ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Դպրոց՝ Ամենայն Հայոց Կաթողիկոս Վազգեն Առաջինի անվան հ. 168 հիմնական դպրոց

Առարկա՝ Մաթեմատիկա

Թեմա՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին

Ուսուցիչ՝ Նաիրա Համբարձումյան

Ղեկավար՝ Թամարա Միրզոյան

Սեպտեմբեր 2022 թ.

ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....3

1. Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին.....5
2. Գործնական աշխատանք.....9

Եզրակացություն.....13

Օգտագործված գրականության ցանկ.....15

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Թեմայի արդիականությունը: Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղերը մանկական ստեղծագործություն չեն, նրանք մեծերի կողմից հորինած ու մտածած խաղալիքներ են, սակայն դրանք մեծ ուրախություն են պատճառում դպրոցականներին:

Նրանք արագացնում են զննողական հատկությունների զարգացումը, նպաստում են տեսողության, հիշողության և դատողության զարգացմանը, հարստացնում են փոքրերի բառապաշարը: Դրանք խճանկարներ են, քառակուսիներ, կտրված նկարներ, լոտոներ, կոլեկտիվ խաղեր, եռանկյունիներ ու քառակուսիներ, հաշվիչներ ու տարբեր ձևեր են:

Ուսուցողական խաղերի ժամանակ ճանաչողական տարրը զուգակցվում է հետաքրքրասիրության և հետաքրքրականության հետ:

Այս խաղերը հետաքրքիր և նպատակասլաց կանցնեն, եթե պահպանվեն մի քանի հիմնական կանոններ՝ խաղի մասնակիցները, նախ պետք է տվյալ խաղի լուծման համար անհրաժեշտ գիտելիքներ ունենան, այլապես խաղը կկորցնի իր հմայքը և կդառնա ձանձրալի ժամանց, բացասաբար կազդի երեխայի մտավոր ուժերի հետագա զարգացման վրա:

Խաղի ընթացքում երեխաների մտավոր ակտիվությունը միշտ կապված է երևակայության հետ: Դերի ընտրությունը, կատարումը, մտահղացման, իրականացման միջոցների հայթայթումը ենթադրում է երևակայության առկայություն:

Խաղն ունի բացառիկ նշանակություն երեխաների բարոյական հատկությունների ձևավորման հարցում: Խաղի ընթացքում երեխան յուրացնում է հասարակական վարքի նորմերը, մարդկանց վերաբերմունքը աշխատանքի նկատմամբ, նրանց փոխհարաբերությունները:

Ընդհանուր առմամբ խաղերը մանկավարժության հրաշալի գյուտերից են: Խաղը ունի հատուկ ուսուցողական կառուցվածք որում առանձնացվում և բնորոշ են համարվում հետևյալ տարրեր՝խաղի կանոններ, խաղային գործողություններ, խաղի նպատակ և ավարտ: Մի խոսքով խաղի խնդիրը՝ գործողությունը, կանոնը և արդյունքը:

Աշխատանքի նպատակը և խնդիրները: Աշխատանքի նպատակն է ուսումնասիրել և ներկայացնել **խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին:** Ուսումնասիրվող նպատակին հասնելու համար դրվել և լուծվել են հետևյալ **խնդիրները**.

- ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մաթեմատիկայի դասերին,
- ներկայացնել գործնական աշխատանք:

Աշխատանքի մեթոդական և տեղեկատվական հիմքերը: Աշխատանքում առաջադրված խնդիրների լուծման համար մեթոդական հիմք են ծառայել մի շարք հեղինակների կողմից իրականացված հետազոտությունները, հրապարակված գիտական աշխատությունները և դրանցում ներկայացված տեսակետները:

Աշխատանքի կառուցվածքը և ծավալը: Աշխատանքը բաղկացած է ներածությունից, երկու գլխից, եզրակացությունից և օգտագործված գրականության ցանկից:

Աշխատանքային տեքստը կազմում է 15 տպագրական էջ:

1. ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՄԱԹԵՄԱՏԻԿԱՅԻ ԴԱՍԵՐԻՆ

Խաղը երեխայի միակ և ամենասիրած զբաղմունքն է: Երեխան խաղում է ցանկացած պահին և միշտ: Այն թույլ է տալիս բավարարել շատ պահանջմունքներ, ինչպես օրինակ, զվարճանքի, հետաքրքրության, հավաքված էներգիայի օգտագործումը, ինքնահաստատումը և այլն[1]:

Խաղը երեխայի ներքին աշխարհը բերում է համապատասխանության իր ունեցած պատկերացումներին և բացում է հնարավորություններ այն բանի համար, որ երեխան ընդլայնի և զարգացնի արդեն ձեռք բերած ընդունակությունները: Խաղը երեխայից պահանջում է այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են շփվողականությունը, նախաձեռող լինելը, իր գործողությունները հասակակիցների գործողությունների հետ կորորդինացնելու ընդունակությունը: Խաղերի միջոցով երեխաները փորձում են արտահայտել իրենց զգացմունքները, լուծել ներքին կոնֆլիկտները, բարձրացնում են ինքնագնահատականը:

Երեխաների սոցիալականացումը և խոսքի զարգացումը մանկավարժի ուսումնադաստիարակչական աշխատանքի կարևորագույն խնդիրներից մեկն է, որի իրականացումը նշանակում է՝ երեխային տալ ոչ միայն գիտելիքներ, այլև ուղղորդել ձևավորվել նրան որպես անհատականություն: Երեխաների մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է:

Երեխային մտավոր աշխատանքի վարժեցնելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ ու մեթոդներ, որոնց մեջ հատուկ տեղ են գրավվում դիդակտիկ խաղերը[2]: Այդ խաղերի կազմակերպումը ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ մանկավարժին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ

[1]Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱՒ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 թ., №6, էջ 45:
[2]Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱՒ, 2013թ., №2, էջ 85:

ու մեթոդներ, որոնց մեջ հատուկ տեղ են գրավում դիդակտիկ խաղերը: Այդ խաղերի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ ուսուցչին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:

Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղերի առանձնահատկությունները որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համեմատում ենք պարապմունքների հետ:

Տարրական դասարաններում երեխաների ուսուցման տևական հետազոտությունները և տարիների փորձը ցույց են տվել, որ պարապմունքը ուսուցողական ուղղակի ներգործություն է, իսկ դիդակտիկ խաղերի ու վարժությունների հիմքում ընկած է սենսոր դաստիարակությունը: Հենց առարկաների զննումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապմունքներից:

Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված:

Մանկավարժների և երեխաների փոխհարաբերությունները որոշվում են ոչ թե ուսուցողական իրադրությամբ, այլ խաղով, այսինքն՝ երկու կողմերն էլ խաղացողներն են: Եվ եթե խաղի այդ սկզբունքը խախտվի, ապա ուսուցիչը կլինի ուղղակի ուսուցողի դերում, և խաղը լինելուց:

Դիդակտիկական, ուսուցողական խաղերը երեխայի կրթության և դաստիարակության հիմնական ձևերից են: Յուրաքանչյուր խաղ երեխային մի ինչ-որ նոր բան է սովորեցնում կամ ամրապնդում է նրա պատկերացումները:

Բազմապիսի և բազմաբովանդակ են ուսուցողական խաղերը: Դրանք երեխային ծանոթացնում են նյութական մշակույթի գանձերի հետ, նրա առաջ բացում են բնության գաղտնիքները, տարրական գիտելիքներ են տալիս հասարակական երևույթների մասին:

Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղերի ընթացքում երեխան դիտում է, համեմատում, հակադրում և համակարգում է այս կամ առարկայի հատկանիշը, կատարում է մատչելի, տարրական վերլուծություններ և ընդհանրացումներ: Այդ

խաղերը երեխայի մեջ միաժամանակ դաստիարակում են ճարպկություն, հնարամտություն, կազմակերպվածություն, գիտակցականություն, խաղի կանոնները կիրառելու, սեփական հետաքրքրությունները կոլեկտիվին ենթարկելու ունակություններ և հմտություններ:

Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղերը մանկան ստեղծագործություն չեն, նրանք մեծերի կողմից հորինած ու մտածած խաղալիքներ են, սակայն դրանք մեծ ուրախություն են պատճառում դպրոցականներին:

Նրանք արագացնում են զննողական հատկությունների զարգացումը, նպաստում են տեսողության, հիշողության և դատողության զարգացմանը, հարստացնում են փոքրերի բառապաշարը: Դրանք խճանկարներ են, քառակուսիներ, կտրված նկարներ, լոտոներ, կոլեկտիվ խաղեր, եռանկյունիներ ու քառակուսիներ, հաշվիչներ ու տարբեր ձևեր են:

Ուսուցողական խաղերի ժամանակ ճանաչողական տարրը զուգակցվում է հետաքրքրասիրության և հետաքրքրականության հետ:

Այս խաղերը հետաքրքիր և նպատակասլաց կանցնեն, եթե պահպանվեն մի քանի հիմնական կանոններ՝ խաղի մասնակիցները, նախ պետք է տվյալ խաղի լուծման համար անհրաժեշտ գիտելիքներ ունենան, այլապես խաղը կկորցնի իր հմայքը և կդառնա ձանձրալի ժամանց, բացասաբար կազդի երեխայի մտավոր ուժերի հետագա զարգացման վրա:

Խաղի ընթացքում երեխաների մտավոր ակտիվությունը միշտ կապված է երևակայության հետ: Դերի ընտրությունը, կատարումը, մտահղացման, իրականացման միջոցների հայթայթումը ենթադրում է երևակայության առկայություն:

Խաղն ունի բացառիկ նշանակություն երեխաների բարոյական հատկությունների ձևավորման հարցում: Խաղի ընթացքում երեխան յուրացնում է հասարակական վարքի նորմերը, մարդկանց վերաբերմունքը աշխատանքի նկատմամբ, նրանց փոխհարաբերությունները:

Ընդհանուր առմամբ խաղերը մանկավարժության հրաշալի գյուտերից են: Խաղը ունի հատուկ ուսուցողական կառուցվածք որում առանձնացվում և բնորոշ են համարվում հետևյալ տարրեր՝խաղի կանոններ, խաղային գործողություններ, խաղի նպատակ և ավարտ: Մի խոսքով խաղի խնդիրը՝ գործողությունը, կանոնը և արդյունքը:

Խաղ ստեղծագործական գործունեություն է, քանի որ այն նպաստում է յուրաքանչյուր խաղացող երեխայի անհատական առանձնահատկությունների բացահայտմանը:

Խաղի ընթացքում դրսևորվում են երեխայի հակումներն ու հետաքրքրքրությունները: Երեխաների խաղային գործունեության միջոցով իրականացվում են հետևյալ հիմնական խնդիրները.

- զարգանում են հոգեկան գործընթացները,
- խաղի ընթացքում ստեղծվում են ինքնարտահայտվելու հնարավորություններ,
- խաղը՝ որպես իմացական գործունեություն նպաստում է աշխարհաճանաչմանը,
- խաղի ընթացքում զարգանում են բարոյակամային որակների և հուզազգացմունքային ոլորտը[3]:

Ամփոփելով հարկ ենք համարում նշել, որ մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղերը որպես ուսուցման ձև, իրենց բնույթով բարդ են, որովհետև դրանք միաժամանակ հետապնդում են երկու նպատակ՝ ուսուցողական և խաղային: Այստեղ երեխաները խաղալով սովորում են, իսկ մանկավարժը ղեկավարելով և մասնակցելով խաղին՝ միաժամանակ սովորեցնում է: Մանկավարժի այս դերն առանձնապես ընդգծվում է, երբ դիդակտիկ խաղերը հանդես են գալիս որպես նոր գիտելիքների հաղորդման միջոց: Այսինքն՝ երբ խաղի ընթացքում երեխաները միմյանց չեն հասկանում, դաստիարակը ոչ թե ուղղակի ասում է ինչ անել, այլ ինքը խաղի մեջ մտնելով՝ երեխային ճիշտ արտահայտվելու և ճիշտ գործելու օրինակ է տալիս:

[3] Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007թ., №5 – 6, էջ 87:

2. ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Աշխատանքի այս հատվածում որպես գործնական աշխատանք ներկայացրել ենք դասի պլան:

Դասարան՝ Iա

Առարկան՝ **«Մաթեմատիկա»**

Թեման՝ **«Խնդիրների լուծման գրելաձևը: Գծապատկեր»**

Դասի նպատակները.

- Կրկնել միանիշ թվերի անվանումները, գրառումը և համեմատումը:
- Ամրակայել կիրառական պարզագույն խնդիրների լուծելու գաղափարը:
- Ամրապնդել անցած երկրաչափական պատկերները:
- Զարգացնել 10-ի սահմանում հաշվողական ունակությունները:
- Ամրապնդել պարզ խնդիրներ կազմելու և լուծելու կարողությունները:
- Զարգացնել քննադատական մտածողությունը, հարց տալու կարողությունը, իմացական հետաքրքրությունները, ստեղծագործական ունակությունները:

Դասի տիպը՝ Ամրակայման դաս:

Մեթոդներ՝ «Կռահի՛ր ինձ», «Մտագրոհ»:Կահավորումը՝ Համակարգիչ, կպչուն թղթեր, երկրաչափական պատկերներ, քարտեր, հաշվեձողիկներ:

Դասի ընթացքը

Դասը սկսվում է ուղերձով

Թվերի հրաշք աշխարհն անսովոր

Իր դուռն է բացել արդեն մեր առաջ,

Մենք այնտեղ պիտի մտնենք ամեն օր

Ու գիտելիքին գնանք ընդառաջ:

Բանավոր հաշիվ

- Աշակերտները կատարում են ուղիղ և հետ հաշիվ 10-ի սահմանում 1-ական, 2-ական:
- Ո՞ր թիվն է հաջորդում 3-ին /ցույց տալ քարտը/:

- Ո՞ր թիվն թ նախորդում 5-ին /բանաստեղծությունը/:
- Ի՞նչ թվաբանական գործողություններ ենք սովորել:
- Հանման գործողության մասին ի՞նչ բանաստեղծություն գիտենք:
- Հանման գործողության դեպքում թվերը մեծանում են, թ՞ե փոքրանում: Բերել օրինակներ:
- Որո՞նք են հանման գործողության բաղադրիչները:
- Գումարման գործողության մասին ի՞նչ բանաստեղծություն գիտենք: :
- Գումարման գործողության ժամանակ թվերը մեծանում են, թ՞ե փոքրանում:
- Որո՞նք են գումարման գործողության բաղադրիչները:
- Բերել օրինակներ: Սահիկ / 6, 7, 8, 9/

Խթանում

Ուսուցիչը կարդում է սահիկ 10 խնդիր:

- Ի՞նչ կարդացի ես:
- Խնդիրը ի՞նչ բաղադրիչներից է կազմված:
- Ո՞րն է պայմանը:
- Ո՞րն է պահանջը:
- Առանձնացրեք իմ կարդացած խնդրի պայմանը և պահանջը:

Նայում ենք սահիկ 11

Կար 10 փայտիկ, երկուսի վրա պաղպաղակ դրեցինք: Քանի՞ փայտիկ մնաց առանց պաղպաղակի

Իմաստի ընկալում

Աշխատանք գրքում Խնդիր 1 /բանավոր/

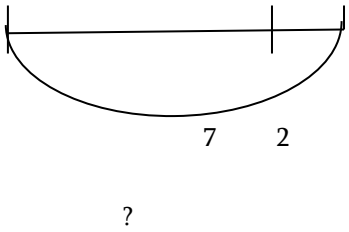
Խնդիրը կարդում է ուսուցիչը: Աշակերտները առանձնացնում են պահանջը և պայմանը: Եվ ստուգում են ճիշտ են արդյոք խնդիր լուծել Այգ և Անին:

Սահիկ 12 Խնդիր 2 / բանավոր/

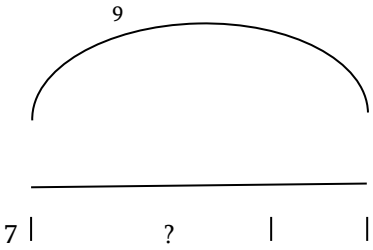
Ի՞նչ երկրաչափական պատկերներ գիտեք:

Ի՞նչ պատկերներ են ցուցադրված:

Կազմեք խնդիրներ գծապատկերին համապատասխան՝ նկարի շուրջ կազմի՛ր խնդիրներ:



7+2=9



9-7=2

Ֆիզկուլտ դադար

1, 2, 3՝ լուսերեսին ներս բերեք:

4, 5, 6՝ լուսերեսը հայտնվեց:

7, 8՝ մրոտել է քիթ, մռութ:

9, 10՝ շուտ ներս բերեք թասը,

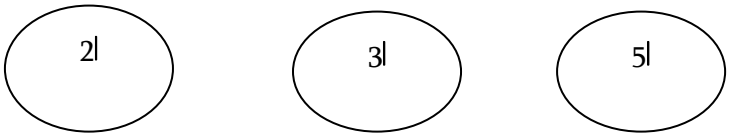
Քիթ-մռութը լվանանք,

Լույս երեսով հիանանք:

Վարժություն N 4 բանավոր

Գումարելի	**8**	**5**	**7**	**4**	**9**	**5**	**5**	**6**	**9**
Գումարելի	**1**	**2**	**3**	**4**	**0**	**4**	**5**	**4**	**1**
Գումար									

Մրցույթ խմբերի միջև



9 7 2 0 5 4

6 8

Ընտրել այնպիսի թվեր, որոնց տարբերությունը լինի շրջանակի միջի թվերը:

Վարժություն N 6 գրավոր

$5 - 3 - 2 = 0$ $5 + 3 - 2 = 6$

$5 - 3 + 2 = 4$ $5 + 3 + 2 = 10$

Ֆիզկուլտ դադար

Թիթեռը վաղ արթնացավ,

Աչքերը բացեց և ժպտաց,

Ջինջ ցողիկով լվացվեց

Ծաղիկներին համբուրեց,

Մի նրբագեղ պտույտ արեց,

Թևիկները թափահարեց,

Թռավ ու վեր ճախարեց:

Վարժություն N 7 բանավոր սահիկ 14

Կշռադատում.

- Ի՞նչ լուծեցինք այսօր մենք:
- Հիմա ես Ձեզ համար կկարդամ մի տեքստ և Դուք կասեք ինչ է:
- Արան ունի 5 խնձոր, իսկ Մարին՝ 4: Սա խնդիր չէ, որովհետև չունի հարց:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ուսումնասիրությունների և հետազոտությունների արդյունքում հանգել ենք հետևյալ եզրահանգումներին.

- Ամփոփելով հարկ ենք համարում նշել, որ երեխաների սոցիալականացումը և խոսքի զարգացումը մանկավարժի ուսումնադաստիարակչական աշխատանքի կարևորագույն խնդիրներից մեկն է, որի իրականացումը նշանակում է՝ երեխային տալ ոչ միայն գիտելիքներ, այլև ուղղորդել ձևավորվել նրան որպես անհատականություն: Երեխաների մտավոր կարողությունների ձևավորման հիմնական խնդիրներից մեկը մտածողության և խոսքի զարգացումն է:
- Երեխային մտավոր աշխատանքի վարժեցնելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ ու մեթոդներ, որոնց մեջ հատուկ տեղ են գրավվում դիդակտիկ խաղերը: Այդ խաղերի կազմակերպումը ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ մանկավարժին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:
- Երեխային մտավոր աշխատանքի տրամադրելու համար անհրաժեշտ է խաղը դարձնել հետաքրքիր, զբաղեցնող, միտք շարժող: Դրա համար կան տարբեր եղանակներ ու մեթոդներ, որոնց մեջ հատուկ տեղ են գրավում դիդակտիկ խաղերը: Այդ խաղերի ճիշտ կազմակերպումն ու անցկացումը երեխաներին հնարավորություն է տալիս խաղի, խաղային ձևի միջոցով ստանալ անհրաժեշտ գիտելիքներ, իսկ ուսուցչին՝ զարգացնել երեխաների մտավոր գործունեության տարբեր կողմերը:
- Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղերի առանձնահատկությունները որպես ուսուցման յուրահատուկ ձև ավելի ցայտուն են արտահայտվում, երբ դրանք համեմատում ենք պարապմունքների հետ:

- Տարրական դասարաններում երեխաների ուսուցման տնական հետազոտությունները և տարիների փորձը ցույց են տվել, որ պարապմունքը ուսուցողական ուղղակի ներգործություն է, իսկ դիդակտիկ խաղերի ու վարժությունների հիմքում ընկած է սենսոր դաստիարակությունը: Հենց առարկաների զննումն ու փորձերը այդ վարժությունները տարբերում են պարապմունքներից:
- Մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում խաղը ուսուցման իսկական խաղային ձև է դառնում միայն այն դեպքում, երբ ուսուցողական խնդիրը դրված է ոչ թե ուղղակի, այլ խաղի ձևով: Հենց սա էլ դիդակտիկ խաղի բնույթն է՝ երբ երեխան գիտելիքները յուրացնում է ոչ կանխամտածված:
- Մանկավարժների և երեխաների փոխհարաբերությունները որոշվում են ոչ թե ուսուցողական իրադրությամբ, այլ խաղով, այսինքն՝ երկու կողմերն էլ խաղացողներն են: Եվ եթե խաղի այդ սկզբունքը խախտվի, ապա ուսուցիչը կլինի ուղղակի ուսուցողի դերում, և խաղը լինելուց:
- Դիդակտիկական, ուսուցողական խաղերը երեխայի կրթության և դաստիարակության հիմնական ձևերից են: Յուրաքանչյուր խաղ երեխային մի ինչ-որ նոր բան է սովորեցնում կամ ամրապնդում է նրա պատկերացումները:

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 թ., №6:
2. Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2013թ., №2:
3. Սմբատյան Լ., «Երեխաների խաղային գործունեության զարգացման հոգեբանամանկավարժական հիմունքները», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2007թ.: