



## «ԵՐԵՎԱՆԻ ԼԵՈՅԻ ԱՆՎԱՆ Հ. 65 ԱՎԱԳ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՏԱԿՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ  
ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ ԴԱՍԸՆԹԱՑ

### ԱՎԱՐՏԱԿԱՆ ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

Հետազոտության թեման՝ Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ֆրանսերենի  
դասավանդման ընթացքում

Առարկա՝ Ֆրանսերեն

Հետազոտող ուսուցիչ՝ Հայկուշ Կուրդինյան

Ղեկավար՝ Քնարիկ Պետրոսյան

Ուսումնական հաստատություն՝ Երևանի Մովսես Գորգիսյանի անվան թիվ 158  
հիմնական դպրոց

## ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ

Ներածություն.....	3
1. Խաղային տեխնոլոգիաների դերը ֆրանսերենի ուսուցման գործընթացում.....	4
2. Մանկավարժական մեր փորձից.....	9
Եզրակացություններ.....	13
Օգտագործված գրականության ցանկ.....	14

## ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Տեխնոլոգիաների զարգացումը, կրթական բարեփոխումներն իրենց հետ բերել են բազմաթիվ նորարարություններ, որոնք տեղայնացվում են հանրակրթական համակարգում: Բարելավումներն ու բարեփոխումներն ազդել են նաև օտար լեզուների դասավանդման վրա՝ որպես հաղորդակցման, հանրամշակույթային կարողությունների ձևավորման, լեզվական նորմերի ընկալման խթան: Հանրակրթական դպրոցում օտար լեզվի դասավանդումը մեծ նշանակություն ունի սովորողների համար: Լեզվական գիտելիքների, հաղորդակցական հմտությունների ձեռքբերման և լեզվամտածողության ձևավորման հետ միասին օտար լեզուների ուսուցումը խթանում է նաև սովորողների մշակութային կարողունակության զարգացմանը:

**Հետազոտության թեմայի արդիականությունը:** Հղում անելով մեր մանկավարժական փորձին՝ փաստենք, որ ֆրանսերենի դասավանդումը կրտսեր դպրոցում բավականին հաջող է իրականացվում ժամանակակից մեթոդների՝ այդ թվում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման շնորհիվ: Այս կերպ դասն առավել դինամիկ է, պատկերավոր ու բովանդակային: Հենց վերը նշված կրթական մարտահրավերներով էլ պայմանավորված է մեր հետազոտական աշխատանքի թեմայի արդիականությունը:

**Հետազոտության նպատակը:** Ուսումնասիրել խաղային տեխնոլոգիաների կիրառման նշանակությունը ֆրանսերենի դասավանդման շրջանակներում:

### **Հետազոտության խնդիրները.**

- Վեր հանել ֆրանսերենի դասն առավել ակտիվ ու մասնակցային դարձնելուն ուղղված մանկավարժական մոտեցումները՝ շեշտելով ուսուցման խաղային մեթոդների դերը:
- Դիտարկել կարողունակահեն կրթության առանձնահատկությունները՝ ֆրանսերենի ուսուցման օրինակով:

# 1. Խաղային տեխնոլոգիաների դերը ֆրանսերենի ուսուցման գործընթացում

Յուրաքանչյուր օտար լեզու արտացոլում է իր լեզվակիր ժողովրդի մշակույթը, լեզվամտածողությունը, հանդիսանում է այլ ժողովուրդներին սեփական մշակույթը փոխանցելու, հասանելի դարձնելու միջոց, նպաստում է միջմշակութային դրական հարաբերությունների ձևավորմանը: Այս համատեքստում նախընտրելի է, որ օտար լեզուների ուսուցումը սկսվի հենց հանրակրթական դպրոցից՝ առավել նկատելի արդյունքներ ունենալու նկատառումներից ելնելով: Օտար լեզուներին տիրապետելը բարձրացնում է դպրոցականների հումանիտար կրթության մակարդակը, էապես խթանում է անհատականության ձևավորմանն ու սոցիալիզացիային, հետաքրքրություն է առաջացնում բազմալեզու աշխարհի նկատմամբ, ուստի սովորողներին մոտիվացնել, շահագրգռելը այս համատեքստում հեռահար նպատակներ է հետապնդում: Օտար լեզուն, որպես ուսումնական առարկա, նպաստում է սովորողների ընդհանուր կրթությանը, զարգացնում նրանց ճանաչողական կարողությունները, խոսքն ու մտածողությունը, լեզվական կարողունակությունը: Միևնույն ժամանակ օտար լեզվի տիրապետումը նպաստում է սովորողների համակողմանի զարգացմանը, ինտեգրված ուսուցման համար ստեղծում է նպաստավոր պայմաններ՝ նպաստելով աշխարհագրությունից, պատմությունից, գրականությունից սովորողների կոնկրետ պատկերացումների հարստացմանը: Հենց սրանում է դրսևորվում լեզվական ուսումնական առարկաների փոխազդեցությունը, ինչը նպաստում է դպրոցականների լեզվաբանական կրթության հիմունքների ձևավորմանը: Այս համատեքստում կցանկանանք խոսել ուսուցչի կողմից դասը պլանավորելու հմտությունների մասին, քանի որ սովորողը հետաքրքրվում է ուսումնական առարկայով այն դեպքում, երբ դասապրոցեսի մեջ գտնում է հետաքրքրություններ, դասը դինամիկ է, ակտիվ, սովորողի մասնակցելիությունը՝ բարձր: Համաձայն «Հանրակրթության մասին» ՀՀ օրենքի՝ «Մանկավարժական աշխատողը պարտավոր է նպաստել ուսումնական հաստատությունում սովորողների կողմից հանրակրթական (հիմնական և լրացուցիչ) ծրագրերի յուրացման և առարկայական չափորոշիչների ապահովման գործընթացին, ինչպես նաև ուսուցման մեթոդների կիրառման միջոցով համապատասխան գիտելիքների, հմտությունների ձեռքբերմանը, արժեքային համակարգի ձևավորմանը, իրականացնել հանրակրթական ծրագրերը»<sup>1</sup>:

<sup>1</sup> «Հանրակրթության մասին» ՀՀ օրենք, հոդված 27:

Կրտսեր դպրոցում ֆրանսերենի դասավանդման ընթացքում բավականաչափ արդյունավետ է կիրառել ուսուցման խաղային մեթոդները, որոնց շրջանակներում սովորողները հնարավորություն ունեն միասին համագործակցելով կատարել հանձնարարությունները, խաղի, դերախաղի, երգերի միջոցով սովորել: Օտար լեզուների պարագայում խաղային մեթոդներով ուսուցումը խթանում է խոսքային կոմպետենցիայի զարգացումը, քանի որ այստեղ սովորողներն առավել շատ շփման ու հաղորդակցման հնարավորություն ունեն: Խաղային մեթոդներով ուսուցման իրականացումը ֆրանսերենի դասերին նպաստում է ուսուցման արդյունավետությանը, մեծացնում է սովորողների անհատական լեզվական կարողությունները, ճանաչողությունը: Այն լավագույն միջոցներից մեկն է ուսուցման նպատակներին և արդյունքներին հասնելու համար: Խաղային մեթոդներով ուսուցման տարրերի կիրառումը նպաստում է դասարանում նոր՝ համագործակցային միջավայրի ձևավորմանը, օգնում է ուսուցչին առավել պատկերավոր պլանավորելու դասը, պայմաններ է ստեղծում ուսուցման արդյունավետության գնահատման և արժևորման համար: Ուրիշների հետ աշխատելու և համագործակցային ստեղծագործական աշխատանքից առավելագույնս օգուտ քաղելու էական պայմաններից մեկն ուրիշի տեղում իրեն պատկերացնելու կարողությունն է, քանի որ դիմացինի տեսակետի ըմբռնումն աշակերտներին հնարավորություն է տալիս ավելի հեշտությամբ հարմարվելու կյանքի պահանջներին<sup>2</sup>: Այսպիսով, պատկերավոր ու դիմամիկ դասերը պետք է ուսուցչի համար լինեն գործիքներ՝ սովորողներին ֆրանսերեն լեզվի գեղեցկությունն ու կարևորությունը ցույց տալու, որպես ուսումնական առարկա դրա դերը կարևորելու և հիմնարար գիտելիքներով զինելու առումով:

Հայտնի է, որ խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և մարդուն ուղեկցում ողջ կյանքի ընթացքում: Անշուշտ, դիդակտիկ խաղերի միջոցով ուսուցումն ընթանում է խոսքի ուղեկցմամբ: Հենց այս հանգամանքը հաշվի առնելով՝ կարող ենք պնդել, որ կրտսեր դպրոցում խաղային մեթոդներով ուսուցման ընթացքում կարելի է զարգացնել սովորողի գիտելիքները, հմտությունները, կապակցված խոսքն ու պատկերավոր մտածողությունը: Խաղային գործունեության մանկավարժական նշանակությունը երեխաների կյանքում կարևորել են Ա. Կոմենսկին, Ժ. Ռուսոն, Ֆ. Ֆրյոբելը մանկավարժներ Խ. Աբովյանը, Ղ. Աղայանը, Հ. Թումանյանը և այլք: Խ. Աբովյանը մանկավարժների հորդորում էր «չզրկել երեխային անմեղ խաղերից»:

<sup>2</sup> Գ. Հովհաննիսյան, Ա. Ջոհրաբյան, Ա. Արնաուդյան, Զ. Գրիգորյան, Մ. Ղավթյան, Ի Օհանովա, «Կառուցողական կրթության հիմունքները և մեթոդները», Երևան, 2004, էջ 145:

Թունանյանը գտնում էր, որ խաղը երեխայի բնական օրգանական պահանջն է , նրա էությունը:

Դպրոցական կրտսեր տարիքի աշակերտները հեշտ են մտնում ցանկացած գործունեության մեջ՝ հատկապես խաղային իրավիճակներում իրենց անկաշկանդ են զգում: Խաղային տեխնոլոգիաները կառուցվում են նպատակային՝ օգնելով սովորողին հասկանալ, արագ կողմնորոշվել, գտնել արդյունավետ լուծումներ: Խաղային ակտիվ տեխնոլոգիաների հնարավորությունները բավական լայն են.

- Դրանք թույլ են տալիս ընդգրկել հիմնախնդիրների լայն ասպեկտ:
- Համապատասխանում են գործունեության տրամաբանությանը:
- Նպաստում են ուսումնական գործընթացի մասնակիցների՝ առավել մեծ թվով ընդգրկմանը, նրանց մղում են հանպատրաստից ակտիվության:
- Ավելի հեշտությամբ են հաղթահարվում կարծրատիպերը, շտկվում է ինքնագնահատականը:
- Հնարավորություն են ստեղծում համակողմանի վերլուծություններ, մեկնաբանություններ կատարելու և ստացված արդյունքները իմաստավորելու:
- Բացի այդ, խաղային տեխնոլոգիաների նպատակները համաձայնեցվում են սովորողների պրակտիկ պահանջմունքներին<sup>3</sup>:

Դերային խաղերի միջոցով ուսուցումը երեխայի սոցիալական զարգացման հիմքն է: Քանի որ ուսուցման հիմքում ընդհանուր առմամբ խաղն է, ուստի աշակերտները հաճույքով են մասնակցում դասին: Դերախաղը նպաստում է, որ աշակերտը սովորի թիմում հարաբերություններ հաստատել, համապատասխան գործընկերներ գտնել: Բոլոր խաղերը, որոնք հիմնված են որոշակի պատմությունների դերախաղի վրա, մեծ նշանակություն ունեն երեխայի անհատականության զարգացման գործում, քանի որ խաղային մեթոդների միջոցով շատ դյուրին է կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների մոտ ձևավորել և՛ սոցիալական, և՛ բարոյական զգացմունքներ<sup>4</sup>: Ֆրանսերենի դասաժամին դերային խաղերի կիրառությունը նպատակ ունի նաև աշակերտների մեջ զարգացնել արագ արձագանքելու, մտքերը ճիշտ ու հաջորդական դասավորելու կարողություն: Այս մեթոդով աշխատանքը մեծ օգնություն է մանկավարժներին, հատկապես նրանց, ովքեր նոր են սկսում իրենց գործունեությունը: Ուսուցումը քարտային խաղերով, դիդակտիկ առարկաներով, ցուցապաստառներով, արդյունքները գրանցելու համար

<sup>3</sup> Լ. Վ. Գևորգյան, «Ժամանակակից ինտերակտիվ տեխնոլոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները», Երևան, 2015, էջ 75:

<sup>4</sup> Զ. Գյուլամիրյան, «Խաղալով սովորենք», Երևան 2009, էջ 12:  
<http://qspi.am/media/journal/2015n1b/8.pdf>

զանազան աղյուսակներով, դիագրամներով բավականաչափ արդյունավետ է, քանի որ դասը շարժուն է, ակտիվ, բոլոր աշակերտները ներգրավված են դասի փուլերի մեջ, ամեն մեկն իր չափով մասնակցում է ակտիվ գործնական աշխատանքներին, ուստի ակնկալվող վերջնարդյունքը միանշանակ լինելու է դրական: Խաղային մեթոդների օգնությամբ աշակերտի անհատականության ձևավորումը, տարբեր հմտությունների, կարողությունների և գիտելիքների ձեռքբերումը տեղի է ունենում բնական, առանց ավելորդ ու արհեստածին բաղադրիչների: Աշակերտը խաղային գործունեության ընթացքում անկաշկանդ է, չի լարվում, քանի որ խաղային մթնոլորտը նպաստում է, որ կրտսեր դպրոցականը լինի իր ավսեի մեջ: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը զարգացնում է սովորողի գեղագիտական ճաշակը, բացահանտում վերջինիս թաքնված ներուժը, տաղանդը, հնարավորություն տալիս նախասիրությունները կիրառել դասի ընթացքի ժամանակ: Խաղային տեխնիկայի օգնությամբ շատ հեշտ է կանխել երեխայի մեջ այնպիսի բացասական հատկությունների զարգացումը, ինչպիսիք են մեկուսացումը, ծուլությունը: Ակտիվ մեթոդների կիրառությունը մեծապես զարգացնում է աշակերտի դատելու, քննադատաբար մոտենալու կարողությունը: Այսպիսով, շեշտադրվում է աշակերտի անհատականությունը:

Խաղերը բաժանվում են երկու հիմնական խմբի՝ ստեղծագործական և կանոնավոր:

**1. Ստեղծագործական** խաղերն ընդգրկում են սյուժետադերային խաղերը և խաղբեմականացումները:

**2. Կանոնավոր** խաղերի մեջ են մտնում դիդակտիկ, շարժողական, երաժշտական խաղերը և խաղ-զվարճանքները: Կանոնավոր խաղերն ունեն կանոններ, բովանդակություն, խաղային գործողություններ և խաղային արդյունք: Դրանց թվին են պատկանում դիդակտիկ խաղերը, որոնք ունեն ուսուցողական բնույթ: Թերևս բոլոր խաղերը նպաստում են երեխայի զարգացմանը: Խաղային խնդիրների լուծմամբ երեխան ձեռք է բերում այնպիսի որակներ, ինչպիսիք են՝ մտքի և մարմնի ճկունությունը, հնարամտությունը, սրամտությունը, համբերատարությունը, հանդուրժողականությունը և այլն: Յուրաքանչյուր խաղ ընտրելիս պետք է հաշվի առնել երեխայի տարիքային և անհատական առանձնահատկությունները:

Ֆրանսերենի դասին կարելի է անցկացնել աշակերտական մեծ ու փոքր խմբերով ուսումնական խաղեր, որոնք կարող են նպաստել հին նյութի ամրապնդմանը, նոր թեմայի ավելի արդյունավետ յուրացմանը: Խաղն ունի այնպիսի մանկավարժական դերակատարում, որ կարող է երեխային ընդգրկել ակտիվ ուսուցման մեջ: Մանկավարժության և հոգեբանության ոլորտը ներկայացնող

մասնագետները գտնում են, որ երեխայի անհատականությունն ու աշխարհընկալումը առաջին հերթին լիարժեք և ամբողջական կերպով արտահայտվում են խաղի միջոցով, ուստի հատկապես կրտսեր դպրոցում խրախուսելի է խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը:



## 2. Մանկավարժական մեր փորձից

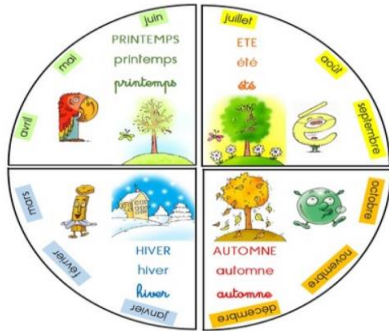
Տեսական մասում մեր կատարած պնդումները կհիմնավորենք դասի օրինակով, որն իրականացրել ենք 2022-2023 ուստարվա ընթացքում: Դիմել ենք խաղային մեթոդներին՝ ակնկալելով զարգացնել սովորողների ինքնուրույնությունը, նախաձեռնությունն ու ստեղծագործական ունակությունները:

Առարկան	Ֆրանսերեն
Դասարանը	4-րդ
Դասի թեման	« Տարվա եղանակները»
Դասի տիպը	Ամփոփման, գիտելիքների ստուգման դաս
Դասի նպատակները	<p>1. Աշակերտը պետք է իմանա տարվա եղանակները, ամիսները, գույները, տարվա եղանակներին բնորոշ հագուստների անվանումները, մրգերի ու բանջարեղենների անվանումները՝ համապատասխան տարվա եղանակներին:</p> <p>2. Աշակերտը պետք է կարողանա սահուն և հասկանալով ընթերցել բնագիրը, մեկնաբանել ընթերցածի բովանդակությունը, վերարտադրել բնագիրը, աշխատանքի ընթացքում դրսևորել ստեղծագործականություն:</p> <p>3. Աշակերտը պետք է կարողանա ճիշտ գնահատել բնության դերը մարդու կյանքում:</p>
Դասի կահավորումը	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ ցուցապաստառ</li> <li>❖ տարվա եղանակների նկարները</li> </ul>
Միջառարկայական կապեր՝	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Երաժշտություն՝ /La chanson des 4 saisons/</li> </ul>
Կիրառվող մեթոդներ և հնարներ	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Վեճնի դիագրամ</li> <li>● Քառաբաժան,</li> <li>● Մտագրոհ</li> <li>● Տերևներ ենք հավաքում</li> <li>● ԳՈՒՍ</li> </ul>



## ԴԱՍԻ ԸՆԹԱՑՔԸ

Վեճնի դիագրամ մեթոդի օգնությամբ սովորողները հաջորդաբար ներկայացրեցին տարվա եղանակներն ու դրանց ամիսները, ապա բանավոր հատկանշավորեցին ամեն մի եղանակը՝ բանալի բառերը գրելով T-աձև աղյուսակում:



Այնուհետև սովորողները ընթերցեցին բնագիրն ու խմբային եղանակով կատարեցին բանալի բառերի ձևաբանական վերլուծություն: Դասարանը բաժանվեց 4 խմբի: Խմբերից յուրաքանչյուրին հանձնարարվեց թեմայի շուրջ գրել փոքրիկ նկարագրական տեքստ, ապա յուրաքանչյուր խմբի տրվեց հարցադրում`

Ի՞նչ իմացանք	Ի՞նչ պարզեցինք
Ի՞նչ գիտեինք	Ձեր կարծիքը

Հաջորդիվ ուսուցիչը կկիրառի խաղային մեթոդ՝ «Տերևներ ենք հավաքում»

Խաղի նպատակն է զարգացնել համակարգելու, ընդհանրացնելու երեխաների կարողությունները, ձևավորել վերահսկման, ինքնագնահատման ունակություններն, ամրակայել ձեռք բերած գիտելիքները:

**Անհրաժեշտ պարագաներ:** Տարբեր գույների թղթե տերևներ՝ վրան ֆրանսերենով գրված տարվա եղանակները, ամիսները:

**Խաղի ընթացքը:** Դասարանը մեկից չորս հաշվով բաժանվում է 4 խմբի:

Հաջորդիվ սովորողները պետք է զամբյուղից հանեն տարվա եղանակների նկարներն ու ամիսները և փակցնեն գրատախտակին:

**Առաջին խումբ- գարուն**

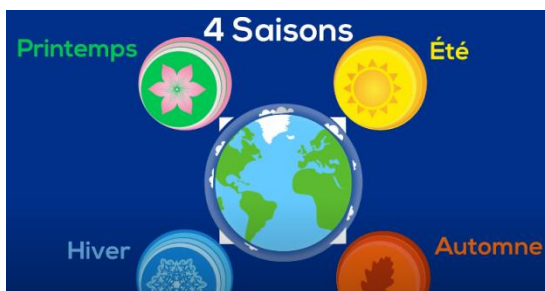
**Երկրորդ խումբ-ամառ**

**Յրրորդ խումբ-աշուն**

**Չորրորդ խումբ- ձմեռ**



Խաղի ավարտին սովորողները կունկնդրեն երգ տարվա եղանակների մասին  
**/La chanson des 4 saisons/:**



Սովորողները կպատասխանեն ուսուցչի հարցադրումներին.

1. Ո՞րն է ձմռանը բնորոշ գույնը:
2. Ի՞նչ մրգեր գիտես, որոնք հասունանում են աշնանը:
3. Ո՞ր տոնին ես սպասում դեկտեմբեր ամսին:
4. Ինչպե՞ս ես անցկացնում ամառային արձակուրդդ:
5. Ո՞րն է գարնան առաջին ամիսը:

Դասի ավարտին կիրառվեց ԳՈՒՍ հնարը՝ «գիտեի, ուզում էի իմանալ, սովորեցի»: Սովորողներն իրականացրեցին փոխադարձ գնահատում, տրվեց տնային հանձնարարություն:

Այսպիսով, ցուցադրական դասի օրինակով փորձեցինք ցույց տալ, թե ինչպես կարելի է խաղային տեխնոլոգիաները տեղայնացնել ու համադրել ուսուցման ինտերակտիվ այլ մեթոդների հետ և որքանով է դա արդյունավետ: Մեր փորձի վրա հենվելով՝ նկատենք, որ հաջորդ դասի հարցման ընթացքում պարզ դարձավ, որ

սովորողների գերակշիռ մասը կառողանում է դասի հիմնական հասկացությունները մեկնաբանել, գիտի անծանոթ բառերի նշանակությունը, կարող է ինքնուրույն գործածել նախադասությունների մեջ: Խոսքը կշռադատված է, չկա մեխանիկական վերարտադրություն: Կարծում ենք, որ այն վերջնարդյունքը, որն ակնկալում էինք ունենալ, ստացանք, քանի որ կարողացանք ապահովել սովորողների համաչափ մասնակցությունը դասին, թույլ տվեցինք, որ նրանք համագոչծակցեն, խմբերում ունենան ինքնուրույնություն, ստեղծագործեն ու հանդես գան նախաձեռնողի դերում:

Ի հակադրություն նշվածի՝ նկատենք, որ աշակերտակենտրոն ուսուցման արդյունքում ուսումնական նյութն առավել պակաս չափով է յուրացվում, սովորողն ինքնուրույն գործելու, ստեղծագործելու հնարավորություն ավելի քիչ է ունենում, քանի որ շեշտը դրվում է բացատրական աշխատանքների և ֆրոնտալ հարցման վրա:

## ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆ

Մեր հետազոտության թեման անսպառ ուսումնասիրության և վերլուծության երկարատև աշխատանք է պահանջում, այնուամենայնիվ մի բան հստակ է, եթե ֆրանսերենի դասավանդման ընթացքում ուսուցիչը հիմնական գիտելիքների հաղորդմանը զուգահեռ նպատակ է դնում զարգացնել սովորողի ստեղծագործականությունը, ինքնուրույն գործելու ու նախաձեռնողական քայլեր կատարելու կարողությունը, ապա այդ հարցում նպատակահարմար է դիմել խաղային տեխնոլոգիաներին: Տարրական դասարաններում խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը ուսումնական գործընթացում խիստ կարևոր է և անհրաժեշտ, որովհետև խաղը եղել և մնում է այն անփոխարինելի միջոցը, որով մատուցում ենք գիտելիքը:

Խաղի միջոցով ստացած գիտելիքը կայուն է, մնայուն և պատկերավոր: Սովորողի ազատելով հոգեբանական ու մտավոր տարբեր սահմանափակումներից՝ այն կարող է ավելի լիարժեք և ուսուցողական լինել: Խաղը ուսումնական գործունեության ծանրաբեռնվածության թեթևացումն է:

Տեղին է նկատել Հովհ. Թումանյանը. «Խաղը մանուկ մարդու բնական, օրգանական պահանջն է, նրա ուրախությունը: Կյանքում ամեն բանի նա խաղով է մոտենում, դա նրա ձևն է, նրա մեթոդն է: Եվ ամեն բան, ինչ-որ նրան տրվում է խաղով, ուրախությունով ընդլայնվում է, հեշտ է յուրացվում, առանց ձանձրացնելու, առանց հոգնեցնելու»:

## ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. «Հանրակրթության մասին» ՀՀ օրենք, հոդված 27:
2. Գ. Հովհաննիսյան, Ա. Զոհրաբյան, Ա. Արնաուդյան, Ք. Գրիգորյան, Մ. Դավթյան, Ի Օհանովա, «Կառուցողական կրթության հիմունքները և մեթոդները», Երևան, 2004, էջ 145:
3. Զ. Գյուլամիրյան, «Խաղալով սովորենք», Երևան 2009, էջ 12:
4. Լ. Վ. Գևորգյան, «Ժամանակակից ինտերակտիվ տեխնալոգիաների կիրառման առանձնահատկությունները», Երևան, 2015, էջ 75:  
<http://gspi.am/media/journal/2015n1b/8.pdf>