



«ԻՆՏԵՐԱԿՏԻՎ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ԶԱՐԳԱՑՈՒՄ»
ՀԻՄՆԱԴՐԱՄ



ՀԵՐԹԱԿԱՆ ԱՏԵՍԱՎՈՐՄԱՆ ԵՆԹԱԿԱ
ՈՒՍՈՒՑԻՉՆԵՐԻ ՎԵՐԱՊԱՏՐԱՍՏՄԱՆ
ԴԱՍԸՆԹԱՑ 2023

ՀԵՏԱԶՈՏԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔ

ԹԵՄԱ
ԱՌԱՐԿԱ
ՀԵՂԻՆԱԿ
ՄԱՐԶ
ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆ

Խաղը որպես ուսուցման միջոց
Մայրենի
Լիանա Ղազարյան
Ք. Երևան
<<Շ. Շահամիրյան>>կրթահամալիր

Բովանդակություն

| | |
|---|----|
| Ներածություն | 3 |
| Գլուխ 1. Խաղի արդյունավետությունն ուսուցման պրոցեսում | 4 |
| 1.1 Դիդակտիկ խաղերի կիրառումն ուսուցման պրոցեսում | 5 |
| 1.2 Խաղի ճիշտ ընտրությունը դասապրոցեսում | 5 |
| Գլուխ 2. Խաղային տեխնոլոգիաների դերը | 15 |
| 2.1 Խաղ- բեմականացումներ | 16 |
| Եզրակացություն | 19 |
| Օգտագործված գրականություն | 20 |

Ներածություն

Դպրոց մտնելուց հետո երեխան իր համար բացահայտում է նոր աշխարհ, որտեղ նրա գործունեությունը ուսուցումն է: Ուսումնական գործունեությունը չի ունենա անհրաժեշտ արդյունքներ, եթե այդ ընթացքում չգտնվի երեխայի ներաշխարհի թափանցելու բանալին: Այս տեսանկյունից խաղը երեխայի հետ սերտ կապեր հաստատելու յուրատեսակ միջոց է:

Այժմ խնդիր է դրվում ուսուցումը կազմակերպել այնպես, որ այն առավելագույն չափով ապահովի դպրոցականների մտավոր զարգացումը: Դրա համար էլ սովորաբար խոսում են ոչ թե պարզապես ուսուցման, այլ զարգացնող ուսուցման մասին: Չարգացումը դառնում է մանկավարժական գործընթացի գլխավոր բառը, որպես "սովորել" հասկացության այլընտրանք:

Գոյություն ունի հոգեբանական խթանման մի հիանալի միջոց, որին անվանում ենք՝ **խաղ**: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում վաղ դպրոցական և նախադպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում, քանի որ, ըստ հոգեբանների, այդ տարիքում խաղն է անձի ձևավորման կարևորագույն միջոցը, գործոնը:

Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Խաղային իրավիճակներում երեխան դառնում է առավել գործուն և ուշադիր, ինչպես նաև հարազատ միջավայրում նա իրեն դրսևորում է առավել ակտիվ, քանի որ նա դառնում է դեպքերի հետագա զարգացման կարևոր շարժիչ ուժը:

Հետազոտական աշխատանքի նպատակներն են՝

1. Զարգացնել տրամաբանություն և ստեղծագործական մտածողություն

2. Բարելավել ուսուցման որակը խաղի միջոցով

Հետազոտական աշխատանքի խնդիրներն են՝

1. Բացահայտել խաղային ուսուցման արդյունավետությունը տարրական դպրոցում

2. Ուսումնասիրել ուսուցիչ- աշակերտ փոխհարաբերությունները դիդակտիկ խաղեր կիրառելիս

3. Ներկայացնել խաղային տեխնոլոգիաների դերն ու նշանակությունը

4. Փորձարկել խաղ-բեմականացումները դասապրացեսի ընթացքում

Գլուխ 1. Խաղի արդյունավետությունն ուսուցման պրոցեսում

Ուսուցման գործընթացի արդյունավետությունը կախված է ուսուցման մեթոդների ճիշտ ընտրությունից, իսկ ուսուցման մեթոդի ընտրությունն որոշակիորեն կախված է դասի դիդակտիկական խնդիրներից, որը լուծում է ուսուցիչը ելնելով ծրագրային նյութի բովանդակության յուրահատկություններից:

Մեթոդների և միջոցների ընտրությունը պայմանավորված է նաև սովորողների տարիքային և անհատական առանձնահատկություններով, դպրոցի պայմաններով: Ուսուցման մեթոդների ընտրության մեջ երևում է նաև ուսուցչի ինքնուրույնությունը, մեթոդական վարպետությունը, անհատականությունը, աշխատանքի ոճը:

Ուսուցանող խաղերը, հետաքրքրաշարժ առաջադրանքները, սևեռում են երեխայի անկայուն ուշադրությունը դասի ընթացքին, տալիս են նոր գիտելիքներ, ստիպում են լարված մտածել: Խաղերը երեխաներից պահանջում են հնարամտություն, ուշադրություն, համատեղ ստեղծագործական համառություն, զարգացնում են երևակայությունը, արագորեն ճիշտ լուծումներ գտնելու կարողությունները: Կարևոր է նաև այս ամենի դաստիարակչական կողմը, քանի որ այդ ընթացքում երեխաները մոտիկից առնչվում են, մրցակցում, վիճում, իրար օգնում, դառնում են ինքնուրույն և ընկերասեր: Ուստի մանկավարժության մեջ մեծ կարևորություն է տրվում ուսուցման համակարգում խաղի դերին և ուսուցումը խաղի օգնությամբ կազմակերպելուն:

Խաղերի բոլոր տեսակներն էլ անկախ նրանց նպատակադրումներից, վերջին հաշվով, նպաստում են երեխաների մտքի և ճանաչողական հետաքրքրությունների զարգացմանը: Խաղը պիտի բավականություն և հրճվանք պատճառի ոչ միայն հաղթող խմբին, այլև պարտվողին: Դրա համար բավական չէ խաղի ընթացքի ճիշտ կազմակերպումը: Անհրաժեշտ է նաև մանկավարժահոգեբանական տեսանկյունով ճիշտ կազմակերպել արդյունքների ամփոփումը՝ գովասանքի և խրախուսանքի խոսքեր ասելով ոչ միայն այն խմբին, որն առաջինը և ճիշտ ավարտեց առաջադրանքի կատարումը, այլև նրանց, ովքեր վերջում ավարտեցին, սակայն արդյունավետ աշխատեցին: Հիշենք, որ ցանկացած խաղ պիտի նպաստի մանկական կոլեկտիվի համերաշխությունն ու համագործակցությունը, ընկերական առողջ հանդուրժողական հարաբերությունների ձևավորմանը:

1.1 Դիդակտիկ խաղերի կիրառումն ուսուցման պրոցեսում

Դիդակտիկ խաղերը ստեղծվել են մանկավարժության կողմից՝ երեխաներին ուսուցանելու և դաստիարակելու նպատակով: Դրանք նպատակաուղղված են կոնկրետ խնդիրների լուծմանը, և միևնույն ժամանակ դրանց մեջ առկա է դաստիարակչական և զարգացնող ներուժ: Խաղերը նպաստում են պատկերավոր, վերացական, տրամաբանական, մտածողության, երևակայության զարգացմանը, ընդլայնում լեզվամտածողական ներուժը, խթանում իմացական հետաքրքրությունները: Խաղերի կիրառմամբ ուսուցումն այն եզակի ձևերից մեկն է, որոնք հնարավորություն են ընձեռում աշակերտների ուսումնառությունը հետաքրքրաշարժ ու հրապուրիչ համագործակցային ուսուցման մեթոդներով դասեր անցկացնելու համար:

Բազմազան խաղերի մեջ դիդակտիկ խաղերի դերն առանձնապես մեծ է: Դիդակտիկ խաղերի նպատակն է սովորողին խաղալով սովորեցնել համեմատելու, համադրելու, դասակարգելու, ընդհանրացնելու, այսինքն՝ մտավոր գործողություններ կատարելու: Ընդորում ուսուցողական խնդիրը սովորողից գաղտնի է մնում և իրեն թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է, կատարում է որևէ դեր՝ անկախ ընդունակություններից: Դիդակտիկ խաղերը նպաստում են տվյալ դժվարությունների հաղթահարմանը:

Դիդակտիկ խաղերին կրտսեր դպրոցականների մասնակցությունը նպաստում է նրանց ինքնահաստատմանը, ինքնքրքրվելու, տարբեր դրդապատճառներով պայմանավորված՝ դրանք ձևավորում են հաջողության, հաղթանակի հասնելու կայուն ձգտումներ, ինչպես նաև կամային որակներ: Դիդակտիկ խաղերն իրենց նպատակադրումով արդյունավետ ուսումնական գործունեություն ապահովող այն հնարներից են, որոնք զգալիորեն նպաստում են գիտելիքների ձեռքբերման գործընթացում հետաքրքրության և բարձր դրդապատճառայնության առաջացմանը: Դիդակտիկ խաղերն ուսումնական գործընթացում կարևորվում և առաջարկվում է գործածել հատկապես այն ժամանակ, երբ անհրաժեշտ է երեխաների ուսումնասիրած ուսումնական նյութի յուրացման մակարդակը հասցնել գիտակցական աստիճանի: Խաղային հնարների մանկավարժական արժեքն այն է, որ խաղալիս ակտիվանում են երեխաների մտավոր գործունեությունը և ճանաչողական մտածողությունները՝ նպաստելով ուսումնական նյութի գիտակցական յուրացմանը, ապահովելով երեխաների ինքնուրույնությունն ու ինքնագործունեությունը:

1.2 Խաղի ճիշտ ընտրությունը դասապրոցեսում

Դասին նախապատրաստվելիս ուսուցիչը պետք է ճիշտ ընտրի խաղը, որոշի խաղի մեջ յուրաքանչյուր սովորողի դերը՝ հաշվի առնելով նրա անհատական առանձնահատկությունները, հետաքրքրությունների

շրջանակը, ներուժը և դրական կողմերը: Խաղի օգնությամբ ուսուցիչը կարող է հեշտությամբ ակտիվացնել անհամարձակ, անվստահ երեխային: Երեխաները լավ են կատարում հատկապես ակտիվ, շարժողական գործողություններ ենթադրող խաղերը, որոնց ընթացքում սովորողները շարժում են և միաժամանակ կատարում մտավոր խնդիրը: Շարժումն աշխուժացնում է դասը, որի արդյունքում նկատելիորեն բարձրանում է սովորողների տրամադրությունը և ստեղծվում է բարձր կարգապահություն, կամքի ուժ, իսկ ուսուցչին իր առջև դրված խնդիրների հաջողությամբ կատարելու բարենպաստ պայմաններ:

Խաղի ընթացքում մեծ տեղ պետք է հատկացնել հետաքրքրաշարժ խնդիրներին ու առաջադրանքներին, որոնց հիմնական նպատակը սովորածը կրկնելու, ամրապնդելու և կիրառելու կարողությունների ձևավորումն է: Բազմազան մանկավարժական, տրամաբանական, հետաքրքրաշարժ վարժությունները երեխաները կատարում են սիրով ու համաշունչությամբ: Նրանք ինքնուրույն կամ ուսուցչի օգնությամբ լուծում են, վճռում, գտնում, կազմում, հորինում, առանձնացնում և այլն: Իսկ այդ ընթացքում երեխաները կամա-ակամա սովորում են այն ամենը, ինչը ծրագրված և թաքնված է այդ առաջադրանքների հետևում:

Խաղերը դասը հետաքրքրաշարժ, զվարճալի ու բազմերանգ դարձնելու համար չեն միայն, դրանք առաջին հերթին ուսանելի են և նոր գիտելիքներ են հաղորդում, սովորեցնում միտքը լարել, տրամաբանել: Խաղերը զարգացնում են երեխայի երևակայությունը, արագորեն լուծումներ գտնելու կարողությունը, համակցված մտածողությունը:

Մանկավարժության և հոգեբանության տեսաբանները գտնում են, որ երեխայի հոգեբանությունը, անհատականությունը առաջին հերթին ցայտուն և անմնացորդ արտահայտվում են խաղի մեջ: Խաղը երեխայի համար ներքին, կենսաբանական պահանջմունք է: Խաղով է երեխան ճանաչում երևույթի շատ կողմեր, որոնք ի հայտ են գալիս միայն խաղային իրավիճակում: Այս իրողությունն է ընկած մանկավարժության մեթոդաբանության այն ելակետի հիմքում, որով կարևորվում է խաղի դերը ուսուցման մակարդակում: Ըստ այդ ըմբռնման, խաղը մեծացնում է գիտելիքի նկատմամբ եղած գրավչության դաշտը, ընկալման, կլանվածության և սևեռման գործակիցները: Խթանելով իմացական հետաքրքրությունները՝ խաղը հետադարձ կերպով նպաստում է լեզվամտածողության նախադրյալների ձևավորմանը և զարգացմանը: Գիտելիքը երեխային հաճույք պատճառելու չափ վարպետորեն մատուցելու կերպը միշտ էլ զբաղեցրել է մանկավարժության մեթոդաբաններին:

Մանկան խաղի բնութագրիչ գծերից մեկը հուզականությունն է: Գիտելիքը խաղով մատուցելու ընթացքում անհրաժեշտաբար պետք է մատուցվելիքը կապել երեխայի էության հուզական ոլորտների հետ:

Ուսուցման միօրինակությունը հոգնեցուցիչ է : Այն հաղթահարվում է խաղի օգնությամբ: Երեխան կրավորական լսողից դառնում է ակտիվ մասնակից: Խաղերով ուսուցումը նպաստում է գիտելիքի և տեղեկությունների մեծ ծավալի յուրացմանը, հմտությունների մշակմանը, կարողությունների ու անհատականության զարգացմանը, գեղագիտական ճաշակի ձևավորմանը:

Խաղը բացի ժամանցային երևույթ լինելուց, ունի նաև դաստիարակչական, ուսուցողական նշանակություն: Այս դեպքում այն հանդես է գալիս որպես միջոց, մեթոդ գիտելիքը տեղ հասցնելու համար:

Խաղը լայն տարածում ունի ժողովրդական դաստիարակության և դպրոցական շրջանում:

Խաղային դաստիարակչության հասկացությունը ներառում է մեթոդների բավականին մեծ խումբ տարբեր ժամանցային դաստիարակչական խաղերի տեսքով: Մյուս խաղերի հետ համեմատ դաստիարակչական խաղը ունի նպատակ՝ խնդրի ուղիղ կետին հասնելու և իրեն համապատասխանող դաստիարակչական արդյունք, որոնք կարող են լինել կողմնակի ընդգծված դրական ձևով և բնութագրվում է դասաճանաչողական ուղղությամբ:

Խաղային գործունեությունը օգտագործվում է հետևյալ դեպքերում.

- 1.Որպես ինքնահաստատված ձև հասկանալու համար թեմայի կամ որևէ առարկայի բաժին:
- 2.Որպես մասնիկ որևէ մեխանիզմի:
- 3.Որպես դաս կամ նրա մի մաս:
- 4.Որպես արտադասարանական աշխատանքի մեթոդ:

Խաղային տեսքը ստացվում է դասի ժամանակ խաղային գործողությունների և իրավիճակների օգնությամբ, որոնք գործում են որպես առաջացնող միջոց, որպես սովորեցնող գործողություն: Իրականացումը խաղային գործողության և պարապմունքի անցկացման ձև է:

Առաջին հերթին պետք է առանձնացնել խաղի գործողության ձևերը՝ **շարժողական, ինտելեկտուալ, աշխատանքային, սոցիալական և հոգեբանական**: Եվ վերջապես խաղային գործողության մեջ զգալի չափով մտնում է խաղային շերտը:

Դպրոցական կրտսեր տարիքի համար բնավորության վառ և դաստիարակության հետևանքով հեշտ է մտնել կերպարի մեջ: Երեխաները հեշտ են մտնում ցանկացած գործունեության մեջ՝ հատկապես խաղային, հաճախակի մտնում են խմբային խաղի մեջ, շարունակում են խաղալ ծրագրերի, խաղալիքների հետ, առաջանում են ոչ պլանավորված խաղեր:

Երեխայի կամային վարքի զարգացման համար կա հրաշալի միջոց: Դա կանոններով խաղն է: Շարժուն երեխաները, ուսուցչի պահանջները <<չցանկանալ կատարող>> երեխաները խաղում են ցանկացած խաղ և ձգտում են կատարել այդ խաղի կանոնները: Այս խաղերը կազմակերպում են, կանոնավորում երեխայի գործողությունները, սահմանափակում են նրանց ակամա ակտիվությունը: Գիտակցելով խաղի կանոնները՝ երեխաները սկսում են իրենց գործողությունները ենթարկել դրանց, արդյունքում ձևավորվում է կամային և զգացմունքային ինքնակարգավորում:

Խաղը սովորելու մեջ, խնդրի ստեղծման ժամանակ կատարվում է ներմուծված իրավիճակի միջոցով, խնդրի իրավիճակում այն առաջանում է խաղացողի խաղը ընկալման շրջանակներում, գործունեությունը կայանում է խաղի կերպարների ձևավորման շրջանում, մի մասն էլ տեղի է ունենում պայմանական խաղի ժամանակ:

Երեխաները գործում են խաղի կանոններով (ինչպես դերային խաղի ժամանակ, տրամաբանությամբ խաղացվող դերը, երևակայական կերպարի արտաքին ձևավորման իրական պատկերացման մեջ): Խաղային գործունեությունը կարգավորում է նաև ուսուցչի դերը, որը մարմնավորում է մասնակցի օգնականի և խորհրդատուի դերը:

Խաղերը երկու ձևով են դեր խաղում սովորեցնող և ճանաչողական: Խաղի ցուցադրական ֆունկցիան կայանում է խաղի քննարկման ժամանակ, խաղի անալիզը, ինչպես մոդելավորող, նրա հարաբերությունը իրականության հետ: Հետագայում գլխավոր դերը կատարողը կատարում է վերջնական եզրակացություն, որտեղ մասնակիցները քննարկում և վերլուծում են խաղի արդյունքները, խաղային մոդելից և իրականության համադրությամբ, ինչպես նաև քայլը՝ խաղային-սովորեցնող փոխգործողությունը: Սկսնակ դպրոցի դաստիարակության մեջ ներարված են խաղեր հարստացնելու ու երեխաների մոտ առաջացնելու արագ բառապաշար, կապակցված խոսք: Խաղերը ուղղորդված են նաև թվային զարգացմանը, հաշվել սովորելու, տրամաբանության զարգացման, հիշողության և ընդունակությունների ամրապնդման:

Ցուցադրական՝ նպատակը դրվում է սովորողի առջև խաղային խնդիր: Սովորելու գործողությունը ենթարկվում է խաղի կանոններին, սովորելու նյութը օգտագործվում է որպես միջոց, սովորելու գործողության մեջ մտնում է մրցակցության մասնիկ, որը մտցնում է ցուցադրական առաջադրանքը խաղի մեջ, հաջող կատարումը ցուցադրական առաջադրանքը կապվում է խաղի արդյունքի հետ:

Ցուցադրական խաղի էությունը կայանում է նրանց հաճախակի օգտագործման, նպատակային խաղի ծրագրից սովորական ցուցադրական վարժություններով:

Խաղային տեխնոլոգիաները կառուցվում են նպատակային դասընթացի՝ մեծամասնությունը ներառող, ընդհանուր միավորումը սցենարի գաղափարի հետ: Նրա մեջ ներառվում է խաղի անմիջական հետևանքները և վարժությունները, խաղացողի ընդունակությունները ցուցադրող, բնավորության դրսևորումները, համեմատությունը, խաղային խմբերը ընդհանուր ճանաչողության, որտեղ դպրոցականները կարողանում են տարբերել իրականը անիրականից, ինքդ քեզ տիրապետելու, հասկանալու, արագ կողմնորոշվելու խոսքի մեջ և այլն:

Այս ամենում խաղային սցենարը զարգացնում է սովորելու յուրահատուկ առանձնահատկությունը, օգնում է ակտիվացնել սովորելու գործընթացը, համալրել առարկաների թիվը: Խաղային գործունեությունը կազմված է խաղային էլեմենտներից և մասնիկներից:

Երեխաներին **երաժշտության տեսության** ուսուցման միջոցով հասանելի դարձնել՝. (Կիրյուշինայի մեթոդ): Այս մեթոդը հասու է բոլոր նրանց ովքեր ընկալում են երաժշտությունը հոգեպես, բոլոր հերոսները տարբեր ձևով են իրենց դրսևորում արկածների ժամանակ, որտեղ բացահայտվում է նրանց ունակություններն ու որակը: Հերոսի հետ միասին երեխաները սովորում են երաժշտության ընկալումն ու ունակությունը, ռիթմի, տոնի և չափի զգացողությունը:

Կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսումնական գործունեությունը փոխարինելու է գալիս նրանց համար սովորական դարձած խաղային ակտիվությունը: Խաղի նշանակության մասին հայ մեծ բանաստեղծ Թումանյանը գրել է. «Խաղը մանուկ մարդու բնական օրգանական 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»:

Առաջին դասարանցին երեկվա հինգ տարեկանն է: Նա ուզում է միշտ խաղալ և միայն ժամանակի ընթացքում կարողանում է իր գործունեության մեջ տեղ տալ դասերին: Այս հանգամանքը նկատի ունենալով՝ ուսուցիչը պետք է մտածված ձևով ղեկավարի երեխայի խաղը: Ուսուցիչները հաճախ ասում են, որ խաղն իրապես ակտիվացնում է երեխաներին, բայց իրենք խաղալու ժամանակ չունեն դասարանում: Նման մոտեցումը, մեղմ ասած, անընդունելի է: Ոչ ոք չի առաջարկում մոռանալ ուսումնական աշխատանքը և սկսել աննպատակ խաղալ երեխայի հետ: Խաղի միջոցով կարելի է լուծել ուսումնական բոլոր խնդիրները՝ հատկապես կրտսեր դպրոցում: Հարկավոր է ոչ թե դասը բաժանել ուսումնական աշխատանքի ու խաղի, այլ պարզապես խաղը տարալուծել ուսումնական գործընթացի մեջ և ուսումնական նպատակներն իրականացնել խաղի օգնությամբ ու խաղի միջոցով: Խաղալիքները և խաղը վեց տարեկան երեխաների հետ աշխատանք տանելու հիմնական միջոցներ են, և յուրաքանչյուր դպրոց ու ուսուցիչ պետք է այդ ուղղու-

թյամբ հետևողական աշխատանք տանի՝ համապատասխան պայմաններ ստեղծելու, ուսումնական աշխատանքը մատչելի ու հնարավորինս հաճելի դարձնելու համար: Չեն կարող արդարացվել խաղի ու խաղալիքների մասին որևէ արհամարհական վերաբերմունք ու մակերեսային մոտեցում: Դրանով հսկայական ու անուղղելի վնաս կհասցվի ուսումնադաստիարակչական աշխատանքներին:

Ուսուցման ընթացքում խաղի կիրառումը զարգացնում է երեխաների ուշադրությունը, օգնում ուսուցչին ակտիվացնել անհամարձակ երեխային, որովհետև խաղալիս երեխան իրեն ազատ է զգում: Խաղի ուսուցողական խնդիրը նրանից գաղտնի է մնում, և երեխային թվում է, թե ինքն ուղղակի խաղում է՝ կատարելով որևէ դեր: Խիստ կարևոր են խաղի ուսուցողական և կրթադաստիարակչական նշանակությունն ու արժեքը: Այն նպատակային ու ստեղծագործաբար կիրառելու դեպքում կարելի է շատ բարձր ուսումնական արդյունքների հասնել: Խաղն ակտիվացնում է ուսումնական ամբողջ գործընթացը: Այլ կերպ՝ ակտիվ ուսուցումը ենթադրում է ոչ միայն ուսուցչի ակտիվ դեր, այլև աշակերտի ակտիվություն, ուսումնական գործունե փոխհարաբերություններ և աշխույժ մթնոլորտ: Գրեթե անհնար է իրականացնել ակտիվ ուսուցում-ուսումնառություն՝ առանց խաղի, իսկ առանց ակտիվ ուսուցման՝ անհնար է հասնել արդի կրթական նպատակներին: Ներկայացնեմ ասվածը հաստատող դասի օրինակ:

«Մ» հնչյուն - տառի ուսուցումը

Նպատակը

- .Երեխաները կյուրացնեն մ հնչյուն-տառի արտասանությունն ու գրությունը
- .Կտվորեն սահուն կարդալ բնագիրը
- .Կզարգացնեն բանավոր խոսք կառուցելու, բառակազմական և բառի հնչյունային ու տառային կարադրությունները
- .ԿԿարողանան կատարել վերլուծություններ

Անհրաժեշտ նյութեր և պարագաներ

մեծադիր, փոքրադիր, նկարագարդ, ձեռագիր, տպագիր տառեր, մատիտ, մում, մոմակալ, Մասիս սարի պատկերը, մետաղալար:

Դասի ընթացքը

«Փոփկորն» մեթոդով ամփոփում են անցած տառերը: Դրանից հետո ուսուցիչը անակնկալումների տուփից հանում է մի հանելուկ և կարդում՝ .

Փափուկ, փոքրիկ մի կենդանի,
Վախը սրտում ման է գալիս,
Ու փախչում է մլավոցից չար մոռանի:

Երեխաները հեշտությամբ գուշակում են, որ դա մուկն է: Ուսուցիչը ցուցադրում է նախապես պատրաստված մկնիկ-խաղալիքը և խոսում նրա լեզվով.

-Բարն', բարն' սիրելի՛ երեխաներ, ես շատ ուրախ եմ, որ ձեր հյուրն եմ: Այստեղ կատուներ չկա՞ն, ես նրանցից շատ եմ վախենում: Երեխաները խմբով պատասխանում են.

-Ո՛չ, չկա՛ն:

-Լա՛վ, իսկ ի՞նչ գիտեք իմ մասին:

Երեխաները պատմում են այն ամենը, ինչ գիտեն մկան մասին: Իսկ այն, ինչ չի ասվում երեխաների կողմից, մուկը լրացնում է և ապա հարցնում.

-Հավանեցի՞ք ինձ: Ձեզնից ո՞վ կցանկանար նմանվել ինձ: Իսկ դուք գիտե՞ք, թե ինչու եմ ես եկել ձեզ հյուր: Այբբենարանն ինձ նամակ է գրել այն մասին, թե դուք շատ տառեր եք անցել: Գիտե՞ք գրել, կարդալ, բայց դեռևս չգիտեք մ հնչյուն -տառը: Ցանկանու՞մ եք սովորել նաև մ տառը:

Երեխաները մկնիկի օգնությամբ արտասանում են մ տառով սկսվող բառեր: Այնուհետև ուսուցիչը օդում ցույց է տալիս, թե ինչպես է գրվում մ -ն, իսկ երեխաները մետաղալարով պատրաստում են այն:

Մուկը այս ամենը տեսնելով՝ ուրախ հրաժեշտ է տալիս երեխաներին և իր հետ տանում նրանց աշխատանքները:

<<Ուրախացի՛ր երեխայի գոյությամբ, սովորեցրու՛, լսի՛ր նրան և խաղա՛ նրա հետ>>: Սա ճշմարտացի, դարերով փորձված և ապացուցված իմաստություն է:

Խաղ-ուսուցում

Ձայնավորիկ, բաղաձայնիկ, որտե՞ղ ուղարկենք Մ հնչյուն-տառին...

Աշխատանք դասագրքով

Իսկ այժմ տեսնենք, թե ինչ անակնկալներ են մեզ սպասում դասագրքում: Ուսուցիչը աշակերտների ուշադրությունը հրավիրում է թեմատիկ նկարին: Ուղղորդող հարցերի միջոցով աշակերտները հորինում են փոքրիկ պատմություն՝ «Մատենադարան» նկարի վերաբերյալ: Այնուհետև հանձնարարվում է կարդալ բառաշարերը և կազմել բառակապակցություններ: Դասագրքով աշխատելուց հետո կատարվում է աշխատանք գրատետրում:

Մատիկների վարժանք

Հինգ եղբայրներ մեծ ու պուճուր

Ոչ մի գործից չեն երկնչում,

Թե նրանցից մեկն ալարի,

Մյուս չորսն էլ չեն դալարի:

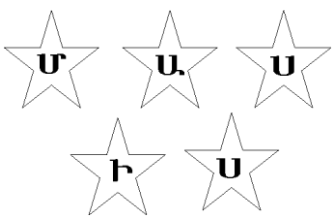
Մատիկների վարժանքից հետո երեխաները «Մ» տառով սկսվող մի քանի բառեր ենթարկում են հնչունային վերլուծության, հետո նորից աշխատում են գրքով:

Խմբային աշխատանք

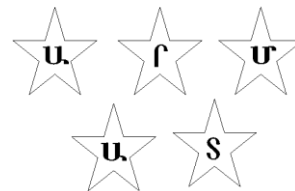
Ուսուցիչը երեխաներին բաժանում է խմբերի (գույնագույն աստղիկների միջոցով)՝ նրանց պատմելով մի փոքրիկ հեքիաթ: Այդ ընթացքում երեխաները խմբավորվում են:

Երկնքում ապրում է մի հրաշագործ պապիկ, որն ունի բազմաթիվ թռոնիկներ՝ հրեշտակներ: Նրանց համար ամպերն անկողին են, իսկ աստղերը խաղալիքներ: Ամեն օր պապիկն իր թռոնիկներին տալիս է որևէ հանձնարարություն: Այս անգամ թռոնիկները աստղերի վրա գրված տառերով պետք է կազմեն բառեր:

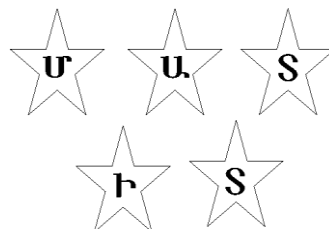
I խումբ



II խումբ



III խումբ



Ուսուցիչը երեխաներին խրախուսելու համար բառը շուտ կազմող խմբին ոգևորում գովեստի խոսքերով:

Մուկը այս ամենը տեսնելով՝ ուրախ հրաժեշտ է տալիս երեխաներին և իր հետ տանում նրանց աշխատանքները:

<<Ուրախացի՛ր երեխայի գոյությամբ, սովորեցրու՛, լսի՛ր նրան և խաղա՛ նրա հետ>>: Մա ճշմարտացի, դարերով փորձված և ապացուցված իմաստություն է:

Խաղը երեխայի համար առաջնային գործունեություն է: Այն զգացմունքների արտահայտման և շրջապատող իրականության ճանաչման հզոր միջոց է:

Երեխան լրջորեն է վերաբերվում խաղին և նույնպիսի մոտեցում էլ պահանջում է շրջապատից:

Մեծահասակն իր զգացմունքները, գայրույթն ու անհանգստությունն արտահայտում է խոսքային մակարդակում, իսկ երեխան՝ խաղային գործունեությամբ: Խաղը փոքրիկի համար նաև հաղորդակցման և ինքնաճանաչման միակ միջոցն է: Հատկապես կարևոր են այն խաղերը, որոնք հորինում է հենց ինքը՝ երեխան:

Խաղի ժամանակ մասնակիցները պետք է ցուցաբերեն կամքի ուժ, համարձակություն, իրավիճակին ստեղծագործաբար մոտենալու կարողություն, այսինքն՝ բոլոր անհրաժեշտ որակները, որոնք ձևավորում են լավատեսություն:

Խաղի ընթացքում հնարավոր են նաև հիասթափության, երբեմն վիրավորանքի, վախի և այլ զգացումների դրսևորումներ: Կարևոր է նաև հասակակիցների հետ շփումը, նրանք սովորում են իրարից և ընդօրինակում միմյանց(ցանկալի և անցանկալի վարք):

Թե՛ նախադպրոցական, թե՛ դպրոցական տարիքում արդյունավետ է երեխաների համար կազմակերպել խաղային գործունեությամբ ընթացող ուսուցում: Դրա շնորհիվ նրանք դառնում են դիտունակ, սովորում են համեմատել, դասակարգել առարկաները՝ համաձայն այս կամ այն հատկանիշների: Իսկ դա նպաստում է նրանց մտավոր զարգացմանը, գուգահեռաբար զարգացնում ընկալունակությունը, խոսքը և ուշադրությունը:

Խաղային գործունեությունը, ինչպես գործունեության յուրաքանչյուր տեսակ, ունի իր կառուցվածքը, որը ներառում է նպատակ, դրդապատճառ, իրականացման միջոցներ, գործողության պլանավորում և գործողության արդյունք: Խաղի կառուցվածքում որպես կարևոր միավոր դիտվում է խաղային դերը, որը մեծահասակի գործողությունների վերարտադրումն է:

Խաղի մեջ գործում են երկու տիպի փոխհարաբերություններ՝ խաղային և իրական:

Դերային կամ խաղային հարաբերությունները պարտադրվում են ըստ դերի.

Իրական հարաբերությունները երեխաների առօրյա կյանքում միմյանց նկատմամբ ունեցած հարաբերությունների արտացոլումն է, այս երկու փոխհարաբերությունները կապված են միմյանց հետ, և դրանով է պայմանավորված խաղային գործունեության արդյունավետությունը:

Ընդունված է խաղերը բաժանել երկու հիմնական խմբի՝

1. **Ստեղծագործական**, որոնք բնագրվում են սյուժետադերային խաղեր և խաղ-բեմականացումներ.

2. **Կանոնավոր** խաղերի մեջ են մտնում դիդակտիկ, շարժողական, երաժշտական խաղերը և խաղ-զվարճալիքները.

Սյուժետադերային խաղերն առաջին հերթին արտացոլում են շրջակա միջավայրը, մարդկանց վարքը և գործունեության տարբեր ոլորտները: Այս խաղերն ազատ և ինքնաբուխ են: Դրանք նախադպրոցական տարիքի երեխաների հիմնական զբաղմունքն են: Խաղի ընթացքում մասնակիցների շփման, հաղորդակցման, համատեղ ակտիվության դրսևորման պրոցեսում համագործակցության մեջ են մտնում երեխայի իրական և դերային հարաբերությունները: Սրանք փոխադարձաբար նպաստում են խաղի արդյունավետությանը և երեխայի ներուժի բացահայտմանը:

Խաղ-բեմականացումները սյուժետադերային խաղերի տարատեսակներից են: Ունեն սյուժե, բովանդակություն, դերեր, որոնց կատարումը պահանջում է մեծ ջանքեր: Երեխան այստեղ խաղում է ոչ թե իր համար, այլ հանդիսատեսի:

Գրականության մեջ դրանք անվանում են նաև խաղ-բեմականացումներ: Այստեղ պետք է հարազատ մնալ տեքստին, իսկ խաղի բովանդակությունը վերցվում է հիմնականում գեղարվեստական ստեղծագործություններից:

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:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մեծ դերակատարում ունի կրտսեր դպրոցականների ստեղծագործական մտածողության զարգացման գործում:

Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը մանկավարժության տեսության մեջ և պրակտիկայում նորույթ չէ: Խաղի մեթոդաբանական հիմքերի, սոցիալական բնույթի և սովորողի զարգացման գործում դրա ունեցած դերի ու այլ հարցերի մշակմամբ ժամանակակից մանկավարժության մեջ զբաղվել են Լ. Վիգոտսկին, Ա.Ն. Լեոնտևը, Դ. Բ. Էլկոնինը և այլք:

Խաղը մարդկային գործունեության ամենահետաքրքիր ձևերից մեկն է: Այն ծագում է մանկության շրջանում և ուղեկցում մարդուն ամբողջ կյանքի ընթացքում: Խաղը երեխայի համար կենսաբանական ներքին պահանջմունք է: Խաղի միջոցով երեխան ճանաչում է իրեն շրջապատող այն երևույթները, որոնք ի հայտ են գալիս նաև խաղային իրավիճակներում: Խաղին հատուկ կարևորություն է տրվում կրտսեր դպրոցական տարիքի երեխաների ուսուցման, դաստիարակության գործում:

Գլուխ 2. Խաղային տեխնոլոգիաների դերը

Խաղային տեխնոլոգիաները մեծ դերակատարում ունեն դպրոցական կրտսեր տարիքում:

«Խաղային մանկավարժական տեխնոլոգիաներ» հասկացությունը ներառում է բավականին ընդարձակ մեթոդների և հնարների խումբ: Մանկավարժական խաղը, ի տարբերություն այլ տեսակների, ունի էական հատկանիշներ: Դրանցից են նպատակը և ակնկալվող մանկավարժական արդյունքը:

«Խաղային 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, սյուժե, բովանդակություն՝ այն իրականությունը, որը պայմանականորեն վերարտադրվում է խաղի մեջ:

Խաղային տեխնոլոգիաների նշանակությունը դժվար է թերագնահատել: Այն համարվում է զվարճանքի, հանգստի, ուսուցման, ստեղծագործության, թերապիայի հզոր միջոց: Պարապմունքների խաղային ձևն ստեղծվում է խաղային եղանակների և իրավիճակների օգնությամբ: Այն ուսումնական գործունեությունը խթանող միջոց է:

Այսպիսով, խաղը ժամանակակից կրտսեր դպրոցի ուսուցման և դաստիարակության գործընթացը կատարելագործելու և բարելավելու հզոր գործիք է: Խաղային տեխնոլոգիաների կիրառումը կրթության սկզբնական հատվածում առավել արժևորվել է հատկապես վերջին շրջանում, երբ դպրոց մուտք գործեցին 5,8 - 6 տարեկան երեխաները, որոնք իրենց մանկավարժահոգեբանական առանձնահատկություններով կարիք են զգում նման տեխնոլոգիաների ներդրման: Այն համապատասխանում է նրանց հետաքրքրություններին: Այդ կերպ ստեղծվում են ուսման դրական դրդապատճառներ և նպաստավոր մթնոլորտ: Խաղային տեխնոլոգիաները լայն տարածում են գտել ժամանակակից դպրոցում, և դրանք տալիս են զոհացուցիչ արդյունքներ:

2.1 Խաղ-բեմականացումներ

Կրտսեր դպրոցում այսօր հաջողությամբ կիրառվում են խաղ-բեմականացումները: Խաղ-բեմականացումները կարելի է անցկացնել առաջին դասարանցիների հետ՝ աշակերտական գործունեության սկզբնական փուլից: Պարզելու համար, թե երեխաներն ինչպիսի խաղային փորձով են եկել դպրոց, հենց սեպտեմբերից անհրաժեշտ է կազմակերպել նմանատիպ աշխատանքներ: Տեսնելու, լսելու և այդ ամենը ճիշտ ընկալելու կարողությունները երեխաների մեջ մշակվում և հղկվում են դեռևս նախադպրոցական տարիքում: Դպրոցում, ինչ խոսք, դրանց առավել ուշադրություն է դարձվում: Կ.Դ. Ուշինսկին ասում էր, որ դպրոց ընդունված երեխան

պետք է կարողանա ճիշտ ընկալել շրջապատում կատարվող իրադարձությունները, ճիշտ մտածել ու արտահայտվել, կարդալ գիտակցորեն և

զացիաների և դերախորհրդածել կարդացածի մասին: Ուստի անհրաժեշտ է կիրառել մեթոդներ, որոնք կնպաստեն դիտողականության, մտքերը խոսքով արտահայտելու և այլ կարողությունների ձևավորմանը: Խաղ-բեմականացումները ծառայում են հենց այդ նպատակին: Անգամ այդ մեթոդիկայի առանձին հատվածների կիրառումն ուսուցման գործընթացում հարստացնում է ուսուցչի կողմից իրականացվող ուսումնադաստիարակչական գործընթացը:

Ինչպիսի՞ յուրահատկությամբ են առանձնանում խաղ-բեմականացումները: Նախ և առաջ երեխաները սիրում են խաղալ, իսկ սյուժետադերային խաղերը նրանց միջավայրում ձևավորվում են հեշտությամբ և անմիջականորեն: Դրան նպաստում է մանկական մտածողության կոնկրետ բնույթը, նրանց հուզականությունը, անխառն հավատը «ճշմարիտի» հանդեպ: Ուսուցչի կողմից ողջ ուսումնառության ընթացքում պետք է հոգատարությամբ պահպանվի այն մթնոլորտը, ուր խաղի մեջ ինքնաբերաբար դրսևորվում են երեխաների ստեղծագործելու կարողությունը, երևակայելը, վերամարմնավորումները և

անկեղծ ուրախությունը: Դա նաև մեծ հնարավորություն է՝ ներագդելու յուրաքանչյուր աշակերտի հետաքրքրությունների, ճաշակի վրա, ձևավորել առողջ աշակերտական կոլեկտիվ: Ուսուցչի կողմից այուժետադերային խաղի հմտորեն դեկավարումը մանկավարժական հնար է, որն բնորոշված է կոչել դրամատիզացիա: Այն իր բնույթով մոտ է բեմական գործողությանը: Անգամ երեխաների մեջ լայն տարածում գտած այուժետադերային խաղերը ևս կարելի է դիտարկել որպես թատերական գործողություն, որն իր բովանդակությամբ և ձևով մատչելի է երեխային: Այստեղ նկատելի են այնպիսի տարրեր, որոնք առկա են բեմի վրա: Այսպիսով, թատերական մանկավարժության սաղմերը գտնվում են խաղ-բեմականացումների մեջ, որոնք շատ վաղուց են կիրառվում մանկավարժության բնագավառում: Ավելին, երեխան իր կյանքի առաջին տարիներից զբաղվում է այուժետադերային խաղով և հարստացնում իր առօրյան: Մի՞ թե մեզ ծանոթ «Տուն-տունիկը», «Դպրոց-դպրոցը» նույն այուժետադերային խաղերը չեն: Երեխան այս խաղերի միջոցով յուրացնում է կոնկրետ գործունեության փորձ, ձևավորվում են կարողություններ և հմտություններ, որոնք պետք կգան նրան հետագա կյանքում: Ցավով պետք է նշենք, որ տանը երեխաներն ավելի ու ավելի քիչ հնարավորություն ունեն նմանատիպ խաղերով զբաղվելու: Դրանց փոխարինելու են եկել համակարգչային խաղերը, որոնք շատ հաճախ իրենց բովանդակությամբ չեն համապատասխանում երեխայի տարիքային առանձնահատկություններին և չեն նպաստում նրա զարգացմանը: Այդ առումով դպրոցն առավել հաճախակի պետք է օգտագործի խաղ-դրամատիկին խաղերի մեթոդիկան:

Այսպիսով, այուժետադերային խաղերը գործում են թատերական մանկավարժության օրենքներով: Դրամատիզացիաները, որոնք կիրառվում են կրտսեր դպրոցում դասերի ժամանակ, օգնում են երեխային յուրացնել ուսումնական նյութը: Միաժամանակ դասերի բովանդակությանը հաղորդում են աշխուժություն և դրական հույզեր, որոնք երեխային թույլ են տալիս հանգստանալ, թուլացնել դասի ընթացքում առաջացած լարվածությունը: Վեցամյա երեխան շուտ է հոգնում, նա հանգստանում է շարժման մեջ, երբ ուրախանում և ժպտում է: Դրամատիզացիան տալիս է երեխային այդ ամենը. նա և՛ շարժվում է, և՛ ուրախանում, և՛ գիտելիքներ յուրացնում:

Բազմաթիվ խաղերից կարելի է առանձնացնել մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղերը, որոնք նպաստում են երեխաների մտավոր կարողությունների զարգացմանը: Երեխան այս դեպքում ավելի ազատ ու անկաշկանդ է զգում, իրեն թվում է, թե խաղում է, բայց խաղալով ավելի հեշտությամբ է յուրացնում դասանյութը: Նախքան խաղը կազմակերպելը պետք է մանրամասն բացատրվեն խաղի նպատակը, ընթացքը և կանոնները: Խաղի ընթացքում խաղավարը պետք է հետևի խաղի կանոնների պահպանմանը:

Ներկայացնենք մի քանի դիդակտիկ խաղեր, որոնք կարող են անցկացվել առաջին դասարանում:

Ուսուցիչը անհրաժեշտության դեպքում կարող է խաղի կանոնների և բովանդակության մեջ փոփոխություն մտցնել՝ հանդես բերելով ստեղծագործական մոտեցում:

1. Խաղի նպատակները - Ամրապնդել աշակերտների պատկերացումները նախորդ և հաջորդ թվերի մասին ,կենտրոնացնել ուշադրությունը, ձևավորել արագ մտածելու կարողություն

Անհրաժեշտ պարագաները - Գնդակ

Ընթացքը -Աշակերտները շրջան են կազմում:Խաղավարը կանգնում է կենտրոնում, ասում է որևէ թիվ և գնդակը նետում աշակերտներից մեկին: Գնդակը բռնող աշակերտը պետք է ասի այդ թվի հաջորդ կամ նախորդ թիվը, ինչպես պահանջվում է և գնդակը վերադարձնի խաղավարին: Այսպես խաղը շարունակվում է այնքան ժամանակ, մինչև մեկը ճանաչվում է հաղթող:

2.Խաղի նպատակները- Գտիր համապատասխան բառը, նախադասություն կազմելու կարողության զարգացում:

Ընթացքը -Ուսուցիչը երեխաներին ցույց է տալիս նկարներ: Նկարների տակ տպագրված են կարճ նախադասություններ, որոնցում բացակայում են մեկ կամ



երկու բառ: _____ Երեխաները նայելով նկարին պետք է գտնեն բաց թողնված բառը կամ բառերը:

Օրինակ՝ նկար, որտեղ աղջիկը գնդակ է խաղում: Նկարի տակ գրված է՝----- խաղում է:

Խաղը զարգացնում է նաև ակնառու-պատկերավոր մտածողությունը, տեսողական ընկալո

Եզրակացություն

Խաղերը նպաստում են պատկերավոր, վերացական, տրամաբանական մտածողության, երևակայության զարգացմանը, ընդլայնում լեզվամտածողական ներուժը, խթանում իմացական հետաքրքրությունները:

Վերլուծելով և ուսումնասիրելով, թե ինչ է մանկավարժական և առարկայական գիտելիքները, ես հանգեցի այն եզրակացությանը, որ խաղը որպես ուսուցման հիմնական միջոց ուսումնադաստիարակչական պրոցեսում հանդիսանում է այն հզոր զենքը, որին հստակ տիրապետող մանկավարժը կարողանում է ցանկացած ժամանակ, ցանկացած իրավիճակում իր խոսքը կառուցել այնպիսին, որ լսողի մոտ հստակ տպավորվի նրա ասելիքը:

Երեխաների ուսուցումը կարող է հաջողությամբ զարգանալ, եթե կա փոխադարձ հարգանք, վստահություն և հոգատարություն:

Այսպիսով՝ խաղային ուսուցման միջոցի շնորհիվ դասերը դառնում են հետաքրքիր, բարելավվում է ուսուցման որակը, զարգանում է երեխաների ալգորիթմական և 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:

Օգտագործված գրականություն ցանկ

Վ.Ա. Կրուտեցկի <<Մանկավարժական հոգեբանության հիմունքները>> 1976 թ.

Ս.Սարայան ԿԲԿ մասնագետ <<Մաթեմատիկական դիդակտիկ խաղեր>>

Վ.Սարգսյան <<Խաղը և ուսուցումը գիտելիք է>> 2012 թ.

Ա.Վերդյան <<Խաղ՝ որպես երեխաների առաջատար գործունեություն>

Ա.Անտոնյան <<Խաղը որպես ակտիվ ուսուցման ձև կրտսեր դպրոցում>>

Ս.Սարուխանյան և ուրիշներ <<Ուսուցման ժամանակակից մեթոդներ, հնարներ, վարժություններ>>

Ջ. Գյուլամիրյան <<Խաղալով սովորենք>> 2009 թ.