

**Հանրակրթական «Շախմատ» առարկայի
ուսումնառության հայեցակարգ
(նախագիծ)**

ԴԱՍԸՆԹԱՑԻ ՆՊԱՏԱԿԸ

Շախմատ առարկայի ուսուցման նպատակն է զարգացնել տարրական դպրոցում սովորողների՝ փոփոխվող, ոչ ստանդարտ իրավիճակներում կողմնորոշվելու, դրանք գնահատելու և լուծման ուղիներ ու տարբերակներ գտնելու կարողությունները, խթանել նրանց որոնողական գործունեությունը, զարգացնել բազմատարբերակային (դիվերգենտ), այլընտրանքային, քննադատական և ստեղծագործական մտածողությունը:

ԴԱՍԸՆԹԱՑԸ ՆՊԱՏԱԿԱՌԻՂՎԱԾ Է ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՀԵՏԵՎՅԱԼ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻՆ.

1. S1 Ազատ գրավոր և բանավոր հաղորդակցվի հայերենով, կարդա, հասկանա, վերարտադրի պարզ գեղարվեստական և տեղեկատվական տեքստեր, ձևակերպի տեքստի հիմնական գաղափարը (ազգային փոքրամասնությունների պարագայում կարող է նաև իր մայրենի լեզվով).
2. S3 ունենա գիտելիքներ և հմտություններ օբյեկտները չափելու, հաշվելու, համեմատելու, նկարագրելու, դրանց քանակական, որակական և տարածական պարզ հարաբերակցությունները գնահատելու համար.
3. S4 ճանաչի և պատկերի որոշ երկրաչափական պատկերներ, ունենա պարզ տարածական պատկերացում.
4. S6 գրավոր և բանավոր կատարի գործողություններ թվային արտահայտությունների հետ.
5. S7 մտքերն արտահայտելիս բերի պարզ հիմնավորումներ, կատարի ընդհանրացումներ և պարզ դասակարգումներ.
6. S8 դրսևորի տրամաբանական և ստեղծագործական մտածողություն, և կարողանա անդրադառնալ ու արձագանքել սեփական և ուրիշների ստեղծած աշխատանքին.
7. S9 հասկանա իր առջև դրված խնդիրը, մշակի և կատարի քայլեր այն լուծելու համար.
8. S11 իմանա, որ շրջապատող աշխարհի ճանաչողության եղանակներից մեկը գիտությունն է, ներկայացնի մարդու և բնության վրա գիտության որոշ ձեռքբերումների ազդեցությունը.
9. S12 համատեղ կամ ինքնուրույն իրականացնի պարզ ուսումնասիրություններ, կատարի առաջադրանքներ, անի եզրակացություններ և ներկայացնի ստացած արդյունքները.
10. S15 օգտվի որոշ թվային սարքերից, համակարգչային ծրագրերից, հավելվածներից, կարողանա օգտագործել դրանց անվտանգ կիրառելու կանոնները.
11. S16 օգտագործի տարբեր եղանակներ նյութը պատկերավոր և ընկալելի ներկայացնելու համար
12. S22 իմանա և պահպանի հասարակական վարքի՝ իրեն առնչվող կանոններն ու իրավունքները, այդ թվում՝ կանանց և տղամարդկանց հավասար իրավունքների և հնարավորությունների մասով, հարգի ուրիշ մարդկանց, ընկալի յուրաքանչյուր մարդու առանձնահատուկ, արժեքավոր և հետաքրքիր լինելը.
13. S23 գիտակցի սովորելու կարևորությունը և ցուցաբերի հետաքրքրություն սովորելու նկատմամբ.
14. S25 ստեղծի ընկերական հարաբերություններ, լսի, հասկանա, ապրումակցի, քաջալերի և աջակցի մյուսներին, համագործակցի տարբեր ձևաչափերով, դրսևորի դրականություն, ձգտի կոնֆլիկտների խաղաղ լուծմանը.
15. S26 ճանաչի և համադրի տարբեր զգայարաններով ստացած տեղեկությունները, գիտակցի դրանց դերը աշխարհաճանաչողության գործում.
16. S27 չվախենա ցանկության դեպքում արտահայտել սեփական մտքերը, զգացումները, կարիքները և ցանկությունները, գիտակցի իր յուրահատուկ լինելը.
17. S28 գիտակցի իր առօրյան կազմակերպելու անհրաժեշտությունը՝ ժամանակ տրամադրելով հանգստին, խաղին և դասերին. S28
18. S29 գտնի իր սխալները և ձգտի դրանք ուղղել ինքնուրույն կամ աջակցությամբ.
19. S32 զբաղվի անհատական կամ խմբային գեղարվեստական գործունեությամբ.
20. S35 դրսևորի իր մտավոր և ֆիզիկական կարողությունները շարունակաբար զարգացնելու վարքագիծ.

«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՑԻ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ

ա/ Առարկայի, դասընթացի արդիականության հիմնավորումը.

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

Շախմատը զարգացնում է մտածողության ֆոկոսային (կենտրոնացած) և դիֆուզ (ցրված) մտածողության ձևերը: Այն հնարավորություն է տալիս որոշ ժամանակ կենտրոնանալ խաղի վրա, ապա մրցակցի քայլի ժամանակ անցնել դիֆուզ մտածողության: Մտածողության երկու եղանակների այս հերթագայումը համարվում է կարևոր՝ ուղեղի արդյունավետ աշխատանքի համար:

«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, կամաձին ուշադրությունը և հուզական ինտելեկտը, ինչպես նաև վարքի ինքնակազմակերպումը, կարգապահությունը և պատասխանատվությունը: Սպորտի տեսանկյունից շախմատը զարգացնում է սովորողի կամային որակները, մինչև վերջ պայքարելու, օբյեկտիվ լինելու, ճիշտ գնահատելու, ինչպես նաև արժանապատիվ պարտվելու կարողություններ:

Արվեստի առումով շախմատը զարգացնում է աշակերտի ճաշակը, գեղեցիկը ընկալելու և գնահատելու կարողություններ: <<Շախմատ>> առարկայի դասավանդման հիմնական սկզբունքները շախմատային կրթության հասանելիության ապահովում, առարկայի ուսուցմանը սովորողների ակտիվ մասնակցություն, առարկայի ուսուցման գործնական ուղղվածությունը:

բ) Առարկայի ծրագրի առանձնահատկությունները, հիմնական գաղափարը:

Ուսուցման առաջին տարում առարկայի ծրագիրը կառուցված է խաղի և գործնական առաջադրանքների միջոցով նյութը մատուցելու վրա: Ստացած գիտելիքները կամրապնդվեն գործնական խաղով, կձևավորվեն խաղը վարելու կարողություններ և հմտություններ: Սովորողները 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. Ինտերակտիվ 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, առաջարկել խնդիրների լուծման այլընտրանքային տարբերակներ:

ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԳԱՂԱՓՈՒՆԵՐՆ ԵՆ.

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

ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿԱՅԻՆ ԲԱՂԱԴՐԻՉԸ ՀԵՏԵՎՅԱԼՆ Է.

Երկրորդ դասարան

1. Շախմատի պատմություն: (1 ժամ)
2. Շախմատի այբուբեն: (1 ժամ)
3. Շախմատային գծեր. հորիզոնական, անկյունագիծ, ուղղաձիգ: (3 ժամ)
4. Քայլի գրանցում: (1 ժամ)
5. Արքա (քայլը, արժեքը): (2 ժամ)
6. Թագուհի (քայլը, արժեքը): (2 ժամ)
7. Նավակ (քայլը, արժեքը): (2 ժամ)
8. Փիղ (քայլը, արժեքը): (2 ժամ)
9. Չինվոր (քայլը, արժեքը, փոխակերպումը այլ խաղաքարի, կողանցիկ հարվածը): (3 ժամ)
10. Ձի (քայլը, արժեքը): (3 ժամ)
11. Խաղաքարերի մոտավոր արժեքները: (1 ժամ)
12. Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը: (1 ժամ)
13. Փոխատեղում: (2 ժամ)

- 14.Շախ: (2 ժամ)
- 15.Մատ, մատ 1 քայլից: (7 ժամ)
- 16.Պատ: (2 ժամ)
- 17.Հավերժական շախ: (2 ժամ)
- 18.Մատային դիրքերի ստեղծում: (5 ժամ)
- 19.Մատ թագուհով և նավակով: (2 ժամ)
- 20.Մատ երկու նավակով: (2 ժամ)
- 21.Մարտավարական հնարք «Կրկանակի հարված»: (2 ժամ)
- 22.Մարտավարական հնարք «Կապ»: (2 ժամ)
- 23.Սկզբնախաղի սկզբունքներ: (4 ժամ)
- 24.Միջնախաղի սկզբունքներ: (4 ժամ)
- 25.Վերջնախաղի սկզբունքներ: (4 ժամ)

Երրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ)
2. Թվային գլուխկոտրուկներ (1 ժամ):
3. Երկքայլանի մատային խնդիրներ (2 ժամ):
4. Վերջնախաղ` թագուհին զինվորի դեմ (1 ժամ):
5. Ջինվորային վերջնախաղ` քառակուսու կանոնը (1 ժամ):
6. Ջինվորային վերջնախաղ` սատարման դաշտեր (1 ժամ):
7. Մատ թագուհով (2 ժամ):
8. Մատ նավակով (2 ժամ):
9. Մատ 2 փղով (2 ժամ):
- 10.Զոհաբերություն (2 ժամ):
11. Մարտավարական հնարք «Բաց շախ» (2 ժամ):
12. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի շախ» (2 ժամ):
13. Մարտավարական հնարք «Անպաշտպան խաղաքար» (2 ժամ):
14. Մարտավարական հնարք «Թունավոր զինվոր» (2 ժամ):
15. Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակման նախապատրաստում» (2 ժամ):
16. Մարտավարական հնարք «Անձնագոհ նավակ» (1 ժամ):
17. Մարտավարական հնարք «Ճեղքում» (2 ժամ):
18. Մարտավարական հնարք «Ջրաղաց» (2 ժամ):
- 19.Ծուղակներ սկզբնախաղերում (2 ժամ):
- 20.Նյութական առավելության իրացում (2 ժամ):
- 21.Ռազմավարություն. Նյութական առավելություն և որակ (1 ժամ):
- 22.Ռազմավարություն. Գրոհ և պաշտպանություն (4 ժամ):
- 23.Ռազմավարություն. Մանևրումներ և փոխանակում (2 ժամ):
- 24.Աշխարհի չեմպիոններ (2 ժամ):

Չորրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ):
2. Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով (2 ժամ):
3. Երկքայլանի մատային խնդիրներ. Ցուզցվանգ.(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 «Շեղում» (1 ժամ):
11. Մարտավարական հնարք «Հրապուրում» (1 ժամ):
12. Մարտավարական հնարք «Գծի բացում» (1 ժամ):
13. Մարտավարական հնարք «Ծանրաբեռնված խաղաքար» (2 ժամ):
14. Մարտավարական հնարք «Անցունակ զինվոր» (2 ժամ):
15. Մարտավարական հնարք «Գծային հարված» (2 ժամ):
16. Մարտավարական հնարք «Միջանկյալ շախ» (2 ժամ):
17. Մարտավարական հնարք «Հավերժական շախ» (2 ժամ):
18. Մարտավարական հնարք «Մատ վերջին հորիզոնականում» (1 ժամ):
19. Մարտավարական հնարք «Թագուհին ծուղակում» (1 ժամ):
20. Մարտավարական հնարք «Այլ խաղաքարերը ծուղակում» (1 ժամ):
21. Ռազմավարություն. Դիրքի գնահատում (2 ժամ):
22. Ռազմավարություն. Պլան (ծրագիր) (1 ժամ):
23. Ռազմավարություն. Բաց գծի գրավում (1 ժամ):
24. Ընթացիկ պլան. Կանխարգելում (2 ժամ):
25. Ընթացիկ պլան. Թույլ դաշտեր (1 ժամ):
26. Ընթացիկ պլան. «Լավ»և «վատ» ձիեր ու փղեր (1 ժամ):
27. Անթագակիր չեմպիոնների ռազմավարությունը (1 ժամ):
28. Վիլիելմ Ստեյնիցի ռազմավարությունը (1 ժամ):
29. Տիգրան Պետրոսյանի ռազմավարությունը (2 ժամ):

Առարկայի ուսումնառության ակնկալվող և չափելի վերջնարդյունքները.

Երկրորդ դասարան

Ներածություն

- Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին:

Խաղատախտակ

- Անվանել շախմատի այբուբենը a b c d e f g h:
- Ցուցադրել և անվանել շախմատային գծերը :
- Անվանել գծերի վանդակները :

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 մատը, մատ անել, ցույց տալ` ինչպես պաշտպանվել մատից:
- Ստեղծել մատ մեկ քայլից:
- Ստեղծել մատային դիրքեր:
- Սահմանել պատը, պատ անել, ցույց տալ` ինչպես խուսափել պատից:
- Սահմանել հավերժական շախը, 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 սկզբունքները (ռազմավարություն), կիրառել դրանք:

Երրորդ դասարան

Մատային դիրքերի ստեղծում

- Ստեղծել մատային դիրքեր՝ օգտագործելով 3-5 խաղաքարեր:

Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով

- Ստեղծել մատային դիրքեր՝ փոփոխելով խաղաքարերի գույնը:

Երկքայլանի մատային խնդիրներ

- Վերլուծել խնդիրը և բացառելով 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, որոնք և գտնել հաղթանակի ուղիները:

Մատ թագուհով, մատ նավակով, մատ 2 փղով

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

Մարտավարական հնարքներ

- Վերլուծել և գնահատել շախմատային դիրքը, որոնք և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ:

Ռազմավարություն

- Կազմել և մեկնաբանել ռազմավարական գործողությունների պլանը, հիմնավորել դրանք:

- Վերլուծել և գնահատել ռազմավարական իրավիճակը, ձևակերպել նպատակներ, պլանավորել դրանց հասնելու ուղիները:

Չորրորդ դասարան

Մատային դիրքերի ստեղծում

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

Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով

- Ստեղծել մատային դիրքեր՝ փոփոխելով խաղաքարերի գույնը:

Երկքայլանի մատային խնդիրներ. Ցուզցվանգ

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

Վերջնախաղ՝ նավակը զինվորի դեմ

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

Վերջնախաղ՝ ձին զինվորի դեմ

- Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել ձիու և արքայի, զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնք 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 և բացառելով սխալ տարբերակները, որոնք և գտնել ճիշտ պատասխաններ:
- Առանց խաղաքարերը տեղաշարժելու, մտքում փոփոխել տրված դիրքը, մատ անել երեք քայլից:
- Կանխարգելել հակառակորդի մտահաղացումները:

Մարտավարական հնարքներ

- Վերլուծել և գնահատել իրավիճակը, որոնք և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ:
- Ստեղծել մարտավարական հնարքներ:

Ռազմավարություն

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

Գործնական աշխատանքներ.

Երկրորդ դասարան

1. Խաղ «Ճանաչի՛ր խաղաքարը»:
2. Խաղ «Գտի՛ր խաղաքարը»:
3. Խաղ «Անվանի՛ր դաշտերը և գտի՛ր գիծը»:
4. Խաղ «Զգուշավոր արքաներ»:
5. Խաղ «Հեռատես թագուհի»:
6. Խաղ «Բերքահավաք նավակով»:
7. Խաղ «Փղերի պայքար»:
8. Խաղ «Զինվորներ 5-ը 5-ի դեմ»:
9. Խաղ «Զինվորներ՝ 8-ը 8-ի դեմ՝ փոխարկումով»:
10. Խաղ «Զինվորներ՝ 8-ը 8-ի դեմ՝ կողանցիկ հարվածով»:
11. Խաղ «Թռչող ձիեր»:
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 թագուհով և նավակով»:
20. Թեմատիկ խաղ «Մատ երկու նավակով»:
21. Վարժությունների լուծում «Կրկնակի հարված» թեմայից:
22. Վարժությունների լուծում «Կապ» թեմայից:
23. Խնդիրների լուծման մրցույթ:
24. Մարտավարական դիրքերի ստեղծում «Կրկնակի հարված», «Կապ» թեմաներով:
25. Շախմատային (գործնական) խաղ:
26. Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:
27. Ներդպրոցական խաղեր:

Երրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում՝ համադրելով 3, 4, 5 և ավելի խաղաքարերով:
2. Թվային գլուխկոտրուկների լուծում:
3. Թվային գլուխկոտրուկների ստեղծում:
4. Երկքայլանի խնդիրների լուծում:
5. Երկքայլանի 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. Ռազմավարական իրավիճակների քննարկում:

14. Բանավեճ «Պաշտպանությունը շախմատում և կյանքում» թեմայով:
15. Բանավեճ ռազմավարական ծրագրերի քննարկում թեմայով:
16. Շախմատային (գործնական) խաղ:
17. Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:
18. Ներդպրոցական խաղեր:

Չորրորդ դասարան

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

գ) Սովորողների հետ աշխատանքի հիմնական մեթոդների և տեխնոլոգիաների, գնահատման առանձնահատկությունների, եղանակների և ձևերի համառոտ նկարագրությունը:

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 տեսակները՝

- ուսումնական նյութի բացատրում,
- գործնական աշխատանքներով տեսական նյութի ամրապնդում,
- մրցույթների անցկացում,
- բանավեճերի կազմակերպում,
- ՏՀՏ կիրառմամբ թվային գործիքների օգտագործում,
- դերային խաղեր,
- անհատական ու խմբային, ինքնուրույն և համագործակցային, աշխատանքների կատարում,
- անդրադարձ ուսումնական գործունեությանը:

Մեծ կարևորություն է տրվելու գնահատման եղանակները դասավանդման մեթոդների հետ միասնության մեջ դիտարկելու մոտեցմանը: Գնահատումը չպետք է լինի դասավանդման մեթոդներից առանձին, քանի որ այն կարող է բերել գիտելիքների, հմտությունների ոչ համարժեք գնահատման:

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: Ձևավորող գնահատման ձևերից հատկապես կարևորվելու է հետադարձ կապը, որը հնարավորություն է տալու նշել աշակերտների ձեռքբերումները և բացթողումները, վերջիններս շտկելու ուղիները:

Շախմատ առարկայի ծրագիր

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
	Շախմատային ավարտներ	22	14	16	Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում
	Մարտավարություն	4	17	18	Այլընտրանքային որոշումների ընդունում
	Ռազմավարություն	12	13	14	Գնահատում և պլանավորում
	Շախմատային (գործնական) խաղ	26	24	20	Գիտելիքի կիրառում

2-րդ դասարանի բաժիններ և թեմաներ

Բաժին	Թեմա	Ժամաքանակ	Հիմնական գաղափարներ
1. Շախմատային (գործնական) խաղ	1.1 Ներածություն 1.2 Խաղատախտակ 1.3 Խաղաքարեր	26	Գիտելիքի կիրառում
2. Շախմատային ավարտներ	2.1 Շախ: (2 ժամ) 2.2 Շախ և մատ մեկ քայլից (2 ժամ) 2.3 Պատ: (2 ժամ) 2.4 Հավերժական շախ (2 ժամ) 2.5 Մատային դիրքերի ստեղծում (10 ժամ) 2.6 Մատ թագուհով և նավակով (2 ժամ) 2.7 Մատ երկու նավակով (2 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 Սկզբնախաղի սկզբունքներ 4.2 Միջնախաղի սկզբունքներ 4.3 Վերջնախաղի սկզբունքներ	12	Գնահատում և պլանավորում

Թեմա 1.1	
Ներածություն (1 ժամ)	
Նպատակը	
Ձևավորել պատկերացում շախմատի մասին՝ որպես մտածողության զարգացման գործիք: Ներկայացնել շախմատի պատմությունը: Ձևավորել դրական վերաբերմունք շախմատ առարկայի հանդեպ:	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին: Անվանել և ցուցադրել շախմատի խաղաքարերը: 	
Բովանդակությունը	
1. Շախմատի պատմություն: Չատուրանգա-Շախմատ: Խաղաքարերի ներկայացում, հին ժամանակներում թագուհու դերի փոփոխությունը խաղում:	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> Խաղ «Ճանաչի՛ր խաղաքարերը»: 	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 1.2	
Խաղատախտակ (5 ժամ)	
Նպատակը	
Ուսուցանել շախմատի խաղատախտակը:	
Վերջնարդյունքները	
Անվանել շախմատի այբուբենը a b c d e f g h: Ցուցադրել և անվանել շախմատային գծերը՝ անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ, կենտրոնը, թագուհու և արքայական թևերը, սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, եզրերը, անկյունները : Անվանել և գրանցել վանդակները:	
Բովանդակությունը	
1 Շախմատի այբուբեն: (1 ժամ) 2 Շախմատի խաղատախտակի կառուցվածքը և բաղկացուցիչ տարրերը. հորիզոնական, ուղղաձիգ, անկյունագիծ, կենտրոն, թագուհու և արքայական թևեր, եզրային գծեր, անկյուններ: (3 ժամ) 3 Քայլերի գրանցում: (1 ժամ)	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող գաղափարներ
<ul style="list-style-type: none"> • Խաղ <<Գտիր խաղաքարի տեղը>>: • Խաղ <<Անվանիր դաշտերը և գտիր գիծը>>: • Խաղ <<Գտիր խաղաքարը և շուտ գրանցիր, ուշադիր նայիր հորիզոնին>>: • Խաղ <<Գրանցիր բազմահարկի բնակարանները>>: • Խաղ <<Քայլ արա, գրանցիր այն>>: 	Կառուցվածք և գործառույթ. Ամբողջական կառուցվածք ընկալելու հմտության ձևավորում, մասնավորապես՝ անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ, կենտրոն, թագուհու և արքայական թևեր, եզրեր, անկյուններ հասկացությունների ընդհանրացում:
Միջառարկայական կապեր	
Մայրենի լեզու. Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:	
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 1.3

Խաղաքարեր (18 ժամ)

Նպատակը

Ուսուցանել խաղաքարերի քայլերը, մոտավոր արժեքները, սկզբնական դասավորությունը, քայլերի գրանցումը:

Վերջնարդյունքները

- 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. Զինվոր (քայլը, արժեքը, փոխակումը այլ խաղաքարի, կողանցիկ հարվածը): (3 ժամ)
6. Ձի (քայլը, արժեքը): (3 ժամ)
7. Խաղաքարերի մոտավոր արժեքները: (1 ժամ)
8. Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը: (1 ժամ)
9. Փոխատեղում: (2 ժամ)

Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
---------------------------------------	--

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Խաղ <<Արքաների խաղը>>: • Խաղ <<Ստացիր պատկեր արքայի քայլերով>>: • Խաղ<<Բերքահավաք թագուհով>>: • Խաղ <<Հեռատես թագուհի>>: • Խաղ <<Բերքահավաք նավակով>>: • Խաղ <<Շրջանցիկ կղզիները նավակով>>: • Խաղ <<Բերքահավաք փղերով>>: • Խաղ <<Փղերի պայքար>>: • Խաղ <<Զինվորներ 4-ը 4-ի դեմ>>: • Խաղ <<Զինվորներ՝ 8-ը 8-ի դեմ՝ փոխարկումով>>: • Խնդիրների լուծում՝ կողանցիկ հարվածով: • Խաղ <<Քայլ ձիով>>: • Խաղ <<Թռչող ձիեր>>: • Խաղ <<Բերքահավաք ձիերով>>: | <p>Կառուցվածք և գործառույթ.
Համակարգեր և մոդելներ.
Շախմատային խաղի կառուցվածքային միավորների, դրանց կապակցվածության, գործառույթների ուսուցման և կիրառման ամբողջականության ապահովում:</p> |
|---|--|

- 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 ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ 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	
Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր (22 ժամ)	
Նպատակը	
Ձևավորել գործնական կարողություններ և առանձին հմտություններ՝ արագ որոշումներ ընդունելու, մատային դիրքեր ստեղծելու, ճշգրիտ քայլեր գտնելու և սխալներն ուղղելու:	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> • Սահմանել շախը, շախ տալ, ցույց տալ՝ շախից ազատվելու ձևերը: • Սահմանել մատը, մատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես պաշտպանվել մատից: • Ստեղծել մատ մեկ քայլից: • Ստեղծել մատային դիրքեր: • Սահմանել պատը, պատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պատից: • Սահմանել հավերժական շախը, 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: 	
Բովանդակությունը	
2.1 Շախ: (2 ժամ) 2.2 Մատ, մատ մեկ քայլից: (7 ժամ) 2.3 Ոչ-ոքի տեսակները, պատ: (2 ժամ) 2.4 Հավերժական շախ: (2 ժամ) 2.5 Մատային դիրքերի ստեղծում: (5 ժամ) 2.6 Մատ թագուհով և նավակով: (2 ժամ) 2.7 Մատ երկու նավակով: (2 ժամ)	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> • Խաղ <<Շախ թագուհով փախչող արքային>>: • Խաղ <<Շախ նավակով, բայց զգուշացիր թագուհուց>>: • Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից թագուհով: • Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից նավակով: • Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ 1 քայլից: • Պատային դիրքերի ստեղծում: • Ոչ-ոքի 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): • Թեմատիկ խաղ <<Մատ թագուհով և նավակով>>: 	Անհատական և մշակութային արտահայտում. Շախմատային <<զեղեցիկ>> և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում: Համակարգեր և մոդելներ. Մատային, պատային, վերջնախաղային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտության ձևավորում:

<ul style="list-style-type: none"> Թեմատիկ խաղ <<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 ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԹՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԳՈՒՆՔՆԵՐԻ 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	
<p>Ուսուցանել մարտավարական հնարքներ:</p> <p>Ուղղորդել՝ տարբեր իրավիճակներում որոնել, գտնել և կիրառել մարտավարական հնարքներ:</p>	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> 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>> և <<Կապ>> թեմաներից: Խնդիրների լուծման մրցույթ: Մարտավարական դիրքերի ստեղծում և շված թեմաներով (առնվազն 3 խաղաքարով): 	<p>Անհատական և մշակութային արտահայտում</p> <p>Մարտավարական իրավիճակների ստեղծում և մոդելավորում:</p> <p>Համակարգեր և մոդելներ</p> <p>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>	

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 4.1	
Ռազմավարություն (12 ժամ)	
Նպատակը	
Ուսուցանել խաղը վարելու սկզբունքներ (ռազմավարություն) սկզբնախաղում, միջնախաղում և վերջնախաղում:	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Բացատրել խաղը վարելու սկզբունքները (ռազմավարություն), կիրառել դրանք: 	
Բովանդակությունը	
4.1 Սկզբնախաղի սկզբունքներ: (4 ժամ) 4.2 Միջնախաղի սկզբունքներ: (4 ժամ) 4.3 Վերջնախաղի սկզբունքներ: (4 ժամ)	
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: 	<p style="text-align: center;">Օրինաչափություններ</p> Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում ընկած գործող մեխանիզմների կիրառում: Համակարգեր և մոդելներ: Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտությունների ձևավորում: Կայունություն և փոփոխություն: Դինամիկ փոփոխությունների ընկալում:
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: Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն: Արվեստ. Նորը ստեղծելու կարողություն:	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	

Բաժին	Թեմա	Ժամաքանակ	Հիմնական գաղափարներ
-------	------	-----------	---------------------

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

3-րդ դասարանի բաժիններ և թեմաներ

1. Շախմատային ավարտներ	1.1 Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ): 1.2 Թվային գլուխկոտրուկներ (1 ժամ): 1.3 Երկքայլանի մատային խնդիրներ (2 ժամ): 1.4 Վերջնախաղ՝ թագուհին զինվորի դեմ (1 ժամ): 1.5 Զինվորային վերջնախաղ՝ քառակուսու կանոնը (1 ժամ): 1.6 Զինվորային վերջնախաղ՝ սատարման դաշտեր (1 ժամ): 1.7 Մատ թագուհով (2 ժամ): 1.8 Մատ նավակով (2 ժամ): 1.9 Մատ 2 փղով (2 ժամ):	14	Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում
2. Մարտավարություն	2.1 Զոհաբերություն (2 ժամ): 2.2 Բաց շախ (2 ժամ): 2.3 Կրկնակի շախ (2 ժամ): 2.4 Անպաշտպան խաղաքար (2 ժամ): 2.5 Թունավոր զինվոր (2 ժամ): 2.6 Բաց հարձակման նախապատրաստում (2 ժամ): 2.7 Անձնագոհ նավակ (1 ժամ): 2.8 Ճեղքում (2 ժամ): 2.9 Զրադաց (2 ժամ):	17	Այլընտրանքային որոշումների ընդունում
3. Ռազմավարություն	3.1 Ծուղակներ սկզբնախաղերում (2 ժամ): 3.2 Նյութական առավելության իրացում (2 ժամ): 3.3 Ռազմավարություն. Նյութական առավելություն և որակ (1 ժամ): 3.4 Ռազմավարություն. Գրոհ և պաշտպանություն (4 ժամ): 3.5 Ռազմավարություն. Մանևրումներ և փոխանակում (2 ժամ): 3.6 Աշխարհի չեմպիոնների ռազմավարությունը (2 ժամ):		Գնահատում և պլանավորում
4. Շախմատային խաղ	4.1. Պրակտիկ խաղ (24 ժամ):	24	Գիտելիքի կիրառում

Թեմա 1.1.
Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ)
Նպատակը
Ձևավորել մատային դիրքեր ստեղծելու կարողություն:

Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Ստեղծել մատային դիրքեր՝ օգտագործելով 3-5 խաղաքարեր: 	
Բովանդակությունը	
1.1 Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ)	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> Մատային դիրքերի ստեղծում՝ համադրելով 3-5 և ավելի խաղաքարեր: 	<ul style="list-style-type: none"> Անհատական և մշակութային արտահայտում. Շախմատային <<գեղեցիկ>> և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում: Համակարգեր և մոդելներ Մատային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորում:
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: Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p> <p>Արվեստ. Նորը ստեղծելու կարողություն:</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 1.2	
Թվային գլուխկոտրուկներ (2 ժամ)	
Նպատակը	
Ձևավորել թվային գլուխկոտրուկներ կազմելու կարողություն:	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> ● Լուծել թվային գլուխկոտրուկներ ● Ստեղծել թվային գլուխկոտրուկներ 	
Բովանդակությունը	
1.2 Թվային գլուխկոտրուկներ (2 ժամ):	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> ● Թվային գլուխկոտրուկների լուծում: ● Թվային գլուխկոտրուկների ստեղծում: 	<p>Անհատական և մշակութային արտահայտում.</p> <p>Շախմատային <<գեղեցիկ>> և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում:</p> <p style="padding-left: 40px;">Համակարգեր և մոդելներ</p> <p>Մատային 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: Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p> <p>Արվեստ. Նորը ստեղծելու կարողություն:</p>	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԳՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	
S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35	

ԹԵՄԱ 1.3	
Երկքայլանի մատային խնդիրներ (2 ժամ)	
Նպատակը	
<ul style="list-style-type: none"> Ցուցված գային խնդիրների միջոցով զարգացնել բազմատարբերակային մտածողությունը Սովորեցնել բացառման մեթոդը, խնդիրը մասնատելով վերլուծելու մեթոդը 	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Վերլուծել խնդիրը և բացատրելով սխալ տարբերակները՝ որոնել ու գտնել ճիշտ պատասխաններ: Առանց խաղաքարերը տեղաշարժելու, մտքում փոփոխել տրված դիրքը՝ մատ անել երկու քայլից: 	
Բովանդակությունը	
1.3 Երկքայլանի մատային խնդիրներ (2 ժամ):	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> Երկքայլանի խնդիրների լուծում Երկքայլանի խնդիրների ստեղծում 	<p>Անհատական և մշակութային արտահայտում.</p> <p>Սովորողների կողմից ստեղծվում են բազմաթիվ գեղեցիկ և հետաքրքիր իրավիճակներ:</p> <p>Համակարգեր և մոդելներ</p> <p>Սովորողների կողմից մատային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտություններ:</p>
Միջառարկայական կապեր	
<p>Մայրենի լեզու. Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրազետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:</p> <p>Մաթեմատիկա. Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն: Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p> <p>Արվեստ. Նորը ստեղծելու կարողություն:</p>	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԳՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	
S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35	

Թեմա 1.4

Վերջնախաղ՝ թագուհին զինվորի դեմ (1 ժամ)

Նպատակը

Ձևավորել ալգորիթմ կազմելու հմտություն:
 Զարգացնել սովորողների տարածական ընկալումը:
 Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն:
 Խնդրի պահանջի բացահայտում և խնդրի լուծում:

Վերջնարդյունքները

- Պլանավորել թագուհու և արքայի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրք:
- Կիրառել գիտելիքը պրակտիկ խաղում:

Բովանդակությունը

1.4 Վերջնախաղ՝ թագուհին զինվորի դեմ (1 ժամ):

Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> ● Թագուհու վերջնախաղերի թեմատիկ խաղ ● Խնդիրների լուծում 	<p align="center">Օրինաչափություններ</p> <p>Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում ընկած գործող մեխանիզմների կիրառում: Համակարգեր և մոդելներ: Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտությունների ձևավորում: Կայունություն և փոփոխություն: Դինամիկ փոփոխությունների ընկալում:</p>

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:
 Արվեստ. Նորը ստեղծելու կարողություն:

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 1.5-1.6	
Զինվորային վերջնախաղ՝ քառակուսու կանոնը, սաստարման դաշտեր (2 ժամ)	
Նպատակը	
<p>Ձևավորել ավգորիթմ կազմելու հմտություն:</p> <p>Զարգացնել սովորողների տարածական ընկալումը:</p> <p>Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն:</p> <p>Խնդրի պահանջի բացահայտում և խնդրի լուծում:</p>	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Պլանավորել զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնք և գտնել հաղթանակի ուղիները: 	
Բովանդակությունը	
<p>1.5 Զինվորային վերջնախաղ՝ քառակուսու կանոնը (1 ժամ):</p> <p>1.6 Զինվորային վերջնախաղ՝ սաստարման դաշտեր (1 ժամ):</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> Զինվորային վերջնախաղերի խնդիրների լուծում Զինվորային վերջնախաղերի խաղարկում 	<p>Օրինաչափություններ</p> <p>Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում</p> <p>Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում</p> <p>Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում ընկած գործող մեխանիզմների կիրառում:</p> <p>Համակարգեր և մոդելներ:</p> <p>Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտությունների ձևավորում:</p> <p>Կայունություն և փոփոխություն:</p> <p>Դինամիկ փոփոխությունների ընկալում:</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>	
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 1.7-1.9	
Մատ թագուհով, մատ նավակով, մատ 2 փղով (6 ժամ)	
Նպատակը	
<p>Ձևավորել ալգորիթմ կազմելու հմտություն:</p> <p>Զարգացնել սովորողների տարածական ընկալումը:</p> <p>Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն:</p> <p>Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p>	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել թագուհու և արքայի, նավակի և արքայի, երկու փղի և արքայի համագործակցային քայլերը և մատ հայտարարել: 	
Բովանդակությունը	
<p>1.7 Մատ թագուհով (2 ժամ):</p> <p>1.8 Մատ նավակով (2 ժամ):</p> <p>1.9 Մատ 2 փղով (2 ժամ):</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> Թեմատիկ խաղ <<Թագուհի և արքա արքայի դեմ>>: Թեմատիկ խաղ <<Նավակ և արքա արքայի դեմ>>: Թեմատիկ խաղ <<Երկու փղի և արքա արքայի դեմ>>: 	<p>Համակարգեր և մոդելներ</p> <p>Սովորողների կողմից մատային, պատային, վերջնախաղային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտություններ:</p>
Միջառարկայական կապեր	
<p>Մայրենի լեզու: Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում:</p> <p>Մաթեմատիկա: Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p> <p>Արվեստ: Նորի ստեղծում:</p>	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԲԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	
S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35	

Թեմա 2.1-2.9	
Մարտավարական հնարքներ (17 ժամ)	
Նպատակը	
<p>Զարգացնել սովորողների տարածական ընկալումը: Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն: Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p>	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Վերլուծել և գնահատել շախմատային դիրքը, որոնել և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ: 	
Բովանդակությունը	
<p>2.1 Զոհաբերություն (2 ժամ): 2.2 Բաց շախ (2 ժամ): 2.3 Կրկնակի շախ (2 ժամ): 2.4 Անպաշտպան խաղաքար (2 ժամ): 2.5 Թունավոր զինվոր (2 ժամ): 2.6 Բաց հարձակման նախապատրաստում (2 ժամ): 2.7 Անձնագոհ նավակ (1 ժամ): 2.8 Ճեղքում (2 ժամ): 2.9 Զրադաց (2 ժամ):</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> Խնդիրների լուծում մարտավարական հնարքներով: Խնդիրների ստեղծում մարտավարական հնարքներով 	<p>Անհատական և մշակութային արտահայտում Մարտավարական իրավիճակների ստեղծում և մոդելավորում: Համակարգեր և մոդելներ Մարտավարական մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտություններ: Պատճառ և հետևանք Մարտավարական իրավիճակներում պատճառ հետևանքային 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, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p>	

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

Թեմա 3.1-3.10	
<u>Ռազմավարություն (13 ժամ)</u>	
Նպատակը	
<p>Ձևավորել ալգորիթմ կազմելու հմտություններ:</p> <p>Զարգացնել սովորողների պլանավորման, նպատակադրման և ծրագրերի իրականացման կարողություններ:</p> <p>Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն:</p>	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Կազմել և մեկնաբանել ռազմավարական գործողությունների պլանը, հիմնավորել դրանք: Վերլուծել և գնահատել ռազմավարական իրավիճակը, ձևակերպել նպատակներ, պլանավորել դրանց հասնելու ուղիները: 	
Բովանդակությունը	
<p>3.1 Ծուղակներ սկզբնախաղերում (2 ժամ):</p> <p>3.2 Նյութական առավելության իրացում (2 ժամ):</p> <p>3.3 Ռազմավարություն. Նյութական առավելություն և որակ (1 ժամ):</p> <p>3.4 Ռազմավարություն. Գրոհ և պաշտպանություն (4 ժամ):</p> <p>3.5 Ռազմավարություն. Մանևրումներ և փոխանակումներ (2 ժամ):</p> <p>3.6 Աշխարհի չեմպիոնների ռազմավարությունը (2 ժամ):</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> Ռազմավարական իրավիճակների քննարկում Բանավեճ <<Պաշտպանությունը շախմատում և կյանքում>> թեմայով Ռազմավարական ծրագրերի քննարկում 	<ul style="list-style-type: none"> Օրինաչափություններ: Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում <ul style="list-style-type: none"> Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում գործող մեխանիզմների կիրառում: <ul style="list-style-type: none"> Համակարգեր և մոդելներ:

Բաժին	Թեմա	Ժամաքանակ	Հիմնական գաղափարներ
-------	------	-----------	---------------------

	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, 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	

4-րդ դասարանի բաժիններ և թեմաներ

1.Շախմատային ավարտներ	1.1 Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ): 1.2 Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով (2 ժամ): 1.3 Երկքայլանի մատային խնդիրներ. Ցուզցվանգ.(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):	16	Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում
2. Մարտավարություն	2.1 Մարտավարական հնարքներ.գոհաբերում, <<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	4.1. Շախմատային խաղ (20 ժամ):	20	Գիտելիքի կիրառում

Թեմա 1.1.	
Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ)	
Նպատակը	
Զարգացնել ստեղծագործական մտածողությունն ու ստեղծարարությունը	
Վերջնարդյունքները	
Ստեղծել մատային դիրքեր՝ օգտագործելով 5 և ավելի խաղաքարեր:	
Բովանդակությունը	
Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ)	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
Մատային դիրքերի ստեղծում ` 5 և ավելի խաղաքարերով:	Անհատական և մշակութային արտահայտում. Շախմատային <<գեղեցիկ>> և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում: Համակարգեր և մոդելներ Մատային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորում:
Միջառարկայական կապեր	
Մայրենի լեզու: Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում: Արվեստ: Նորի ստեղծում:	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԳՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	
S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35	

Թեմա 1.2	
Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով (2 ժամ)	
Նպատակը	
<ul style="list-style-type: none"> Սովորողի մոտ զարգացնել պատկերացումն ու հիշողությունը Ուսուցանել գունային գլուխկոտրուկների սկզբունքները, ուղղորդել գտնելու և ստեղծելու գունային գլուխկոտրուկներ 	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Ստեղծել մատային դիրքեր՝ փոփոխելով խաղաքարերի գույնը: 	
Բովանդակությունը	
1.2 Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով (2 ժամ)	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
Գունային գլուխկոտրուկների լուծում Գունային գլուխկոտրուկների ստեղծում	Անհատական և մշակութային արտահայտում. Շախմատային <<գեղեցիկ>> և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում: Համակարգեր և մոդելներ Մատային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորում:
Միջառարկայական կապեր	
Մայրենի լեզու: Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրազետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում: 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	

ԹԵՄԱ 1.3	
Երկբայլանի մատային խնդիրներ. Ցուցվանգ (2 ժամ)	
Նպատակը	
Ցուցվանգային խնդիրների միջոցով զարգացնել բազմատարբերակային մտածողությունը, ձևավորել վերլուծելու հմտություններ	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Վերլուծել շախմատային խնդիրը, բաժանել այն մասերի, բացառել սխալ տարբերակները և գտնել ճիշտ պատասխանները: 	
Բովանդակությունը	
1.3 Երկբայլանի մատային խնդիրներ. Ցուցվանգ (2 ժամ)	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
Ցուցվանգային խնդիրների լուծում	Համակարգեր և մոդելներ. Մատային, պատային, վերջնախաղային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորում:
Միջառարկայական կապեր	
Մայրենի լեզու: Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում: 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	

Թեմա 1.4	
Վերջնախաղ՝ նավակը զինվորի դեմ (2 ժամ):	
Նպատակը	
<p>Ձևավորել ալգորիթմ կազմելու հմտություններ:</p> <p>Զարգացնել սովորողների պլանավորման, նպատակադրման և ծրագրերի իրականացման կարողություններ:</p> <p>Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն:</p>	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել նավակի և արքայի, զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնք և գտնել հաղթանակի և ոչ-ոքիի ուղիները: 	
Բովանդակությունը	
Վերջնախաղ՝ նավակը զինվորի դեմ: (2 ժամ):	
Գործնական աշխատանքներ	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
Նավակային վերջնախաղերի թեմատիկ խաղ Նավակային վերջնախաղերի խնդիրների լուծում	<p>Օրինաչափություններ</p> <p>Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում</p> <p>Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում</p> <p>Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում ընկած գործող մեխանիզմների կիրառում:</p> <p>Համակարգեր և մոդելներ:</p> <p>Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտությունների ձևավորում:</p> <p>Կայունություն և փոփոխություն:</p> <p>Դինամիկ փոփոխությունների ընկալում:</p>
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	
<p>Մայրենի լեզու: Կարողանան կարդալ անվանումները, մտապահել դրանք: Կարողանան իրենց մտքերը արտահայտել գրագետ, տրամաբանված և համոզիչ: Նորի ստեղծում:</p> <p>Մաթեմատիկա: Կարողանա բացահայտել և հասկանալ խնդրի պահանջները: Լուծել դրանք:</p> <p>Արվեստ: Նորի ստեղծում:</p>	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԲԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԹՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	
S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35	

Թեմա 1.5	
Վերջնախաղ՝ ձին զինվորի դեմ (2 ժամ)	
Նպատակը	
<p>Ձևավորել ալգորիթմ կազմելու հմտություններ:</p> <p>Զարգացնել սովորողների պլանավորման, նպատակադրման և ծրագրերի իրականացման կարողություններ:</p> <p>Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն:</p>	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել ձիու և արքայի, զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնք և գտնել հաղթանակի և ոչ-ոքիի ուղիները: 	
Բովանդակությունը	
Վերջնախաղ՝ ձին զինվորի դեմ: (2 ժամ):	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<p>Ձիերի վերջնախաղերի թեմատիկ խաղ:</p> <p>Ձիերի վերջնախաղերի խնդիրների լուծում:</p>	<p>Օրինաչափություններ</p> <p>Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում</p> <p>Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում</p> <p>Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում ընկած գործող մեխանիզմների կիրառում:</p> <p>Համակարգեր և մոդելներ:</p> <p>Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտությունների ձևավորում:</p> <p>Կայունություն և փոփոխություն:</p> <p>Դինամիկ փոփոխությունների ընկալում:</p>
Միջառարկայական կապեր	
<p>Մայրենի լեզու: Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում:</p> <p>Մաթեմատիկա: Ձևավորել խնդրի պայմանը, 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 1.6	
Մաս՝ ձիով և փղով (2 ժամ)	
Նպատակը	
Աշակերտների մոտ ձևավորել ալգորիթմային մտածողություն Աշակերտի մոտ զարգացնել տարածական ընկալում Պլանավորման հմտությունների զարգացում	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել փղի, ձիու և արքայի համագործակցային քայլեր, ստեղծել մատային դիրքեր: 	
Բովանդակությունը	
1.6 Մաս փով և ձիով: (2 ժամ):	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական գաղափարներ
Մատային խաղեր փղով և ձիով: Խնդիրների լուծում:	Համակարգեր և մոդելներ Մատային, պատային, վերջնախաղային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորումը:
Միջառարկայական կապեր	
Մայրենի լեզու: Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում: Մաթեմատիկա: Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն: Արվեստ: Նորի ստեղծում:	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԳՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	
S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35	

Թեմա 1.7	
Վերջնախաղեր՝ տարադաշտ փղերով (2 ժամ)	

Նպատակը	
Աշակերտների մոտ ձևավորել այլընտրանքային մտածողության տարրեր, անելանելի իրավիճակներում տարբերակներ գտնելու կարողություն:	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> • Որոնել և գտնել այլընտրանքային լուծումներ ոչ-ոքիի և հաղթանակի հասնելու համար: 	
Բովանդակությունը	
1.7 Վերջնախաղեր՝ տարադաշտ փղերով (2 ժամ):	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
Վերջնախաղերի խաղարկում տարադաշտ փղերով: Խնդիրների լուծում:	<p>Օրինաչափություններ</p> <p>Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում</p> <p>Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում</p> <p>Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում ընկած գործող մեխանիզմների կիրառում:</p> <p>Համակարգեր և մոդելներ:</p> <p>Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտությունների ձևավորում:</p> <p>Կայունություն և փոփոխություն:</p> <p>Դինամիկ փոփոխությունների ընկալում:</p>
Միջառարկայական կապեր	
<p>Մայրենի լեզու: Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում:</p> <p>Մաթեմատիկա: Ձևավորել խնդրի պայմանը, 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 1.8	
Եռաքայլ մատային խնդիրներ (2 ժամ)	
Նպատակը	
Աշակերտների մոտ ձևավորել պլանավորելու, երեք սեփական քայլեր և հակառակորդի երկու հակաքայլերի կանխատեսում Մովորողի մոտ ձևավորել կանխատեսելու և կանխարգելելու հմտություններ	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> • Վերլուծել խնդիրը և բացատրելով սխալ տարբերակները, որոնք ու գտնել ճիշտ պատասխաններ: • Առանց խաղաքարերը տեղաշարժելու, մտքում փոփոխել տրված դիրքը, մատ անել երեք քայլից: • Կանխարգելել հակառակորդի մտահաղացումները: 	
Բովանդակությունը	
1.8 Եռաքայլ մատային խնդիրներ (2 ժամ)	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
Եռաքայլ խնդիրների լուծում:	Համակարգեր և մոդելներ Մովորողների կողմից մատային, մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորումը:
Միջառարկայական կապեր	
Մայրենի լեզու: Կարողանան կարդալ անվանումները, մտապահել դրանք: Կարողանան իրենց մտքերը արտահայտել գրագետ, տրամաբանված և համոզիչ: Նորի ստեղծում: Մաթեմատիկա: Կարողանա պլանավորել խնդրի լուծման փուլերը: 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	

Թեմա 2.1-2.13	
Մարտավարական հնարքներ (18 ժամ)	

Նպատակը	
<p>Ձևավորել այլընտրանքային որոշումների կայացման կարողություններ: Ձարգացնել երևակայությունը՝ մարտավարական հնարքների վերլուծությամբ: Սովորողների մոտ զարգացնել որոնողական գործունեություն</p>	
Վերջնարդյունքները	
Վերլուծել և գնահատել իրավիճակը, որոնել և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ:	
Բովանդակությունը	
<p>2.1 Մարտավարական հնարքներ.գոհաբերում, <<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 զինվոր(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):</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, մեխանիզմ և կանխատեսում. Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում գործող մեխանիզմների կիրառում: Մարտավարական իրավիճակներում պատճառ հետևանքային կապերի վերհանման և վերլուծության հմտությունների ձևավորում:</p>
Միջառարկայական կապեր	
<p>Մայրենի լեզու: Կարողանան կարդալ անվանումները, մտապահել դրանք: Կարողանան իրենց մտքերը արտահայտել գրագետ, տրամաբանված և համոզիչ: Նորի ստեղծում: Մաթեմատիկա: Կարողանա պլանավորել խնդրի լուծման փուլերը: Արվեստ: Նորի ստեղծում:Գեղեցիկի ընկալում:</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 (14 ժամ)	
Նպատակը	
Աշակերտների մոտ զարգացնել քննական և բազմատարբերակային մտածողություն Աշակերտների մոտ զարգացնել գնահատելու, պլանավորելու կարողություններ:	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> Մեկնաբանել ռազմավարական ծրագրերը, վերլուծել դրանք, ներկայացնել տեսակետները, հիմնավորել դրանք: Ընտրել նպատակներ. գնահատել, պլանավորել դրանք և իրականացնել գործնականում: 	
Բովանդակությունը	
<p>3.1 Սկզբնախաղի կանոնները (2 ժամ):</p> <p>3.2 Դիրքի գնահատում (2 ժամ):</p> <p>3.3 Ռազմավարություն. Պլան (ծրագիր) (1 ժամ):</p> <p>3.4 Ռազմավարություն. Բաց գծի գրավում (1 ժամ):</p> <p>3.5 Ընթացիկ պլան.Կանխարգելում (2 ժամ):</p> <p>3.6 Ընթացիկ պլան.Թույլ դաշտեր (1 ժամ):</p> <p>3.7 Ընթացիկ պլան.<<Լավ>>և<<վատ>>ձիեր ու փղեր (1 ժամ):</p> <p>3.8 Անթագակիր չեմպիոնների ռազմավարությունը (1 ժամ):</p> <p>3.9 Վիլիելմ Ստեյնիցի ռազմավարությունը (1 ժամ):</p> <p>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 	<ul style="list-style-type: none"> 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, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:

Արվեստ: Նորի ստեղծում:

ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ

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