



## «Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների  
կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում

Առարկան՝ Հայոց լեզու և գրականություն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Վարդանուշ Ֆերոյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Դավթաշենի Ա. Վարդանյանի  
անվան միջնակարգ դպրոց

## Բովանդակություն

Ներածություն -----	3-4
Գրականության ակնարկ -----	4-7
Գործնական համատեքստ և հետազոտության ընթացք -----	8-9
Ամփոփում/եզրակացություն/-----	10
Օգտագործված գրականություն -----	11

## Ներածություն

<Խաղը կայծ է, որ վառում է պրպտողության և հետաքրքրասիրության կրակը>  
Վ. Ա. Սոխումլինսկի

### **Թեմայի ուսումնասիրության արդիականությունը:**

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում: Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունն ու անհատականությունն առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Երեխաների ուսուցման և դաստիարակության համակարգում կարևոր նշանակություն ունեն խաղերը: Երեխան խաղում է և սովորում: Խաղային իրավիճակում գիտելիքներն առավել հեշտությամբ են ընդունվում: Դրա հետևողական օգտագործումն ուսումնական գործընթացն ավելի արդյունավետ դարձնելու հիանալի միջոց է: Խաղերի դերն առանձնապես մեծ է պասիվ երեխաների մաթեմատիկական և լեզվական ունակությունների ձևավորման ու զարգացման գործում: Հետաքրքիր խաղը ստեղծում է աշխույժ, զվարթ տրամադրություն, երեխաների կյանքը դարձնում լիարժեք և բավարարում ակտիվ գործունեության նրանց պահանջմունքը: Խաղը, բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական և ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ՝ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար: Այն հանդիսանում է նաև հաղորդակցման, ուցուցման և կյանքի փորձի ձեռքբերման միջոց: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարրալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ և խաղի միջոցով: Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում է ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Երեխաներին հնարավորություն է տրվում ազատ արտահայտելու իրենց մտքերն ու կարծիքները: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Ինչպես ասել է Կ. Դ. Ռիշինսկին՝ <Ուշադրությունն այն դուռն է, որի միջոցով ամեն ինչ ընթանում է արտաքին աշխարհից դեպի մարդու հոգի>:

Հաշվի առնելով սովորողների համեմատաբար արագ հոգնածությունը, ուշադրությունը շեղող գործոնները, մանկավարժները խորհուրդ են տալիս փոխել աշխատանքի մոտեցումն և կիրառել մեթոդների բազմազանություն: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպ նպաստել

մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր: Խաղերը հաճախ տեղեկատվական բնույթ են կրում: Խաղի ընթացքում երեխան կարողանում է ազատ մտածել տվյալ հարցի շուրջ: Քննարկման փուլում նա լսում է ուրիշների կարծիքները և նույն հարցի վերաբերյալ տարբեր մեկնաբանություններ: Ինքն էլ հնարավորություն ունի համագործակցելու ընկերների հետ և սեփական որոշում կայացնելու: Արդյունքում երեխան ինքնավստահություն է ձեռք բերում և զարգացնում զննողականությունը:

### **Հետազոտության նպատակն ու խնդիրները**

Հետազոտության նպատակն է բացահայտել խաղային տեխնալոգիաների կիրառման արդյունավետությունը Հայոց լեզվի ուղղագրության ուսուցման գործընթացում

Հետազոտության խնդիրները

- բարձրացնել ուսման նկատմամբ հետաքրքրասիրությունը
- ուսման պրոցեսը դարձնել հետաքրքիր և դյուրընկալելի

### **Գրականության ակնարկ**

Խաղի դաստիարակչական նշանակությանը մեծ դեր է հասկացրել Ա.Ս.Մակարենկոն: Նա գտնում էր, որ երեխան միշտ պետք է խաղա: Երեխան ունի խաղալու կիրք, և այն պետք է բավարարել: Նա միշտ կրկնում էր. «Միրում եք երեխային՝ խաղացե՛ք նրա հետ, խաղացե՛ք իսկական, անկեղծ, և դա կլինի ձեր ամենամեծ նվերը նրան»: Հայ մեծ լուսավորիչ, գրող, մանկավարժ Խաչատուր Աբովյանը մշտապես ընդգծում էր խաղի դաստիարակչական նշանակությունը՝ համոզված, որ երեխան կյանքի և բնության վերաբերյալ առաջին և հավաստի տեղեկությունները ստանում է խաղի միջոցով:

Իս. Աբովյանը պահանջում էր չզրկել երեխային «ամեղ խաղերից»: Իր բնական զարգացման ընթացքում՝ առօրյա կյանքում, ամենօրյա գործունեության ընթացքում երեխան ամենից առաջ առնչվում է խաղին, և խաղի միջոցով ստանում գիտելիքներ շրջապատող աշխարհի, առարկաների, երևույթների մասին: Հովհ. Թումանյանը նույնպես մեծ կարևորություն է տալիս խաղին. «Խաղը մարդու օրինական պահանջն է, նրա լրջությունն է, նրա էությունն է: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան,ինչ որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդունում է, հեշտ էլ յուրացնում՝ առանց ձանձրանալու, առանց հոգնելու»:

Հովհ. Թումանյանի համոզմամբ՝ մանկական խաղերը պետք է ուրախացնեն, զվարճացնեն, հաճելի լինեն երեխային և անպայման հարստացնեն նրա միտքը, «բան սովորեցնեն»: Հովհ. Թումանյանի ստեղծած խաղերն ունեն երեխաների ինչպես շարժողական ունակությունները զարգացնելու, այն է՝ ֆիզիկապես զարգացնող, այնպես էլ դիդակտիկ՝ ուսուցողական բնույթ («Առաջին խաղ», «Աստղերի խաղ», «Գույների խաղ», «Հանելուկներ», «Հայկական առածներ», «Հայոց գետերը», «Աստղերի խաղը», «Դդումը», «Տառերի խաղ», «Սրամիտ հովիվը»): Թումանյանի՝

մանուկների համար հորինված խաղերի մեջ կա աստղային երկնքի մասին մի խաղ, որը բնութագրելիս բանաստեղծը գրում է. «Հաճախ նայեցեք երկնքին: Ձեր հոգին կմեծանա ձեր սիրտը կազնվանա: Մարդիկ միշտ ցած նայելով հոգով են ցածրանում»: Այդ խաղը համարվում է Թումանյանի կազմած խաղերից ամենաբարդը և որոշակի տարիքային հասունություն է պահանջում: Համաձայն Չ. Ֆրոյդի տեսության՝ խաղը մարդուն բնորոշ գործունեությունն է՝ պայմանավորված նրա հոգեկանի զարգացմամբ: Խաղը ոչ միայն երեխային զարգացնում է համակողմանի, այլ նաև զարգացնում է երեխայի հոգեկան գործընթացները: Կ. Ուշինսկին բարձր է գնահատել խաղի դերը՝ որպես երեխաների ինքնուրույնության ու ստեղծագործական կարողությունների դրսևորման լավագույն հնարավորություն: Նա գրել է՝ Թույլ տվեք երեխային մի քիչ շարժվելու, և նա ձեզ կնվիրի ուշադրության 10 րոպե: Իսկ աշխույժ ուշադրության 10 րոպեն, եթե դուք կարողանաք օգտագործել մի ամբողջ շաբաթվա կիսաքուն պարապմունքներից ավելի արդյունք կտա ձեզ: Երեխաների անհատական առանձնահատկությունները և բնավորության գծերը վառ արտահայտվում են խաղի բնույթի և այն դերի միջոցով, որը իր վրա վերցնում է երեխան ընդհանուր խաղերում: Այն խոսքային, խաղային և ուսուցման միաժամանակյա գործընթաց է:

Վ.Ս.Կուկուշինը ներկայացնում է խաղային տեխնոգիայի առավել կարևոր գործառույթները.

**Սոցիալ- մշակույթային նշանակությունը:** Խաղը երեխայի սոցիալականացման կարևոր միջոցներից մեկն է: Այն իր մեջ ներառում է սոցիալ- վերահսկող գործընթացներ: Խաղի սոցիալ- մշակույթային նշանակությունը ենթադրում է մարդու կողմից մշակույթի յուրացման, անձի ձևավորման ու դաստիարակության միջոց՝ նրան դարձնելով կոլեկտիվի լիարժեք անդամ: Խաղի սոցիալ- մշակույթային բնույթն այն դարձնում է ուսուցման անփոխարինելի տարր:

**Խաղի ինքնիրացման գործառույթը:** Սա խաղի հիմնական գործառույթներից մեկն է: Խաղը կարևոր է՝ որպես անձի ինքնիրացման ոլորտ: Հենց այս տեսակետից առավել էական նշանակություն ունի խաղի գործընթացը և ոչ թե դրա արդյունքը, մրցակցությունը կամ որևէ նպատակի հասնելը:

**Հաղորդակցման գործառույթ:** Խաղը հաղորդակցական գործունեություն է՝ կոնկրետ խաղային կանոններով: Այն մարդուն ներգրավում է իրական մարդկային բարդ հարաբերությունների համակարգի մեջ:

**Խաղի ախտորոշիչ գործառույթ:** Խաղն ավելի ախտորոշիչ է, քան մարդու որևէ այլ գործունեության տեսակ: Այն յուրահատուկ ինքնարտահայտման միջոց է, որը հնարավորություն է տալիս բացահայտել թաքնված ներուժը:

**Խաղի թերապևտիկ գործառույթ:** Խաղը կարելի է օգտագործել տարբեր դժվարություններ հաղթահարելու նպատակով: Գնահատելով խաղային

գործելակերպի թերապևտիկ նշանակությունը՝ Դ.Բ. Էկոնինը գրել է, որ խաղային թերապիայի արդյունավետությունը որոշում է նոր սոցիալական հարաբերությունների հաստատմամբ, որոնց մեջ երեխան մտնում է դերային խաղում:

**Խաղի շտկողական գործառույթը:** Խաղի միջոցով հոգեբանական շտկումն ընթանում է բնականոն ձևով. եթե բոլոր մասնակիցները յուրացրել են խաղի կանոններն ու պլուժեն, և յուրաքանչյուր մասնակից լավ գիտի ոչ միայն իր, այլ խաղընկերների դերերը, ապա խաղի ընթացքը և նպատակը նրանց համախմբում է: Շտկողական խաղերը կարող են օգնել շեղված վարքով աշակերտներին՝ հաղթահարելու այն ապրումները, որոնք խոչընդոտում են նրանց ներդաշնակ ինքնագագացողության կայացմանը և շփմանը հասակակիցների միջավայրում:

**Խաղի զվարճացնող գործառույթը:** Զվարճանքի ապրումը ծնվում է սովորականից տարբերվող, անկեղծ ուրախության շեշտադրումներով զանազանվող իրավիճակներում, և դրան ինքնաբերաբար ձգտում են բոլորը: Խաղի զվարճացնող գործառույթն առնչվում է որոշակի հարմարավետության ու հաճելի միջավայրի ստեղծմանը: Խաղի զվարճանքը որոնումն է, այն մոգական ուժ ունի և ընդունակ է սնել երևակայությունը:

Մաղային տեխնոլոգիա>> ասելով՝ պետք է հասկանալ խաղի իրականացման ընթացքը: Խաղային տեխնոլոգիայի կառուցվածքի մեջ են մտնում նպատակադրումը, պլանավորումը, նպատակների իրականացումը, արդյունքների վերլուծությունը: Խաղի ընթացքում անձն իրեն իրացնում է լիարժեքորեն: Խաղային տեխնոլոգիան ներառում է.

- դերեր, որոնք պետք է կատարեն խաղացողները,
- խաղային գործողություններ՝ որպես դերերի կատարման միջոցներ,
- առարկաների խաղային, պայմանական օգտագործումը,
- խաղացողների միջև իրական հարաբերությունների ստեղծումը,
- պլուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը , որը պայանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել, այն համարվում է զվարճային, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության , թերապիայի հզոր միջոց:

Խաղը ժամանակակից դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղը օգնում է ներթափանցել երեխայի զարմանահրաշ աշխարհը, ուր բնության խորհրդավոր երևույթները , գերբնական ուժերը , երկնային ու երկրային արարածները համակցվում են իրական

կյանքին: Այդ գործում նրան օգնում է ուսուցիչը: Նա ուղղորդում է աշակերտին՝ այդ ճանապարհով ավելի վստահ քայլելու համար: : Երբ խաղը մուտք է գործում կենդանի մանկավարժական գործընթացի մեջ, դասարանում ստեղծվում է մի նոր յուրահատուկ միջավայր: Եթե ուսուցիչ - աշակերտ և, ինչու չէ, աշակերտ-աշակերտ հարաբերություններում մինչև այդ գոյություն ունեին ինչ- ինչ պատենշներ ապա դրանք աննկատելիորեն անհետանում են: Այդ մթնոտորը հնարավորություն է տալիս աշակերտներին՝ անկաշկանդ արտահայտելու իրենց մտքերը: Խաղն ունի մի այնպիսի հիանալի հատկություն, որ երեխային կարող է իր համար էլ աննկատելիորեն ընդգրկել ակտիվ ուսուցման և նույնիսկ, այս կամ այն ‘պրոբլեմի’ լուծման ընթացքի մեջ: Խաղի ժամանակ երեխան ավելի է կենտրոնանում՝ տարվելով հետաքրքրաշարժությամբ, և ավելի հեշտությամբ էլ մտապահում է առաջին անգամ տեսածն ու լսածը: Այսպիսով խաղային տեխնոլոգիաների միջոցով ոչ միայն ուսուցանվում և ամրապնդվում է դասանյութը, այլև այն օգնում է, որ աշակերտն աննկատ ձևով կարողանա հաղթահարել բարդ ուսումնական խնդիրները: Խաղը պետք է հանդես գա ոչ թե որպես առանձին հնար, այլ համաձույլ լինի ուսուցմանը և ծառայի ուսումնական նպատակին: Հարկավոր է երեխաների մեջ արթնացնել հետաքրքրություն և այդ կերպով նպաստել մանկավարժական խնդիրների լուծմանը: Ուսուցման գործընթացում կիրառվող խաղերին ներկայացվում են որոշակի մանկավարժական պահանջներ: Դրանցից ելնելով՝ անհրաժեշտ է խաղն այնպես կազմակերպել, որ համապատասխանի ուսումնասիրվող թեմային, աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններին, ինչպես նաև օգնի՝ ճիշտ ըմբռնելու անցածն ու անցնելիքը: Ինչպես ցանկացած ուսումնական տեխնոլոգիա, այնպես էլ հետաքրքրաշարժ տարրերով հարուստ խաղը կարող է նույնիսկ ձանձաղել երեխաներին, եթե չփոխվի ու անընդհատ կրկնվի նույնությամբ: Այդ իսկ պատճառով խաղը պետք է կիրառվի ստեղծագործաբար: Խաղը ցանկալի է տեսնել ոչ թե անխախտ կադապարի, այլ աստիճանական զարգացման մեջ, որպեսզի երեխայի մեջ չկորչի հետաքրքրությունը թե դրա և թե դրա ուսուցման նկատմամբ: Խաղն առավել աղյունավետ է լինում , եթե մինչև կիրառումը քննարկվում է աշակերտների հետ: Երբ հաշվի են առնվում երեխաների առաջարկությունները, խաղը դառնում է ավելի հետաքրքիր: Աշակերտները մեծ հաճույքով են մասնակցում և՛ հեշտությամբ, և՛ առանց պարտադրանքի ներգրավվում են ուսումնական գործունեության մեջ: Առհասարակ խաղը ուսումնական գործընթացում օգնում է բազում նպատակների իրականացմանը: Լուծվում են ինչպես կրթական, այնպես էլ դաստիարակչական բազմաթիվ խնդիրներ:

## **Գործնական համատեքստ**

### **ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ**

- զարգացնել աշակերտների տեսողական, լսողական ուշադրությունը և հիշողությունը
- պատասխանատվության և ինքնուրույնության կարողության զարգացում
- զույգերով աշխատելու կարողության զարգացում
- սովորելու կարողունակության զարգացում

### **ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՕԲՅԵԿՏԸ**

Դավթաշենի Ա. Վարդանյանի անվան միջնակարգ դպրոցի 5-րդ դասարան

### **ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ԱՌԱՐԿԱՆ**

Մայրենի

### **ՈՒՍՈՒՄՆԱՍԻՐՄԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ**

Բացահայտել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետությունը ուղղագրության ուսուցման գործընթացում

### **ՀԵՏԱԶՈՏՈՒԹՅԱՆ ՄԵԹՈԴՆԵՐԸ**

Խաղ-վարժություն, քարտային աշխատանք

## **ՄԵԹՈԴԻԿԱՆԵՐԻ ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆ**

Հետազոտությունը կատարել էմ Արագածոտնի մարզի գ. Դավթաշենի Ա. Վարդանյանի անվան միջնակարգ դպրոցի 5-րդ դասարանում, որտեղ սովորում են 10 աշակերտ:

Բ\_Պ\_Փ բաղաձայնների ուղղագրության և ուղղախոսության դասը բացատրելուց և որոշակի վարժություններ կատարելուց հետո, աշակերտներին առաջարկում էմ հաջորդ ժամին հետաքրքիր խաղ խաղալ: Այդ խաղի ընթացքում աշակերտները լինելու են և աշակերտի դերում և ուսուցչի: Հանձնարարում էմ յուրաքանչյուրին անհատական քարտեր պատրաստել : Յուրաքանչյուր քարտի վրա գեղեցիկ և կոկիկ գրել 20 բառ, և այդ բառերում կետերով բաց թողնել բ-պ-փ բաղաձայնների ուղղագրությանը վերաբերող տառերը: Նախապես լավ սովորել այդ բառերի ուղղագրությունը, որովհետև այդ քարտերը փոխանակելու են իրենց ընկերների քարտերի հետ և լրացնելուց հետո պետք է հետ վերցնեն և ստուգեն ու



գնահատեն՝ համապատասխանաբար երկու սխալի դեպքում մեկ միավոր հանելով: Վերջում ինքս ստուգում եմ իրենց ստուգած և գնահատած քարտերը, եթե սխալներ հայտնաբերեմ, ապա համապատասխանաբար միավորներ կհանեմ իրենց վաստակած միավորներից:

Հաջորդ ժամին աշակերտներին բաժանում եմ զույգերի, և զույգերը փոխանակվում են քարտերով: Տալիս եմ 10ր. ժամանակ, որ լրացնեն բաց թողնված տառերը, իսկ հետո հետ վերադարձնեն քարտերը, որպեսզի զուգընկերը ստուգի ու գնահատի:

Աշակերտները հետաքրքրությամբ մասնակցում են խաղին: Ժամանակը լրանալուն պես դադարեցնում եմ խաղը, այնուհետև ինքս ստուգում իրենց կատարած աշխատանքը և հաստատում վերջնական գնահատականները:

Ցուցաբերած արդյունքները հետևյալն էին՝

5 աշակերտ անսխալ էին կատարել հանձնարարությունը

3 աշակերտի մոտ առկա էին սխալներ

2 աշակերտ չէին հասցրել վերջացնել աշխատանքը

<Հինգ մատների մեթոդ>-ի կիրառմամբ փորձեցի կարճ պատասխաններով պարզել նրանց՝ խաղից ստացած տպավորությունները:

Հարցը	Աշակերտների պատասխանը
Ձեզ դուր է գալիս դասի ժամանակ խաղալ	10 աշակերտի դուր է գալիս դասի ժամանակ խաղալ
Ձեզ դուր է գալիս, երբ աշխատանքը կատարում եք զույգով, թե միայնակ	8 աշակերտ նախընտրում են զույգով խաղալ
Ձեզ ավելի շատ դուր է գալիս լինել աշակերտի, թե ուսուցչի դերում	7 աշակերտ նախնտրում է լինել ուսուցչի դերում
Կցանկանայիք կրկին խաղալ այս խաղը	9 աշակերտ կցանկանար նորից խաղալ
Ինչը Ձեզ դուր չեկավ խաղի մեջ	2 աշակերտի դուր չի գալիս, որ ինքը պետք է ստուգի ու գնահատի

## Եզրակացություն

Այսպիսով՝ ուսումնասիրելով խաղը որպես աշակերտի ուշադրությունը, հիշողությունը և ինքնուրույնությունը զարգացնող միջոց, ինչպես նաև գույգերով աշխատելու հմտություններին տիրապետելու միջոց եկա հետևյալ եզրակացության՝

- Դպրոցականների համար ամենակարևոր գործողություններից մեկը մնում է խաղը
- Խաղը հնարավորություն է տալիս սովորողներին ստացած գիտելիքները պրակտիկայում կիրառել, նոր գիտելիքներ ստանալ և սեփական փորձի հիման վրա ինքնուրույն դրանք կիրառել կյանքում
- Այն փաստը, որ աշակերտը նաև ուսուցչի դերում է հանդես գալիս և իր վրա պատասխանատվություն է դրված, նրան պարտավորեցնում է լինել ավելի պատրաստված
- Ուսումնական գործընթացում պետք է հաշվի առնել աշակերտների տարիքային առանձնահատկությունները և կիրառել աշակերտի համար ուշադրությունը կենտրոնացնելու մեթոդներ ու հնարներ, որոնց արդյունքում աշակերտները բարձր արդյունավետություն կցուցաբերեն
- Այսպիսով՝ դասապրոցեսի ընթացքում խաղերի կիրառումը բազմազանություն, հետաքրքրություն և ոգևորություն է մտցնում՝ միանշանակ ապահովելով ուսման առավել բարձր արդյունավետություն:

## Օգտագործված գրականություն

- Թումանյան Հ., Երկերի ժողովածու, հատոր 4
- Կոնդակյան Ժ. Ե՝ Դիդակտիկ խաղերը որպես նախադպրոցական երեխաների մտավոր զարգացման միջոց, 1980թ.
- Մակարենկո Ա. Ս. , Դասախոսություն երեխաների դաստիարակության մասին,
  - Նախաշավիղ 1, Երևան 2001թ
  - Նախաշավիղ 5, Երևան 2009թ
  - Նախաշավիղ 3, Երևան 2010թ.
- Սուխոմլինսկի Վ. Ա. ՝ Սիրտս նվիրում եմ երեխաներին, Երևան, Լույս 1977թ.
- Վարդումյան Ս. և ուրիշներ՝ Նոր մոտեցումների ուսուցիչների պատրաստման գործընթացին, Երևան, 2005թ.:  
Дейкина А.Ю. Познавательный интерес; сущность и проблемы изучения/  
А.Ю. Дейкина- Бийск: НИЦ БПГУ,2002