



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՈՒՑԻՉՆԵՐԻ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Դիդակտիկ խաղերը որպես ձևաբանական  
գիտելիքների ուսումնասիրման գործընթացի արդյունավետության միջոցներ:  
Աղարկա՝ Մաթեմատիկա  
Հետազոտող ուսուցիչ՝ Գայանե Օրդոյան  
Ուսումնական հաստատություն՝ Մխչայանի Ք. Ալավերդյանի անվան  
միջնակարգ դպրոց

Երևան 2023



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՈՒՑԻՉՆԵՐԻ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Դիդակտիկ խաղերը որպես ձևաբանական  
գիտելիքների ուսումնասիրման գործընթացի արդյունավետության միջոցներ:  
Աղարկա՝ Մաթեմատիկա  
Հետազոտող ուսուցիչ՝ Գայանե Օրդոյան  
Ուսումնական հաստատություն՝ Մխչայանի Ք. Ալավերդյանի անվան  
միջնակարգ դպրոց

Երևան 2023

# Բովանդակություն

Ներածություն-----	3
1. Ուսումնական գործընթացում համակարգի կիրառում-----	4
2. Դիտակտիկ խաղերի միջոցով ձևարանական գիտելիքների ուսումնասիրման մեր փորձը----- -----8	
3. Հետազոտությունները և դրանց արդյունքները -----	10
4. Խաղ -----	17
5 . Եզրակացություն -----	20
6. Գրականության ցանկ -----	21

## Ներծություն

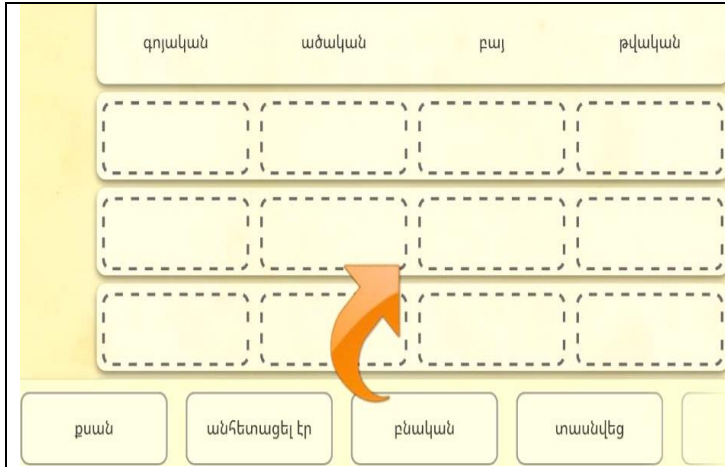
Տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառումն արդյունավետ է, և ունի մեծ դեր ուսուցման գործընթացի բարելավման խնդրում, սակայն կան սահմանափակումներ, հետևաբար տեխնոլոգիաները կիրառելիս պետք է հետևող որոշակի կանոնների՝ հաշվի առնելով սովորադների տարիքային առանձնահատկությունները:

Տարրական դպրոցում իրականացվող կրթադաստիարակչական գործընթացում տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառման արդյունավետության բարձրացման համար չաձազանց կարևոր է ուսուցչի կողմից կիրառվող տեխնոլոգիաների և ընտրված մեդիառլորտի տեսակների ճիշտ ընտրությունը և դրանց համապատասխանությունը ոչ միայն դասի թեմային, այլև ընտրված մեդիակրթության տվյալ տեսակի առանձնահատկություններին և նպատակներին:

## **Ուսումնական գործընթացում համակարգիչների կիրառմանը**

Զուգահեռ առաջացան նաև համակարգչային խաղերը և էլեկտրոնային հարթակները, որոնք իրենց գույներով ու անիմացիաներով գերեցին սովորողին:

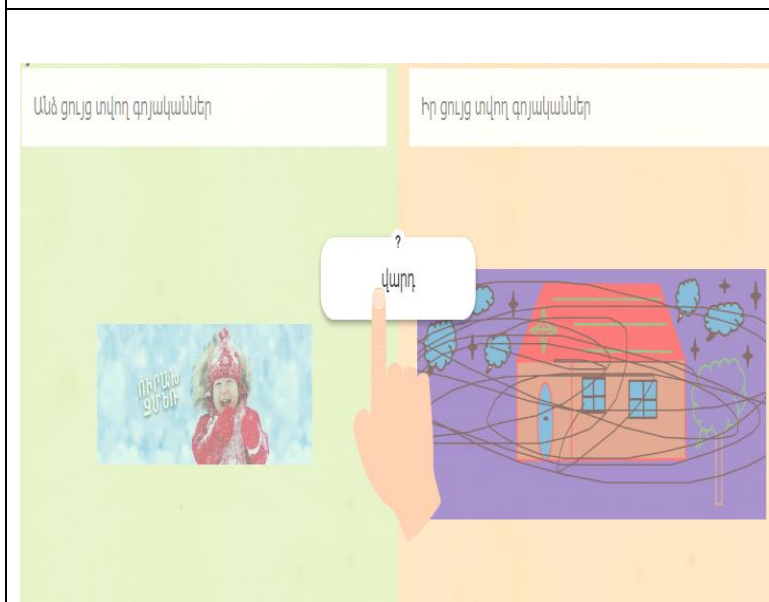
Պրակտիկայի ընթացքում [LearningApps.org](http://LearningApps.org) ծրագրով պատրաստել ենք էլեկտրոնային խաղեր, որոնք խթան են հանդիսանում ձևաբանական գիտելիքների զարգացման համար:



Տրված բառերը խմբավորե՛ք աղյուսակի համապատասխան սյունակներում:

<https://learningapps.org/>

Խաղի նպատակը՝ աշակերտներին ծանաթացնել թվական անվանը, միառժամանակ վերհիշելով մյուս խոսքի մասերը:



Առանձին սյունակներում գրի՛ր անձ և իր ցույց տվող գոյականները:

<https://learningapps.org/>

Խաղի նպատակը՝ տարբերակել անձ և իր ցույց տվող գոյականները:





Առանձնացնել գոյականները, ածականները և բայերը:  
<https://learningapps.org/>  
 Խաղի նպատակը՝ տարբերել հետևյալ խոսքի մասերը միմյանցից:



Տրված գոյականները տեղադրիր համապատասխան խմբերում:  
<https://learningapps.org/>  
 Խաղի նպատակը՝ վերհիշել անձ և իր ցույց տվող բառեր, ինչպես նաև սովորեցնել բնության երևույթ, զգացմունք հասկացությունները:

Գոռալ	Չատիկ	Քեռախոս	Տգեղ
Խմում էի	Կապույտ	Գեղեցիկ	Բժիշկ
Փախչում ենք	Խաղալու ենք	Գեղեցիկ	Չատիկ

Ընտրիր գոյականները, ածականները և բայերը ճիշտ, որպեսզի հայտնվի ուրախ նկարը:  
<https://learningapps.org/>  
 Խաղի նպատակը՝ զարգացնել աշակերտների ուշադրությունը, հիշողությունը: Ամրապնդել ունեցած գտելիքների գոյականի,

Գոռակ				ածականի և բայի շուրջ:
Խմում էի				
Փախչում ենք				

5

Բայի թիվ <span style="float: right;">2019-03-11 09:59</span>				
եզակի թիվ		Դոզնակի թիվ		
կարողմեն	հեռացել էին	գրուցում են	նստում էին	տատանվում էին
			շողաց	ենակ
հարթելու ենք	արտասանում ենք	բարձրացել ենք	ծաղրելու են	
կանգնեցինք		տատանվում էին	գրուցում են	հեռանում են
				կանգնեցինք

Գտի՛ր բայի թիվը:

<https://learningapps.org/6796074>

Խաղի նպատակը՝ ամրակայել գիտելիքները բայի թվի վերաբերյալ:

Երկա ժամանակ		Անցյալ ժամանակ		Ապառնի ժամանակ	
Նկարել էր գեղեցիկ	Սովորելու են դասերս	Օգնելու է մայրիկին	Գնալու է գրադարան		
Բալում խաղալու ենք:	Հավաքել էր իրերը			Հրավիրել են ընկերներին	
	Տեսել էին արևածագը		Լսելու են են երաժշտություն	Կարոյացել էր գիրքը	

Գտի՛ր բայի ճիշտ ժամանակը (ներկա, անցյալ, ապառնի):

<https://learningapps.org/1338903>

2

Խաղի նպատակը՝ զարգացնել աշակերտների բայի ժամանակը ճիշտ տարբերակելը:



	<p>Բառերը տեղադրի՛ր ճիշտ սյունակներում:</p> <p><a href="https://learningapps.org/5337253">https://learningapps.org/5337253</a></p> <p>Խաղի նպատակը՝ վերհիշել գոյականի թիվը:</p>
--	---

Կարտարելով այս աշխատանքը եկել ենք այն եզրահանգման, որ էլեկտրոնային խաղերը նպաստում են սովորողների համակողմանի զարգացմանը, իմացական ոլորտի, ճանաչողական հետաքրքրությունների, բնության և շրջապատող իրականության մասին գիտելիքների ընդլայնմանը, ինչպես նաև ձևավորում են ուսման նկատմամբ դրական վերաբերմունք: Ընդ որում՝ էլեկտրոնային խաղերը աշակերտների մոտ հետաքրքրություն են առաջացնում:

## **2.2 Ղիդակտիկ խաղերի միջոցով ձևաբանական գիտելիքների ուսումնասիրման մեր փորձից:**

Մեր գլխավոր նպատակն էր ղիդակտիկ խաղերի միջոցով զարգացնել աշակերտների ձևաբանական գիտելիքները:

Հետազոտական աշխատանքի համար մենք վարել ենք դասեր՝ առանց ղիդակտիկ խաղերի և ղիդակտիկ խաղերի կիրառմամբ, կատարել ենք

համեմատություն նշված դասերի միջև: Վարած դասերի, ինչպես նաև դասալսումների ընթացքում նկատել ենք, որ դիդակտիկ խաղեր կիրառած դասերին աշակերտներն ավելի ակտիվ ու հետաքրքրությամբ են մասնակցում, իսկ առանց դիդակտիկ խաղերի դասի ընթացքում շուտ են հոգնում: Մակայն դիդակտիկ խաղերի կիրառումը միշտ չէ, որ արդյունավետ է լինում. եթե դրանք նպատակային չեն կիրառվում, ապա գործընթացն արդյունավետ չի լինի:

### **Մկզբում մենք անցկացրեցինք հայտորոշիչ աշխատանք**

Հայտորոշիչ աշխատանքի համար առանց դիդակտիկ խաղերի պլանավորեցինք և իրականացրինք բայ խոսքի մասի կրկնության դաս: Դասի ամբողջ ընթացքում աշխատել ենք միայն գրքով և ոչինչ չի ցուցադրվել աշակերտներին: Արդյունքում բայի ամրապնդումը կատարվեց դժվարությամբ, որովհետև աշակերտների ուշադրությունը ցրված էր, նրանք չէին կենտրոնանում, դասի կեսից աշակերտները ձանձրացան և շատերը սկսեցին չլսել, որովհետև չկար խաղ և գննական պարագա: Դասի վերջում հարցերով ամփոփման ժամանակ, պարզ դարձավ, որ աշակերտներից շատերը լավ չեն յուրացրել դասը, իսկ մի մասը անգամ չի լսել:

Աշակերտների 19 %-ը (5 աշ.) լիարժեք յուրացրել էր նոր դասանյութը կարողանում էր կարդալ և հեշտությամբ ու արագ պատասխանել բոլոր հարցերին: Աշակերտների 33 %-ը (9 աշ.) մասնակցում էր դասին, սակայն պատասխանները լիարժեք չէին, նրանք մեխանիկորեն անգիր էին արել և լավ չէին հասկացել դասը, իսկ աշակերտների 48 %-ը (14 աշ.) պասիվ էր. չէր կարողանում պատասխանել շատ հարցերի:

Այնուհետև դասերի արդյունավետությունը բարձրացնելու նպատակով վարեցինք դասեր և դասերի որոշակի փուլերում կիրառեցինք դիդակտիկ խաղեր: Դիդակտիկ խաղերի կիրառումը աշակերտների մոտ առաջացնում էր հետաքրքրություն, և նրանք մեծ սիրով փորձում էին ներգրավվել դասին:

Հիմք ընդունելով դիդակտիկ խաղերի կիրառման կարևորությունը մայրենիի դասերին՝ մեր թեմայի հիմնախնդրի ուսումնասիրման նպատակով տարրական դպրոցի ուսուցիչների շրջանում անցկացրինք հարցախույզ՝ պարզելու համար, թե որքանով է արդյունավետ դիդակտիկ խաղերի կիրառումը մայրենիի դասերին:

Ստորև ներկայացնում ենք հարցաթերթիկների բովանդակությունը և ստացած արդյունքների վերլուծությունը:

## Հետազոտությունները և դրանց արդյունքները

- Ի՞նչ դեր է կատարում խաղը մանկավարժական գործընթացում՝ չորրորդ դասարանում:

### Այս հարցի շուրջ ստացել ենք հետևյալ պատասխանները.

- Ուսուցիչների 35%-ը (7 ուս.) գտնում է, որ խաղերի կիրառումը օգնում է աշակերտներին առավել լավ ընկալել ուսումնասիրվող թեման, զարգացնում է համագործակցային կարողությունները, նպաստում է ուսուցման գործընթացը առավել պատկերավոր և հասանելի ձևով մատուցել սովորողին:
- Ուսուցիչների 25%-ի (5 ուս.) կարծիքով մանկավարժական գործընթացում ցանկացած խաղ կիրառելիս լինի դիդակտիկ, թե ուսուցողական, պետք է լինի նպատակային և համապատասխանի աշակերտների տարիքային առանձնահատկություններին:
- Ուսուցիչների 20%-ը (4 ուս.) գտնում է, որ խաղերի կիրառումը զարգացնում է աշակերտների ուշադրությունը, հիշողությունը, երևակայությունը, խոսքը:
- Ուսուցիչների 20%-ը (4 ուս.) գտնում է, որ դիդակտիկ խաղերի կիրառումը շատ մեծ նշանակություն ունի մանկավարժական գործընթացում, սակայն չորրորդ դասարանում այն այդքան էլ նպատակահարմար չէ կիրառել, որովհետև մայրենիի դասերը շատ ծանրաբեռնված են:

## **2. Մայրենիի դասին կիրառում է՞ք դիդակտիկ խաղեր:**

- Այո՛, ամեն օր
- Ոչ
- Երբեմն

Ուսուցիչների 65%-ը ( 13 ուս. ) նշել է, որ երբեմն կիրառում են , 35%-ը ( 7 ուս. ) նշել է, որ այո՛, ամեն օր կիրառում են, իսկ ո՛չ տարբերակը ուսուցիչներից ոչ մեկը չէր նշել: .

## **3. Ինչու՞ եք կիրառում հենց դիդակտիկ խաղերը:**

### **Այս հարցի շուրջ ստացել ենք հետևյալ պատասխանները.**

- Ուսուցիչների 35%-ը (7 ուս.) կարծում է, որ դիդակտիկ խաղերը կիրառելով՝ դասերն ավելի հազեցած և բովանդակալից են դառնում: Խաղի միջոցով աշակերտները հեշտ են յուրացնում ուսուցանվող թեման:

12

- 30%-ը (6 ուս.) գտնում է, որ դիդակտիկ խաղերը խթանում են աշակերտների մտածողության հիշողության և ուշադրության զարգացմանը:
- 15%-ի (3 ուս.) կարծիքով աշակերտներին խաղալով սովորեցնում ենք համեմատել, համադրել, դասակարգել: Խաղի ընթացքում ուսուցողական խնդիրը սովորողի համար մնում է աննկատ:

- 20%-ը (4 ուս.) կարծում է, որ դիդակտիկ խաղերը զարգացնում են աշակերտների բառապաշարը և կապակցված խոսքը:

#### 4. Դիդակտիկ խաղերը ինչպե՞ս են խթանում կրտսեր դպրոցականների ձևաբանական գիտելիքների յուրացմանը:

##### Այս հարցի շուրջ նշենք ուսուցիչների պատասխանները.

- Ուսուցիչների 54%-ը ( 12 ուս.) պատասխանել է, որ դիդակտիկ խաղերը խթանում են հեշտությամբ յուրացնել ուսումնասիրվող թեման:
- Ուսուցիչների 5%-ի (3 ուս.) պատասխանել է, որ խաղը կարևոր է կրտսեր դպրոցականների համար, նրանք խաղի միջոցով ներգրավվում են դասին, հետևաբար այն խթան է հանդիսանում, որպեսզի աշակերտները առանց որևէ դժվարության յուրացնեն ձևաբանական գիտելիքները:

#### 13

- Ուսուցիչների 41%-ը (5 ուս.) նշել է, որ դիդակտիկ խաղերի խթանումը կախված է ուսուցման նպատակներից, խնդիրներից, ուսումնական նյութի բովանդակությունից, ծավալից և բարդությունից:

#### 5.Չորրորդ դասարանում ո՞ր դասաժամերին են ավելի շատ կիրառվում դիդակտիկ խաղեր և ինչու՞ հենց այդ դասաժամին:

##### Ներկայացնենք պատասխանները

- Ուսուցիչների 35%-ը (7 ուս.) նշել է, որ կարելի է կիրառել մայրենիի դասաժամերին, քանի որ զարգացնում է աշակերտների բառապաշարը:
- Ուսուցիչների 43%-ի (4 ուս.) նշել է, որ կարելի է կիրառել բոլոր դասաժամերին՝ աշակերտներին ակտիվացնելու համար:
- Ուսուցիչների 22%-ը (9 ուս.) կարծիքով կարելի է կիրառել նաև Ես և շրջակա աշխարհը և Մաթեմատիկա առարկաների դասաժամերին, քանի որ այն հնարավորություն է տալիս առավել լավ յուրացնել ուսուցանվող նյութը:

**6. Բացի դիդակտիկից՝ է՛լ ինչ խաղեր են կիրառվում մանկավարժական գործընթացում՝ չորրորդ դասարանում:**

- Ուսուցիչների 38%-ը (10 ուս.) կարծում է, որ մանկավարժական գործընթացում, բացի դիդակտիկ խաղերից կիրառվում են նաև զարգացնող, տրամաբանական, ուսուցողական խաղեր:

14

- 35%-ը (7 ուս.) գտնում է, որ կիրառվում են շարժողական, տրամաբանական, հետաքրքրաշարժ, մտավոր կարողությունները զարգացնող խաղերի տեսակները: Առհասարակ 4-րդ դասարանում կարելի է խաղերի բոլոր տեսակները՝ իհարկե առանց չարշահելու:
- 27%-ի (3 ուս.) կարծիքով կարելի է կիրառել դերային խաղեր:

**7. ԽԻՎ համակարգով կազմակերպվող դասի ո՞ր փուլում է արդյունավետ կիրառել դիդակտիկ խաղերը:**



- Խթանման փուլ
- Իմաստավորման փուլ
- Կշռադատման փուլ
- Ուսուցիչների 15%-ը (3 ուս. ) կարծում է, որ դիդակտիկ խաղերը առավել նպատակահարմար է կիրառել խթանման փուլում, քանի որ այն նպաստում է ուսումնասիրվելիք բնագրի գաղափարի առավել դյուրին ընկալմանը:
- 35%-ը (7 ուս. ) գտնում է, որ արդյունավետ է կիրառել իմաստավորման փուլում, քանի որ այն նպաստում է բնագրի հիմնական մտքի և ենթատեքստի բացահայտմանը:
- 30%-ի (6 ուս. ) կարծիքով կարելի է կիրառել կշռադատման փուլում, որովհետև այն նպաստում է դասի ընթացքում ձեռք բերած գիտելիքների ամրապնդմանը:

## 15

- 20%-ը (4 ուս. ) գտնում է, որ կարելի է կիրառել բոլոր փուլերում, քանի որ յուրաքանչյուր փուլում կատարված աշխատանք նպատակային է, այդ իսկ պատճառով դասի բոլոր փուլերում նպատակահարմար է կիրառել դիդակտիկ խաղեր:

Հարցման արդյունքների ամփոփումից պարզ դարձավ, որ նրանք կարևորում են դիդակտիկ խաղերի կիրառումը բոլոր ժամերին, առավելաբար՝ մայրենիի դասաժամերին: Ուսուցիչները լավ գիտեն դիդակտիկ խաղերի գործածության

բոլոր հնարավոր ձևերը և դրանց նպատակները, կարողանում են արդյունավետ կազմակերպել ուսուցումը, սակայն կան ուսուցիչներ, որոնք այդքան էլ չեն գնահատում խաղի դերը ուսուցման գործընթացում:

Մեր համոզմամբ՝ դիդակտիկ խաղերի կիրառումը չափազանց կարևոր է ուսուցման գործընթացն առավել հետաքրքրաշարժ և արդյունավետ կազմակերպելու համար: Մակայն ուսուցման ընթացքում դիդակտիկ խաղերը պետք է կիրառել չափավոր և խիստ նպատակային, որպեսզի մի կողմից՝ այն չդառնա ինքնանպատակ, մյուս կողմից՝ եթե դա խաղ է, այն լինի ուսուցողական, այլ ոչ թե զուտ երեխային զբաղեցնելու միջոց:

Հայտորոշիչ աշխատանքի և հարցախույզի արդյունքներն ամփոփելուց հետո յուրաքանչյուր դասին կիրառում էինք դիդակտիկ խաղեր: Նկատվում էր, որ աշակերտները ավելի աշխուժությամբ և հետաքրքրությամբ էին մասնակցում դասին:

## 16

### **Խաղ «Այդ էս էմ»**

**Խաղի նպատակները.** Ամրակայել ձևաբանական գիտելիքները, խոսքի մասերը տարբերելու և խոսքում դրանք ճիշտ կիստելու կարողությունը:

**Խաղի կահավորումը:** Ինքնաստսնձվող թղթերի վրա գրել խոսքի մասերի անվանումները և դնել վիճակահանության արկղի մեջ: Պատրաստել տարբեր խոսքի մասերի պատկանող բառ - քարտեր:

**Խաղի ընթացքը:** Խաղի մասնակիցների միջև անցկացնել վիճակահանություն և առաջարկել ինքնաստսնձվող թղթերն ամրացնել իրենց կրծքին:

**Հրահանգ:** Ես ձեզ ցույց կտամ տարբեր խոսքի մասերի պատկանող բառ - քարտեր: Դուք պետք է մտքում կարդաք դրանք: Յուրաքանչյուր բառ - քարտի

ցուցադրումից հետո տվյալ խոսքի մասը ներկայացնող մասնակիցները պետք է արագ կանգնեն և արտասանեն՝ այդ ես եմ:

Նրանք, ովքեր կուշացնեն և չեն հասցնի ժամանակին կողմնորոշվել, դուրս կգան խաղից: Հաղթող կճանաչվի մինչև վերջ մնացող մասնակիցը:

Մեկ այլ դասի ընթացքում, տեսնելով, որ աշակերտներից ոմանք մի փոքր անուշադիր են, որոշեցինք կազմակերպել մի հետաքրքիր խաղ, որը թարմություն կհաղորդի աշակերտներին և միննույն ժամանակ խաղի միջոցով նրանք կկատարեն ուսումնական առաջադրանքները: Ձևավորեցինք խմբերը:

**Հրահանգ:** Ես արտասանելու եմ տարբեր բառեր: Դուք պետք է արագ կողմնորոշվեք, թե իմ ասած բառը ինչ խոսքի մաս է և որ հարցին է պատասխանում:

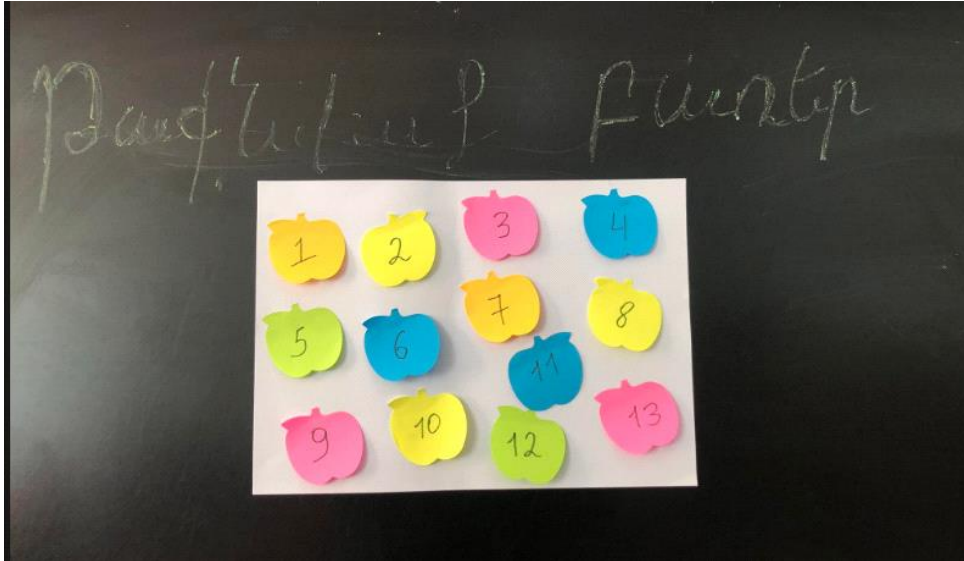
Խաղերի արդյունքում զարգացավ աշակերտների ուշադրությունը, հիշողությունը, նրանք խաղի միջոցով վերհիշեցին իրենց անցած ձևաբանական գիտելիքները: Իսկ այն աշակերտները, որոնք փոքր-ինչ անուշադիր էին, խաղի մասին լսելիս արագ կենտրոնացան և ակտիվորեն մասնակցեցին խաղին:

**Մեր կատարած աշխատանքի արդյունավետությունը պարզելու համար անցկացրինք ստուգողական աշխատանք :**

Ստուգողական աշխատանքի համար պլանավորեցինք և իրականացրինք դիդակտիկ խաղերով հարուստ դաս: Մեր վարած դասերից մեկում, որի ընթացքում պիտի ամրապնդվեին գոյական, բայ, թվական և դերանուն խոսքի մասերը, կիրառել ենք մեր իսկ մտածած դիդակտիկ խաղը, որը կոչվում էր «**Թաքնված բառեր**», այն կիրառել ենք իմաստավորման փուլում:

Այն իրենից ներկայացնում էր պաստառ, որի վրա փակցված էին կպչուն թղթեր: Թղթերի վրա գրված էին թվեր, իսկ թվերի տակ թաքնված էին բառերը:

Աշակերտները ընտրելով որևէ թիվ՝ բացում են թիվը և որոշում, թե տվյալ բառը ինչ խոսքի մաս է և ինչ հարցի է պատասխանում: Ապա բառապաշարի հարստացման նպատակով նրանք տվյալ բառերով կազմում էին բառակապակցություններ:



Մեկ այլ դասի ընթացքում կիրառել ենք «Պտտվող անիվ» խաղը: Որի նպատակն էր ամրապնդել ածական և բայ խոսքի մասերը: Անիվի վրա փակցված էին ածականներ, աշակերտները պետք է պտտեին անիվը և որևէ ածականի վրա կանգնելով՝ այն դարձնեին բայ:



Աշխատանքն ավարտելուց հետո ակնհայտ դարձավ, որ դասանյութը լիարժեք յուրացրել է աշակերտների 29%-ը (8 աշ.), ովքեր շատ լավ տիրապետում էին ստացած գիտելիքներին, անգամ հիշում էին, թե ինչ դիդակտիկ խաղեր և պարագաներ ենք կիրառել: Աշակերտների 53%-ը (15 աշ) նույնպես կարողանում էր պատասխանել տրված հարցերին, սակայն դժվարանում էր ինքնուրույն օրինակներ բերել: Աշակերտների 18%-ը (5 աշ.) երբեմն դժվարանում էր խոսքի մասերը տարբերել միմյանցից:

## Եզրակացություն

Հետազոտության արդյունքում եկանք եզրահանգման, որ այն դասերը, որոնք աշակերտները սովորել են դիդակտիկ խաղերի առկայությամբ, շատ լավ մտաբերում են, անգամ հիշում, թե ինչ են արել այդ դասին: Դիդակտիկ խաղերով անցկացրած դասերը զարգացնում են մի շարք կարողություններ, այդ թվում՝ համագործակցային կարողություններ, երբ աշխատանքը կատարում են զույգերով կամ մի քանի հոգանոց խմբով, զարգանում է ուշադրությունը, հիշողությունը: Նմանատիպ դասերը հաճախ նրանց համար խաղ է, բայց իրականում այն սովորեցնում և ստուգում է նրանց գիտելիքները, նրանք կատարում են լուրջ գործողություններ՝ չդիտարկելով ուսուցում, մտածելով միայն խաղի մասին:

### **Գրականություն և ցանկ**

1. Ասատրյան Ա. Ե. , ժամանակակից հայոց լեզու և , 1983, 470 էջ :
2. Աստղիկ Բալայան ան «100 իսրայելի դպրոցականների համար» . Երևան. 2006:
3. Գ ու լ ամիրյան Ջ , իսրայելի ու սովորենք. - Եր. , Չնագակ - 97, 2009, 80 էջ:
4. Գ ու լ ամիրյան Ջ Այլ թեևի ու սուղ ցանն մերողիկա և, 2018, 340 էջ:
5. Գ ու լ ղիկյան Դ, Զեքեքյան Ն. Այլ թեևի 3, - Եր., Էդիթ Դրիկսո, 2011, 168 էջ:
6. Գ ու լ ղիկյան Դ, Զեքեքյան Ն, Այլ թեևի 4 , - Եր.; Էդիթ Դրիկսո, 2012 , 168 էջ:

7. Թրոսյ ան Կ, Չիբուխչյ ան Կ, Բալ այ ան Ա, Ինչ աքս այ անալիորել մայ րենիի դաստ 2- րդ դասարան, Ձանգակ, 2016; 436Էջ:
- 8.Թրոսյ ան Կ, Չիբուխչյ ան Կ, Բալ այ ան Ա, Ինչ աքս այ անալիորել մայ րենիի դաստ 3- րդ դասարան, Ձանգակ, 2017; 512Էջ:
9. Թրոսյ ան Կ, Չիբուխչյ ան Կ, Բալ այ ան Ա, Ինչ աքս այ անալիորել մայ րենիի դաստ 4- րդ դասարան, Ձանգակ, 2018., 456 Էջ:
10. Հայ ոց Լեզու գրականուլթ ուն: Հանրակրթական հիմնական դպրոցի առարկայ սկան ծրագրեր <1-9 դասարաններ>:
11. Արգայ ան Վ , Թրոսյ ան Ա ,Գրիգորյ ան , Հ. Խալ պթ ան, Այլ րենի 2. - Եր. ,<<Անամար>>, 2020 , 168 Էջ:
12. Արգայ ան Վ , Թրոսյ ան Կ , Խաչ առյ ան Հ. , Տիլ ալան Ե , Այլ րենի 3 . - Եր. <<Անամար>>, 2020, 168 Էջ:
13. Արգայ ան Վ. ,Կ Թրոսյ ան, Հ. Խալ առյ ան. Կ Չիբուխչյ ան. , մայ րենի 4. - Եր: <<Անամար>> . 2020, 184 Էջ:
14. Տեր- Գրիգորյ ան ԱԵ , Հայ ոց Լ եզվի մերողիկա. Ե , Լույ ս. 1980. 368 Էջ: