფიკულ-კომპიუტერული პროგრამები, რომლის საშუალებითაც ხატავენ ან აწყობენ სხვადასხვა ფიგურებს. ასევე სტანდარტის შესაბამისად იჩენენ სიფრთხილეს და პასუხისმგებლობით იყენებენ ტექნოლოგიურ ინსტრუმენტებს. მნიშვნელოვანია, რომ მათ უყალიბდებათ სწავლისადმი დადებითი დამოკიდებულება, რაც მათ დაეხმარება სკოლის დაწყებით საფეხურზე და შემდგომ ეტაპზე წარმატებულ სწავლაში.

თავის მხრივ, სწავლისადმი მიდგომა განსაკუთრებით მნიშვნელოვანი სფეროა სასკოლო მზაობისათვის, იზრდება მოტივაცია, სასწავლო და სააზროვნო უნარები, რაც ასევე სასკოლო მზაობის საგანმანათლებლო სახელმწიფო სტანდარტის მისაღწევი შედეგია - სფერო: 2. სწავლისადმი მიდგომა; ქვესფერო - 2.1. მოტივაცია, 2.2. სასწავლო და სააზროვნო უნარები.

დასკვნები. ყოველივე ზემოაღნიშნულიდან გამომდინარე, წინასასკოლო ასაკში კომპიუტერული თამაშების გამოყენება სწავლების შემდგომ საფეხურზე წარმატების მნიშვნელოვან პირობას წარმოადგენს.

შესაბამისად, საადმზრდელო გარემო ხდება უფრო მიმზიდველი, საადმზრდელო პროცესი - ეფექტური და სახალისო. ასევე მნიშვნელოვანია, რომ კომპიუტერული თამაშების გამ-

ოყენებით შესაძლებელია აღსაზრდელთა კოორდინაციის განვითარება, გადაწყვეტილებების მიღება, რეაქციის სისწრაფე; ეხმარება ბავშვებს ისწავლონ სივრცეში სწრაფად ორიენტირება, შეძლონ განსხვავებული სიტუაციიდან გამოსვლა, მოძებნონ ნანახსა და რეალურს შორის მსგავსება და განსხვავება.

ამისათვის, შეიძლება როგორც მზა კომპიუტერული თამაშების გამოყენება, ასევე, შესაძლებელია მათი შექმნა, რომელიც მორგებული იქნება აღსაზრდელთა საჭიროებებზე. აქედან გამომდინარე, დროული და აუცილებელია საბავშვო ბაღის აღმზრდელი-პედაგოგის მომზადება საჭირო ცოდნითა და უნარებით, რომლებიც შეძლებენ წინასასკოლო ასაკის ბავშვების განათლებასა და განვითარებაში კომპიუტერული თამაშების გამოყენებას. შესაბამისად, მნიშვნელოვანია მესხეთე საფეხურის პროფესიული მოდულური პროგრამის „ბავშვების აღმზრდელი-პედაგოგის“ ფარგლებში შესაბამისი მოდულის მომზადება, რის საშუალებასაც იძლევა პროგრამის სტრუქტურა – არჩევით პროფესიულ მოდულებში თავისუფალი 10 კრედიტის არსებობა. შედეგად, მოხდება საბავშვო ბაღის აღმზრდელი-პედაგოგისთვის სასწავლო-სააღმზრდელი პროცესში ინფორმაციულ-საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების გამოყენების უნარების განვითარება; ისინი შეძლებენ ტექნოლოგიების გამოყენებას სასწავლო ამოცანის შესაბამისად, კომპიუტერული თამაშების გამოყენებას. ახალი სასწავლო მოდული უზრუნველყოფს ბავშვების აღმზრდელი-პედაგოგის პროფესიულ განვითარებას 21-ე საუკუნის უნარ-ჩვევების შესაბამისად. შეიცვლება თანამედროვე აღმზრდელი-პედაგოგის მიმართ მოლოდინები.

გამოყენებული ლიტერატურა:

აქტივობათა კრებული, 2015 - სასკოლო მზაობის პროგრამა, აქტივობათა კრებული, ნაწილი I, თბილისი, 2015 (<http://ncp.ge/files/preschooleducation> (25.10.2015)).

თამაში, 2015 - სასკოლო მზაობის პროგრამა, თამაში სწავლისა და განვითარებისთვის, აღმზრდელის სახელმძღვანელო, საპილოტე ვერსია, თბილისი, 2015, <http://ncp.ge/files/preschooleducation/TAMASHI-SAXELMZGVANELO-resised.pdf> (25.10.2015).

იურთი..., 2010 - ზღემ ურტ, ილგ ნ ჩეჟჰერ- აღბურან, არლყ ცჰილდჰოოდ ტეაცჰერს' ტჰოუჟჰტს ანდ პრაცტიცეს აბოუტ ტჰე უსე ოფ ცომჰუტერს ინ ეარლყ ცჰილდჰოოდ ედუცატიონ, World Conference

on Information Technology, უბლისკედ ბე ლსევიერ, როცედია ჩომ-პუტერ შციენცე, 2011, აგეს 1562-1570, <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877050911000512> (25.10.2015).

კომპიუტერული თამაშები - Влияние компьютерных игр на формирование эмоциональной сферы у детей старшего дошкольного возраста, <http://www.maygli.by/novosti/stati/vliyanie-kompyuternyx-igr-na-formirovanie-emocionalnoj-sferyi> (25.10.2015).

კომპ. თამაშ. გამოყენება - Использование компьютерных игр для развития детей дошкольного возраста, <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=537880> (25.10.2015).

კომპიუტერული თამაშები - Опыт применения компьютерных игр в развитии дошкольников, <http://paidagogos.com/?p=6088> (25.10.2015).

კომპიუტერული თამაშების როლი, 2015 – Роль компьютерных игр в развитии познавательной деятельности детей старшего дошкольного, Современные проблемы науки и образования, Электронный научный журнал, 2015, <http://www.science-education.ru/ru/article/view?id=17583> (25.10.2015).

მინისტრის ბრძანება, 2015 - სასკოლო მზაობის საგანმანათლებლო სახელმწიფო სტანდარტი, საქართველოს განათლებისა და მეცნიერების მინისტრის ბრძანება №110/ნ, 2015 წლის 31 აგვისტო, ქ. თბილისი, <https://matsne.gov.ge/ka/document/view/2958964> (25.10.2015).

პროფესიული სტანდარტი, 2015 - ბაგა-ბაღის აღმზრდელი-პედაგოგის პროფესიული სტანდარტი, სსიპ – განათლების ხარისხის განვითარების ეროვნული ცენტრი, 2015.

სკოლამდელი ასაკის ბავშვები - Дети дошкольного возраста и компьютерные игры, http://wd-x.ru/baby_and_pc-games/ (25.10.2015).

შარონ..., 2004 - Sharon A. Lynch & Laverne Warner, ჩომპუტერ სეინ რესცპოლს: ირეცტორს დეპორტს ოვ ტპე შტატე ოვ ტპე რაცტიცე, University of Illinois at Urbana-Champaign, College of Education, Early Childhood and Parenting Collaborative, Early Childhood Research & Practice (ECRP), 2004, <http://ecrp.uiuc.edu/v6n2/lynch.html> (25.10.2015).

ჩარჩო დოკუმენტი, 2015 - პროფესიული საგანმანათლებლო პროგრამის „ბაგა-ბაღის აღმზრდელი-პედაგოგი“ ჩარჩო დოკუმენტი, 2015.

ხაზიევა, 2015 - Хазиева Н. Ю., Компьютерные игры в дошкольном учреждении, <http://festival.1september.ru/articles/524179/> (25.10.2015).

<http://vet.ge/> -

http://vet.ge/jump_profession/direction/?d=2&sub=15&mod=1 (25.10.2015).

<http://ncp.ge> - <http://ncp.ge/preschool-education/general-part/damkhmare-sakhelmdzghvaneloebi> (25.10.2015).