



**<<ՍԵՎԱՆԻ Խ. ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ>>**

**ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ  
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2022 ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ  
ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ**

**ԹԵՄԱ - Դիդակտիկ խաղերը որպես կրտսեր դպրոցականների  
ճանաչողական հետաքրքրությունների ձևավորման միջոց**

**ԱՌԱՐԿԱ - Դասվար**

**ՀԵՂԻՆԱԿ - Գայանե Հարությունյան 28#**

**ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ**

**ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ - <<Գագարինին միջնակարգ դպրոց>> ԴՈԱԿ**

# ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Չետագոտության արդիականությունը: Ժամանակակից դպրոցի տեղեկատվության հագեցվածությունը դասը դարձնում է ծանրաբեռնված կրտսեր դպրոցականների համար: Կրտսեր դպրոցականների ծանրաբեռնվածությունը ստիպում է մտածել այն մասին, թե ինչպես նպաստել սովորողների մեջ ուսումնասիրվող նյութի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացմանն ու ողջ դասի ընդացքում նրանց ակտիվ գործունեության ապահովմանը: Կարևոր դերն այստեղ ստանձնում է դիդակտիկ խաղերը՝ ուսուցման ու դաստիարակության ժամանակակից ու ընդունված մեթոդները, որոնք կատարում են իրար հետ փոխկապակցված կրթական, դաստիարակչական ու զարգացնող գործառույթներ: Դիդակտիկական խաղերի միջոցով դասերը դառնում են հետաքրքիր ու հաճելի, երեխաների մեջ առաջանում է եռանդուն աշխատանքային տրամադրություն, հաղթահարվում են ուսումնական նյութի յուրացման դժվարությունները: Դիդակտիկական խաղերի նվիրված են բազմաթիվ ուսումնասիրություններ: Բայց և այնպես, կան հարցեր և դրվագներ, որոնք հետագա մշակման կարիք ունեն: Այս ամենն էլ որոշում են մեր հետագոտության արդիականությունը:

Չետագոտության նպատակը: Վերլուծության ենթարկել տարրական դպրոցում դիդակտիկական խաղերի կիրառման դրվածքը, մշակել նոր խաղեր և տալ դրանց մեթոդական կիրառումները:

Չետագոտության խնդիրները:

1. Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առանձնահատկությունները տարրական դպրոցում:

2. Ուսումնասիրել ուսուցիչների և աշակերտների փոխհարաբերությունները դիդակտիկական խաղեր կիրառելիս:

3. Բացահայտել դիդակտիկական խաղերի կիրառման առյուծակալ միջոցներ դասերն իրականացնելիս: Համոզված ենք, որ խաղային մեթոդի օգտագործումը արդիական կլինի նաև հետագա դարերի ընդացքում և յուրաքանչյուր ուսուցիչ, եթե ցանկանում է ուսուցման պրոցեսը դարձնել ավելի հետաքրքիր, մատչելի, բազմակողմանի, ակտիվ, մտերմիկ և այլն, պետք է օգտագործի տարբեր խաղեր:

**Այդ իսկ պատճառով էլ պատահական չէր, որ ես ընտրեցի «Խաղը որպես մանկավարժակ ան գործընթացի կազմակերպման միջոց» թեման:**

# ՃԱՆԱԶՈՂԱԿԱՆ ՀԵՏԱՔՐՔՐՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ ԱՌԱՋԱՑՈՒՄԸ ԿՐՏԱԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ՄՈՏ

Կրտսեր դպրոցական տարիքի հիմնական նորագոյացություններից է գործողությունների կամաձինության զարգացումը, որ բավականին երկարատև գործընթաց է և սկսվում է ուսումնական գործունեության ընթացքում: Ձևավորվում է կամքը, որը անընդհատ գործընթաց է, քանի որ ուսումնական գործունեության ողջ ընթացքում երեխայի առջև դրվում են նորանոր նպատակներ: Սկզբնական շրջանում կամքի ձևավորումը մեծապես պայմանավորված է արտաքին պայմաններով՝ պահանջներով, ցուցումներով, օրինակներով, սակայն զարգացման ընթացքում երեխան սկսում է առաջնորդվել սեփական պահանջներով, ցանկություններով, ձգտումներով: Կարևորագույն բնութագրերից է ինքնուրույնությունը, որին դրդում են մեծահասակները:

Իմացական ոլորտի զարգացում-Ուսումնական գործունեության համար կարևոր իմացական գործընթացներից է հիշողությունը: Աշակերտին անհրաժեշտ է մտապահել մեծ քանակությամբ ինֆորմացիա և վերարտադրել այն: Չտիրապետելով հատուկ հմտությունն, երեխան հիշում է մեխանիկորեն, սակայն մեծ քանակի նյութի մտապահման դեպքում դա հետզհետե դժվարանում է: Ուսուցիչը օգնում է երեխային կիրառել մտապահման որոշակի հմտություններ և վերարտադրման հնարներ: Ուսումնական գործունեության ընթացքում երեխաների մոտ զարգանում են ուշադրության բաշխումը և տեղափոխելիությունը: Այս տարիքում առաջնային լան է մղվում մտածողության զարգացումը, որը դառնում է ավոլի տրամաբանական, ինքնուրույն, ճկուն: Կրտսեր դպրոցական տարիքում զարգանում և հարստանում է երեխայի խոսքը: Ուսուցիչը կարող է օժանդակել այս գործընթացը ապահովելով հարուստ խոսքային միջավայր՝ գրքերի ընթերցում, ֆիլմերի դիտում, խոսքի ունկնդրում: Այս տարիքում ձևավորվում է նաև գրավոր խոսքը, որը բավականաչափ ծանր, երկարատև և կամային ճիգեր պահանջող գործունեություն է:

Այսպիսով կարելի է փաստել, որ այս տարիքում երեխաները ունենում են հետևյալ ձեռքբերումները՝

1. իմացական ոլորտի զարգացում
2. աֆեկտիվ պահանջմունքային նոր մակարդակի ձևավորում
3. հարաբերական կայուն վարքաձևերի ձևավորում
4. երեխայի սոցիալական ուղղվածության զարգացում

Դպրոցական կյանքի սկզբնական շրջանում չափազանց կարևոր է գործընթացում խաղային էլեմենտների առկայություն, ինչը մեծացնում է երեխայի հետաքրքրությունը ուսման հանդեպ: Այս ամենից կարելի է եզրակացնել, որ ուսումնական գործընթացը ավելի արդյունավետ է կազմակերպել դիդակտիկ խաղերի միջոցով:

# ԴԻԴԱԿԻԿ ԽԱՂԵՐԻ ԴԵՐԸ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ

Դիդակտիկ խաղերը երեխաների մտավոր դաստիարակության արժեքավոր միջոց է, որը խթանում է նրանց հոգեկան գործընթացները՝ հետաքրքրությունն առաջացնելով ճանաչողական գործունեության նկատմամբ: Խաղի ժամանակ երեխաները հաճույքով են հաղթահարում ծագած զգալի դժվարությունները, փորձում են իրենց ուժերը, զարգացնում ընդունակությունները, ու տարաբնույթ ունակությունները: Երկարամյա աշխատանքային փորձս ցույց է տվել, որ այն դասերը, որոնք հագեցած են խաղերով ուսումնական նյութի յուրացումը դարձնում են հետաքրքրաշարժ, գործունեությունը՝ գրավիչ, ստեղծում աշխատանքային տրամադրություն, թեթևացնում գիտելիքների ու կարողությունների ձեռքբերման գործընթացը: Դիդակտիկ խաղերը տարբերվում են.

1. կրթական բովանդակության վերաբերյալ
2. երեխաների ճանաչողական գործունեություն
3. խաղի գործողություններ և կանոններ
4. երեխաների կազմակերպում և հարաբերություններ
5. ուսուցչի դերով:

Թվարկված նշանները բնորոշ են բոլոր խաղերին, սակայն որոշ խաղերում որոշ նշաններ ավելի լավ են արտահայտված, քան մյուսներում: Դիդակտիկ խաղերը ունեն որոշակի կառուցվածք, սրանք այն տարրերն են, որոնք բնութագրում են խաղը որպես ուսուցման և միաժամանակ խաղային գործունեության ձև: Կարող ենք առանձնացնել դիդակտիկ խաղերի հետևյալ բնութագրիչները՝

1. Անձի յուրահատուկ հարաբերություն շրջապատող աշխարհի հետ
2. Երեխայի յուրահատուկ գործունեություն, որը փոխվում է և զարգանում՝ որպես նրա սուբյեկտիվ գործունեություն
3. Երեխայի սոցիալականացում և նրա կողմից յուրացված գործունեության ձև
4. Յուրացման յուրահատուկ բովանդակություն

**5. Գործունեություն, որի ընթացքում տեղի է ունենում երեխայի հոգեկան զարգացումը :**

**Ըստ բովանդակության՝ դիդակտիկական խաղերը լինում են՝ սյուժետա – դերային ու խաղ– վարժություններ:**

- 1. Սյուժետադերային են այն խաղերը, որոնց ընթացքում լավագույնս դրսևորվում են դպրոցականի ազատության և ինքնուրույնության ձգտումները, ստեղծագործելու ցանկությունն ու կարողությունները, սեփական տպավորություններն ու պատկերացումները, կարծիքն ու վերաբերմունքը արտահայտելու հնարավորությունները: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուժետադերային խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ հասարակական երևույթներ: Բնականաբար, նշվածը վերարտադրվում է սեփական դիրքորոշմամբ և պարունակում է վերլուծություն և նոր մոտեցումներ: Սյուժետադերային խաղի նպատակն ու արդյունքը երևակայական են, սակայն երեխայի կողմից ընկալվում մտությունների յուրացման համար: Սյուժետադերային խաղերն իրենց բնույթով ստեղծագործական են: Երեխան սյուժետադերային խաղերում արտացոլում է ոչ միայն առանձին տպավորություններ կամ պատկերացումներ, այլև տարբեր հասարակական երևույթի իրադրություններ, անձնական փորձից փոքրիկ դրվագներ կամ թներ: Բնականաբար, նշվածը վերարտադրվում է սեփական դիրքորոշմամբ և պարունակում է վերլուծություն և նոր մոտեցումներ: Սյուժետադերային խաղի նպատակն ու արդյունքը երևակայական են, սակայն երեխայի կողմից ընկալվում են ամենայն լրջությամբ և ջանքեր են պահանջում նրանից: Խաղի նպատակին հասնելու համար սովորողը փորձում է լուծել բարդ՝ իրական կյանքում անլուծելի խնդիրներ, ինչը հնարավոր է երևակայական կերպարների ստեղծման միջոցով: Խաղի ընթացքում նա փորձում է հորինել և ստեղծագործել: Խաղի բովանդակությունը հարստանում է մեծահասակների գործունեության և փոխհարաբերությունների մասին երեխաների պատկերացումների ընդլայնման և իմաստավորման պայմաններում: Սյուժետադերային խաղերի գլխավոր կառուցվածքային տարրը դերն է:**

Դերերի միջոցով երեխաները սույնացվում են իրենց սյուժեի կերպարներին և փորձում արտացոլել կերպարին բնորոշ գործառույթները և հարաբերությունները: Ցանկացած դեր պարտադրում է վարքագծի և հարաբերությունների կանոններ, որոնք ակամայից յուրացվում են և գիտակցվում խաղի ընթացքում, դառնում սովորական ու ընդունելի և աստիճանաբար փոխանցվում իրական կյանք: Այստեղ ուսումնական խնդիրը թաքնված է :

2. Խաղ – վարժությունները նպաստում են սովորողների մաթեմատիկական պատկերացումների ձևավորմանը, որոնցում դիդակտիկական խնդիրը վառ կերպով է արտահայտված: Դրանք սովորական առաջադրանքներից տարբերվում են խնդրի անսովոր դրվածքով (գտնել, կռահել)՝ այններկայացնելով գրական հեքիաթի որևէ հերոսի անունով (Բուրատինո, Չեբուրաշկա) և պարունակում են ուսումնական խնդիր ու խաղային գործողություններ: Խաղ – վարժությունների նպատակն է՝ սովորողների կարողությունների ու հմտությունների մշակումը: Ուսուցիչն է տալիս առաջադրանքն ու ստուգում սովորողների պատասխանները:

Պարզվում է, որ խաղերով հագեցված դասի ընթացքում երեխաների տրամադրությունը նկատելիորեն բարձրանում է և միաժամանակ ստեղծում է բարձր կարգապահություն, իսկ մեզ համար մեր առաջ դրված խնդիրները հաջողությամբ լուծելու բարենպաստ պայմաններ: Չպետք է վախենալ նրանից, թե տվյալ խաղն աղմուկ կբարձրացնի: Ոչինչ այդ <<աղմուկը>> վտանգավոր չէ, քար լռության պայմաններում երեխան չի կարող կենտրոնանալ, ճիշտ է, լուռ ու մունջ կնստի, բայց ուշքը խաղին կլինի:

Խաղը կազմակերպելիս անհրաժեշտ է նկատի ունենալ, որ

- Խաղը և դրա կանոնները լրիվ հասկանալի լինեն երեխաներին
- Խաղի բովանդակությունը համապատասխան լինի խաղացողների գիտելիքների մակարդակին
- Խաղը նպաստի գիտելիքների հարստացմանը և հետաքրքրությունների ձևավորմանը:



## ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔՆԵՐԻ ԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԸ

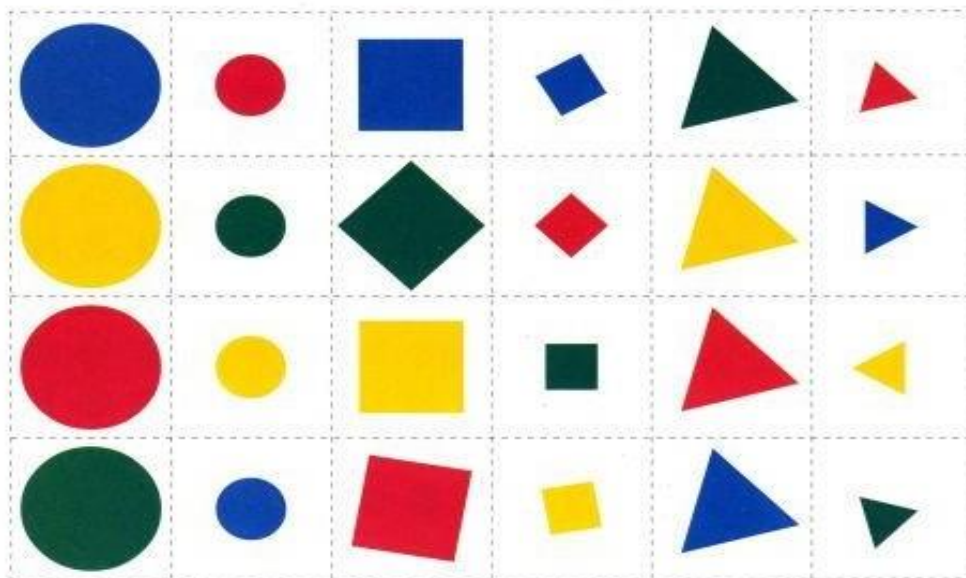
Դպրոցն իրականացնում է հասարակական պատվեր. ձևավորել հասարակության համար պիտանի անձնավորություն, որը կունենա իր որոշակի տեղն ու դերը հասարակության մեջ: Իսկ դրա հիմքերը դրվում են տարրական դպրոցում: Այդ նպատակով հարկավոր է նպաստել կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական գործունեության իրականացմանը՝ դասը դարձնելով հետաքրքիր ու հասկանալի նրանց համար: Այդ գործընթացում տարրական դպրոցում մաթեմատիկա դասավանդող ուսուցիչներին օգնում են դիդակտիկական խաղերը: Դրանց էությունն այն է, որ ուսումնական գործընթացն իրականացվում է խաղի ձևով, որում կրտսեր դպրոցականը դառնում է ուսուցման գործընթացի սուբյեկտ, որն ունակ է ինքնուրույն յուրացնելու անհրաժեշտ գիտելիքներ, փաստեր ու տեղեկություններ՝ գիտակցելով վերջիններիս դերն իր անձի զարգացման գործում: Չնայած տարրական դպրոցում ներկայումս գործող մաթեմատիկայի ծրագրերում առանձնակի տեղ հատկացված չէ դիդակտիկական խաղերին, սակայն առաջին դասարանի մաթեմատիկայի գործող դասագրքում կրտսեր դպրոցականների թվի և առարկայի միջև փոխմիարժեք համապատասխանությունն ստեղծելու, ընդհանուրից մասնավորը բխեցնելու, արագ հաշվելու, թվաբանական գործողություններ կատարելու ժամանակ բավականաչափ տեղ է հատկացված դրան: Ուսումնասիրելով տարրական դպրոցում գործող ծրագրերը և դասագրքերը՝ համոզվեցինք, որ կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական ակտիվության ուսումնասիրելով տարրական դպրոցում գործող ծրագրերը և դասագրքերը՝ համոզվեցինք, որ կրտսեր դպրոցականների ճանաչողական ակտիվության ձևավորման գործընթացը շատ բարդ է, ուստի դասվարը լուրջ

անելիքներ ունի: Այդ նպատակով փորձարարական աշխատանքներ կատարեցի Գագարինի միջնակարգ դպրոցի առաջին դասարանում, որտեղ սովորում էր 21աշակերտ: Յետագոտական - փորձարարական աշխատանքների հիմնական նպատակն էր պարզել կրտսեր դպրոցականների կողմից ճանաչողական հմտությունների յուրացման հնարավորությունը:

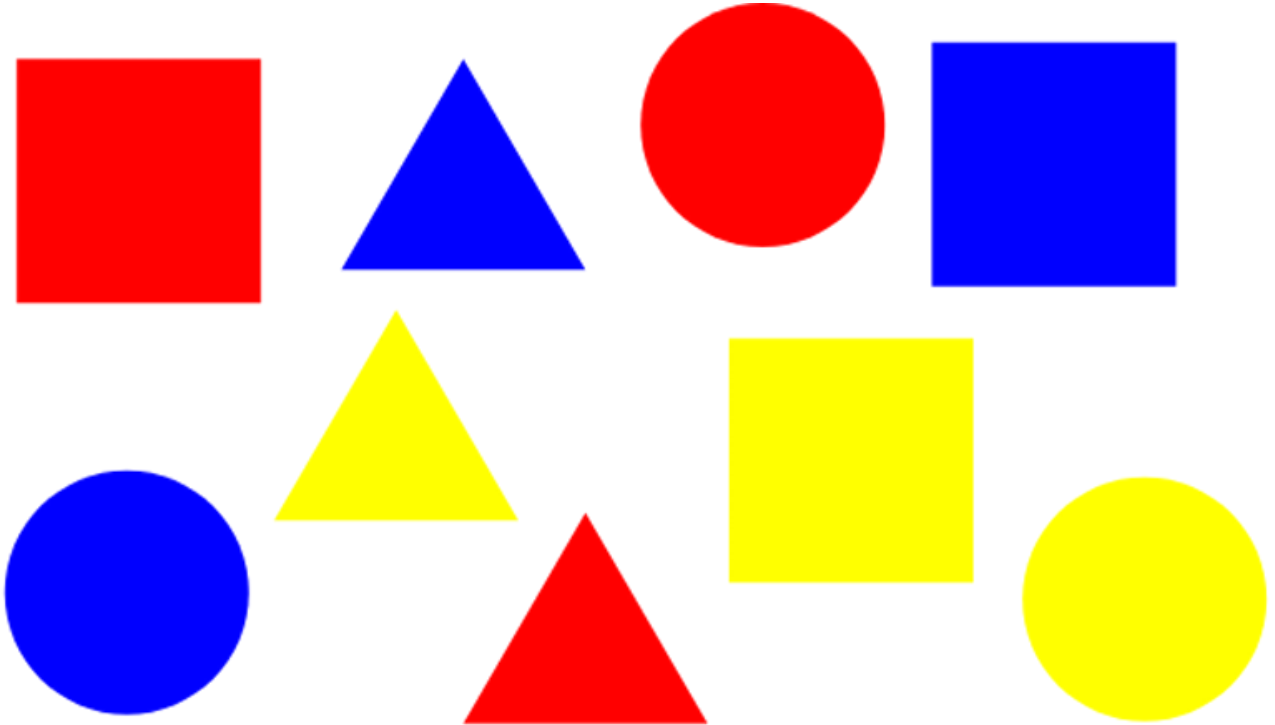
Փորձարարական աշխատանքները կատարվել են երկու փուլով.

1. Այն փաստի գիտակցումը, որ թվաբանական գործողություններ կատարելու համարհարկավոր է իրականացնել ճանաչողական գործունեություն:
2. Նախորդ փաստի առավել խորը ուսումնասիրումը. դիդակտիկական խաղերի կիրառումը ուսուցման գործընթացում, որոնք կօգնեն առաջադրանքներն ավելի հեշտկատարել՝ հենվելով խաղային գործունեության միջոցով ձեռք բերված ունակությունների վրա: Փորձարարական աշխատանքների արդյունքների համար մենք ընտրեցինք երեխաների առօրյա կյանքին առնչվող առաջադրանքներ: Յամապատասխան առաջադրանքները կրտսեր դպրոցականների կողմից հեշտությամբ էին պատճառաբանվում և հիմնավորվում, երբ դրանք իրականացվում են համապատասխան խաղերի միջոցով: Ներկայացնենք այդ առաջադրանքները:

1. Գծերով միացրու պատկերները մեծից փոքր հերթականությամբ

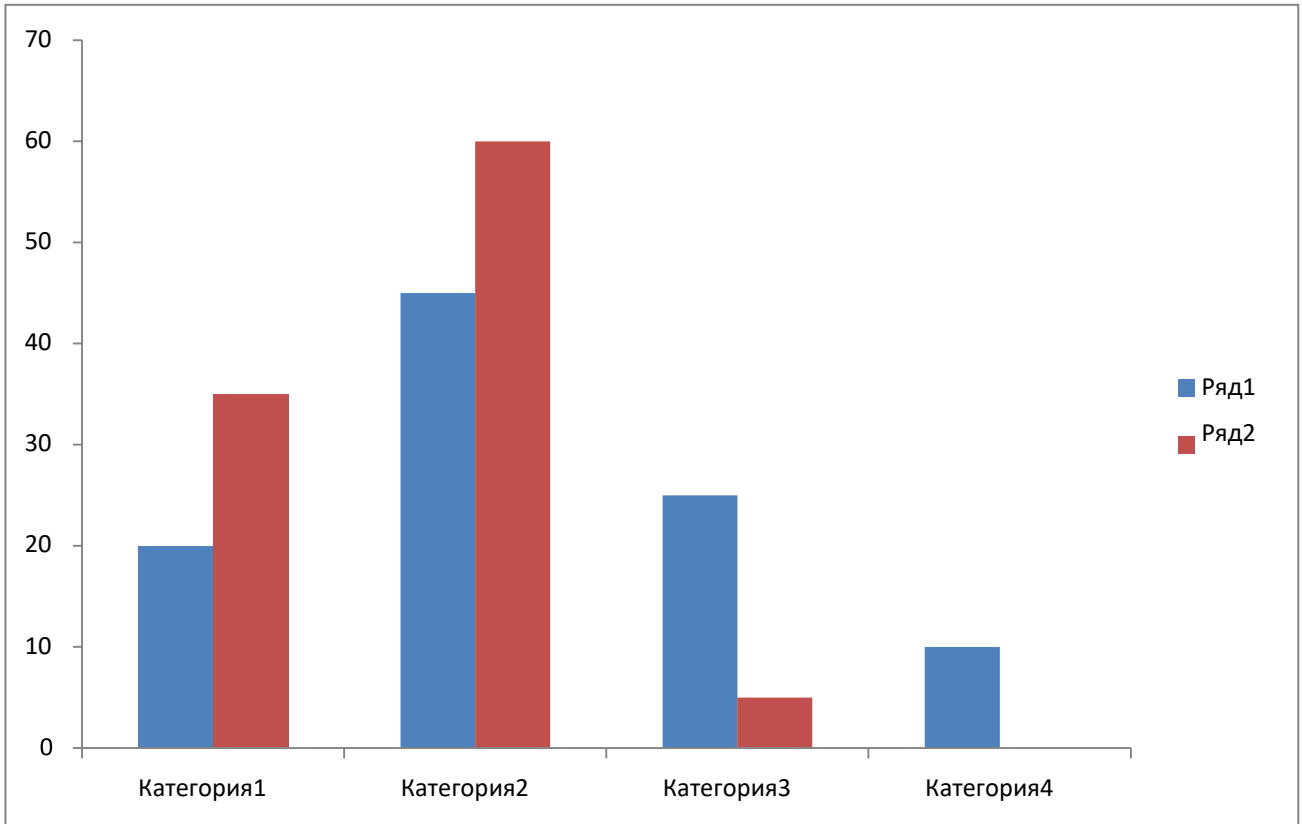


**2. Անվանիր պատկերները հերթականությամբ: Համեմատի՛ր պատկերների քանակաները՝ ըստ ձևի**



Առաջին փուլին այդ առաջադրանքը տրվել է առանց համապատասխան խաղի կրառման: Փորձարարական դասարանում մեր կողմից լուրջ ուշադրություն էր դարձվում երկրորդ փուլին: Փորձարարական դասարանում այդ առաջադրանքը տրվել է համապատասխան խաղի միջոցով: Կիրառել են «Կառուցի՛ր տնակներ և շրջակայքում տնկի՛ր ծառեր» խաղը: Նպատակը Երեխաանների ճանաչողական և տարածական պատկերացումների ընդհանրացումը և համակարգում: Համեմատել առարկաներն ըստ տարբեր հականիշների: Անհրաժեշտ պարագաներ՝ Գունավոր թղթի շերտիկներ՝ տնակների կառուցման կառուցման և ճանապարհների անցկացման համար, 7 կանաչ եռանկյուն, 2 սևի նմուշ (1 սուսկն ընտրել մեծ գլխով և հաստ ոտքով,իսկ մյուսը՝ փոքր գլխով և փոքր ոտքով): Ընթացքը Խաղավարը պահանջում է կառուցել նախ՝ մեծ, ապա՝ փոքր տնակներ: Մեծ տան մոտ տնկել ցածր եղևնի, փոքր տան մոտ՝ բարձր եղևնի: Մեծ տնից մինչև փոքր տունն անցկացնել ճանապարհ՝կանաչ թղթի երկու շերտիկներով: Այդ ճանապարհը լայնանում է մեծ տան մոտ և նեղանում՝փոքր տան մոտ: Մեծ եղևնու

մոտ տեղավորել մեծ սունկը (մեծ գլխով և հաստ ոտքով), փոքր եղևնու մոտ՝ փոքր սունկը (Փոքր գլխով և փոքր ոտքով): Ավարտելուց հետո համեմատել կատարված աշխատանքները: Նշեմ, որ առաջին փուլին առաջադրանքը տրվել է առանց համապատասխան խաղի կիրառման: Արդյունքները պատկերված են՝ տոկոսային հարաբերությամբ:



Կարմիրը՝ փորձ աշխ հետո

Կապույտը՝ մինչ փորձ աշխ

## ԵՉՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Ներկայումս կրտսեր դպրոցականներին մաթեմատիկա ուսուցանելու հիմնական նպատակն է աշակերտներին դարձնել ուսուցման գործընթացիակտիվ մասնակից, որը կկարողանա ինքնուրույն ձեռք բերել մաթեմատիկական գիտելիքներ՝ զարգացնելով իր մաթեմատիկական լեզուն: Այստեղ կարևոր նշանակություն ունի դիդակտիկական խաղը: Վերջինս այնպիսի խմբային, նպատակաուղղված ուսումնական գործունեություն է, երբ յուրաքանչյուր մասնակից և խումբ միավորվում են գլխավոր խնդրի լուծման համար և հանդես բերում վարքագծի համապատասխան դրսևորումներ հաղթելու նպատակով: Այսպիսով, ուսումնասիրելով թեմային նվիրված հրապարակում եղած գիտամեթոդական գրականությունը և կատարելով փորձարարական հետազոտական աշխատանքներ եկանք այն եզրահանգման, որ

❖ Յուրացված գիտելիքները խաղի ժամանակ ավելի շատ են կիրառվում, քան իրենց ավանդական ուսուցման դեպքում: Ուստի, դիդակտիկական խաղեր կիրառումը մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում, մասնավորապես գիտելիքների ամրապնդման փուլում, ոչ միայն հիմնավորված է, այլև անհրաժեշտ սովորողների կողմից գիտելիքների արդյունավետ յուրացման, կրտսեր դպրոցականների պատրաստվածության որակի ու քանակի բարձրացման, ուսուցման գործընթացի նկատմամբ հետաքրքրության առաջացման նպատակներով:

❖ Տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառվող դիդակտիկական խաղի շնորհիվ ուսուցիչը դառնում է աշակերտի ավագ ընկերը, խորհրդատուն, ում երեխան ընդունում է որպես մեծ հեղինակություն ունեցող անձնավորություն, որի հետ կարելի է ազատ ու անկաշկանդ հաղորդակցվել:

❖ Կիրառելով դիդակտիկական խաղերի բացահայտման արդյունավետ միջոցներ՝ ապահովվում է սովորողների բազմակողմանի զարգացումը: Իսկ դա հնարավոր է միայն տարրական դպրոցում ուսումնասիրվող տարբեր առարկաների մասին բավականաչափ պատկերացումների առկայության դեպքում. այն է՝ տարրական դպրոցում մաթեմատիկայի ուսուցման գործընթացում կիրառել միջառարկայական

կապերի ապահովմանն ուղղված դիդակտիկական խաղեր, որոնց շնորհիվ  
Էլ երեխաները կկարողանան հեշտ ու արդյունավետ կերպով ձեռք բերել  
համապատասխան գիտելիքներ տարրական դպրոցում ուսումնասիրվող  
բոլոր առարկաներից՝ գիտակցելով մաթեմատիկայի ու այդ առարկաների  
միջև եղած անհրաժեշտ կապը: Այսպիսով՝ դիդակտիկական խաղերի  
շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման  
որակը, զարգանում է սովորողների տրամաբանական, անլոգիկական ու  
ստեղծագործական մտածողությունը, ձևավորվում է որոնողական  
աշխատանքներ իրականացնելու կարողությունը, որոնք երեխաներին  
դարձնում են ինքնուրույն, նախաձեռնող ու դրանով իսկ  
նախապատրաստում կյանքի տարբեր իրավիճակներում արագ ու ճիշտ  
կողմնորոշվելուն, ինչն էլ կայացած մարդու գրավականն է:

## **ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ**

1. Բաղդասարյան Ա., «Խաղալով սովորեցնենք», «Նախաշավիղ» Գիտամեթոդական հանդես, Երևան, ԿԱԻ, Կրթության ազգային ինստիտուտ, 2011 №6, էջ 28 - 31:
2. Բաղդասարյան Ա., «Խաղ – պարապմունքները՝ որպես կրտսեր տարիքի երեխաների խոսքի զարգացման միջոց», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2012 №6,
3. Գյուլամիրյան Ջ. Յ., Խաղալով սովորենք,-Երևան, «Չանգակ» 2009,
4. Գևորգյան Ա., «Ուսուցում և խաղ», «Նախաշավիղ», Երևան, ԿԱԻ, 2013