Նաիրա

Մովսիսյան

ՄԱՐՏԱՎԱՐՈՒԹՅՈՒՆ

Մարտավարական հնարքներ.

ԴԱՍԻ ՊԼԱՆ

Ուսուցիչ ______________________

Առարկա ՇԱԽՄԱՏ		
Դասարան 4-րդ Ա, Բ, Գ, Դ	Ուս. տարի	
Բաժին	**ՄԱՐՏԱՎԱՐՈՒԹՅՈՒՆ**	
Թեմա	**Մարտավարական հնարքներ**	
Դասեր	**Դաս 9-10 Ծանրաբեռնված խաղաքարեր (2 ժամ)** **Դաս 11 Կրկնակի հարված (1 ժամ)** **Դաս 12 Հրապուրում (1ժամ)** **Դաս 13 Շեղում (1ժամ)** **Դաս 16-17 Անցունակ զինվորը` որպես մարտավարական հնարք (2 ժամ)** **Դաս 32-33 Հավերժական շախ (2 ժամ)** **Դաս 20-21 Ճառագայթային գրոհ (2 ժամ)** **Դաս 22-23 Միջանկյալ շախ (2 ժամ)** **Դաս 34-35 Ծուղակներ. «Թագուհին ծուղակում» (2 ժամ)** **Դաս 36-37 Ծուղակներ. Այլ խաղաքարերը ծուղակում (2 ժամ)** **Դաս 40-41 Մատ վերջին հորիզոնականում (1 ժամ)** **Դաս 42 Խեղդուկ մատ (1 ժամ)**	
Բաժնի նպատակը	Զարգացնել սովորողների որոնողական գործունեությունը, վերլուծական կարողությունները: Խթանել այլընտրանքային մտածողության զարգացումը: Ոչ ստանդարտ իրավիճակներում լուծումներ գտնելու կարողություն ձևավորել: Սովորողների մոտ ձևավորել հմտություն գնահատելու տարբեր իրավիճակներ: Խթանել ստեղծարար մտածողության զարգացումը:	
Դասի նպատակը	Սովորողների միջոցով բացահայտել նոր նյութը, զարգացնել տարբեր իրավիճակներ ռեալ գնահատելու և այլընտրանքային լուծումներ գտնելու կարողություններ: Հասնել Մարտավարության բաժնի վերջնարդյունքներին:	
Վերջնարդյունքներ	Արդյունքում սովորողը պետք է	

	կարողանա՝ • Ռեալ **գնահատել, վերլուծել** իրավիճակը • **Որոնել** և **գտնել** մարտավարական հնարքներ ելնելով դիրքի գնահատումից, **իրականացնել** մարտավարական հնարքը • **Ստեղծել** մարտավարական հնարքներ
Ընդհանրական խաչվող հասկացությունները:	**Անհատական և մշակութային արտահայտում** Մարտավարական իրավիճակների ստեղծում և մոդելավորում: **Համակարգեր և մոդելներ** Մարտավարական մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտություններ: **Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում** Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում գործող մեխանիզմների կիրառում: Մարտավարական իրավիճակներում պատճառահետևանքային կապերի վերհանման և վերլուծության հմտությունների ձևավորում:
Միջառարկայական կապերը	**Մայրենի լեզու** – Անվանումները կարդալու, մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված և համոզիչ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում: **Մաթեմատիկա** - Խնդրի պայմանը և պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն: Խնդրի լուծման փուլերը պլանավորելու կարողություն: **Արվեստ** - Նորի ստեղծում: Գեղեցիկի ընկալում:
Անհրաժեշտ նյութեր, տեխնիկական միջոցներ	Շախմատի ցուցադրական խաղատախտակ խաղաքարերով, շախմատի խաղատախտեր խաղաքարերով, դասագիրք, աշխատանքային տետր:
Ուսուցման մեթոդներ	Օգտագործելով «Սոկրատյան մեթոդ»-ը՝ մանտիկայով սովորողների միջոցով բացահայտել նոր նյութը: Զրույց, մտքերի տարափ, հարցադրումներ: Մրցակցային ուսուցում: Խմբային աշխատանք:

Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Մարտավարական խնդիրների լուծում: Մարտավարական խնդիրների ստեղծում: Աշխատանք աշխատանքային տետրերում: Քննարկումներ տրամագրերի շուրջ:
ԿԱՊԿՈՒ աշակերտներ	
Տաղանդավոր աշակերտներ	Ինքնուրույն աշխատանք Իվաշչենկո-2 գրքից, ուսուցչի օգնականի դերի ստանձնում
Գնահատում	Իրականացվում է ձևավորող և միավորային գնահատում:

Դասի ընթացքը

- Աշակերտների հաշվառում **2 րոպե**
- Խթանում, կամ նախորդ նյութի ամփոփում հարցերի միջոցով **5 րոպե**
- Մարտավարական հնարքի անվանման ընկալում մտագրոհի միջոցով **5 րոպե**
- Նոր նյութի բացահայտում տրամագրերի ակտիվ քննարկմամբ **15 րոպե**
- Նյութի ամրապնդում, տրամագրերի լուծում աշխատանքային տետրերում **15 րոպե**
- Ամփոփում և գնահատում **3 րոպե**

Կարևոր նշումներ

1. Նշված բազմաթիվ մեթոդներով իրականացնում ենք մարտավարական հնարքների դասերը:
2. Դասը չենք բացատրում, այլ բացահայտում ենք աշակերտների միջոցով:
3. Օգտագործում ենք «Սոկրատյան մեթոդ»-ը՝ մանտիկան:
4. Գլխավոր հնարը՝ աշակերտների կողմից իրավիճակի վերլուծություն է. դիրքի գնահատումը, գնահատման հիման վրա հետագա գործողությունների պլանավորումն է, հնարքի որոնումը, պատճառ-հետևանքային կապի վերլուծումն է, և ալգորիթմի ստեղծումն ու իրականացումը:
5. Շատ կարևոր է, որ ուսուցիչը լսելով բոլորի կարծիքները տրամագրի վերաբերյալ, անպայման ընդծի կարևորագույն մտքերը, շեշտադրում կատարի և ամբողջական պատկերը ամփոփի, շատ կարևոր է, որ ուսուցիչը ամփոփման ժամանակ կապի իրավիճակը իրական կյանքի հետ:
6. Եթե որևիցե դիրքի գնահատումը չի բերում տրամագրի լուծման, ուսուցիչը օգտագործում է ուղղորդող հարցերի տեխնիկան:

Տրամագրերը ուսումնասիրելիս շակերտներին տրվող հնարավոր հարցերի օրինակներ, որոնք ներգավում են մեծ քանակով աշակերտների.

- Տրամագրում ո՞ր արքան է ավելի ապահով, իսկ որը՝ վտանգված:
- Ո՞ր կողմի խաղաքարերն են ավելի ակտիվ և համագործակցող:
- Ո՞ր կողմի զինվորային կառուցվածքն է ավելի լավը:
- Ի՞նչ թուլություններ ունեն կողմերը:
- Ո՞ր թութլություններն են ավելի կարևոր, իսկ որո՞նք են երկրորդական:
- Ո՞ր կողմը ունի առավելություն, ինչու՞:
- Ինչպե՞ս օգտագործել թուլությունները:
- Ինչպե՞ս օգտագործել ուժեղ կողմի առավելությունները:
- Ի՞նչ մարտավարական հնարքներ են միահյուսվել: