

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ
ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐ
ՀՐԱՄԱՆ

No 42 - I

«29» օգոստոսի 2022

2022-2023 ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՏԱՐՈՒՄ ՀՀ ՏԱՎՈՒՇԻ ՄԱՐԶԻ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ
ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐՈՒՄ ՓՈՐՁԱՐԿԵԼՈՒ ՆՊԱՏԱԿՈՎ 2-ՐԴ
ԴԱՍԱՐԱՆԻ «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԼՐԱՄՇԱԿՎԱԾ ԾՐԱԳԻՐԸ
ՀԱՍՏԱՏԵԼՈՒ ՄԱՍԻՆ

Ղեկավարվելով «Հանրակրթության մասին» ՀՀ օրենքի 30-րդ հոդվածի 1-ին մասի 1-ին կետով՝

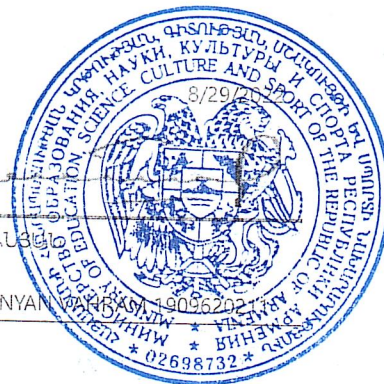
ՀՐԱՄԱՅՈՒՄ ԵՄ

- Հաստատել 2022-2023 ուսումնական տարում ՀՀ Տավուշի մարզի հանրակրթական ուսումնական հաստատություններում փորձարկելու նպատակով 2-րդ դասարանի «Շախմատ» առարկայի լրամշակված ծրագրերը՝ համաձայն հավելվածի:

Վ. ԴՈՒՄԱՆՅԱՆ

X Կ
ՎԱՀՐԱՄ ԴՈՒՄԱՆՅԱՆ

Signed by: DUMANYAN



Հավելված

ՀՀ կրթության, գիտության, մշակույթի և սպորտի նախարարի

2022 թվականի *օգոստոսի 29* -ի N *ԿՁ* հրամանի

**«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԾՐԱԳԻՐ
2-ՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆ**

Թեմա 1.1	
Ներածություն	
Նպատակը	
<p>Ձևավորել պատկերացում շախմատի՝ որպես մտածողության զարգացման գործիքի մասին: Ներկայացնել շախմատի պատմությունը: Ձևավորել դրական վերաբերմունք շախմատ առարկայի նկատմամբ:</p>	
Վերջնարդյունքները	
<p>Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին: Անվանել և ցուցադրել շախմատի խաղաքարերը, խաղատախտակը:</p>	
Բովանդակությունը	
1.1 Շախմատի պատմություն: Չատուրանգա-Շախմատ: Խաղաքարերի ներկայացում, հին ժամանակներում թագուհու դերի փոփոխությունը խաղում	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ
Խաղ «Ճանաչիր խաղաքարերը»:	Անհատական և մշակութային արժեհամակարգ 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 ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ 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

Նպատակը

Ուսուցանել շախմատի խաղաղաշտը:

Վերջնարդյունքները

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

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

Անվանել և գրանցել դաշտերը:

Բովանդակությունը

1 Շախմատի խաղաղաշտ:

2 Շախմատի խաղաղաշտի գծերը՝ անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ և խաղաղաշտի բաղադրիչները՝ կենտրոնը, թագուհու և արքայական թևերը, սպիտակների և սևերի կիսաղաշտերը, եզրերը, անկյունները, սահմանային գիծը:

3 Դաշտերի գրանցում:

Առաջարկվող գործունեության ձևեր

Խաչվող հասկացություններ

- Խաղ «Գտի՛ր խաղաքարը»:
- Խաղ «Անվանի՛ր դաշտերը և գտի՛ր գիծը»:
- Խաղ «Ոսկի որոնողները»:

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:

Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն: Ձևավորել խնդրի պայմանը և պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:

ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ

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

Խաղաքարեր

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

Առաջարկվող գործունեության ձևեր

Խաչվող հասկացություններ

<ul style="list-style-type: none"> • Խաղ «Արքաների խաղը»: • Խաղ «Ստացիր պատկեր արքայի քայլերով»: • Խաղ «Բերքահավաք թագուհիով»: • Խաղ «Հեռատես թագուհի»: • Խաղ «Բերքահավաք նավակով»: • Խաղ «Շրջանցիր կղզիները նավակով»: • Խաղ «Բերքահավաք փղերով»: • Խաղ «Փղերի պայքար»: • Խաղ «Քայլ ձիով»: • Խաղ «Թռչող ձիեր»: • Խաղ «Բերքահավաք ձիերով»: • Խաղ «Չինվորներ 4-ը 4-ի դեմ»: • Խաղ «Չինվորներ` 8-ը 8-ի դեմ` փոխարկումով»: • Խնդիրների լուծում` կողանցիկ հարվածով: 	<p>Կառուցվածք և գործառույթ Համակարգ և մոդել 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 գինվորը թանկ է թագուհուց: • Խաղ «Որ խաղաքարն է բացակա»: • Խաղ «Առաջարկիր փոխատեղում»: 	
<p>Միջառարկայական կապեր</p>	
<p>Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:</p> <p>Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն:</p>	
<p>ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ԿԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՄՆԵՐԻ ՀԵՏ</p>	
<p>S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35</p>	

Թեմա 2.1-2.8	
Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր	
Նպատակը	
Ձևավորել գործնական կարողություններ և արագ որոշումներ ընդունելու, մատային դիրքեր ստեղծելու, ճշգրիտ քայլեր գտնելու և սխալներն ուղղելու հմտություններ:	
Վերջնարդյունքները	
<p>2.1 Սահմանել շախը, շախ տալ, ցույց տալ շախից ազատվելու ճևերը:</p> <p>2.2 Սահմանել մատը, մատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես պաշտպանվել մատից:</p> <p>2.3 Սահմանել պատը, պատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պատից:</p> <p>2.4 Սահմանել հավերժական շախը, ցույց տալ՝ ինչպես հավերժական շախ տալ:</p> <p>2.5 Ստեղծել մատային դիրքեր:</p> <p>2.6 Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:</p> <p>2.7 Բացատրել, ցույց տալ երկու նավակների համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:</p> <p>2.8 Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և արքայի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:</p> <p>2.9 Ստեղծել մատ մեկ քայլից:</p>	
Բովանդակությունը	
<p>2.1 Շախ</p> <p>2.2 Մատ</p> <p>2.3 Ոչ-ոքիի տեսակները, պատ</p> <p>2.4 Հավերժական շախ</p> <p>2.5 Մատային դիրքերի ստեղծում</p> <p>2.6 Մատ թագուհիով և նավակով</p> <p>2.7 Մատ երկու նավակով</p> <p>2.8 Մատ թագուհիով</p> <p>2.9 Մատ մեկ քայլից</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> • Խաղ «Շախ թագուհիով փախչող արքային»: • Խաղ «Շախ նավակով, բայց զգուշացիր թագուհուց»: • Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից թագուհիով: • Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից նավակով: • Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ 1 քայլից: • Պատային դիրքերի ստեղծում: • Ոչ-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: 	<p>Անհատական և մշակութային արժեհամակարգ</p> <p>Շախմատային «գեղեցիկ» և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում:</p> <p>Համակարգ և մոդել</p> <p>Մատային, պատային, վերջնախաղային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտության ձևավորում:</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Թեմատիկ խաղ «Մատ թագուհիով և Նավակով» և «Մատ երկու Նավակով»: 	
Միջառարկայական կապեր	
<p>Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:</p> <p>Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն:</p> <p>Արվեստ - Նորը ստեղծելու կարողություն:</p>	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ 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	
Նպատակը	
Ուսուցանել մարտավարական հնարքներ: Ուղղորդել՝ տարբեր իրավիճակներում որոնել, գտնել և կիրառել մարտավարական հնարքներ:	
Վերջնարդյունքները	
Ցույց տալ և բացատրել մարտավարական հնարքները, կիրառել դրանք, ստեղծել հնարքներ 3 խաղաքարերով :	
Բովանդակությունը	
<p>3.1 Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված»</p> <p>3.2 Մարտավարական հնարք «Կապ»</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ
<ul style="list-style-type: none"> • Վարժությունների լուծում «Կրկնակի հարված, պատառաքաղ» և «Կապ» թեմաներից: • Խնդիրների լուծման մրցույթ: • Մարտավարական դիրքերի ստեղծում նշված թեմաներով (ամսվազն 3 խաղաքարով): 	<p>Անհատական և մշակութային արժեհամակարգ Մարտավարական իրավիճակների ստեղծում և մոդելավորում: Համակարգ և մոդել Մարտավարական մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորում:</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 ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՄՆԵՐԻ 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	
Նպատակը	
Ուսուցանել խաղը վարելու սկզբունքներ (ռազմավարություն) սկզբնախաղում, միջնախաղում և վերջնախաղում:	
Վերջնարդյունքները	
Բացատրել խաղը վարելու սկզբունքները (ռազմավարություն), կիրառել դրանք:	
Բովանդակությունը	
4.1 Պաշտպանություն 4.2 Սկզբնախաղի հիմունքներ 4.3 Միջնախաղի հիմունքներ 4.4 Վերջնախաղի հիմունքներ	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	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;">Օրինաչափություն</p> <p>Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում:</p> <p style="text-align: center;">Պատճառ և հետևանք</p> <p>Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում գործող մեխանիզմների կիրառում:</p> <p style="text-align: center;">Համակարգ և մոդել</p> <p>Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտությունների ձևավորում:</p> <p style="text-align: center;">Կայունություն և փոփոխություն</p> <p>Դինամիկ փոփոխությունների ընկալում:</p>

Միջառարկայական կապեր

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

ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ԿԵՐՋԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ

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

L