

**«ՇԱԽՄԱՏ» ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ԱՌԱՐԿԱՅԻ
ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ՀԱՅԵՑԱԿԱՐԳ**
(նախագիծ)

Նաիրա Նորայրի Մովսիսյան

ԴԱՍԸՆԹԱՅԻ ՆՊԱՏԱԿԸ

Շախմատ առարկայի ուսուցման նպատակն է տարրական դպրոցի սովորողների մոտ խթանել որոնողական գործունեությունը՝ ուղղված փոփոխվող շախմատային իրավիճակներում կողմնորոշվելու, գտնելու շախմատային խնդիրների լուծման տարբերակներ, զարգացնելու սովորողների կոնվերգենտ և դիվերգենտ մտածողությունը, որպես ինտելեկտի կառուցվածքային բաղադրիչ:

ԴԱՍԸՆԹԱՅԸ ՆՊԱՏԱԿԱՌԴՂՎԱԾ Է ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱՎԿԱՎՎՈՂ ՀԵՏԵՎՅԱԼ ՎԵՐՋՆԱՐՅՈՒՆՔՆԵՐԸ

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, զգացմունքները, կարիքները և ցանկությունները, գիտակցի իր յուրահատուկ լինելը։
17. S28 Գիտակցի իր առօրյան կազմակերպելու անհրաժեշտությունը՝ ժամանակ տրամադրելով հանգստին, խաղին և դասերին։
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» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ

ա/ Առարկայի, դասընթացի արդիականության հիմնավորումը։

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 մտածել մի քանի հնարավոր քայլերի մասին, գնահատել դրանք և ընտրել լավագույնը:

Շախմատը զարգացնում է մտածողության ֆոկուսային (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: Մպորտի 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. 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 ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԳԱՂԱՓԱՐՆԵՐՆ ԵՆ.

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

ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿԱՅԻՆ ԲԱՂԱԴՐԻՉՐ ՀԵՏԵՎՅԱԼՆ Է.

Երկրորդ դասարան

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

9. Մատ 1 քայլից, (խնդիրների լուծման մրցույթներ ուս. տարվա ընթացքում) (5 ժամ)
10. Մատային դիրքերի ստեղծում (5 ժամ)
11. Նավակ (քայլը, արժեքը) (2 ժամ)
12. Փիղ (քայլը, արժեքը) (2 ժամ)
13. Ձի (քայլը, արժեքը) (3 ժամ)
14. Զինվոր (քայլը, արժեքը, փոխարկումը այլ խաղաքարի, կողանցիկ վերցնելը) (3 ժամ)
15. Խաղաքարերի մոտավոր արժեքները (1 ժամ)
16. Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը (1 ժամ)
17. Փոխատեղում (2 ժամ)
18. Ոչ-ոքիի տեսակները: Պատ (2 ժամ)
19. Հավերժական շախ (2 ժամ)
20. Մատ թագուհով և նավակով (2 ժամ)
21. Մատ երկու նավակով (2 ժամ)
22. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված, պատառաքաղ» (2 ժամ)
23. Մարտավարական հնարք «Կապ» (2 ժամ)
24. Սկզբնախաղի հիմունքներ (1 ժամ)
25. Միջնախաղի հիմունքներ (1 ժամ)
26. Վերջնախաղի հիմունքներ (1 ժամ)
27. Պաշտպանություն (1 ժամ)
28. Շախմատ (գործնական) խաղ` պահպանելով խաղի հիմունքները (10 ժամ):

Երրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ)
2. Խուսափում պատից (2 ժամ)
3. Թվային գլուխկոտրուկներ (1 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 թագուհով (2 ժամ)
12. Մատ նավակով (2 ժամ)
13. Մատ 2 փղով (2 ժամ)
14. Մարտավարական հնարք «Ձոհաբերություն» (2 ժամ)
15. Մարտավարական հնարք «Բաց շախ» (1 ժամ)
16. Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակում» (1 ժամ)
17. Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակման նախապատրաստում» (2 ժամ)
18. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի շախ» (1 ժամ)
19. Մարտավարական հնարք «Անպաշտպան խաղաքար» (2 ժամ)
20. Մարտավարական հնարք «Թունավոր զինվոր» (1 ժամ)
21. Մարտավարական հնարք «Անձնագոհ նավակ» (1 ժամ)
22. Մարտավարական հնարք «Ճեղքում» (2 ժամ)
23. Մարտավարական հնարք «Ջրաղաց» (2 ժամ)
24. Դիրքերի համեմատում և սխալի ուղղում (1 ժամ)
25. Ծուղակներ սկզբնախաղերում (2 ժամ)
26. Ռազմավարություն.Նյութական առավելության իրացում (2 ժամ)

27. Ռազմավարություն. Նյութական առավելություն և որակ (1 ժամ)
28. Ռազմավարություն. Գրոհ և պաշտպանություն (4 ժամ)
29. Ռազմավարություն. Մանևրումներ և փոխանակում (2 ժամ)
30. Աշխարհի չեմպիոններ (2 ժամ)
31. Շախմատ (գործնական) խաղ (15 ժամ)
32. Նախագծային աշխատանք (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. Զոհաբերում, «Խեղդուկ մատ» (1 ժամ)
11. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված» (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. Վիլհելմ Ստեյնից (1 ժամ)
31. Տիգրան Պետրոսյան (2 ժամ)
32. Շախմատ (գործնական) խաղ (16 ժամ)
33. Նախագծային աշխատանք ()

ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼ ՎՈՂ ԵՎ ՉԱՓԵԼԻ ՎԵՐՉՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԸ

Երկրորդ դասարան

Ներածություն, շախմատի պատմություն

- Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին:

Խաղաղաշտ

- Անվանել շախմատի այբուբենը a b c d e f g h:
- Ցույց տալ և անվանել շախմատային գծերը. ուղղաձիգ, հորիզոնական և անկյունագիծ:
- Անվանել դաշտերը և գրանցել դրանք :
- Ցույց տալ և անվանել խաղաղաշտի կենտրոնը, եզրերն ու անկյունները, թևերը, կիսաղաշտերը, 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 մատը, մատ անել, ցույց տալ` ինչպես պաշտպանվել մատից:
- Ստեղծել մատ մեկ քայլից:
- Ստեղծել մատային դիրք:
- 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 հիմունքները (ռազմավարություն), կիրառել դրանք:

Երրորդ դասարան

Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր

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, որոնել և գտնել հաղթանակի ուղիները:

Մատ թագուհով, մատ նավակով, մատ երկու փողով

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

Մարտավարական հնարքներ

- 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 ավարտներ, վերջնախաղեր

Մատային դիրքերի ստեղծում

- Ստեղծել մատային դիրքեր՝ օգտագործելով 5-ից ավելի խաղաքարերը՝ է:

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, բացառել սխալ տարբերակները, որոնք և գտնել ճիշտ պատասխաններ: • Առանց խաղաքարերը տեղաշարժելու, մտքում փոփոխել տրված դիրքը, մատ անել երեք քայլից:
- Կանխարգելել հակառակորդի մտահաղացումները:

Մարտավարություն

- Գնահատել և վերլուծել դիրքը, որոնք 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:

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 «Զգուշավոր արքաներ»:
4. Խաղ «Հեռատես թագուհի»:
5. Խաղ «Բերքահավաք նավակով»:
6. Խաղ «Փղերի պայքար»:
7. Խաղ «Զինվորներ 4-ը 4-ի դեմ»:
8. Խաղ «Զինվորներ՝ 8-ը 8-ի դեմ՝ փոխարկումով»:
9. Խաղ «Զինվորներ՝ 8-ը 8-ի դեմ՝ կողանցիկ հարվածով»:
10. Խաղ «Թռչող ձիեր»:
11. Խաղ «Թվաբանություն շախմատային խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով»:
12. Խաղ «Որ խաղաքարն է բացակա»:
13. Խաղ «Արքաներ և զինվորներ»:
14. Խաղ «Նավակներ և փղեր»:

15. Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից:
16. Վարժությունների լուծում՝ մատ 2 քայլից (պարզ դիրքեր):
17. Մատային դիրքերի ստեղծում 3 խաղաքարով:
18. Թեմատիկ խաղ «Մատ թագուհով և նավակով»:
19. Թեմատիկ խաղ «Մատ երկու նավակով»:
20. Վարժությունների լուծում «Կրկնակի հարված» թեմայից:
21. Վարժությունների լուծում «Կապ» թեմայից:
22. Խնդիրների լուծման մրցույթ:
23. Մարտավարական դիրքերի ստեղծում «Կրկնակի հարված», «Կապ» թեմաներով:
24. Շախմատ (գործնական) խաղ:
25. Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:
26. 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. Նախագծային աշխատանք «Խաղաքարեր» թեմայով:
14. Նախագծային աշխատանք «Խաղաղաշտ» 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 դիրքեր են ստեղծում՝ համադրելով 5 և ավելի խաղաքարերով:
2. Գունային գլուխկոտրուկների լուծում:
3. Գունային գլուխկոտրուկների ստեղծում:
4. Ցուցվանգային 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. Նախագծային աշխատանք «Հայ չեմպիոններ» թեմայով:
17. Նախագծային աշխատանք «Աշխարհի չեմպիոններ» թեմայով:
18. Բանավեճ «Ռազմավարական ծրագրերի քննարկում» թեմայով:
19. Շախմատային (գործնական) խաղ:
20. Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:
21. 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 տարրերը՝

- 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,

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:

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
--	-----------------------	------	------	------	---------------------

1.	Շախմատային այրուբեն (խաղաղաշտ, խաղաքարեր)	24			
2.	Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր	22	22	18	Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում
3.	Մարտավարություն	4	15	18	Այլընտրանքային որոշումների ընդունում
4.	Ռազմավարություն	4	13	14	Գնահատում և պլանավորում
5.	Շախմատային (գործնական) խաղ	10	16	16	Գիտելիքի կիրառում
6.	Նախագծային աշխատանք		2	2	

2-րդ դասարանի բաժիններ և թեմաներ

Բաժին	Թեմա	Ժամաքանակ	Հիմնական գաղափարներ
1. Շախմատային հիմունքներ	1.1 Ներածություն 1.2 Խաղաղաշտ 1.3 Խաղաքարեր	26	
2. Շախմատային ավարտներ	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 թագուհով 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 Սկզբնախաղի հիմունքներ 4.2 Միջնախաղի հիմունքներ 4.3 Վերջնախաղի հիմունքներ 4.4 Պաշտպանություն	4	Գնահատում և պլանավորում

5.Շախմատ (գործնական) խաղ		10	Գիտելիքի կիրառում
--------------------------	--	----	-------------------

Թեմա 1.1	
Ներածություն (1 ժամ)	
Նպատակը	
<p>Ձևավորել պատկերացում շախմատի մասին՝ որպես մտածողության զարգացման գործիք: Ներկայացնել շախմատի պատմությունը: Ձևավորել դրական վերաբերմունք շախմատ առարկայի հանդեպ:</p>	
Վերջնարդյունքները	
<p><input type="checkbox"/> Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին: <input type="checkbox"/> Անվանել և ցուցադրել շախմատի խաղաքարերը, խաղատախտակը:</p>	
Բովանդակությունը	
1. Շախմատի պատմություն: Չատուրանգա-Շախմատ: Խաղաքարերի ներկայացում, հին ժամանակներում թագուհու դերի փոփոխությունը խաղում:	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<input type="checkbox"/> Խաղ «Ճանաչի՛ր խաղաքարերը»: Միջառարկայական կապեր	<input type="checkbox"/> Անհատական և մշակութային արտահայտում Շախմատի մշակութային և գեղագիտական արժեքի ընկալում:
Մայրենի լեզու. Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԲԱԿԱՆ 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	
Խաղաղաշտ (5 ժամ)	
Նպատակը	
Ուսուցանել շախմատի խաղաղաշտը:	
Վերջնարդյունքները	
<p>Անվանել շախմատի դաշտերը: Ցուցադրել և անվանել շախմատային գծերը և բաղադրիչները՝ անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ, կենտրոնը, թագուհու և արքայական թևերը, սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, եզրերը, անկյունները, սահմանային գիծը :</p> <p>Անվանել և գրանցել դաշտերը:</p>	
Բովանդակությունը	
<p>1 Շախմատի խաղաղաշտ (1 ժամ)</p> <p>2 Շախմատի խաղաղաշտի կառուցվածքը և բաղկացուցիչ տարրերը. հորիզոնական, ուղղաձիգ, անկյունագիծ, կենտրոն, թագուհու և արքայական թևեր, եզրային գծեր, անկյուններ: (3 ժամ)</p> <p>3 Դաշտերի գրանցում: (1 ժամ)</p>	
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 ՏԱՐԲԱԿԱՆ 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. Ջինվոր (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>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • 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 ՏԱՐԲԱԿԱՆ 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 (2 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) 2.8 Մատ մեկ քայլից: (5 ժամ)	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> • Խաղ <<Շախ թագուհով փախչող արքային>>: • Խաղ <<Շախ նավակով, բայց գզուշացի 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): • Խնդիրների լուծման մրցույթ մատ մեկ քայլից: • Թեմատիկ խաղ <<Մատ թագուհով և նավակով>>: 	Անհատական և մշակութային արտահայտում. Շախմատային <<գեղեցիկ>> 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
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 ՏԱՐԲԱԿԱՆ 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	
<ul style="list-style-type: none"> Ցույց տալ և բացատրել մարտավարական հնարքները, կիրառել դրանք, ստեղծել հնարքներ 3 խաղաքարերով : 	
Բովանդակությունը	
3.1 Մարտավարական հնարք <<Կրկնակի հարված>>: (2 ժամ) 3.2 Մարտավարական հնարք <<Կապ>>: (2 ժամ)	
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 նշված թեմաներով (առնվազն 3 խաղաքարով): 	Անհատական և մշակութային արտահայտում Մարտավարական իրավիճակների ստեղծում և մոդելավորում: Համակարգեր և մոդելներ Մարտավարական մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորում:
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:	

Թեմա 4.1	
Ռազմավարություն (4 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	
<p>4.1 Սկզբնախաղի հիմունքներ: (1 ժամ)</p> <p>4.2 Միջնախաղի հիմունքներ: (1 ժամ)</p> <p>4.3 Վերջնախաղի հիմունքներ: (1 ժամ)</p> <p>4.4 Պաշտպանություն: (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 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	

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

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 ՏԱՐԲԱԿԱՆ 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

<p>1. Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր</p>	<p>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 (2 ժամ): 1.5 Ջինվորային վերջնախաղ՝ քառակուսու կանոնը (1 ժամ): 1.6 Ջինվորային վերջնախաղ՝ սատարման դաշտեր և քայլի հերթի կարևորությունը (2 ժամ): 1.7 Մատ թագուհով (2 ժամ): 1.8 Մատ նավակով (2 ժամ): 1.9 Մատ 2 փղով (2 ժամ): 1.10 Ջինվորային վերջնախաղ՝ զինվորային մրցավազք (1 ժամ): 1.11 Խուսափում պատից (2 ժամ): 1.12 Երկքայլանի մատային գլուխկոտրուկներ (2 ժամ): 1.13 Ջինվորային վերջնախաղ՝ կրկնակի սպառնալիք արքայով (1 ժամ):</p>	<p>22</p>	<p>Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում</p>
<p>2. Մարտավարություն</p>	<p>2.1 Մարտավարական հնարք «Ձոհաբերություն» (2 ժամ) 2.2 Մարտավարական հնարք «Բաց շախ» (1 ժամ) 2.3 Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակում» (1 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 «Անձնագոհ նավակ» (1 ժամ) 2.9 Մարտավարական հնարք «Ճեղքում» (2 ժամ) 2.10 Մարտավարական հնարք «Ջրաղաց» (2 ժամ)</p>	<p>15</p>	<p>Այլընտրանքային որոշումների ընդունում</p>

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 չեմպիոններ (2 ժամ):	13	Գնահատում և պլանավորում
4. Շախմատ (գործնական) խաղ և նախագծային աշխատանք		16 և 2	Գիտելիքի կիրառում

Թեմա 1.1-1.13	
Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր (22 ժամ)	
Նպատակը	
1.1 Ձևավորել մատային դիրքեր ստեղծելու կարողություն: 1.2 Ձևավորել թվային գլուխկոտրուկներ կազմելու կարողություն: 1.3 Ցուցվանգային խնդիրների միջոցով զարգացնել բազմատարբերակային մտածողությունը 1.4 Ձևավորել ալգորիթմ կազմելու հմտություն: 1.5 Չարգացնել սովորողների տարածական ընկալումը: 1.6 Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն: 1.7 Խնդրի պահանջի բացահայտում և խնդրի լուծում: Ուսուցանել բացառման մեթոդը, խնդիրը մասնատելով վերլուծելու մեթոդը	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> ● Ստեղծել մատային դիրքեր՝ օգտագործելով 3-5 խաղաքարեր: 	
Բովանդակությունը	
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 (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 թագուհով (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 (2 ժամ): 1.12 Երկքայլանի մատային գլուխկոտրուկներ (2 ժամ) 1.13 Զինվորային վերջնախաղ՝ կրկնակի սպառնալիք արքայով (1 ժամ):	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<input type="checkbox"/> Մատային դիրքերի ստեղծում՝ համադրելով 3-5 և ավելի խաղաքարեր:	<input type="checkbox"/> Անհատական և մշակութային արտահայտում. Շախմատային <<գեղեցիկ>> և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում: <ul style="list-style-type: none"> ● 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: 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	
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
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

- Թվային գլուխկոտրուկների լուծում:
- Թվային 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 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 ՏԱՐԲԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԹՅԱՆ 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

-

Վերջնարդյունքները

- 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. Մովորողների կողմից ստեղծվում են բազմաթիվ գեղեցիկ և հետաքրքիր իրավիճակներ: Համակարգեր և մոդելներ Մովորողների կողմից մատային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտություններ:</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: Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:
 Արվեստ. Նորը ստեղծելու կարողություն:

ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԲԱԿԱՆ 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՝ թագուհին զինվորի դեմ (2 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 (2 ժամ):

Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> ● Թագուհու վերջնախաղերի թեմատիկ խաղ ● 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>
<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: Արվեստ. Նորը ստեղծելու կարողություն:

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, սատարման դաշտեր, զինվորների մրցավազք, կրկնակի սպառնալիք արքայով (4 ժամ)

Նպատակը

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

Վերջնարդյունքները

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

Բովանդակությունը

1.5 Զինվորային վերջնախաղ՝ քառակուսու կանոնը (1 ժամ):
 1.6 Զինվորային վերջնախաղ՝ սատարման դաշտեր (1 ժամ):

Առաջարկվող գործունեության ձևեր

- Զինվորային վերջնախաղերի խնդիրների լուծում
- Զինվորային վերջնախաղերի խաղարկում

Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ

Օրինաչափություններ
 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: Արվեստ. Նորը ստեղծելու կարողություն:

ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԲԱԿԱՆ 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

Ձևավորել ալգորիթմ կազմելու հմտություն:
 Ջարգացնել սովորողների տարածական ընկալումը:
 Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն:
 Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:

Վերջնարդյունքները

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

Բովանդակությունը

- 1.7 Մատ թագուհով (2 ժամ):
- 1.8 Մատ նավակով (2 ժամ):
- 1.9 Մատ 2 փղով (2 ժամ):

Առաջարկվող գործունեության ձևեր

Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ

- Թեմատիկ խաղ <<Թագուհի և արքա արքայի դեմ>>:
- Թեմատիկ խաղ <<Նավակ և արքա արքայի դեմ>>:
- Թեմատիկ խաղ <<Երկու փիղ և արքա արքայի դեմ>>:

Համակարգեր և մոդելներ
 Սովորողների կողմից մատային, պատային, վերջնախաղային մոդելները հասկանալու և կիրառելու 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 ՏԱՐԲԱԿԱՆ 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 2.1-2.9	
Մարտավարական հնարքներ (17 ժամ)	
Նպատակը	
Զարգացնել սովորողների տարածական ընկալումը: Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն: Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:	
Վերջնարդյունքները	
● Վերլուծել և գնահատել շախմատային դիրքը, որոնել և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ:	
Բովանդակությունը	
2.1 Ձոհաբերություն (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 Ջրաղաց (2 ժամ):	
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:</p> <p>Մաթեմատիկա: Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p>	
<p>Արվեստ: Նորի ստեղծում:</p>	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԲԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	
<p>S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35</p>	

Թեմա 3.1-3.10
Ռազմավարություն (13 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"> ● Կազմել և մեկնաբանել ռազմավարական գործողությունների պլանը, հիմնավորել դրանք: ● Վերլուծել և գնահատել ռազմավարական իրավիճակը, ձևակերպել նպատակներ, պլանավորել դրանց հասնելու ուղիները:
Բովանդակությունը

Բաժին	Թեմա	Ժամաքանակ	Հիմնական գաղափարներ
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 փոխանակումներ (2 ժամ): 3.6 Աշխարհի չեմպիոնների ռազմավարությունը (2 ժամ):			
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 ● Պատճառ և հետևանք, մեխանիզմ և կանխատեսում Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում գործող մեխանիզմների կիրառում: ● Համակարգեր և մոդելներ: 	
		Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտություններ: <ul style="list-style-type: none"> ● 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 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			

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):	18	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 Վիլհելմ Ստեյնիցի ռազմավարությունը (1 ժամ): 3.10 Տիգրան Պետրոսյանի ռազմավարությունը (2 ժամ):	14	Գնահատում և պլանավորում
4. Շախմատային խաղ		16	Գիտելիքի կիրառում
5. Նախագծային աշխատանք		2	

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 ՏԱՐԲԱԿԱՆ 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

Գլուխկոտորուկներ խաղաքարերի գույներով (2 ժամ)

Նպատակը

- Սովորողի մոտ զարգացնել պատկերացումն ու հիշողությունը
- Ուսուցանել գունային գլուխկոտորուկների սկզբունքները, ուղղորդել գտնելու և ստեղծելու գունային գլուխկոտորուկներ

Վերջնարդյունքները

- Ստեղծել մատային դիրքեր՝ փոփոխելով խաղաքարերի գույնը:

Բովանդակությունը

1.2 Գլուխկոտորուկներ խաղաքարերի գույներով (2 ժամ)

Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ընդհանրական խաչվող հասկացություններ
<p>Գունային գլուխկոտորուկների լուծում Գունային գլուխկոտորուկների ստեղծում</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>
Միջառարկայական կապեր	
<p>Մայրենի լեզու: Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում: Արվեստ: Նորի ստեղծում:</p>	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ 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 1.3	
Երկքայլանի 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 Երկքայլանի 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	
<p>Մայրենի լեզու: Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում:</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 1.4	

Վերջնախաղ՝ նավակը զինվորի դեմ (2 ժամ):

Նպատակը

Ձևավորել ավգորիթմ կազմելու հմտություններ:
Զարգացնել սովորողների պլանավորման, նպատակադրման և ծրագրերի իրականացման կարողություններ:
Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն:

Վերջնարդյունքները

- 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

Օրինաչափություններ
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:

Առաջարկվող գործունեության ձևեր

Մայրենի լեզու: Կարողանան կարդալ անվանումները, մտապահել դրանք: Կարողանան իրենց մտքերը արտահայտել գրագետ, տրամաբանված և համոզիչ: Նորի ստեղծում:
Մաթեմատիկա: Կարողանա բացահայտել և հասկանալ խնդրի պահանջները: Լուծել դրանք: Արվեստ: Նորի ստեղծում:

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 ավգործիք 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, տրամաբանական, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում:</p> <p>Մաթեմատիկա: Ձևավորել խնդրի պայմանը, պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն: Արվեստ:</p> <p>Նորի ստեղծում:</p>	

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	
<p>Աշակերտների մոտ ձևավորել ալգորիթմային մտածողություն Աշակերտի մոտ զարգացնել տարածական ընկալում Պլանավորման հմտությունների զարգացում</p>	
Վերջնարդյունքները	
<ul style="list-style-type: none"> • Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել փղի, ձիու և արքայի համագործակցային քայլեր, ստեղծել մատային դիրքեր: 	
Բովանդակությունը	
1.6 Մաս փղով 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	
<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: Արվեստ:</p> <p>Նորի ստեղծում:</p>	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԹՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	

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: Արվեստ:</p> <p>Նորի ստեղծում:</p>	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԲԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԳՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	

Թեմա 1.8	
Եռաքայլ մատային խնդիրներ (2 ժամ)	
Նպատակը	
Աշակերտների մոտ ձևավորել պլանավորելու, երեք սեփական քայլեր և հակառակորդի երկու հակաքայլերի կանխատեսում Սովորողի 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 Սովորողների կողմից մատային, մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորումը:
Միջառարկայական կապեր	
<p>Մայրենի լեզու: Կարողանան կարդալ անվանումները, մտապահել դրանք: Կարողանան իրենց մտքերը արտահայտել գրագետ, տրամաբանված և համոզիչ: Նորի ստեղծում:</p> <p>Մաթեմատիկա: Կարողանա պլանավորել խնդրի լուծման փուլերը:</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 2.1-2.13

Մարտավարական հնարքներ (18 ժամ)

Նպատակը

Ձևավորել այլընտրանքային որոշումների կայացման կարողություններ:
Ձարգացնել երևակայությունը՝ մարտավարական հնարքների վերլուծությամբ:
Սովորողների մոտ զարգացնել որոնողական գործունեություն

Վերջնարդյունքները

Վերլուծել և գնահատել իրավիճակը, որոնել և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ:

Բովանդակությունը

- 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 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):

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>
<p>Միջառարկայական կապեր</p>	
<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>	
<p>ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐԲԱԿԱՆ 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>	

<p>Թեմա 3.1-3.10</p>
<p>Ռազմավարություն (14 ժամ)</p>
<p>Նպատակը</p>
<p>Աշակերտների մոտ զարգացնել քննական և բազմատարբերակային մտածողություն Աշակերտների մոտ զարգացնել գնահատելու, պլանավորելու կարողություններ:</p>
<p>Վերջնարդյունքները</p>
<ul style="list-style-type: none"> 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):

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:
	<ul style="list-style-type: none"> • 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 ՏԱՐԲԱԿԱՆ 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