

#### 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