

**«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ
ՓՈՐՁՆԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉ ԵՎ ԾՐԱԳՐԵՐ
2-4 ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐ**

1. «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ.

«Շախմատ» առարկայի ուսուցման նպատակն է տարրական դպրոցի սովորողների մոտ խթանել որոնողական գործունեությունը՝ ուղղված փոփոխվող շախմատային իրավիճակներում կողմնորոշվելուն, շախմատային խնդիրների լուծման տարբերակներ գտնելուն, սովորողների կոնվերգենտ և դիվերգենտ, քննադատական և ստեղծագործական մտածողությունը զարգացնելուն:

2. «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ.

Հիմք ընդունելով, որ շախմատ ուսումնական առարկան նպաստում է սովորողների ինտելեկտի զարգացմանը՝ առավելապես կարևորում ենք շախմատի դերը մտածողության ձևավորման գործընթացում: «Շախմատ» ուսումնական առարկան զարգացնում է կոնվերգենտ ու դիվերգենտ մտածողության ձևերը: Այն հնարավորություն է տալիս մտածելու մի քանի հնարավոր քայլերի մասին, գնահատելու դրանք և ընտրելու լավագույնը:

«Շախմատ» առարկան նպաստում է սովորողների մոտ վերլուծական և քննադատական, ստեղծագործական և այլընտրանքային մտածողության ձևերի զարգացմանը, կանխատեսելու կարողության, իրավիճակների ընթացքի վրա ազդելու ունակության ձևավորմանն ու զարգացմանը, երևակայության և ստեղծագործականության միջոցով սովորելու կարողության խթանմանն ու կրթության արժևորմանը:

«Շախմատ» ուսումնական առարկայի յուրացման ընթացքում զարգանում են սովորողների մտավոր գործողությունների ներքին պլանավորման, բարդ իրավիճակներում որոշումների ընդունման, ինքնավերլուծության կարողությունները, կամաժին ուշադրությունը և հուզական ինտելեկտը, ինչպես նաև վարքի ինքնակազմակերպումը, կարգապահությունը և պատասխանատվությունը:

«Շախմատ» առարկայի դասավանդման հիմնական սկզբունքներն են շախմատային կրթության հասանելիության ապահովումը, առարկայի ուսուցմանը սովորողների ակտիվ մասնակցությունը, առարկայի ուսուցման գործնական ուղղվածությունը:

3. ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԸ.

Երկրորդ դասարան

Ներածություն, շախմատի պատմություն

- Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին:
 - Անվանել և ցույց տալ խաղաքարերը, անսխալ տեղադրել խաղադաշտը:

Խաղադաշտ

- Անվանել լատիներեն՝ a b c d e f g h տառերը:
- Ցույց տալ և անվանել շախմատային գծերը. ուղղաձիգ, հորիզոնական և անկյունագիծ:
- Անվանել դաշտերը և գրանցել դրանք :
- Ցույց տալ և անվանել խաղադաշտի կենտրոնը, եզրերն ու անկյունները, թևերը, կիսադաշտերը, սահմանային գիծը:

Խաղաքարեր

- Կատարել քայլեր բոլոր խաղաքարերով:
- Թվարկել խաղաքարերի մոտավոր արժեքները :
- Բացատրել փոխատեղման կանոնները:
- Դասավորել խաղաքարերը սկզբնական դիրքով:
- Տեղորոշել և գրանցել շախմատային քայլերը:

Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր

- Սահմանել շախը, շախ տալ, ցույց տալ՝ ինչպես պաշտպանվել շախից:

- Սահմանել մատր, մատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես պաշտպանվել մատից:
- Ստեղծել մատ մեկ քայլից:
- Ստեղծել մատային դիրքեր:
- Սահմանել պատր, պատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պատից:
- Սահմանել հավերժական շախր, ցույց տալ՝ ինչպես հավերժական շախ տալ:
- Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:
- Բացատրել, ցույց տալ երկու նավակների համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:

Մարտավարություն

- Ցույց տալ և բացատրել մարտավարական հնարքներ:
- Ստեղծել մարտավարական հնարքներ:

Ռազմավարություն

- Բացատրել խաղը վարելու հիմունքները (ռազմավարություն), կիրառել դրանք:

Երրորդ դասարան

Շախմատային վերջնախաղեր

Մատային դիրքերի ստեղծում

- Ստեղծել մատային դիրքեր՝ օգտագործելով 3-5 խաղաքարեր:

Թվային գլուխկոտրուկներ

Ստեղծել թվային գլուխկոտրուկներ:

Երկքայլանի մատային խնդիրներ և գլուխկոտրուկներ

- Վերլուծել խնդիրը և բացատրել սխալ տարբերակները՝ որոնել ու գտնել ճիշտ պատասխաններ:
- Առանց խաղաքարերը տեղաշարժելու՝ մտքում փոփոխել տրված դիրքը՝ մատ անել երկու քայլից:

Վերջնախաղ՝ թագուհին զինվորի դեմ

- Պլանավորել թագուհու և արքայի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրք:

Զինվորային վերջնախաղ՝ քառակուսու կանոնը, սատարման դաշտեր

- Պլանավորել զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնել և գտնել հաղթանակի ուղիները:

Մատ թագուհիով, մատ նավակով, մատ երկու փղով

- Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել թագուհու և արքայի, նավակի և արքայի, երկու փղի և արքայի համագործակցային քայլերը և մատ հայտարարել:

Մարտավարություն

- Գնահատել և վերլուծել շախմատային դիրքը, որոնել և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ:
- Ստեղծել մարտավարական հնարքներ:

Ռազմավարություն

- Գնահատել և վերլուծել շախմատային դիրքը:
- Կազմել և մեկնաբանել ռազմավարական գործողությունների պլանը, հիմնավորել դրանք:
- Վերլուծել և գնահատել ռազմավարական իրավիճակը, ձևակերպել նպատակներ, պլանավորել դրանց հասնելու ուղիները:

Չորրորդ դասարան

Շախմատային վերջնախաղեր

Մատային դիրքերի ստեղծում

- Ստեղծել մատային դիրքեր՝ օգտագործելով 5-ից ավելի խաղաքարեր:

Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով

- Ստեղծել մատային դիրքեր՝ փոփոխելով խաղաքարերի գույնը:

Երկքայլանի մատային խնդիրներ. ցուցված

- Վերլուծել շախմատային խնդիրը, բաժանել այն մասերի, բացատրել սխալ տարբերակները և գտնել ճիշտ պատասխանները:

Վերջնախաղ՝ նավակը զինվորի դեմ

- Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել նավակի և արքայի, զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնել և գտնել հաղթանակի և ոչ-ոքիի ուղիները:

Վերջնախաղ՝ ձին զինվորի դեմ

- Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել ձիու և արքայի, զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնել և գտնել հաղթանակի և ոչ-ոքիի ուղիները:

Մատ՝ ձիով և փղով

- Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել փղի, ձիու և արքայի համագործակցային քայլեր, ստեղծել մատային դիրքեր: Վերջնախաղեր՝ տարադաշտ փղերով
- Որոնել և գտնել այլընտրանքային լուծումներ ոչ-ոքիի և հաղթանակի հասնելու համար:

Եռաքայլ մատային խնդիրներ

- Վերլուծել խնդիրը, բացատել սխալ տարբերակները, որոնել ու գտնել ճիշտ պատասխաններ:
- Առանց խաղաքարերը տեղաշարժելու՝ մտքում փոփոխել տրված դիրքը, մատ անել երեք քայլից:
- Կանխարգելել հակառակորդի մտահղացումները:

Մարտավարություն

- Գնահատել և վերլուծել դիրքը, որոնել և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ:
- Ստեղծել մարտավարական հնարքներ:

Ռազմավարություն

- Գնահատել և վերլուծել դիրքը:
- Մեկնաբանել ռազմավարական ծրագրերը, վերլուծել դրանք, ներկայացնել տեսակետներ, հիմնավորել դրանք:
- Ընտրել նպատակներ. գնահատել, պլանավորել դրանք և իրականացնել գործնականում:

4. «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅԱՆ ԿԱՌՈՒՑՄԱՆ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ՍԿԶՐՈՒՆՔՆԵՐԸ.

«Շախմատ» առարկայի բովանդակությունը կառուցված է փուլային սկզբունքով՝ պարզից բարդ:

Առարկայի ուսումնական նյութի բովանդակությունը ներկայացվում է սովորողների տարիքային զարգացման առանձնահատկություններին համապատասխան:

Առարկայի բովանդակությունը կառուցվում է այնպես, որ գիտելիքների և կարողությունների զարգացմանը զուգընթաց՝ այն նպաստի սովորողների վերաբերմունքի և արժեքային համակարգի ձևավորմանը և սոցիալական հմտությունների զարգացմանը:

Հանրակրթական դպրոցի «Շախմատ» առարկայի բովանդակությունը հստակեցվում և կոնկրետացվում է դասագրքերում, ուսումնական ձեռնարկներում և ուղեցույցներում:

Ուսուցման առաջին տարում առարկայի ծրագիրը կառուցված է խաղի և գործնական առաջադրանքների միջոցով նյութը մատուցելու սկզբունքի հիման վրա: Ստացված գիտելիքները կամրապնդվեն գործնական խաղով, կձևավորվեն խաղը վարելու կարողություններ և հմտություններ: Սովորողներն ինքնուրույն կստեղծեն մատային դիրքեր:

Ուսուցման երկրորդ տարում սովորողները կուղղորդվեն այլընտրանքային լուծումներ գտնելու, իրավիճակները վերլուծելու, և հաղթանակի ուղիներ գտնելու, բացմաթիվ տարբերակներ որոնելու գործողությունների կատարմանը, ինքնուրույն կստեղծեն իրավիճակներ՝ մարտավարական հնարքներով:

Ուսուցման երրորդ տարում սովորողները կուղղորդվեն իրավիճակների գնահատմանը, ծրագրերի մշակմանը, քայլ առ քայլ ծրագրերի իրականացմանը՝ կանխատեսելով և կանխարգելելով հակադարձող ծրագրերը: Կսովորեն նպատակադրել, ռեալ գնահատել և իրականացնել ծրագրերը:

Առարկայի դասավանդումը հիմնվելու է 3 մոտեցման վրա՝

1. Հասկացությունների և սկզբունքների ուսուցում, ինչը հնարավորություն կտա իմանալու առարկայի բովանդակությունը:
2. Ակտիվ ուսուցում, ինչը հնարավորություն կտա սովորողներին ինքնուրույն բացահայտելու և իմանալու առարկայի բովանդակությունը, անմիջապես կիրառելու գիտելիքը՝ արժևորելով գիտելիքի ձեռքբերումը՝ որպես հաջողության գրավական:
3. Նախագծային ուսուցում, ինչը նպատակ ունի զարգացնել թիմային աշխատանքի հմտություններ:

Առարկայի բովանդակությունը ձևավորվում է հետևյալ հիմնական գաղափարների հենքի վրա.

- Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում.
- Այլընտրանքային որոշումների ընդունում.
- Գնահատում և պլանավորում.
- Գիտելիքի կիրառում:

5. ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՅԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՄԵԹՈՂԱԿԱՆ ԵՎ ՆՅՈՒԹԱՏԵՆՆԻԿԱԿԱՆ ԱՋԱԿՑՈՒԹՅԱՆ ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆԸ.

«Շախմատ» առարկայի ուսուցման գործընթացում օգտագործվելու են ուսումնական գործունեության հետևյալ տեսակները. Ուսումնական գործունեությունը հիմնվելու է խառը ուսուցման ձևաչափի վրա: Կիրառվելու են դեմ առ դեմ և առցանց ուսուցման եղանակները: Ուսուցումն իրականացվելու է համադասարանական, անհատական և փոքր խմբային աշխատանքների միջոցով: Ուսումնական գործընթացում, ելնելով թեմայի բովանդակությունից, դասի նպատակից, դասարանի, սովորողների առանձնահատկություններից, առկա հնարավորություններից և այլ հանգամանքներից, կարող են ընտրվել ուսումնական գործունեության հետևյալ տարրերը.

- տեսական նյութի բացատրում՝ աշակերտների միջոցով նյութը բացահայտելու եղանակով,
- գործնական աշխատանքներով տեսական նյութի ամրապնդում,
- մրցույթների անցկացում,
- բանավեճերի կազմակերպում,
- ՏՀՏ կիրառմամբ թվային գործիքների օգտագործում,
- համագործակցային աշխատանքների կատարում, ուսումնական նախագծերի իրականացում,
- խնդիրների լուծում,
- թեմատիկ խաղերի անցկացում:

Սովորողների արժեքային համակարգի ձևավորմանը կարող են նպաստել տարբեր թեմաներով բանավեճերի, ուսումնասիրվող թեմաներին վերաբերող նյութերի դիտումն ու քննարկումը, ներդասարանական, ներդպրոցական՝ թիմային և անհատական մրցաշարերի անցկացումը:

Դասընթացում կարևորվում է սովորողների կողմից ժամանակակից տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաների օգտագործումը՝ տարբեր շախմատային հավելվածների և կայքերի օգտագործումը, վիրտուալ դիտումներ իրականացնելու համար: Կարևոր է, որ դասվանդման ընթացքում կիրառվող գործունեության տեսակները, մեթոդներն ու մոտեցումները ուղղակիորեն կապված լինեն ծրագրի նպատակներին և ակնկալվող վերջնարդյունքներին:

Առարկայի ուսուցումը լիարժեք կազմակերպելու համար անհրաժեշտ է, որ դպրոցն ունենա ուսումնական ծրագրին համապատասխան կահավորված շախմատի դասասենյակ և ՏՀՏ համապատասխան գործիքներ:

6. ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ԳՆԱՀԱՏՈՒՄԸ

Մեծ կարևորություն է տրվելու գնահատման եղանակները դասավանդման մեթոդների հետ միասնության մեջ դիտարկելու մոտեցմանը:

Գնահատումն իրականացվելու է կրթական չափորոշիչների պահանջներին համապատասխան՝ հաշվի առնելով սովորողների ձեռքբերումները:

Գնահատման գործընթացում կիրառվելու են բազմաթիվ եղանակներ, բայց հիմնական շեշտը դրվելու է ձևավորող գնահատման վրա և գնահատման նպատակն է՝

- պարզել նրանց գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների համապատասխանության աստիճանը առարկայի չափորոշչով և ծրագրով սահմանված պահանջներին,
- բացահայտել ուսումնառության գործընթացում յուրաքանչյուր սովորողի ձեռքբերումները, բացթողումները, կարիքներն ու դժվարությունները,
- օգնել ուսուցչին ճշգրտելու յուրաքանչյուր սովորողի և ամբողջ դասարանի հետ տարվող աշխատանքի ծավալն ու բավանդակությունը, հետադարձ կապի միջոցով բարելավելու ուսուցման որակը:

Ձևավորող գնահատումն իրականացվում է ծրագրային նյութի յուրացման մակարդակի, սովորողների անհատական կարիքների, ուսումնական գործընթացի արդյունավետության մասին անհրաժեշտ տեղեկատվություն ստանալու նպատակով: Ձևավորող գնահատման ձևերն ու մեթոդները ընտրում է ուսուցիչը:

«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿԱՅԻՆ ԲԱՂԱԴՐԻՉ

Երկրորդ դասարան

1. Ներածություն, շախմատի պատմություն (1 ժամ).
2. Արքա (քայլը, արժեքը) (2 ժամ).
3. Շախմատի խաղադաշտ. դաշտերի անվանումները (1 ժամ).
4. Շախմատի խաղադաշտ. հորիզոնական, ուղղաձիգ (1 ժամ).
5. Շախմատի խաղադաշտ. անկյունագիծ (1 ժամ).
6. Թագուհի (քայլը, արժեքը) (2 ժամ).
7. Շախ (2 ժամ)..
8. Մատ (2 ժամ).
9. Նավակ (քայլը, արժեքը) (2 ժամ).

10. Ոչ-ոքիի տեսակները: Պատ (2 ժամ).
11. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից (1 ժամ).
12. Մատային դիրքերի ստեղծում (1 ժամ).
13. Փիղ (քայլը, արժեքը) (2 ժամ).
14. Ձի (քայլը, արժեքը) (3 ժամ).
15. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից (1 ժամ).
16. Մատային դիրքերի ստեղծում (1 ժամ).
17. Զինվոր (քայլը, արժեքը, փոխարկումը այլ խաղաքարի, կողանցիկ վերցնելը) (3 ժամ).
18. Խաղաքարերի մոտավոր արժեքները (1 ժամ).
19. Քայլի գրանցում (1 ժամ).
20. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից (1 ժամ).
21. Մատային դիրքերի ստեղծում (1 ժամ).
22. Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը (1 ժամ).
23. Փոխատեղում (2 ժամ).
24. Սկզբնախաղի հիմունքներ (1 ժամ).
25. Շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները (2 ժամ).
26. Մարտավարական հնարք «Կապ» (2 ժամ).
27. Միջնախաղի հիմունքներ (1 ժամ).
28. Շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները (2 ժամ).
29. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված, պատառաքաղ» (2 ժամ).
30. Պաշտպանություն (2 ժամ).
31. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից (1 ժամ).
32. Մատային դիրքերի ստեղծում (1 ժամ).
33. Հավերժական շախ (2 ժամ).
34. Վերջնախաղի հիմունքներ (1 ժամ).
35. Շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները (3 ժամ).
36. Մատ թագուհիով և նավակով (2 ժամ).
37. Մատ երկու նավակով (2 ժամ).
38. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից (1 ժամ).
39. Մատային դիրքերի ստեղծում (1 ժամ):
40. Շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները (3 ժամ).

Երրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ).
2. Խուսափում պատից (1 ժամ).
3. Թվային գլուխկոտրուկներ (2 ժամ).
4. Երկքայլանի մատային խնդիրներ (2 ժամ).
5. Երկքայլանի մատային խնդիրներ-գլուխկոտրուկներ (2 ժամ).
6. Վերջնախաղ՝ թագուհին զինվորի դեմ (2 ժամ).
7. Զինվորային վերջնախաղ՝ քառակուսու կանոնը (1 ժամ).
8. Զինվորային վերջնախաղ՝ սատարման դաշտեր և քայլի հերթի կարևորությունը (2 ժամ).
9. Զինվորային վերջնախաղ՝ զինվորների մրցավազք (1 ժամ).
10. Զինվորային վերջնախաղ՝ կրկնակի սպառնալիք արքայով (1 ժամ).
11. Մատ թագուհիով (2 ժամ).
12. Մատ նավակով (2 ժամ).
13. Մատ 2 փղով (2 ժամ).

14. Մարտավարական հնարք «Մատ վերջին հորիզոնականում» (2 ժամ).
15. Մարտավարական հնարք «Ձոհաբերություն» (2 ժամ).
16. Մարտավարական հնարք «Բաց շախ» (1 ժամ).
17. Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակում» (1 ժամ).
18. Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակման նախապատրաստում» (2 ժամ).
19. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի շախ» (1 ժամ).
20. Մարտավարական հնարք «Անպաշտպան խաղաքար» (2 ժամ).
21. Մարտավարական հնարք «Թունավոր զինվոր» (1 ժամ).
22. Մարտավարական հնարք «Ինքնազոհ նավակ» (1 ժամ).
23. Մարտավարական հնարք «Ճեղքում» (2 ժամ).
24. Մարտավարական հնարք «Ջրադաց» (2 ժամ).
25. Դիրքերի համեմատում և սխալի ուղղում (1 ժամ).
26. Սկզբնախաղ: Ծուղակներ սկզբնախաղերում (2 ժամ).
27. Ռազմավարություն. դիրքի գնահատում (2 ժամ).
28. Ռազմավարություն. նյութական առավելության իրացում (2 ժամ).
29. Ռազմավարություն. նյութական առավելություն և որակ (1 ժամ).
30. Ռազմավարություն. գրոհ և պաշտպանություն (4 ժամ).
31. Ռազմավարություն. մանևրումներ և փոխանակում (2 ժամ).
32. Աշխարհի չեմպիոններ (2 ժամ).
33. Շախմատ (գործնական) խաղ (12 ժամ).
34. Նախագծային աշխատանք (2 ժամ):

Չորրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ).
2. Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով (2 ժամ).
3. Երկքայլանի մատային խնդիրներ. ցուցվանգ (2 ժամ).
4. Վերջնախաղ՝ նավակը զինվորի դեմ (2 ժամ).
5. Վերջնախաղ՝ ձին զինվորի դեմ (2 ժամ).
6. Մատ՝ ձիով և փղով (2 ժամ).
7. Վերջնախաղեր տարադաշտ փղերով (2 ժամ).
8. Եռաքայլ մատային դիրքեր (2 ժամ).
9. Սկզբնախաղի կանոնները (2 ժամ).
10. Մարտավարական հնարք «Ձոհաբերում», «Խեղդուկ մատ» (1 ժամ).
11. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված, պատառաքաղ» (1 ժամ).
12. Մարտավարական հնարք «Շեղում» (1 ժամ).
13. Մարտավարական հնարք «Հրապուրում» (1 ժամ).
14. Մարտավարական հնարք «Գծի բացում» (1 ժամ).
15. Մարտավարական հնարք «Ծանրաբեռնված խաղաքար» (2 ժամ).
16. Մարտավարական հնարք «Անցունակ զինվոր» (2 ժամ).
17. Մարտավարական հնարք «Գծային հարված» (2 ժամ).
18. Մարտավարական հնարք «Միջանկյալ շախ» (2 ժամ).
19. Մարտավարական հնարք «Հավերժական շախ» (2 ժամ).
20. Մարտավարական հնարք «Մատ վերջին հորիզոնականում» (1 ժամ).
21. Մարտավարական հնարք «Թագուհին ծուղակում» (1 ժամ).
22. Մարտավարական հնարք «Այլ խաղաքարերը ծուղակում» (1 ժամ).
23. Ռազմավարություն. դիրքի գնահատում (2 ժամ).
24. Ռազմավարություն. պլան (ծրագիր) (1 ժամ).

25. Ռազմավարություն. բաց գծի գրավում (1 ժամ).
26. Ընթացիկ պլան. կանխարգելում (2 ժամ).
27. Ընթացիկ պլան. թույլ դաշտեր (1 ժամ).
28. Ընթացիկ պլան. «լավ» և «վատ» ձիեր ու փղեր (1 ժամ).
29. Անթագակիր չեմպիոններ (1 ժամ).
30. Վիլիելմ Ստեյնից (1 ժամ).
31. Տիգրան Պետրոսյան (2 ժամ).
32. Շախմատ (գործնական) խաղ (18 ժամ).
33. Նախագծային աշխատանք (2 ժամ):

ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔՆԵՐ

Երկրորդ դասարան

1. Խաղ «Ճանաչի՛ր խաղաքարը»:
2. Խաղ «Գտի՛ր խաղաքարը»:
2. Խաղ «Անվանի՛ր դաշտերը և գտի՛ր գիծը»:
3. Խաղ «Ոսկի որոնողները»:
4. Խաղ «Ձգուշավոր արքաներ»:
5. Խաղ «Հեռատես թագուհի»:
6. Խաղ «Բերքահավաք նավակով»:
7. Խաղ «Փղերի պայքար»:
8. Խաղ «Թռչող ձիեր»:
9. Խաղ «Ձինվորներ 4-ը 4-ի դեմ»
10. Խաղ «Ձինվորներ՝ 8-ը 8-ի դեմ՝ փոխարկումով»:
11. Խաղ «Ձինվորներ՝ 8-ը 8-ի դեմ՝ կողանցիկ հարվածով»:
12. Խաղ «Թվաբանություն շախմատային խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով»:
13. Խաղ «Որ խաղաքարն է բացակա»:
14. Խաղ «Արքաներ և զինվորներ»:
15. Խաղ «Նավակներ և փղեր»:
16. Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից:
17. Վարժությունների լուծում՝ մատ 2 քայլից (պարզ դիրքեր):
18. Մատային դիրքերի ստեղծում 3 խաղաքարով:
19. Թեմատիկ խաղ «Մատ թագուհիով և նավակով»:
20. Թեմատիկ խաղ «Մատ երկու նավակով»:
21. Թեմատիկ խաղ «Մատ թագուհիով»:
22. Վարժությունների լուծում «Կրկնակի հարված» թեմայից:
23. Վարժությունների լուծում «Կապ» թեմայից:
24. Խնդիրների լուծման մրցույթ:
25. Մարտավարական դիրքերի ստեղծում «Կրկնակի հարված, պատառաքաղ», «Կապ» թեմաներով:
26. «Ճստիկ» խաղեր:
27. Շախմատ (գործնական) խաղ:
28. Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:
29. Ներդպրոցական խաղեր:

Երրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում՝ համադրելով 3, 4, 5 և ավելի խաղաքարերով:
2. Թվային գլուխկոտրուկների լուծում:

3. Թվային գլոբալիզացիայի ստեղծում:
4. Երկրաչափականի խնդիրների լուծում:
5. Երկրաչափականի խնդիրների ստեղծում:
6. Թագուհու վերջնախաղերի թեմատիկ խաղ:
7. Թագուհու վերջնախաղերի խնդիրների լուծում:
8. Թեմատիկ խաղ «Թագուհի և արքա արքայի դեմ»:
9. Թեմատիկ խաղ «Նավակ և արքա արքայի դեմ»:
10. Թեմատիկ խաղ «Երկու փիղ և արքա արքայի դեմ»:
11. Խնդիրների լուծում մարտավարական հնարքներով:
12. Խնդիրների ստեղծում մարտավարական հնարքներով:
13. Նախագծային աշխատանք «Խաղաքարեր» թեմայով:
14. Նախագծային աշխատանք «Խաղադաշտ» թեմայով:
15. Բանավեճ «Պաշտպանությունը շախմատում և կյանքում» թեմայով:
16. Բանավեճ «Ռազմավարական ծրագրերի քննարկում» թեմայով:
17. Շախմատային (գործնական) խաղ:
18. Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:
19. Ներդպրոցական խաղեր:

Չորրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում՝ համադրելով 5 և ավելի խաղաքարերով:
2. Գունային գլոբալիզացիայի լուծում:
3. Գունային գլոբալիզացիայի ստեղծում:
4. Ցուզցվանգային խնդիրների լուծում:
5. Նավակային վերջնախաղերի թեմատիկ խաղ:
6. Նավակային վերջնախաղերի խնդիրների լուծում:
7. Ձիերի վերջնախաղերի խնդիրների լուծում:
8. Խնդիրների լուծում տարադաշտ փղերով թեմայից:
9. Եռաքայլ խնդիրների լուծում:
10. Եռաքայլ խնդիրների ստեղծում:
11. Մարտավարական հնարքներով խնդիրների լուծում:
12. Մարտավարական հնարքներով խնդիրների ստեղծում:
13. Բանավեճ «Ռազմավարական իրավիճակների քննարկում» թեմայով:
14. Նախագծային աշխատանք «Հայ չեմպիոններ» թեմայով:
15. Նախագծային աշխատանք «Աշխարհի չեմպիոններ» թեմայով:
16. Բանավեճ «Ռազմավարական ծրագրերի քննարկում» թեմայով:
17. Շախմատային (գործնական) խաղ:
18. Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:
19. Ներդպրոցական խաղեր:

«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՕՐԻՆԱԿԵԼԻ ԾՐԱԳՐԵՐ

Հիմնական գաղափարներ

1. Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում
2. Այլընտրանքային որոշումների ընդունում

- 3. Գնահատում և պլանավորում
- 4. Գիտելիքի կիրառում

Բաժիններ / դասարաններ
Ժամաքանակի բաշխում

	Բաժիններ / դասարաններ	2-րդ	3-րդ	4-րդ	Հիմնական գաղափարներ
1.	Շախմատային այբուբեն (խաղադաշտ, խաղաքարեր)	23			
2.	Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր	22	22	18	Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում
3.	Մարտավարություն	4	15	18	Այլընտրանքային որոշումների ընդունում
4.	Ռազմավարություն	5	13	14	Գնահատում և պլանավորում
5.	Շախմատային (գործնական) խաղ	10	16	16	Գիտելիքի կիրառում
6.	Նախագծային աշխատանք		2	2	

ԵՐԿՐՈՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆԻ ԹԵՄԱՆԵՐ ԵՎ ԴԱՍԱԺԱՄԵՐ
Առաջարկվում է 64 ժամ

Բաժին	Թեմա	Ժամաքանակ	Հիմնական գաղափարներ
1. Շախմատային հիմունքներ	1.1 Ներածություն (1 ժամ) 1.2 Խաղադաշտ (5 ժամ) 1.3 Խաղաքարեր (17 ժամ)	23	

2. Շախմատային ավարտներ և վերջնախաղեր	2.1 Շախ (2 ժամ) 2.2 Մատ (2 ժամ) 2.3 Պատ, ոչ-ոքիի տեսակներ (2 ժամ) 2.4 Հավերժական շախ (2 ժամ) 2.5 Մատային դիրքերի ստեղծում (5 ժամ) 2.6 Մատ թագուհիով և նավակով (2 ժամ) 2.7 Մատ երկու նավակով (2 ժամ) 2.8 Մատ մեկ քայլից (5 ժամ)	22	Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում
3. Մարտավարություն	3.1 Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված» (2 ժամ) 3.2 Մարտավարական հնարք «Կապ» (2 ժամ)	4	Այլընտրանքային որոշումների ընդունում
4. Ռազմավարություն	4.1 Պաշտպանություն (2 ժամ) 4.2 Սկզբնախաղի հիմունքներ (1 ժամ) 4.3 Միջնախաղի հիմունքներ (1 ժամ) 4.4 Վերջնախաղի հիմունքներ (1 ժամ)	5	Գնահատում և պլանավորում
5. Շախմատ (գործնական) խաղ	«Ճստիկ» խաղեր Թեմատիկ խաղեր Ներդասարանական և ներդպրոցական խաղեր	10	Գիտելիքի կիրառում

Թեմա 1.1
Ներածություն (1 ժամ)
Նպատակը
Ձևավորել պատկերացում շախմատի՝ որպես մտածողության զարգացման գործիքի մասին: Ներկայացնել շախմատի պատմությունը: Ձևավորել դրական վերաբերմունք շախմատ առարկայի նկատմամբ:
Վերջնարդյունքները
Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին: Անվանել և ցուցադրել շախմատի խաղաքարերը, խաղատախտակը:

Բովանդակությունը

1.1 Շախմատի պատմություն: Խաղաքարերի և խաղադաշտի ներկայացում, հին ժամանակներում թագուհու դերի փոփոխությունը խաղում:

Առաջարկվող գործունեության ձևեր

Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ

Խաղ «Ճանաչի՛ր խաղաքարերը»:
Գործնական աշխատանք տեսքում:

Անհատական և մշակութային արտահայտում
Շախմատի մշակութային և գեղագիտական արժեքի ընկալում:

Միջառարկայական կապեր

Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:

ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԻԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ

S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35

Թեմա 1.2

Խաղադաշտ (5 ժամ)

Նպատակը

Ուսուցանել շախմատի խաղադաշտը:

Վերջնարդյունքները

Անվանել լատիներեն a b c d e f g h տառերը:

Ցուցադրել և անվանել շախմատային գծերը՝ անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ և խաղադաշտի բաղադրիչները՝ կենտրոնը, թագուհու և արքայական թևերը, սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, եզրերը, անկյունները, սահմանային գիծը:

Անվանել և գրանցել դաշտերը:

Բովանդակությունը

1 Շախմատի խաղադաշտ: (1 ժամ)

2 Շախմատի խաղադաշտի գծերը՝ անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ և խաղադաշտի բաղադրիչները՝ կենտրոնը, թագուհու և արքայական թևերը, սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, եզրերը, անկյունները, սահմանային գիծը: (3 ժամ)

3 Դաշտերի գրանցում: (1 ժամ)

Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող գաղափարներ
<ul style="list-style-type: none"> • Խաղ «Գտի՛ր խաղաքարը»: • Խաղ «Անվանի՛ր դաշտերը և գտի՛ր գիծը»: • Խաղ «Ոսկի որոնողները»: 	<p>Կառուցվածք և գործառույթ Ամբողջական կառուցվածք ընկալելու հմտության ձևավորում, մասնավորապես՝ անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ, կենտրոն, թագուհու և արքայական թևեր, եզրեր, անկյուններ հասկացությունների ընդհանրացում:</p>
Միջառարկայական կապեր	
<p>Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն: Ձևավորել խնդրի պայմանը և պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p>	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԻԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	
S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35	

ԹԵՄԱ 1.3
Խաղաքարեր (17 ժամ)
Նպատակը
Ուսուցանել խաղաքարերի քայլերը, մոտավոր արժեքները, սկզբնական դասավորությունը, քայլերի գրանցումը:
Վերջնարդյունքները
<ul style="list-style-type: none"> • Կատարել քայլեր բոլոր խաղաքարերով: • Թվարկել խաղաքարերի մոտավոր արժեքները : • Բացատրել փոխատեղման նպատակը և կանոնները: • Դասավորել խաղաքարերը սկզբնական դիրքով: • Տեղորոշել և գրանցել շախմատային քայլերը:
Բովանդակությունը

1. Արքա (քայլը, արժեքը) (2 ժամ)
2. Թագուհի (քայլը, արժեքը) (2 ժամ)
3. Նավակ (քայլը, արժեքը) (2 ժամ)
4. Փիղ (քայլը, արժեքը) (2 ժամ)
5. Ձի (քայլը, արժեքը) (3 ժամ)
6. Ձինվոր (քայլը, արժեքը, փոխարկումը այլ խաղաքարի, կողանցիկ հարվածը): (3 ժամ)
7. Խաղաքարերի մոտավոր արժեքները (1 ժամ)
8. Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը (1 ժամ)
9. Փոխատեղում (1 ժամ)

Առաջարկվող գործունեության ձևեր

Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ

- Խաղ «Արքաների խաղը»:
- Խաղ «Ստացիր պատկեր արքայի քայլերով»:
- Խաղ «Բերքահավաք թագուհիով»:
- Խաղ «Հեռատես թագուհի»:
- Խաղ «Բերքահավաք նավակով»:
- Խաղ «Շրջանցիկ կղզիները նավակով»:
- Խաղ «Բերքահավաք փղերով»:
- Խաղ «Փղերի պայքար»:
- Խաղ «Քայլ ձիով»:
- Խաղ «Թռչող ձիեր»:
- Խաղ «Բերքահավաք ձիերով»:
- Խաղ «Ձինվորներ՝ 4-ը 4-ի դեմ»:
- Խաղ «Ձինվորներ՝ 8-ը 8-ի դեմ՝ փոխարկումով»:
- Խնդիրների լուծում՝ կողանցիկ հարվածով:

Կառուցվածք և գործառույթ
Համակարգեր և մոդելներ
 Շախմատային խաղի կառուցվածքային միավորների, դրանց կապակցվածության, գործառույթների ուսուցման և կիրառման ամբողջականության ապահովում:

- Խաղ «Թվաբանություն շախմատային խաղաքարերով»:
- Խնդիրների լուծում, երբ զինվորը թանկ է թագուհուց:
- Խաղ «Որ խաղաքարն է բացակա»:
- Խաղ «Առաջարկիր փոխատեղում»:

Միջառարկայական կապեր

Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:

Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն:

ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՏԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ

S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35

Թեմա 2.1-2.8	
Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր (22 ժամ)	
Նպատակը	
Ձևավորել գործնական կարողություններ և արագ որոշումներ ընդունելու, մատային դիրքեր ստեղծելու, ճշգրիտ քայլեր գտնելու և սխալներն ուղղելու հմտություններ:	
Վերջնարդյունքները	
<p>2.1 Սահմանել շախը, շախ տալ, ցույց տալ շախից ազատվելու ձևերը:</p> <p>2.2 Սահմանել մատը, մատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես պաշտպանվել մատից:</p> <p>2.3 Սահմանել պատը, պատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պատից:</p> <p>2.4 Սահմանել հավերժական շախը, ցույց տալ՝ ինչպես հավերժական շախ տալ:</p> <p>2.5 Ստեղծել մատային դիրքեր:</p> <p>2.6 Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:</p> <p>2.7 Բացատրել, ցույց տալ երկու նավակների համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:</p> <p>2.8 Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և արքայի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:</p> <p>2.9 Ստեղծել մատ մեկ քայլից:</p>	
Բովանդակությունը	
<p>2.1 Շախ (2 ժամ)</p> <p>2.2 Մատ (2 ժամ)</p> <p>2.3 Ոչ-որքի տեսակները, պատ (2 ժամ)</p> <p>2.4 Հավերժական շախ (2 ժամ)</p> <p>2.5 Մատային դիրքերի ստեղծում (5 ժամ)</p> <p>2.6 Մատ թագուհիով և նավակով (2 ժամ)</p> <p>2.7 Մատ երկու նավակով (2 ժամ)</p> <p>2.9 Մատ մեկ քայլից (5 ժամ)</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> • Իսաղ «Շախ թագուհիով փախչող արքային»: • Իսաղ «Շախ նավակով, բայց զգուշացիր թագուհուց»: • Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից թագուհիով: • Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից նավակով: • Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ 1 քայլից: • Պատային դիրքերի ստեղծում: • Ոչ-որքի դիրքերի ցուցադրություն, քննարկում: • Խնդիրների լուծում «Խուսափում պատային դիրքերից» թեմայով: • Խնդիրների լուծում «Հավերժական շախ» թեմայով: • Խնդիրների ստեղծում «Հավերժական շախ» թեմայով: • Մատային դիրքերի ստեղծում 3 խաղաքարերով (արքաներ և թագուհի, արքաներ և նավակ, արքաներ և երկու փիղ, արքաներ և խառը խաղաքարեր): 	<p>Անհատական և մշակութային արտահայտում</p> <p>Շախմատային «գեղեցիկ» և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում:</p> <p>Համակարգեր և մոդելներ</p> <p>Մատային, պատային, վերջնախաղային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտության ձևավորում:</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ մեկ քայլից: • Թեմատիկ խաղ «Մատ թագուհիով և նավակով» և «Մատ երկու նավակով»: 	
Միջառարկայական կապեր	
<p>Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:</p> <p>Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն:</p> <p>Արվեստ - Նորը ստեղծելու կարողություն:</p>	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԻԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	
S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35	

Թեմա 3.1	
Մարտավարություն (4 ժամ)	
Նպատակը	
Ուսուցանել մարտավարական հնարքներ: Ուղղորդել՝ տարբեր իրավիճակներում որոնել, գտնել և կիրառել մարտավարական հնարքներ:	
Վերջնարդյունքները	
Ցույց տալ և բացատրել մարտավարական հնարքները, կիրառել դրանք, ստեղծել հնարքներ 3 խաղաքարերով :	
Բովանդակությունը	
<p>3.1 Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված» (2 ժամ)</p> <p>3.2 Մարտավարական հնարք «Կապ» (2 ժամ)</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> • Վարժությունների լուծում «Կրկնակի հարված, պատառաքաղ» և «Կապ» թեմաներից: • Խնդիրների լուծման մրցույթ: • Մարտավարական դիրքերի ստեղծում նշված թեմաներով (առնվազն 3 խաղաքարով): 7 	<p>Անհատական և մշակութային արտահայտում Մարտավարական իրավիճակների ստեղծում և մոդելավորում:</p> <p>Համակարգեր և մոդելներ Մարտավարական մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորում:</p>
Միջառարկայական կապեր	

<p>Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:</p> <p>Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն:</p> <p>Արվեստ - Նորը ստեղծելու կարողություն:</p> <p>ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ</p> <p>S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35</p>

Թեմա 4.1	
Ռազմավարություն (5 ժամ)	
Նպատակը	
Ուսուցանել խաղը վարելու սկզբունքներ (ռազմավարություն) սկզբնախաղում, միջնախաղում և վերջնախաղում:	
Վերջնարդյունքները	
Բացատրել խաղը վարելու սկզբունքները (ռազմավարություն), կիրառել դրանք:	
Բովանդակությունը	
<p>4.1 Պաշտպանություն (2 ժամ)</p> <p>4.2 Սկզբնախաղի հիմունքներ (1 ժամ)</p> <p>4.3 Միջնախաղի հիմունքներ (1 ժամ)</p> <p>4.4 Վերջնախաղի հիմունքներ (1 ժամ)</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> • Գործնական խաղի կազմակերպում և խաղի զուգահեռ մեկնաբանում ուսուցչի կողմից: • Թիմային գործնական խաղի կազմակերպում և խաղի զուգահեռ մեկնաբանում ուսուցչի կողմից: • Վերջնախաղի խաղարկում (արքաներ, նավակներ, զինվորներ խաղաքարերով): • Վերջնախաղի խաղարկում (արքաներ, փղեր, զինվորներ խաղաքարերով): • Վերջնախաղի խաղարկում (արքաներ, ձիեր, զինվորներ խաղաքարերով): • Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբունքները: • Ներդպրոցական խաղեր: • Պաշտպանական դիրքերի քննարկում: 	<p style="text-align: center;">Օրինաչափություններ</p> <p>Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում:</p> <p style="text-align: center;">Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում</p> <p>Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում գործող մեխանիզմների կիրառում:</p> <p style="text-align: center;">Համակարգեր և մոդելներ</p> <p>Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտությունների ձևավորում:</p> <p style="text-align: center;">Կայունություն և փոփոխություն</p> <p>Դինամիկ փոփոխությունների ընկալում:</p>

Միջառարկայական կապեր

Մայրենի լեզու - Նորաձանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:
 Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն: Ձևավորել խնդրի պայմանը և պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:
 Արվեստ - Նորը ստեղծելու կարողություն:

ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱԿԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ

S1, S3, S4, S6, S7, S8, S9, S11, S12, S15, S16, S22, S23, S25, S26, S27, S28, S29, S32, S35

ԵՐՐՈՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆԻ ԹԵՄԱՆԵՐ ԵՎ ԴԱՍԱԺԱՄԵՐ

Առաջարկվում է 68 ժամ

Բաժին	Թեմա	Ժամաքանակ	Հիմնական գաղափարներ
1.Շախմատային վերջնախաղեր	1.1 Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ) 1.2 Թվային գլուխկոտրուկներ (2 ժամ) 1.3 Երկքայլանի մատային խնդիրներ (2 ժամ) 1.4 Վերջնախաղ՝ թագուհին զինվորի դեմ (2 ժամ) 1.5 Զինվորային վերջնախաղ՝ քառակուսու կանոնը (1 ժամ) 1.6 Զինվորային վերջնախաղ՝ սատարման դաշտեր և քայլի հերթի կարևորությունը (2 ժամ) 1.7 Մատ թագուհիով (2 ժամ) 1.8 Մատ նավակով (2 ժամ) 1.9 Մատ 2 փղով (2 ժամ) 1.10 Զինվորային վերջնախաղ՝ զինվորային մրցավազք (1 ժամ) 1.11 Խուսափում պատից (1 ժամ) 1.12 Երկքայլանի մատային գլուխկոտրուկներ (2 ժամ) 1.13 Զինվորային վերջնախաղ՝ կրկնակի սպառնալիք արքայով (1 ժամ)	22	Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում:

2. Մարտավարություն	2.1 Մարտավարական հնարք «Զոհաբերություն» (2 ժամ) 2.2 Մարտավարական հնարք «Բաց շախ» (1 ժամ) 2.3 Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակում» (2 ժամ) 2.4 Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակման նախապատրաստում» (2 ժամ) 2.5 Մարտավարական հնարք «Կրկնակի շախ» (1 ժամ) 2.6 Մարտավարական հնարք «Անպաշտպան խաղաքար» (2 ժամ) 2.7 Մարտավարական հնարք «Թունավոր զինվոր» (1 ժամ) 2.8 Մարտավարական հնարք «Ինքնագոհ նավակ» (2 ժամ) 2.9 Մարտավարական հնարք «Ճեղքում» (2 ժամ) 2.10 Մարտավարական հնարք «Ջրաղաց» (2 ժամ) 2.11 Մարտավարական հնարք «Կապ» (2 ժամ)	19	Այլընտրանքային որոշումների ընդունում:
3. Ռազմավարություն	3.1 Դիրքի գնահատում (2 ժամ) 3.2 Սկզբնախաղ: Ծուղակներ սկզբնախաղերում (2 ժամ) 3.3 Նյութական առավելության իրացում (2 ժամ) 3.4 Ռազմավարություն. նյութական առավելություն և որակ (1 ժամ) 3.5 Ռազմավարություն. գրոհ և պաշտպանություն (4 ժամ) 3.6 Ռազմավարություն. մանևրումներ և փոխանակում (2 ժամ) 3.7 Աշխարհի չեմպիոններ (2 ժամ)	15	Գնահատում և պլանավորում
4. Շախմատ (գործնական) խաղ	Թեմատիկ խաղեր Ներդասարանական խաղեր Ներդպրոցական խաղեր	10	Գիտելիքի կիրառում
5. Նախագծային աշխատանք	Խաղադաշտ և խաղաքարեր Խնդիրների ստեղծում մատ 1 քայլից	2	

Թեմա 1.1-1.13
Շախմատային վերջնախաղեր (22 ժամ)
Նպատակը
1.1 Ձևավորել մատային դիրքեր ստեղծելու կարողություն: 1.2 Ձևավորել թվային գլուխկոտրուկներ կազմելու կարողություն: 1.3 Երկքայլանի խնդիրների միջոցով զարգացնել բազմատարբերակային մտածողությունը: 1.7-1.9 Ձևավորել ավգորիթմ կազմելու հմտություն: 1.5-1.6 Զարգացնել սովորողների տարածական ընկալումը:

<p>1.4, 1.7-1.13 Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն, խնդրի պահանջի բացահայտում և խնդրի լուծում: 1.3-1.13 Ուսուցանել բացառման մեթոդը, խնդիրը մասնատելով վերլուծելու մեթոդը:</p>	
<p>Վերջնարդյունքները</p>	
<p>1.1 Ստեղծել մատային դիրքեր՝ օգտագործելով 3-5 խաղաքարեր: 1.2 Ստեղծել թվային գլոխկոտրուկներ: 1.3 Վերլուծել խնդիրը և բացատրելով սխալ տարբերակները՝ որոնել ու գտնել ճիշտ պատասխաններ: 1.12 Առանց խաղաքարերը տեղաշարժելու՝ մտքում փոփոխել տրված դիրքը՝ մատ անել երկու քայլից: 1.4 Պլանավորել թագուհու և արքայի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրք: 1.5-1.6 , 1.10,1.13 Պլանավորել զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնել և գտնել հաղթանակի և ոչ-ոքիի ուղիները: 1.7-1.9 Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել թագուհու և արքայի, նավակի և արքայի, երկու փղի և արքայի համագործակցային քայլերը և մատ հայտարարել:</p>	
<p>Բովանդակությունը</p>	
<p>1.1 Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ) 1.2 Թվային գլոխկոտրուկներ (2 ժամ) 1.3 Երկքայլանի մատային խնդիրներ (2 ժամ) 1.4 Վերջնախաղ՝ թագուհին զինվորի դեմ (2 ժամ) 1.5 Զինվորային վերջնախաղ՝ քառակուսու կանոնը (1 ժամ) 1.6 Զինվորային վերջնախաղ՝ սատարման դաշտեր և քայլի հերթի կարևորությունը (2 ժամ) 1.7 Մատ թագուհիով (2 ժամ) 1.8 Մատ նավակով (2 ժամ) 1.9 Մատ 2 փղով (2 ժամ) 1.10 Զինվորային վերջնախաղ՝ զինվորային մրցավազք (1 ժամ) 1.11 Խոսափում պատից (1 ժամ) 1.12 Երկքայլանի մատային գլոխկոտրուկներ (2 ժամ) 1.13 Զինվորային վերջնախաղ՝ կրկնակի սպառնալիք արքայով (1 ժամ)</p>	
<p>Առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ</p>
<p>Մատային դիրքերի ստեղծում՝ համադրելով 3, 4, 5 և ավելի խաղաքարեր: Թվային գլոխկոտրուկների լուծում: Թվային գլոխկոտրուկների ստեղծում: Երկքայլանի խնդիրների լուծում: Երկքայլանի խնդիրների ստեղծում: Թագուհու վերջնախաղերի թեմատիկ խաղ: Թագուհու վերջնախաղերի խնդիրների լուծում: Թեմատիկ խաղ «Թագուհի և արքա արքայի դեմ»: Թեմատիկ խաղ «Նավակ և արքա արքայի դեմ»: Թեմատիկ խաղ «Երկու փղի և արքա արքայի դեմ»:</p>	<p>Անհատական և մշակութային արտահայտում Շախմատային «գեղեցիկ» և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում: Համակարգեր և մոդելներ Մատային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորում:</p>
<p>Միջառարկայական կապեր</p>	

<p>Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:</p> <p>Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն: Ձևավորել խնդրի պայմանը և պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p> <p>Արվեստ - Նորը ստեղծելու կարողություն:</p>
<p>ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԻԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ</p>
<p>S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35</p>

Թեմա 2.1-2.9	
Մարտավարություն (19 ժամ)	
Նպատակը	
<p>Զարգացնել սովորողների տարածական ընկալումը:</p> <p>Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն:</p> <p>Ձևավորել մարտավարական հնարքը բացահայտելու և այն լուծելու կարողություն:</p>	
Վերջնարդյունքները	
Վերլուծել և գնահատել շախմատային դիրքը, որոնել և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ:	
Բովանդակությունը	
<p>2.1 Մարտավարական հնարք «Զոհաբերություն» (2 ժամ)</p> <p>2.2 Մարտավարական հնարք «Բաց շախ» (1 ժամ)</p> <p>2.3 Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակում» (2 ժամ)</p> <p>2.4 Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակման նախապատրաստում» (2 ժամ)</p> <p>2.5 Մարտավարական հնարք «Կրկնակի շախ» (1 ժամ)</p> <p>2.6 Մարտավարական հնարք «Անպաշտպան խաղաքար» (2 ժամ)</p> <p>2.7 Մարտավարական հնարք «Թունավոր զինվոր» (1 ժամ)</p> <p>2.8 Մարտավարական հնարք «Ինքնազոհ նավակ» (2 ժամ)</p> <p>2.9 Մարտավարական հնարք «Ճեղքում» (2 ժամ)</p> <p>2.10 Մարտավարական հնարք «Ջրադաց» (2 ժամ)</p> <p>2.11 Մարտավարական հնարք «Կապ» (2 ժամ)</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ

<p>Խնդիրների լուծում մարտավարական հնարքներով: Խնդիրների ստեղծում մարտավարական հնարքներով</p>	<p>Անհատական և մշակութային արտահայտում Մարտավարական իրավիճակների ստեղծում և մոդելավորում: Համակարգեր և մոդելներ Մարտավարական մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտություններ: Պատճառ և հետևանք Մարտավարական իրավիճակներում պատճառահետևանքային կապերի վերհանման և վերլուծության հմտությունների ձևավորում:</p>
Միջառարկայական կապեր	
<p>Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում: Մաթեմատիկա - Ձևավորել խնդրի պայմանը և պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p>	
<p>Արվեստ - Նորի ստեղծում:</p>	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	
S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35	

Թեմա 3.1-3.10
Ռազմավարություն (15 ժամ)
Նպատակը
<p>Ձևավորել ալգորիթմ կազմելու հմտություններ: Զարգացնել սովորողների գնահատման, պլանավորման, նպատակադրման և ծրագրերի իրականացման կարողություններ: Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն:</p>
Վերջնարդյունքները
<p>Գնահատել և վերլուծել դիրքը: Կազմել և մեկնաբանել ռազմավարական գործողությունների պլանը, հիմնավորել դրանք: Վերլուծել և գնահատել ռազմավարական իրավիճակը, ձևակերպել նպատակներ, պլանավորել դրանց հասնելու ուղիները:</p>
Բովանդակությունը

3.1 Սկզբնախաղ. ծուղակներ սկզբնախաղերում (2 ժամ) 3.2 Ռազմավարություն. դիրքի գնահատում (2 ժամ) 3.3 Նյութական առավելության իրացում (2 ժամ) 3.4 Ռազմավարություն. նյութական առավելություն և որակ (1 ժամ) 3.5 Ռազմավարություն. գրոհ և պաշտպանություն (4 ժամ) 3.6 Ռազմավարություն. մանևրումներ և փոխանակումներ (2 ժամ) 3.7 Աշխարհի չեմպիոնների ռազմավարությունը (2 ժամ)	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
Ռազմավարական իրավիճակների քննարկում: Բանավեճ «Պաշտպանությունը շախմատում և կյանքում» թեմայով: Ռազմավարական ծրագրերի քննարկում:	Օրինաչափություններ Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում: Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում գործող մեխանիզմների կիրառում: Համակարգեր և մոդելներ
	Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտություններ: Կայունություն և փոփոխություն Դինամիկ փոփոխությունների ընկալման հմտություններ:
Միջառարկայական կապեր	
Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում: Մաթեմատիկա - Ձևավորել խնդրի պայմանը 7 պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն: Արվեստ Նորի ստեղծում:	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	
S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35	

ՉՈՐՐՈՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆԻ ԹԵՄԱՆԵՐ ԵՎ ԴԱՍԱԺԱՄԵՐ
Առաջարկվում է 68 ժամ

Բաժին	Թեմա	Ժամաքանակ	Հիմնական գաղափարներ
1. Շախմատային ավարտներ	1.1 Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ) 1.2 Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով (2 ժամ) 1.3 Երկքայլանի մատային խնդիրներ. ցուցվանգ (2 ժամ) 1.4 Վերջնախաղ՝ նավակը զինվորի դեմ (2 ժամ) 1.5 Վերջնախաղ՝ ձին զինվորի դեմ (2 ժամ) 1.6 Մատ՝ ձիով և փղով (2 ժամ) 1.7 Վերջնախաղեր՝ տարադաշտ փղերով (2 ժամ) 1.8 Եռաքայլ մատային դիրքեր (2 ժամ) 1.9 Երկքայլանի մատային խնդիրներ (2 ժամ)	18	Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում
2. Մարտավարություն	2.1 Մարտավարական հնարքներ. զոհաբերում «խեղդուկ մատ» (1 ժամ) 2.2 Կրկնակի հարված (1 ժամ) 2.3 Շեղում (1 ժամ) 2.4 Հրապուրում (1 ժամ) 2.5 Գծի բացում (1 ժամ) 2.6 Ծանրաբեռնված խաղաքար (2 ժամ) 2.7 Անցունակ զինվորը (2 ժամ) 2.8 Գծային հարված (2 ժամ) 2.9 Միջանկյալ շախ (2 ժամ) 2.10 Հավերժական շախ (2 ժամ) 2.11 Մատ վերջին հորիզոնականում (1 ժամ) 2.12 Ծուղակներ. թագուհին ծուղակում (1 ժամ) 2.13 Ծուղակներ. այլ խաղաքարերը ծուղակում (1 ժամ)	18	Այլընտրանքային որոշումների ընդունում
3. Ռազմավարություն	3.1 Սկզբնախաղի կանոնները (2 ժամ) 3.2 Դիրքի գնահատում (2 ժամ) 3.3 Ռազմավարություն. պլան (ծրագիր) (1 ժամ) 3.4 Ռազմավարություն. բաց գծի գրավում (1 ժամ) 3.5 Ընթացիկ պլան. կանխարգելում (2 ժամ) 3.6 Ընթացիկ պլան. թույլ դաշտեր (1 ժամ) 3.7 Ընթացիկ պլան. «լավ» և «վատ» ձիեր ու փղեր (1 ժամ) 3.8 Անթագակիր չեմպիոնների ռազմավարությունը (1 ժամ) 3.9 Վիլիելմ Ստեյնիցի ռազմավարությունը (1 ժամ) 3.10 Տիգրան Պետրոսյանի ռազմավարությունը (2 ժամ)	14	Գնահատում և պլանավորում
4. Շախմատային խաղ	Թեմատիկ խաղեր Ներդասարանական խաղեր Ներդարոցական խաղեր	16	Գիտելիքի կիրառում

5.Նախագծային աշխատանք	Հայ չեմպիոններ Աշխարհի չեմպիոններ	2	
-----------------------	-----------------------------------	---	--

Թեմա 1.1 -1.8
Շախմատային վերջնախաղեր (18 ժամ)
Նպատակը
<p>1.1 Չարգացնել սովորողի ստեղծագործական մտածողությունն ու ստեղծարարությունը:</p> <p>1.2 Չարգացնել սովորողի պատկերացումն ու հիշողությունը: Ուսուցանել գունային գլոխկոտրուկների սկզբունքները, ուղղորդել՝ գտնելու և ստեղծելու գունային գլոխկոտրուկներ:</p> <p>1.3 Ցուզցվանգային խնդիրների միջոցով զարգացնել բազմատարբերակային մտածողությունը, ձևավորել վերլուծելու հմտություններ:</p> <p>1.4-1.7 Ձևավորել ալգորիթմ կազմելու հմտություններ: Չարգացնել սովորողների պլանավորման, նպատակադրման և ծրագրերի իրականացման կարողություններ:</p> <p>Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն: Չարգացնել տարածական ընկալում և անելանելի իրավիճակներում տարբերակներ գտնելու կարողություն:</p> <p>1.8 Ձևավորել պլանավորում՝ երեք սեփական քայլեր և հակառակորդի երկու հակաքայլերի կանխատեսում:</p> <p>Ձևավորել կանխատեսելու և կանխարգելելու հմտություններ:</p>
Վերջնարդյունքները
<p>1.1 Ստեղծել մատային դիրքեր՝ օգտագործելով 5 և ավելի խաղաքարեր:</p> <p>1.2 Ստեղծել մատային դիրքեր՝ փոփոխելով խաղաքարերի գույնը:</p> <p>1.3 Վերլուծել շախմատային խնդիրը, բաժանել այն մասերի, բացառել սխալ տարբերակները և գտնել ճիշտ պատասխանները: Առանց խաղաքարերը տեղաշարժելու՝ մտքում փոփոխել տրված դիրքը, մատ անել երկու քայլից:</p> <p>Կանխարգելել հակառակորդի մտահղացումները:</p> <p>1.4 Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել նավակի և արքայի, զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնել և գտնել հաղթանակի և ոչ-ոքիի ուղիները:</p> <p>1.5 Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել ձիու և արքայի, զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնել և գտնել հաղթանակի և ոչ-ոքիի ուղիները:</p> <p>1.6 Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել փղի, ձիու և արքայի համագործակցային քայլերը, ստեղծել մատային դիրքեր:</p> <p>1.7 Պլանավորել, ցուցադրել այլընտրանքային լուծումներ ոչ-ոքիի և հաղթանակի հասնելու համար:</p> <p>1.8 Վերլուծել խնդիրը և բացառելով սխալ տարբերակները՝ որոնել ու գտնել ճիշտ պատասխանները: Առանց խաղաքարերը տեղաշարժելու, մտքում փոփոխել տրված դիրքը, մատ անել երեք քայլից: Կանխարգելել հակառակորդի մտահղացումները:</p>
Բովանդակությունը

<p>1.1 Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ)</p> <p>1.2 Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով (2 ժամ)</p> <p>1.3 Երկքայլանի մատային խնդիրներ. ցուցվանգ (2 ժամ)</p> <p>1.4 Վերջնախաղ՝ նավակը զինվորի դեմ (2 ժամ)</p> <p>1.5 Վերջնախաղ՝ ձին զինվորի դեմ (2 ժամ)</p> <p>1.6 Մատ ձիով և փղով (2 ժամ)</p> <p>1.7 Վերջնախաղեր տարադաշտ փղերով (2 ժամ)</p> <p>1.8 Եռաքայլ մատային դիրքեր (2 ժամ)</p> <p>1.9 Երկքայլանի մատային խնդիրներ (2 ժամ)</p>	
<p>Առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ</p>
<p>Մատային դիրքերի ստեղծում 5 և ավելի խաղաքարերով: Գունային գլուխկոտրուկների լուծում: Գունային գլուխկոտրուկների ստեղծում: Ցուցվանգային խնդիրների լուծում: Նավակային վերջնախաղերի թեմատիկ խաղ: Նավակային վերջնախաղերի խնդիրների լուծում: Ձիերի վերջնախաղերի խնդիրների լուծում: Մատային խաղեր փղով և ձիով և խնդիրների լուծում: Տարադաշտ փղերով խնդիրների լուծում: Եռաքայլ խնդիրների լուծում:</p>	<p>Անհատական և մշակութային արտահայտում Շախմատային «գեղեցիկ» և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում: Համակարգեր և մոդելներ Մատային մոդելները և վերջնախաղերը հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորում: Օրինաչափություններ Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում: Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում գործող մեխանիզմների կիրառում: Կայունություն և փոփոխություն Դինամիկ փոփոխությունների ընկալում: Մեխանիզմ և կանխատեսում</p>
<p>Միջառարկայական կապեր</p>	
<p>Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում: Մաթեմատիկա - Կարողանա բացահայտել և հասկանալ խնդրի պահանջները և լուծել այն: Արվեստ: Նորի ստեղծում:</p>	
<p>ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԻԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ</p>	
<p>S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35</p>	

Նպատակը

Ձևավորել այլընտրանքային որոշումների կայացման կարողություններ:
 Զարգացնել երևակայությունը մարտավարական հնարքների վերլուծությամբ:
 Զարգացնել որոնողական գործունեություն

Վերջնարդյունքները

Գնահատել և վերլուծել իրավիճակը, որոնել և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ:

Բովանդակությունը

- 2.1 Մարտավարական հնարք «Զոհաբերում», «խեղդուկ մատ» (1 ժամ)
- 2.2 Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված» (1 ժամ)
- 2.3 Մարտավարական հնարք «Շեղում» (1 ժամ)
- 2.4 Մարտավարական հնարք «Հրապուրում» (1 ժամ)
- 2.5 Մարտավարական հնարք «Գծի բացում» (1 ժամ)
- 2.6 Մարտավարական հնարք «Ծանրաբեռնված խաղաքար» (2 ժամ)
- 2.7 Մարտավարական հնարք «Անցունակ զինվոր» (2 ժամ)
- 2.8 Մարտավարական հնարք «Գծային հարված» (2 ժամ)
- 2.9 Մարտավարական հնարք «Միջանկյալ շախ» (2 ժամ)
- 2.10 Մարտավարական հնարք «Հավերժական շախ» (2 ժամ)
- 2.11 Մարտավարական հնարք «Մատ վերջին հորիզոնականում» (1 ժամ)
- 2.12 Մարտավարական հնարք «Թագուհին ծուղակում» (1 ժամ)
- 2.13 Մարտավարական հնարք «Այլ խաղաքարերը ծուղակում» (1 ժամ)

Առաջարկվող գործունեության ձևեր

Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ

Խնդիրների լուծում մարտավարական հնարքներով:
 Խնդիրների ստեղծում մարտավարական հնարքներով:

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 կապեր

Մայրենի լեզու – Անվանումները կարդալու, մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված և համոզիչ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում:
 Մաթեմատիկա - Խնդրի լուծման փուլերը պլանավորելու կարողություն:
 Արվեստ - Նորի ստեղծում: Գեղեցիկի ընկալում:

ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ

S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35

Թեմա 3.1-3.10	
Ռազմավարություն (14 ժամ)	
Նպատակը	
<p>Զարգացնել քննադատական և բազմատարբերակային մտածողություն: Զարգացնել գնահատելու, պլանավորելու կարողություններ:</p>	
Վերջնարդյունքները	
<p>Մեկնաբանել ռազմավարական ծրագրերը, վերլուծել դրանք, ներկայացնել տեսակետները, հիմնավորել դրանք: Ընտրել նպատակներ. գնահատել, պլանավորել դրանք և իրականացնել գործնականում:</p>	
Բովանդակությունը	
<p>3.1 Սկզբնախաղի կանոնները (2 ժամ) 3.2 Դիրքի գնահատում (2 ժամ) 3.3 Ռազմավարություն. պլան (ծրագիր) (1 ժամ) 3.4 Ռազմավարություն. բաց գծի գրավում (1 ժամ) 3.5 Ընթացիկ պլան. կանխարգելում (2 ժամ) 3.6 Ընթացիկ պլան. թույլ դաշտեր (1 ժամ) 3.7 Ընթացիկ պլան. «լավ» և «վատ» ձիեր ու փղեր (1 ժամ) 3.8 Անթագակիր չեմպիոնների ռազմավարությունը (1 ժամ) 3.9 Վիլիելմ Ստեյնիցի ռազմավարությունը (1 ժամ) 3.10 Տիգրան Պետրոսյանի ռազմավարությունը (2 ժամ)</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ

<ul style="list-style-type: none"> • Ռազմավարական իրավիճակների քննարկում: • Բանավեճ «Պլանավորումը շախմատում և կյանքում» թեմայով: • Ռազմավարական ծրագրերի քննարկում: 	<p>Օրինաչափություններ Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում:</p> <p>Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում գործող մեխանիզմների կիրառում:</p>
	<p>Համակարգեր և մոդելներ Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտություններ:</p> <p>Կայունություն և փոփոխություն Դինամիկ փոփոխությունների ընկալման հմտություններ:</p>
<p>Միջառարկայական կապեր</p>	
<p>Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում:</p> <p>Մաթեմատիկա - Խնդրի պայմանը և պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p> <p>Արվեստ - Նորի ստեղծում:</p>	
<p>ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ</p>	
<p>S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35</p>	

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Հանրակրթության մասին ՀՀ օրենքը:
2. Հանրակրթության պետական չափորոշիչ, հաստատված ՀՀ կառավարության 2021 թվականի փետրվարի 4-ի N 136-Ն որոշմամբ:
3. Հանրակրթության պետական կրթակարգ, միջնական կրթության պետական չափորոշիչ, Երևան, «Անտարես», 2004:
4. Հանրակրթության պետական չափորոշիչ, առարկայական չափորոշիչների և ծրագրերի վերանայման կարիքի գնահատման ուսումնասիրություն, պատրաստվել է «Ի-Վի քոնսալթինգ» ՓԲԸ-ի և «Այբ» կրթական հիմնադրամի կողմից, ԿԳՆ «Կրթական ծրագրերի կենտրոն» գրասենյակի պատվերով, Երևան, 2016:
5. Թումանյան Հ.Տ., Շախմատ 2, Դասագիրք, Երևան, 2017 թ. :
6. Թումանյան Հ.Տ., Շախմատ 3, Դասագիրք, Երևան, 2015 թ. :
7. Թումանյան Հ.Տ., Շախմատ 4, Դասագիրք, Երևան, 2019 թ. :
8. Միսակյան Ա.Զ., Շախմատ 2-4, Մեթոդական ուղեցույց, Երևան, 2013թ. :