



«Նոր ժամանակի կրթություն» ՀԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ  
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ  
ԴԱՍԸՆԹԱՑ

*ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ  
ԱՇԽԱՏԱՆՔ*

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների  
կիրառումը առարկայի դասավանդման գործընթացում:

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Ալինա Հակոբյան  
Ղեկավար՝ Անահիտ Իսպիրյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Վ.Պետրոսյանի անվ. հիմնական  
դպրոց

*Աշտարակ 2023*

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

**Խաղը նրա, մանուկ մարդու բնական օրգանական պահանջն է, նրա**

**լրջությունն է, նրա էությունն է:**

### **Հ. Թումանյան**

Խաղը երեխայի համար սոցիալական հասունացման ուղի է, որի ընթացքում երեխաներն առաջին անգամ շփվում են իրենց հասակակիցների հետ: Նրանց միացնում են ընդհանուր նպատակը, դրան հասնելու միասնական ջանքերը, ընդհանուր հետաքրքրություններն ու ապրումները: Այդ պատճառով էլ խաղը երեխաներին սովորեցնում է իրենց գործողություններն ու մտքերը ծառայեցնել որոշակի նպատակի, օգնում դաստիարակելու նպատակասլացություն: Երեխան սկսում է զգալ իրեն որպես ընդհանուր խմբի անդամ, արդարացիորեն գնահատել իր և ընկերների գործողություններն ու արարքները : Դա նշանակում է, որ միջավայրը թուլացնում է երեխայի զգացմունքային լարվածությունը և տրամադրում խաղին: Երեխան դառնում է նախաձեռնող և սոցիալապես ակտիվ: Անգամ ամենապասիվ աշակերտները մտնում են խաղի մեջ մեծ ցանկությամբ՝ օգտագործելով բոլոր ուժերը, որպեսզի խաղի ժամանակ ընկերներից հետ չմնան: Խաղի ընթացքում հետևելով երեխայի վարքին՝ կարելի է դատել ընտանիքում մեծահասակների հետ նրանց ունեցած հարաբերությունների մասին: Միաժամանակ երեխան փորձում է կատարել մեծի դեր՝ հասկանալով հանդերձ, որ ինքը դեռ մեծ չէ: Նմանակելով մեծահասակների տնային գործերը՝ երեխաները յուրացնում են կենցաղային աշխատանքի որոշ հմտություններ: Խաղերի ճնշող մեծամասնությունն արտացոլում է նաև տարբեր մասնագիտության մարդկանց աշխատանքը: Այսպիսով՝ այստեղից գալիս ենք այն եզրահանգման, որ խաղի միջոցով ընդլայնվում և խորանում են երեխաների հետաքրքրությունները տարբեր մասնագիտությունների նկատմամբ, և ձևավորվում է հարգանք աշխատանքի հանդեպ:

Մեր խորին համոզմամբ , ցանկացած խաղ պետք է նպաստի աշակերտական կոլեկտիվի համերաշխությանն ու համագործակցությանը, ընկերական առողջ, հանդուրժողական հարաբերությունների ձևավորմանը: Եվ եթե խաղի ավարտից հետո մասնակիցները շարունակում են ինչ-որ բան պարզաբանել, վիճել, խոսվել իրարից, ավելին՝ թշնամանալ, նշանակում է խաղի ընթացքում ինչ-որ բան այնպես չի եղել, և խաղը չի ծառայել իր նպատակին:

Այս և մի քանի այլ կարևոր հանգամանքներ հաշվի առնելով՝ սահմանենք մեր հետազոտական աշխատանքի նպատակը և խնդիրները:

**Հետազոտական աշխատանքի հիմնահարցը՝** խաղային տեխնոլոգիաները ի՞նչ դեր ու նշանակություն ունեն դասապրոցեսում:

**Հետազոտական աշխատանքի նպատակն է՝** կիրառել խաղային տեխնոլոգիաները դասապրոցեսի ընթացքում և բացահայտել դրանք նշանակությունն այդ համատեքստում:

**Հետազոտության խնդիրներն են՝**

1. ուսումնասիրել թեմային վերաբերող գիտաուսումնական գրականությունը,
2. բացահայտել խաղի միջոցով արժեքային համակարգի ձևավորման և սովորողների զարգացման ուղիներն ու միջոցները,
3. բացահայտել այն խաղերը, որոնց կիրառումը լավագույնս է նպաստում արժեքային համակարգի ձևավորմանը, սովորողների զարգացմանը և ուսումնական նյութի յուրացմանը, 4. գրանցել խաղերի կիրառման դրական և բացասական կողմերը:

**ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԱԲԿ**

Մարդիկ տարբեր խաղեր են խաղում, նույնիսկ մրցույթներ կազմակերպում, բայց քչերն են խորհում, թե այդ խաղերը, բացի ծախսած ժամանակից և ստացած բարոյական հաճույքից, իրենց ուրիշ ինչ և ինչպիսի արդյունքներ են տալիս: Այս հարցի պատասխանը առաջարկում են ինչպես հոգեբանները, այնպես էլ մանկավարժները, քանի որ վերջին տասնամյակներում մանկավարժական գործընթացում գերակշռող են դառնում նոր գերակայությունները, այսինքն՝ ուսուցման գործընթացը սովորողին գործունեության համար անհրաժեշտ գիտելիքների և կարողությունների որոշակի գումարի սովորական փոխանցումից վերածվել է ստեղծագործական գործընթացի: Բարձրակարգ մանկավարժները դրան հասել են՝ կիրառելով ուսումնական գործընթացի կազմակերպման տարբեր մեթոդներ և սկզբունքներ, որոնցից առավել լայն կիրառություն է գտել ուսուցման հենց խաղային մեթոդը: Դասը առավել դյուրամբռնելի և հետաքրքիր դարձնելու համար մանկավարժները հաճախ կիրառում են նաև տվյալ առարկայի կամ առարկայի որևէ կոնկրետ թեմայի ուսումնասիրման համար նախատեսված էլեկտրոնային ուսուցողական և զարգացնող խաղեր, որոնց տակ թաքնված է կոնկրետ ուսումնական խնդիր, և որոնք ձայնային, պատկերային զանազան էֆեկտների օգնությամբ թույլ են տալիս հեշտությամբ յուրացնել ուսուցանվող նյութը: Այդ խաղային միջավայրերը շատ դեպքերում հիշեցնում են մուլտֆիլմ, որտեղ սովորողը կատարում է որոշակի գործողություններ՝ օգտագործելով իր գիտելիքները և կարողությունները: Նշենք, որ նման խաղերի ընտրությունը իրականացնելիս մանկավարժը հատուկ ուշադրություն է դարձնում այն հանգամանքին, որ տվյալ խաղը լինի

մշակված այնպես, որ խաղացողը իր վրա չվերցնի համակարգչային կերպարի դերը, այսինքն՝ խաղը չառաջացնի հոգեբանական կախվածություն: Էլեկտրոնային ուսուցողական և զարգացնող խաղերը նախագծվում և մշակվում են SS ոլորտի մասնագետների կողմից: Այս բարդ խնդիրը լուծում են ծրագրավորողները, որոնք ծրագրավորման որևէ լեզվի կիրառմամբ մշակում են անհրաժեշտ էլեկտրոնային խաղը: SS ոլորտի մասնագետների կողմից հաճախ մշակվում են նաև հատուկ մուլտֆիլմ-հոլովակներ, որոնց նպատակն է ազդել դեռահասի վրա՝ ազատվելու որևէ բացասական սովորությունից, որից դեռահասները, ցավոք սրտի, հաճախ կախվածություն են ունենում. օրինակ՝ ծխախոտի օգտագործման սովորությունը: Այսպիսի մուլտֆիլմ-հոլովակներից մեկը, որը մշակվել է Flash միջավայրում, անվանենք ծխախոտային հակազովագո, քանի որ աշխատանքը քարոզչություն է՝ ընդդեմ ծխելու: Նման մուլտֆիլմ/զովագոյային հոլովակի ստեղծումը չափազանց աշխատատար աշխատանք է, ուստի այն կատարվել է մի քանի փուլով.

1. նախագծի հայեցակարգի մշակում. միայն լավ սցենարի մշակման և կադրերի ճիշտ բաժանման դեպքում է հնարավոր ստանալ գեղեցիկ և բովանդակալից ֆլեշ անիմացիա (մուլտֆիլմ/զովագոյային հոլովակ),

2. սցենարի կազմում և կադրերի դասակարգում (սցենարը ստեղծելիս որպես հիմք վերցվել է «Մաուզլի» մուլտֆիլմը),

3. տեսարանում առկա օբյեկտների և կերպարների, ինչպես նաև շրջակայքի ստեղծում (կերպարների և շրջակայքի ստեղծման համար կիրառվել են Adobe Photoshop և Flash ծրագրերի գործիքաշարերի որոշ հնարավորություններ: Այս երկու ծրագրերի իմացության զուգակցումը առավել արդյունավետ է դարձնում աշխատանքը),

4. տեսարանի անիմացիայի ստեղծում: Այս փուլում տեղի է ունենում տեսողական անհրաժեշտ էֆեկտների ավելացում, անիմացիոն ֆիլմի դրվագների մոնտաժ, ձայնի տեղադրում և այլն: Ծխախոտի հակազովագոյի համառոտ բովանդակությունը հետևյալն է. Մաուզլին հայտնվում է անտառում, ընկերանում է կենդանիների հետ, մեծանում է: Անտառում՝ ծառերի տակ, պատահաբար ծխացող ծխախոտ է գտնում: Կենդանիները, որոնք արդեն լավ ընկերներ են

դարձել Մաուզլիի համար, զգուշացնում են նրան, որ զգույշ լինի և չօգտագործի ծխախոտը: Մաուզլին չի լսում և իր անփութության պատճառով այրում է ամբողջ անտառը: Մաուզլին փորձում է փախչել, սակայն դառնում է Շերխանի զոհը. կենդանիներից և ոչ ոք չի պաշտպանում Մաուզլին: Այս մուլտֆիլմ/ հակագովազդի շնորհիվ երեխաներին՝ նրանց համար դյուրըմբռնելի ձևաչափով ցուցադրվում է, որ ծխելը իրոք վտանգավոր է մարդու կյանքի համար: Ամփոփելով այս միտքը՝ հստակ կարող ենք պնդել, որ SS ոլորտի մասնագետների կողմից հնարավոր է ստեղծել էլեկտրոնային բազմազան ուսուցողական և զարգացնող խաղեր, մուլտիպլիկացիոն/գովազդային հոլովակներ՝ հոգեշտկման աշխատանքների համար նախատեսված, ինչպես նաև կիրառական ծրագրեր՝ նախատեսված հոգեբանական հետազոտություններ իրականացնելու համար: Համակարգչային կախվածությունը չափազանց վտանգավոր է նաև իրավաբանական տեսակետից, քանի որ համակարգչով չափազանց երկար զբաղվելու հետևանքով հաճախ առաջանում են հոգեբանական բազմաթիվ խնդիրներ, որոնք կարող են դրդել մարդուն հանցագործության, իրավախախտումների:

Գոյություն ունեն սարբեր մեթոդներ, որոնք ամրապնդում են ուսուցիչ-սովորող ուսումնական կապը դասընթացի ընթացքում և հանգեցնում ավելի լավ արդյունքների: Դրանցից մեկը համարվում է խաղային մեթոդների կիրառումն օտար լեզուների ուսուցման մեջ: «Որպեսզի ուղեղը սովորի, անհրաժեշտ է զգացմունքներ արթնացնել, հուզել», – պնդում են ուղեղի նեյրոդիդակտիկայով զբաղվող գիտնականները: Նրանք ունեն բազմաթիվ ուսումնասիրություններ, որոնք ապացուցում են՝ խաղային մեթոդի կիրառման և դրա ժամանակ առաջացած հուզական, նաև մրցակցային զգացողություններն օգնում են ուղեղի ընկալունակությանը: Ուսուցման նոր միտումներից է այսպես կոչված նեյրոդիդակտիկան, որն ունի մեկ առանցքային մոտեցում. չկա ուսուցում առանց զգացմունքների<sup>1</sup>:

Առանց ծավալվելու նեյրոդիդակտիկայի և ուսման մեջ զգացմունքների կարևորության տեսական հարցերի շուրջ (քանի որ դա շատ հետաքրքիր, բայց առանձին քննարկում պահանջող

թեմա է), սույն հետազոտականում անդրադարձ կկատարվի խաղերի կիրառման փորձին, դրանց որոշ տեսակների նկարագրին և ուսումնական գործընթացի վրա դրանց ազդեցությանը:

Համակարգչային տեխնոլոգիաների կիրառումը կարող է իրականացվել ոչ միայն ուսուցչի կողմից դասի ընթացքում և նախապատրաստման ժամանակ, այլ նաև սովորողների կողմից իրենց աշխատանքի ընթացքում: Ձևերից մեկը՝ սովորողների նախագծային գործունեության կազմակերպումն է, որոնք ձևավորված են շնորհանդեսների, տպագիր հաղորդագրությունների, հաշվետվությունների, զեկուցումների տեսքով:

Տարրական դասարաններում առարկաների ուսուցման ժամանակ ՏՀՏ-ի օգտագործման առավելությունները ակնառու են՝

- ցանկացած թեմայի հետ ծանոթանալը կարող է ուղեկցվել տեսահոլովակների, լուսանկարների ցուցադրումով,
- լայնորեն կիրառել նկարիչների կտավների ցուցադրում,
- ցուցադրել գրաֆիկական նյութեր (աղյուսակներ, դիագրամներ),
- լսել երաժշտական ձայնագրություններ,
- ակտիվացնել ուսումնական գործընթացը:

## ԳԼՈՒԽ 1

### ԴԱՍԸՆԹԱՅՔԻ ԿԱԶՄԱԿԵՐՊՈՒՄՆ ՈՒ ԽԱՂԱՅԻՆ ՏԵԽՆՈԼՈԳԻԱՆԵՐԻ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ

Դասընթացների կազմակերպման ժամանակ շատ հաճախ դասավանդողների առջև ծառանում է այն խնդիրը, թե ինչպես սովորողների մեջ առաջացնել հետաքրքրություն առարկայի նկատմամբ, ինչպես նրանց լիարժեք ներառել ուսումնական գործընթացի մեջ և դրդել լինել ավելի ակտիվ: Հաճախ առաջանում են իրավիճակներ, երբ սովորողների հետ աշխատելու ավանդական եղանակները չեն օգնում: Ուսման մեջ խաղերի կիրառման անժխտելի արդյունավետությունը,

կարծում ենք, հենց այս փաստի վրա է հիմնված: Մակայն անհրաժեշտ է նշել, որ այս մեթոդի կիրառումը և ընձեռած հնարավորությունները դեռ բավարար չափով ուսումնասիրված չեն: Դրա մի շարք բաղադրիչներ լայն կիրառում չունեն: Բայց հենց խաղային մեթոդը կարող է լուծել այնպիսի խնդիրներ, ինչպիսիք են՝ ճանաչողական հետաքրքրասիրության ամրապնդում, ուսումնական բարդ գործընթացի թեթևացում, սովորողների մեջ ստեղծագործական որակների ամրապնդում և ձևավորում, ինչպես նաև զարգացնել դասավանդողի մասնագիտական որակները և այն կապել ժամանակակից տեխնոլոգիաների և մոտեցումների հետ: Խաղերը (խաղային մեթոդի բնույթով) կարելի է բաժանել հետևյալ կերպ.

- Առարկայական
- Սյուժետային
- Դերային
- Գործնական
- Երևութական
- Թատերականացված խաղեր

Կոնիշևայի կարծիքով խաղային մեթոդը ուսումնական գործընթացը դարձնում է ավելի տարողունակ և արդյունավետ: Որպես ասվածի ապացույց՝ նա բերում է մի քանի փաստարկներ.

• Խաղը դրդում է մասնակից սովորողներին ակտիվ ճանաչողության գործընթացի և դրանով դառնում է ուսումնական գործընթացը կազմակերպելու արդյունավետ մեթոդ: • Խաղային գործունեության ժամանակ առաջին պլանում են սովորողը և նրա գործունեությունը. սա գործնական հմտություններ ձեռք բերելու յուրատեսակ փորձ է, որը հնարավորություն է տալիս յուրացնելու մատուցվող նյութի մինչև 90 տոկոսը:

• Խաղն ազատ գործունեություն է, որը տալիս է ընտրության, ինքնաարտահայտման, կողմնորոշման և ինքնակրթության հնարավորություն:

• Խաղն ունի որոշակի արդյունք, որը խթան է դառնում սովորողի համար, հասնել որոշակի նպատակի (հաղթանակ) և գիտակցել այդ նպատակի միջոցները:

• Խաղում թիմերը կամ առանձին սովորողներն ի սկզբանե հավասար են (չկան լավ ու վատ սովորողներ. կան խաղացողներ), արդյունքը կախված է հենց խաղացողից, նրա պատրաստվածության, ունակությունների, հմտությունների և բնավորության մակարդակից:

• Մրցակցությունը խաղի անբաժանելի մասն է: Այն խթանում է, որպեսզի սովորողներն ակտիվ ներառվեն գործընթացում: Ստեղծվում է հարմարավետության վիճակ ամբողջ գործընթացի ժամանակ:

• Խաղում միշտ կա ինչ–որ գաղտնի, անհայտ երևույթ կամ պատասխան: Դա ակտիվացնում է սովորողի մտավոր գործունեությունը և դրդում է նրան գտնելու պատասխանը<sup>1</sup> :

Բացի ուսումնական մեթոդ լինելուց՝ խաղը մարդկային զարգացման պատմությանն անընդհատ ուղեկցող գործընթաց է: Դա ինֆորմալ և ոչ ֆորմալ կրթության հիմքերից մեկն է:

Մարդկային գործունեության ընթացքում խաղը կատարում է հետևյալ գործառնությունները.

• զվարճանք (սա խաղի հիմնական գործառնություն է՝ ուրախացնել, առաջացնել հետաքրքրություն),

• հաղորդակցային (հիմնվում է շփման միջոցների վրա),

• խաղաթերապևտիկ (մի շարք խնդիրների հաղթահարում, որոնք առաջանում են կյանքի գործունեության տարբեր ոլորտներում),

• ինքնափրացում (ունակությունների և թաքնված հնարավորությունների արտահայտում),

• միջմշակութային հաղորդակցում (բոլոր մարդկանց համար նույնական սոցիալ–մշակութային արժեքների յուրացում),

• սոցիալականացում (հասարակական ընդհանուր հարաբերությունների մեջ ներառում),

• գեղագիտական (հաճույքը, որն ստանում են խաղից)<sup>2</sup> :

Ակնհայտ է, որ խաղերը մանրակրկիտ մտածված լինելու, ճիշտ, տեղին կազմակերպելու դեպքում ոչ միայն կարող են օգտագործվել որպես կարճ ընդմիջումներ ուսուցման գործընթացում, այլև այդ գործընթացն ամբողջովին կարող է հիմնված լինել տարատեսակ խաղերի և խաղային գործունեությունների վրա, կարող է լինել ուսումնական ամբողջական մեթոդ: Կարծում եմ՝ այս մեթոդը լավ է գործում և հաջողված այլընտրանք է լեզվի ուսուցման հատկապես սկզբնական փուլում, երբ սովորողները դեռ արտահայտվել չեն կարողանում, որպեսզի հաղորդակցվելու գործառնությամբ իրականացնեն, իսկ մեծ քանակի նոր բառապաշարի յուրացումը դժվար է հատկապես դպրոցական տարիքի երեխաների համար: Նրանց այս փուլը դանդաղ ու ձանձրալի կարող է թվալ: Նշեն, որ ստորև նկարագրված խաղերը հիմնականում Ա մակարդակների համար են նախատեսված, բայց կարող են հարմարեցվել նաև Բ և Գ մակարդակներին: Եղել են խաղային գործունեության տեսակներ, որոնք ակնկալվող արդյունքի չեն բերել կամ ոչ բոլոր խմբերում են գործել միատեսակ հաջողությամբ, ցանկացած դեպքում նախապես ճշգրիտ կանխատեսելու արդյունքը դժվար է, միայն ամեն կոնկրետ խաղի փորձարկմամբ է հնարավոր լինում պարզել դրա արդյունավետությունը տարատեսակ խմբերում: Փորձենք առանձնացնել ու նկարագրել այդ խաղերից ամենաահաջողվածները, որոնք կիրառել ենք ուսումնական գործընթացում: Նոր թեմատիկ բառապաշարի ներկայացման ու



մտապահմանն ուղղված խաղեր. սկսենք նրանից, որ ցանկացած խաղային գործունեություն շատ ավելի ակտիվ ու արդյունավետ է, եթե դրանում կա մրցակցային տարր. այսինքն, եթե խումբը բաժանում ենք երկու մեծ թիմի կամ մի քանի փոքր թիմերի, ցանկալի է՝ պատահական սկզբունքով, ոչ թե իրենց ցանկությամբ կամ ուսուցչի ցուցմամբ, քանի որ այդպես բողոքներ չեն լինում: Խուսափում եք միշտ նույն թիմերն ունենալուց (ի դեպ, փորձը ցույց է տալիս, որ մոտ ընկերները, տարբեր թիմերում հայտնվելով, շատ ավելի ակտիվ են մրցում իրար հետ). պատահական բաժանումը կարելի է անել տարբեր կերպ: Մենք դա անում ենք թղթերի վրա գրելով հայկական լեռնաշխարհի գետերի և սարերի անուններ, այնուհետև դրանք հակառակ երեսով շուտ ենք տալիս, խառնում և առաջարկում յուրաքանչյուր մասնակցի վերցնել կույտից մի թղթիկ: Բոլոր նրանք, ովքեր վերցրել են գետերի անվանվամբ թղթիկ, կկազմեն առաջին խումբը, ովքեր՝ սարերի, կլինեն երկրորդ խմբում: Նույնը կարելի է անել՝ բառերի ցանկացած երկու տարբեր իմաստային խումբ ընտրելով:

Վիճակահանությունից հետո, երբ թիմերը ձևավորվում են, սկսում ենք բուն մրցույթի գործընթացը: Թիմի կարևորությունը և թիմային գիտակցությունը առավել ընդգծելու համար առաջարկեք անուն ընտրել յուրաքանչյուր թիմի համար, այն գրե՛ք թղթի կամ գրատախտակի վրա՝ այնուհետև ամեն մեկի տակ ավելացնելով այդ թիմերի հավաքած միավորները: Դասասանյակում առկա առարկաների անունները սովորելու կամ վերհիշելու համար կարելի է դրանք գրել կաշուն թերթիկների վրա՝ ամեն թիմի համար մի գույնի թղթիկներ ընտրելով: Սահմանված ժամանակում ամեն թիմ պետք է հասցնի փակցնել թղթիկները համապատասխան առարկայի վրա յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի համար ստանալով մեկ միավոր: Տարբեր մասնագիտություններին բնորոշ մասնագիտական բառապաշարին ծանոթանալու համար խաղում ենք «Ո՞վ եմ ես» խաղը:

Հարկավոր է նախապես պատրաստել տարբեր մասնագիտություններ պատկերող նկարներ, ինչպես նաև մասնագիտությունների անունների ցուցակը յուրաքանչյուր խմբի համար: Նախ ծանոթանալով ցուցակին և պարզաբանելով նոր բառերը՝ սկսում ենք խաղը: Ամեն թիմից հերթով մի մասնակից սեղանից վերցնում է մի նկար այնպես, որ մյուս մասնակիցները չտեսնեն, թե ինչ է պատկերված, և անձայն շարժումներով փորձում է բացատրել, թե դա ինչ մասնագիտություն է: Թիմակիցները փորձում են գուշակել և ասել մասնագիտության անվանումը՝ յուրաքանչյուր գուշակված բառի համար ստանալով մեկ միավոր: Սահմանեք երկու միավոր, եթե բառը ավելի շուտ գուշակի հակառակորդ թիմը, և պայքարը կտրուկ կթեժանա, և երկու թիմերին կստիպեք ամբողջ ընթացքում ուշադիր լինել ու մասնակցել խաղին: Մննդին

վերաբերող բառապաշարը բավական հեշտ է սովորեցնել «Դոմինո» խաղի միջոցով՝ դասական դոմինոյի խաղաքարտերը փոխարինելով մեր թեմային վերաբերող քարտերով՝ մի կողմում ուտելիքների պատկերներով, մյուս կողմում՝ դրանց անուններով: Քարտերը բաժանվում են ոչ թե անհատական, այլ ամեն թիմին վեցական կամ ութական, և քայլերը կատարվում են հերթով երկու թիմերի միջև. այն թիմը, ում խաղաքարտերը առաջինը վերջանան, կճանաչվի հաղթող և կստանա 5 միավոր: Եթե բառապաշարը նոր է խաղացողների համար, նպատակահարմար է երկու թիմերին տրամադրել բառապաշարի հուշող ցանկը, որի ընթացքում կարող են օգտվել: Պարտված թիմը հավելյալ միավորներ կարող է վաստակել և հավասարեցնել հաշիվը, եթե կարողանա ճիշտ անվանել հակառակորդ թիմի կողմից ընտրված 5 ուտելիք՝ արդեն առանց հուշող ցանկին նայելու: Հագուստի վերաբերյալ բառապաշարն ամրապնդելու համար կարելի է կիրառել հետևյալ խաղը: Խաղի համար նախապես պատրաստում ենք հագուստի տարբեր մասեր պատկերող քարտեր (քարտերը պատրաստելու աշխատանքը կարելի է անել սովորողների հետ միասին՝ ընթացքում նաև ներմուծելով նոր բառապաշարը):

Քարտերը պատրաստված են այնպես, որ յուրաքանչյուր երկու խաղաքարտ միայն մեկ ընդհանուր պատկեր ունեն, խաղացողներից յուրաքանչյուրին տրվում է մեկ խաղաքարտ, և սեղանի կենտրոնում դրվում մնացած քարտերը երեսն ի վեր իրար վրա դարսած այնպես, որ երևա միայն առաջին քարտի պատկերները: Խաղը սկսվելուն պես յուրաքանչյուր մասնակից պետք է գտնի իր քարտի և կենտրոնում դրված քարտի միևնույն պատկերը և անվանի այն : Ճիշտ անվանելու դեպքում իրեն է վերցնում սեղանի վրայի քարտը: Այնուհետև մասնակիցները փնտրում են հաջորդ խաղաքարտը և իրենց վերցրած վերջին քարտի նույն պատկերը ու այդպես շարունակ՝ փորձելով հնարավորինս շատ քարտեր հավաքել:

Խաղը բավական ակտիվ է և մեծ խմբերում չափազանց աղմկոտ կարող է ստացվել, այնպես որ նպատակահարմար է անցկացնել փոքր խմբերով: Ուրախ հարց ու պատասխան է ձևավորվում «Իսկ դո՞ւ երբ ես լողանում» խաղի միջոցով: Մասնակիցներից մեկը (թիմերով խաղի դեպքում՝ երկուսը) առանձնանում է սենյակում, իսկ սենյակը փոքր լինելու դեպքում մի քանի վայրկյանով լքում է այն, մինչ մյուսները պահում են առօրյա գործողություն ցույց տվող մի բայ: Ներս մտնողը (մտնողները) պետք է հարցերի միջոցով գուշակի, թե ինչ բառ է պահված՝ իր հարցերը կազմելիս որպես փոխարինող բառ օգտագործելով «լողանալ» բառը և խոնարհելով այն համապատասխան դեմքով և թվով: Խաղը նպաստում է ն՝ հարցերի ձևակերպման մեջ հմտանալուն, և՛ տարբեր դեմքերով կիրառելուն բայերը, որոնց գործածությունը որոշակի բարդություն է ներկայացնում: Կարող են օգտագործվել այնպիսի հարցեր, ինչպես «դու սիրո՞ւմ ես լողանալ, քանի՞ անգամ ես լողանում, լողանալիս ի՞նչ ես օգտագործում, լողանալուց հետո քեզ

ինչպե՞ս ես զգում» և այլն՝ փորձելով պատասխաններից գուշակել, թե ինչ բառ է թաքնված «լողանալ» բառի հետևում: Միավոր է ստանում այն թիվը, ում ներկայացուցիչն առաջինն է գուշակում բառը: Ածականների համեմատական աստիճանը կարելի է կիրառել հետևյալ մրցության մեջ:

Մարդկանց, իրերը կամ երևույթները նկարագրելու համար ածականների համեմատության աստիճանները համեմատում ենք որևէ կենդանու կամ կերպարի հետ, և դրանցից շատերը կայուն արտահայտություններ են դառնում լեզվի մեջ, այսպես, օրինակ՝ «կրիայից ավելի դանդաղ», «բույսի պես պասիվ», «այծից ավելի գիժ», «էշի պես համառ» և այլն: Նախ սովորողներին ծանոթացնում ենք նման արտահայտություններին՝ բացատրելով դրանց միջոցով համեմատության ձևերը, այնուհետև երկու թիվերին բաժանում ածականների միևնույն ցանկը, որը պետք է օգտագործեն նմանատիպ արտահայտություններ կազմելու համար: Երբ բոլոր բառերի իմաստը պարզաբանված է, դասավանդողը հերթով ցուցադրում է պատկերներ, որոնց շուրջ թիվերը պետք է հասցնեն ճիշտ արտահայտություններ կազմել: Հաղթում է իմաստով և ձևով ճիշտ ավելի շատ արտահայտություններ կազմած թիվը: Հաճախ օգտագործվող բառախաղերից մեկը՝ խառնված տառերով բառը գուշակելու խաղը, կարելի է մի փոքր ձևափոխել և ավելի հետաքրքիր դարձնել: Ակտիվ շարժում մտցնելու համար կարելի է երկու թիվերին խնդրել, որ երկու շարքով կանգնեն գրատախտակի դիմաց, և երբ ուսուցիչը ցույց է տալիս խառնած տառերով բառը (օգտագործելով կա՛մ թուղթ, կա՛մ գրատախտակ, կա՛մ պրոյեկտոր, կա՛մ կպչուն թղթեր), շարքի առաջին կանգնած մասնակիցը վազում է գրատախտակի մոտ (կամ պրոյեկտվող համակարգչի) և գրում ճիշտ բառը. թիմի մյուս անդամները կարող են նրան հուշել բառը: Իր թիմի համար միավոր է վաստակում այն մասնակիցը, որը առաջինը կգրի ճիշտ բառը: Այնուհետև խաղը շարունակվում է նոր բառով և շարքի երկրորդ անդամների մասնակցությամբ: Կպչուն թղթերի կիրառումը զգալի հեշտացնում է ընթացքը և հնարավորություն է տալիս իրականացնելու խաղը ցանկացած միջավայրում, որտեղ որևէ պատ կա :

«Ճիշտ թե սուտ» խաղը օգնում է ամրապնդելու բայերի (հատկապես անկանոն) խոնարհումը: Նախապես ընտրված մի շարք բայեր են ներկայացվում մասնակիցներին, և յուրաքանչյուր թիմի հանձնարարվում է դրանցով կազմել հինգական նախադասություն, որոնցից երեքը՝ ճիշտ, երկուսը՝ սուտ: Այնուհետև թիվերը փոխանակում են իրենց կազմած նախադասությունները և փորձում գտնել հակառակորդ թիմի կազմած սուտ նախադասությունները :

Տարբեր թեմատիկ բառապաշարների ընդհանուր կրկնության համար առաջարկում են հետևյալ հետաքրքիր խաղը. ընտրում ենք մեր ցանկացած թեմատիկ խմբերը (կենդանի, երկիր, գույն, ուտելիք, մասնագիտություն...), դրանք հերթականությամբ համարակալում: Կողքի սյունակում յուրաքանչյուր համարի հետ միասին ընտրում ենք մեկ տառ, որով էլ պետք է թիմերը կարողանան համապատասխան ուղրտի բառ գտնել: Օրինակ՝ Ա5, 5 համարի տակ գրված է կենդանի, ուրեմն նշանակում է Ա տառով կենդանու անուն (կամ անուններ) պետք է գրվի: Առաջինը բոլոր տողերը լրացնող թիմը ասում է՝ վերջ՝ այդպիսով կանգնեցնելով խաղը: Յուրաքանչյուր թիմ կարողում է իր գրած բառերը և ստանում այնքան միավոր, որքան ճիշտ գրված բառ ունի: Կրկնության համար կարելի է օգտագործել նաև «Տառերի ապուր» խաղը, որտեղ յուրաքանչյուր թիմի տրվում է խաղին վերաբերող, նախապես պատրաստված թերթիկներ: Յուրաքանչյուր թիմ նախ ընտրում է բառերի այն ցանկը, որն օգտագործելու է, և գրում է դրանք աջ կողմի սյունակում, այնուհետև հարկավոր է տեղադրել այդ բոլոր բառերը վանդակների մեջ՝ ուղղահայաց, հորիզոնական կամ անկյունագծով, մեկ տառ – մեկ վանդակ սկզբունքով: Խաղը ավելի բարդ կլինի, եթե բոլոր բառերը վանդակներում տեղադրելուց հետո ազատ մնացած վանդակները լցվեն պատահական տառերով: Հետո թերթիկները փոխանակվում են, և մինչև որոշակի ժամանակի լրանալը թիմերը պետք է փորձեն հնարավորինս շատ թաքնված բառեր գտնել:

«Այո թե ոչ» խաղի ժամանակ ընտրվում է մի խաղացող, ով մտքում բառ է պահում, կամ կարելի է նախօրոք նկարներ պատրաստել և պատահական մեկն ընտրել: Թիմերից յուրաքանչյուրը հերթով մեկական հարց է տալիս, որին բառը պահող մասնակիցը պատասխանում է միայն այո կամ ոչ: Օգտակար է նկարագրող ածականները կրկնելու համար, ինչպես նաև «կա – չկա, ունենալ, ինչ–որ բանի համար լինել» և այլ արտահայտություններ ամրապնդելու համար: Հաղթում է առաջինը բառը ճիշտ գուշակած թիմը : Մի քիչ ավելի բարդ տարբերակ է հայտնի «Tabu» խաղը, որում խաղաքարտերի վրա նշվում է ոչ միայն թաքնված բառը, որը մասնակիցը պետք է բացատրի բառերով, այլև ևս երեք տաբու բառ, որոնք բացատրողը չի կարող օգտագործել:

Ուրախ, բայց արդեն ոչ մրցութային գործունեություն է «Խենթ պատմությունը»,: Մասնակիցները, հերթով իրար փոխանցելով հարցերով թերթիկը, պետք է պատասխանեն յուրաքանչյուրը մեկ հարցի՝ փոխանցելուց առաջ ծալելով իր լրացրած հատվածն այնպես, որ հաջորդ լրացնողը չտեսնի պատասխանը: Երբ բոլոր հարցերին պատասխանել են, թերթիկը բացվում է, և իրար հետևից ընթերցվում են պատասխանները՝ հաճախ զվարճալի կամ

զավեշտալի պատմություն դարձած:

## ԳԼՈՒԽ 2

ԽԱՂԸ ԵՎ ԿՐՏՍԵՐ ԴՊՐՈՑԱԿԱՆՆԵՐԻ ԻՄԱՑԱԿԱՆ ԿԱՐՈՂՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԸ

*Մարդկանց միջև եղած հոգեկան տարբերությունը ոչ մի տեղ այնքան վատ չի դրսևորվում, որքան մանկական խաղերում. հենց նրա համար, որ խաղն անհատի հետագա զարգացման ընթացքի նախադրույն է:*

Վ. Շտերն

Դպրոցում դասավանդվող բոլոր առարկաներն իրենց ուրույն տեղն ունեն սովորողների իմացական կարողությունների զարգացման գործում, բայց խաղը մնում է անփոխարինելի:

Խաղը մարդուն ուղեկցել է նրա պատմական զարգացման բոլոր փուլերում: Այն եղել է ոչ միայն որպես զվարճալի զբաղմունք, այլև կյանքի տարբեր հարաբերություններում գործելու համար անհրաժեշտ կարողությունների, քննադատական մտքի ձևավորման միջոց: Մեծ մանկավարժ Կ. Դ. Ուշինսկու այն խոսքերը, թե «եթե մանկավարժությունն ուզում է մարդուն դաստիարակել բոլոր հարաբերություններում, ապա նա պետք է մարդուն ճանաչի բոլոր հարաբերություններում»<sup>1</sup> այսօր նույնպես արդիական է: Մարդուն բոլոր իմաստներով, բոլոր կողմերով ճանաչելու համար բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ:

Խաղերի բազմազանությունը տարբեր բնույթի արգելքներ է ստեղծում նպատակին հասնելու՝ հաղթելու ճանապարհին: Այդ արգելքները հաղթահարելու ժամանակ յուրաքանչյուր երեխա դրսևորում է ինքնատիպ վարք՝ ուժ, ճարպկություն, խարդախություն, հնարամտություն, խելք, գիտելիքներ, կռահում, քննադատում և այլն: Հենց այդ արգելքների հաղթահարման

գործընթացն էլ նպաստում է երեխաների ընմբռնողականության, ուշադրության, հիշողության, կամքի, դիտողունակության, մտածողության, երևակայության զարգացմանը, միջանձնային հարաբերությունների կարգավորմանը, այդ ուղղությամբ արժեքավոր ունակությունների ձևավորմանը:

Այսօր կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաներն ունեն չափազանց հետաքրքիր ու զարգացնող խաղալիքներ, խաղում են բազմաշերտ մտավոր գործունեություն պահանջող ծաղեր, էլ չենք խոսում համակարգչի ու համացանցի ընձեռած հնարավորությունների մասին: Մեր ուսումնասիրությունները, գործընկերների և ծնողների հետ անցկացրած զրույցները, իրականացրած դասալսումները մեզ բերել են այն եզրակացության, որ դպրոց ընդունվող ոչ բոլոր երեխաներն են տիրապետում ուսումնական գործունեություն ծավալելու համար չափազանց կարևոր այս ունակություններին, որոնք, բնականաբար, պիտի ձևավորվեն ու զարգանան դպրոցում դասավանդվող բոլոր առարկաների դասերի ընթացքում՝ ստեղծելով անձի բազմակողմանի զարգացման հնարավորություններ:

Խաղի տեսությամբ զբաղվող մասնագետները ներկայացնում են խաղերի դասակարգման բազմաթիվ մոտեցումներ(Կապտերև Պ. Ֆ., Ամոնաշվիլի Շ. Ա., Վիգոտսկի Լ. Ս., Էլկոնին Դ. Բ. և այլք): Ըստ էության , խաղերի բոլոր տեսակներն էլ, անկախ նրանց նպատակադրումներից, վերջին հաշվով, նպաստում են երեխաների մտքի և ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացմանը:Ընդգծելով մանկավարժական գործընթացում խաղերի օգտագործման կարևորությունը՝ Պ. Ֆ. Կապտերևը գրում է. «Տարբեր պատճառներով զարգացման մակարդակով իրենց տարեկիցների հետ մնացող երեխաները դպրոցում առանց խաղի փոխանակ զարգանան, կսկսեն հիմարանալ, գորշ, անբովանդակ, անիմաստ կյանք վարել, ժամանակը անցկացնել ապարդյուն: Եթե ուսուցիչն այնքան խելամիտ լինի, որ գիտելիքները կապի խաղերի հետ, կարողանա այդպիսի երեխաներին ակտիվ մարմնական գործունեություն ներկայացնող խաղային գործունեությունից հիտորեն տանել դեպի ուսումնական խաղաղ, կլանված, համեմատաբար նստակյաց գործունեություն, ապա նա ձեռք կբերի այսպիսի երեխաների ընդունակությունները բացելու բանալին, կկարողանա կառավարել նրանց զարգացումը և ցուցաբերել էականորեն կարևոր, անգնահատելի ծառայություններ նրանց ողջ հետագա կյանքում»!:

Այժմ անդրադառնանք այն խաղերին, որոնց միջոցով մենք փորձել ենք զարգացնել կրտսեր դպրոցականների իմացական կարողությունները:

### **Հատապտուղ ենք հավաքում**

**Խաղի նպատակները.** խաղն , ըստ էության շարժուն է, սակայն կարելի է նաև լուծել ուսումնական խնդիրներ:

**Օրինակ՝** խոսել ծառերի և թփերի, մրգերի և հատապտուղների տարբերությունների, ինչպես նաև նրանց օգտակար կատկանիչների մասին: Զարգացնել երեխաների աչքաչափը, իմացական մակարդակը:

**Խաղի ընթացքը:** Խաղն իրականացվում է նույն եղանակով. միայն նկատի պետք է ունենալ, որ հատապտուղ հավաքելու համար շատ կռանալ և բարձրանալ պետք չէ: Հարկավոր է պարզապես պատկերացնել թուփը, պտտվել թփի շուրջը և ձգտել կամ իջնել թփի բարձրության սահմաններում:

Ուսուցիչ-Երեխաներ, մենք գտնվում ենք անտառի բացատում, այստեղ հասունացել են տարբեր հատապտուղներ՝ մոշ, հաղարջ, մորի.. եկե՛ք հավաքենք դրանք և լցնենք զամբյուղը: Բայց միայն այն հատապտուղն ենք քաղում, որի մասին դուք կլսեք տեղեկություն :

### **Ավարտիչ բառերը**

**Խաղի նպատակները.** երեխաներին նախապատրաստել վանկի մասին նոր գիտելիքների ձեռքբերմանը, սովորեցնել բառը վանկատել:

**Անհրաժեշտ պարագաներ.** բազմավանկ անուններ ունեցող առարկայական նկարներ և խաղալիքներ:

**Խաղի ընթացքը:** Ուսուցիչ-ես հիմա կասեմ ձեզ ծանոթ անունների առաջին վանկը, դուք պետք է ավարտեք բառը՝ ավելացնելով մեկ վանկ: Ուսուցիչը արտասանում է թա վանկը, երեխաներն ավելացնում են վանկեր՝ ստանալով Թամար, Թաթուլ, Թալին, Թաթիկ և այլ բառեր: Այս խաղը կարելի է կազմակերպել նաև այլ բառերի շուրջ: Մենք կազմակերպել ենք տարբեր բնագավառների շուրջ: Նույնը կարելի է կազմակերպել բազմավանկ բառերի շուրջ՝ օգտագործելով առարկայական նկարներ, խաղալիքներ, առարկաներ:

### **Որոշիչ գծապատկերը**

**Խաղի նպատակները.** զարգացնել երեխաների տեսողական ընկալումը, հնչյունային լսողությունը, սովորեցնել տարբերել ձայնավորներն ու բաղաձայնները:

**Անհրաժեշտ պարագաներ.** տարբեր բառերի գծապատկերներ, դրանց համապատասխան

առարկաները կամ նկարները:

**Խաղի ընթացքը.** Դասարանը բաժանվում է խմբերի: Յուրաքանչյուր խմբի առջև դրվում են տարբեր առարկաների անվանումների գծապատկերները:

**Առաջադրանք.** ուսուցիչը ցույց է տալիս տարբեր առարկաներ կամ դրանց նկարները և տալիս հանձնարարություն.

-Ուշադիր դիտեք ձեր սեղանների վրա դրված գծապատկերները և այս նկարը (կամ առարկան): Ո՞ր խմբի մոտ է այս առարկայի գծապատկերը:

### **Հրաշալի պարկ**

**Խաղի նպատակները.** զարգացնել երեխաների հնչյունային լսողությունը, ամրակայել բառի մասին երեխաների ունեցած գիտելիքներն ու կարողությունները: Ձևավորել տրամաբանված խոսք կառուցելու, նախ մտածելու, ապա խոսելու կարողությունները: Ամրակայել ձայնավորների և բաղաձայնների մասին երեխաների գիտելիքներն ու կարողությունները:

**Անհրաժեշտ պարագաներ.** փոքրիկ պարկ՝ հեքիաթային պայծառ նկարներով: Պարկի մեջ լցնել զանազան իրեր, խաղալիքներ. շուն, կոճ, մատիտ, նուշ, ռետին և այլն:

**Խաղի ընթացքը.** Երեխաները մեկ-մեկ մոտենում են, վերցնում են պարկը, ձեռքը մտցնում մեջը, բռնում պարկի իրերից որևէ մեկը և այն նկարագրում, ապա ասում, թե քանի վանկ, հնչյուն ունի տվյալ իրի ամվանումը: Դասարանը բառի հնչյունային և վանկային կառուցվածքով որոշում է, թե ինչ առարկա է պարկի մեջ շոշափում իրենց դասընկերը:

Օրինակի համար սկսում է ուսուցիչը.

-Ես մատներով շոշափում եմ մի առարկա, որն ուտում են: Այն կոշտ է, ծայրերը սուր են, համեղ է, ունենում է կեղև, բայց պարկի մեջ է առանց կեղևի: Այդ ուտելիքի անունը միավանկ է, ունի 3 հնչյուն:

Երեխաները մտածում են, որոշում, թե ինչ առարկայի մասին է խոսքը: Ուսուցիչը ցույց է տալիս իր հանած առարկան՝ նուշը: Երեձաները հաշվում են նուշ բառի հնչյունների քանակը , գծում



բառի գծապատկերը: Որոշում են հնչյունների տեղը բառի մեջ:

Ուսուցիչը խնդրում է դասարանին խմբով արտասանել այն հնչյունը, որը լսում են բառասկզբում: Երեխաները երկար արտասանելուց հետո «հայտնաբերում են», որ ն հնչյունը երկար արտասանելուց հետո «կորչում է», լսվում է ը: Նույն ձևով նրանք նկատում են, որ այդպես է լսվում նաև շ հնչյունը:

*Ուսուցիչ*- Իսկ հիմա եկեք արտասանենք այն հնչյունը, որը լսվում է բառամիջում: «ու՛...»,- երկար արտասանում են երեխաները և աշխուժորեն նկատում, որ *ու* հնչյունը մինչև վերջ լսվում է: Այսպիսի աշխատանք է կատարվում մի քանի միավանկ բառերի շուրջ՝ խորացնելով բացատրությունը:

**Այս և նմանատիպ բազմաթիվ խաղերը նպաստում են սովորողների քննադատական մտածողության ձևավորմանն ու զարգացմանը , ապահովում նրանց մասնակցությունը դասին, զարգացնում են սովորողների իմացական կարողությունները:**

#### ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

- Խաղերը մանրակրկիտ մտածված լինելու, ճիշտ, տեղին կազմակերպելու դեպքում ոչ միայն կարող են օգտագործվել որպես կարճ ընդմիջումներ ուսուցման գործընթացում, այլև այդ գործընթացն ամբողջովին կարող է հիմնված լինել տարատեսակ խաղերի և խաղային գործունեությունների վրա, կարող է լինել ուսումնական ամբողջական մեթոդ:
- Մարդն առհասարակ, երեխաները՝ առավել ևս, հակված են ամեն ինչի մեջ իմաստ տեսնելու: Այն գիտելիքներն են անցնում երկարատև հիշողության ոլորտ, որոնք մարդը գիտակցաբար ցանկացել է յուրացնել:
- Կրտսեր դպրոցականների իմացական կարողությունների զարգացումը սերտորեն կապված է դասավանդվող առարկայից, մատուցվող նյութից, ուսուցչի անձից, նրա մանկավարժական առարկայից, մատուցվող նյութից, ուսուցչի անձից, նրա մանկավարժական տակտիկայից, գիտելիքներից, կարողություններից և հմտություններից, ճիշտ ընտրված մեթոդներից, ուսուցման ձևից:

- Մարդուն բոլոր իմաստներով, բոլոր կողմերով ճանաչելու համար բավական է նրան ուսումնասիրել խաղային գործունեության ժամանակ:
- Այն գիտելիքներն են անցնում երկարատև հիշողության ոլորտ, որոնք մարդը գիտակցաբար ցանկացել է յուրացնել:
- Կրտսեր դպրոցականների իմացական կարողությունների զարգացման առանձնահատկությունները լավագույնս բացահայտվում են խաղի միջոցով:
- Կրտսեր դպրոցականներին կրթելիս և դաստիարակելիս խոսքն ու խրատը, քարոզը, արհեստականորեն ստեղծված կարգ ու կանոնը որոշիչ չեն, **որոշիչ են կրթության սուբյեկտների միջև հարաբերությունների ընդհանուր կուլտուրան, աշխատանքային և ուսումնական նորմալ պայմանները, ուսումնական պրոցեսում սովորողների ազատության և ինքնուրույնության աստիճանը, բարոյահոգեբանական առողջ մթնոլորտը:**

#### ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

Աղայան Ղ., Նվեր Մանուկներին, Երևան, 1941,

Հանրակրթության պետական կրթակարգ, Ե., Անտաարես, 2004,

ՀՀ պաշտոնական տեղեկագիր, Կրթության մասին Հայաստանի Հանրապետության օրենքը, 1999, կետ 18:

Коньшева А. В., Игровой метод в обучении иностранным языкам., Минск, 2008,