

#### ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ

####  ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐ

**ՀՐԱՄԱՆ**

 N o - Ն « » 2022

**ՆՈՐ ՉԱՓՈՐՈՐՈՇՉԻՆ ՀԱՄԱՊԱՏԱՍԽԱՆ՝ ՀՀ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ 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**

1. Հաստատել նոր չափորոշչին համապատասխան՝ ՀՀ հանրակրթական ուսումնական հաստատություններում 2-րդ դասարանի «Շախմատ» առարկայի լրամշակված ծրագրերը՝ համաձայն հավելվածի:

 **Վ. ԴՈՒՄԱՆՅԱՆ**

 **Հավելված**

 **ՀՀ կրթության, գիտության, մշակույթի և սպորտի նախարարի**

**2022 թվականի \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ -ի N հրամանի**

**«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԾՐԱԳԻՐ**

**2 -ՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆ**

|  |
| --- |
| Թեմա 1.1  |
| Ներածություն  |
| Նպատակը  |
| Ձևավորել պատկերացում շախմատի՝ որպես մտածողության զարգացման գործիքի մասին։ Ներկայացնել շախմատի պատմությունը։ Ձևավորել դրական վերաբերմունք շախմատ առարկայի նկատմամբ։  |
| Վերջնարդյունքները  |
| Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին։ Անվանել և ցուցադրել շախմատի խաղաքարերը, խաղատախտակը:  |
| Բովանդակությունը  |
| 1.1 Շախմատի պատմություն: Չատուրանգա-Շախմատ: Խաղաքարերի ներկայացում, հին ժամանակներում թագուհու դերի փոփոխությունը խաղում  |
| Առաջարկվող գործունեության ձևեր  |  Խաչվող հասկացություններ  |
| Խաղ «Ճանաչի՛ր 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  |
| Տ1,Տ3,Տ4,Տ6,Տ7,Տ8,Տ9,Տ11,Տ12,Տ15,Տ16,Տ22,Տ23,Տ25,Տ26,Տ27,Տ28,Տ29,Տ32,Տ35  |
| Թեմա 1.2  |
| Խաղադաշտ  |
| Նպատակը  |
| Ուսուցանել շախմատի խաղադաշտը:  |
| Վերջնարդյունքները  |
| Անվանել լատիներեն a b c d e f g h տառերը։ Ցուցադրել և անվանել շախմատային գծերը` անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ և խաղադաշտի բաղադրիչները` կենտրոնը, թագուհու և արքայական թևերը, սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, եզրերը, անկյունները, սահմանային գիծը։ Անվանել և գրանցել դաշտերը։  |
| Բովանդակությունը  |
| 1. Շախմատի խաղադաշտ:
2. Շախմատի խաղադաշտի գծերը` անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ և խաղադաշտի բաղադրիչները` կենտրոնը, թագուհու և արքայական թևերը, սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, 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  |
| Տ1,Տ3,Տ4,Տ6,Տ7,Տ8,Տ9,Տ11,Տ12,Տ15,Տ16,Տ22,Տ23,Տ25,Տ26,Տ27,Տ28,Տ29,Տ32,Տ35  |

|  |
| --- |
| ԹԵՄԱ 1.3  |
| 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. Զինվոր (քայլը, արժեքը, փոխարկումը այլ խաղաքարի, կողանցիկ հարվածը): 1. Խաղաքարերի մոտավոր արժեքները
2. Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը
3. Փոխատեղում
 |
| Առաջարկվող գործունեության ձևեր  |  Խաչվող հասկացություններ  |
| * 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 «Զինվորներ 4-ը 4-ի դեմ»:
* Խաղ «Զինվորներ` 8-ը 8-ի դեմ` փոխարկումով»:
* Խնդիրների լուծում` կողանցիկ հարվածով:
 | **Կառուցվածք և գործառույթ** **Համակարգ և մոդել** Շախմատային խաղի կառուցվածքային միավորների, դրանց կապակցվածության, գործառույթների ուսուցման և կիրառման ամբողջականության ապահովում։   |

|  |  |
| --- | --- |
| * Խաղ «Թվաբանություն շախմատային խաղաքարերով»:
* Խնդիրների լուծում, երբ զինվորը թանկ է թագուհուց:
* Խաղ «Որ խաղաքարն է բացակա»:
* Խաղ «Առաջարկիր փոխատեղում»:
 |  |
| Միջառարկայական կապեր  |
| Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն։ Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն:  |
| ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ  |
| Տ1,Տ3,Տ4,Տ6,Տ7,Տ8,Տ9,Տ11,Տ12,Տ15,Տ16,Տ22,Տ23,Տ25,Տ26,Տ27,Տ28,Տ29,Տ32,Տ35  |

|  |
| --- |
| 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  |
| 2.1 Սահմանել շախը, շախ տալ, ցույց տալ շախից ազատվելու ձևերը: 2.2 Սահմանել մատը, մատ անել, ցույց տալ` ինչպես պաշտպանվել մատից: 2.3 Սահմանել պատը, պատ անել, ցույց տալ` ինչպես խուսափել պատից:2.4 Սահմանել հավերժական շախը, ցույց տալ` ինչպես հավերժական շախ տալ:2.5 Ստեղծել մատային դիրքեր:2.6 Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:2.7 Բացատրել, ցույց տալ երկու նավակների համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:2.8 Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և արքայի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:2.9 Ստեղծել մատ մեկ քայլից:  |
| Բովանդակությունը  |
| 2.1 Շախ 2.2 Մատ 2.3 Ոչ-ոքիի տեսակները, պատ 2.4 Հավերժական շախ 2.5 Մատային դիրքերի ստեղծում 2.6 Մատ թագուհիով և նավակով 2.7 Մատ երկու նավակով 2.8 Մատ թագուհիով 2.9 Մատ մեկ քայլից  |
| Առաջարկվող գործունեության ձևեր  |  Խաչվող հասկացություններ  |
| * 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:
* Թեմատիկ խաղ «Մատ թագուհիով և նավակով» և «Մատ երկու նավակով»:

  | **Անհատական և մշակութային արժեհամակարգ**Շախմատային «գեղեցիկ» և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում: **Համակարգ և մոդել** Մատային, պատային, վերջնախաղային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտության 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:  |
| ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ  |
| Տ1,Տ3,Տ4,Տ6,Տ7,Տ8,Տ9,Տ11,Տ12,Տ15,Տ16,Տ22,Տ23,Տ25,Տ26,Տ27,Տ28,Տ29,Տ32,Տ35  |

|  |
| --- |
| 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  |
| 3.1 Մարտավարական հնարք «Կրկանակի հարված»  3.2 Մարտավարական հնարք «Կապ»  |
| Առաջարկվող գործունեության ձևեր  | Խաչվող հասկացություններ  |
| * Վարժությունների լուծում «Կրկնակի հարված, պատառաքաղ» և «Կապ» թեմաներից:
* Խնդիրների լուծման մրցույթ:
* Մարտավարական դիրքերի ստեղծում նշված թեմաներով (առնվազն 3 խաղաքարով):
 | **Անհատական և մշակութային արժեհամակարգ**Մարտավարական իրավիճակների ստեղծում և մոդելավորում: **Համակարգ և մոդել** 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:  |
| ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ  |
| Տ1,Տ3,Տ4,Տ6,Տ7,Տ8,Տ9,Տ11,Տ12,Տ15,Տ16,Տ22,Տ23,Տ25,Տ26,Տ27,Տ28,Տ29,Տ32,Տ35  |

|  |
| --- |
| 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  |
| * 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:
 | **Օրինաչափություն** Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում: **Պատճառ և հետևանք**Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում գործող մեխանիզմների կիրառում: **Համակարգ և մոդել** 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 և պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն: Արվեստ - Նորը ստեղծելու կարողություն:  |
| ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ  |

Տ1, Տ3, Տ4, Տ6, Տ7, Տ8, Տ9, Տ11, Տ12, Տ15, Տ16, Տ22, Տ23, Տ25, Տ26, Տ27, Տ28, Տ29, Տ32, Տ35

ւ