**«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉ**

1. ***«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ.***

«Շախմատ» առարկայի ուսուցման նպատակն է տարրական դպրոցի սովորողների մոտ խթանել որոնողական գործունեությունը` ուղղված փոփոխվող շախմատային իրավիճակներում կողմնորոշվելուն, շախմատային խնդիրների լուծման տարբերակներ գտնելուն, սովորողների կոնվերգենտ և դիվերգենտ, քննադատական և ստեղծագործական մտածողությունը զարգացնելուն:

***2. «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ.***

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 մտածելու մի քանի հնարավոր քայլերի մասին, գնահատելու դրանք և ընտրելու լավագույնը։

«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 ստեղծագործականութան 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, կամածին ուշադրությունը և հուզական ինտելեկտը, ինչպես նաև վարքի ինքնակազմակերպումը, կարգապահությունը և պատասխանատվությունը։

«Շախմատ» առարկայի դասավանդման հիմնական սկզբունքներն են շախմատային կրթության հասանելիության ապահովումը, առարկայի ուսուցմանը սովորողների ակտիվ մասնակցությունը, առարկայի ուսուցման գործնական ուղղվածությունը:

***3.ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԸ.***

***Երկրորդ դասարան***

Ներածություն, շախմատի պատմություն

• Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին։

* Անվանել և ցույց տալ խաղաքարերը, անսխալ տեղադրել խաղադաշտը:

Խաղադաշտ

• Անվանել լատիներեն՝ a b c d e f g h տառերը։

• Ցույց տալ և անվանել շախմատային գծերը. ուղղաձիգ, հորիզոնական և անկյունագիծ։

• Անվանել դաշտերը և գրանցել դրանք ։

• Ցույց տալ և անվանել խաղադաշտի կենտրոնը, եզրերն ու անկյունները, թևերը, կիսադաշտերը, 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 դիրքեր:

• Սահմանել պատը, պատ անել, ցույց տալ` ինչպես խուսափել պատից:

• Սահմանել հավերժական շախը, ցույց տալ` ինչպես հավերժական շախ տալ:

• Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:

• Բացատրել, ցույց տալ երկու նավակների համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:

Մարտավարություն

• Ցույց տալ և բացատրել մարտավարական հնարքներ:

• Ստեղծել մարտավարական հնարքներ:

Ռազմավարություն

• Բացատրել խաղը վարելու հիմունքները (ռազմավարություն), կիրառել դրանք:

***Երրորդ դասարան***

Շախմատային վերջնախաղեր

Մատային դիրքերի ստեղծում

• Ստեղծել մատային դիրքեր` օգտագործելով 3-5 խաղաքարեր:

Թվային գլուխկոտրուկներ

Ստեղծել թվային գլուխկոտրուկներ:

Երկքայլանի մատային խնդիրներ և գլուխկոտրուկներ

• 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 թագուհիով, մատ նավակով, մատ երկու փղով

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

Մարտավարություն

• 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 վերջնախաղեր

Մատային դիրքերի ստեղծում

• Ստեղծել մատային դիրքեր`օգտագործելով 5-ից ավելի խաղաքարերեր:

Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով

• Ստեղծել մատային դիրքեր` փոփոխելով խաղաքարերի գույնը:

Երկքայլանի մատային խնդիրներ. ցուգցվանգ

• 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, որոնել և գտնել հաղթանակի և ոչ-ոքիի ուղիները:

Վերջնախաղ` ձին զինվորի դեմ

• Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել ձիու և արքայի, զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնել 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, որոնել ու գտնել ճիշտ պատասխաններ:

• Առանց խաղաքարերը տեղաշարժելու՝ մտքում փոփոխել տրված դիրքը, մատ անել երեք քայլից:

• Կանխարգելել հակառակորդի մտահղացումները:

Մարտավարություն

• Գնահատել և վերլուծել դիրքը, որոնել 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:

***4.*** ***«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅԱՆ ԿԱՌՈՒՑՄԱՆ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ՍԿԶԲՈՒՆՔՆԵՐԸ.***

«Շախմատ» առարկայի բովանդակությունը կառուցված է փուլային սկզբունքով՝ պարզից բարդ:

Առարկայի ուսումնական նյութի բովանդակությունը ներկայացվում է սովորողների տարիքային զարգացման առանձնահատկություններին համապատասխան:

Առարկայի բովանդակությունը կառուցվում է այնպես, որ գիտելիքների և կարողությունների զարգացմանը զուգընթաց՝ այն նպաստի սովորողների վերաբերմունքի և արժեքային համակարգի ձևավորմանը և սոցիալական հմտությունների զարգացմանը։

Հանրակրթական դպրոցի «Շախմատ» առարկայի բովանդակությունը հստակեցվում և կոնկրետացվում է դասագրքերում, ուսումնական ձեռնարկներում և ուղեցույցներում:

Ուսուցման առաջին տարում առարկայի ծրագիրը կառուցված է խաղի և գործնական առաջադրանքների միջոցով նյութը մատուցելու սկզբունքի հիման վրա: Ստացված գիտելիքները կամրապնդվեն գործնական խաղով, կձևավորվեն խաղը վարելու կարողություններ և հմտություններ: Սովորողներն 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 բովանդակությունը ձևավորվում է հետևյալ հիմնական գաղափարների հենքի վրա.

* Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում.
* Այլընտրանքային որոշումների ընդունում.
* Գնահատում և պլանավորում.
* Գիտելիքի կիրառում:

***5. ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ԵՎ ՆՅՈՒԹԱՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ԱՋԱԿՑՈՒԹՅԱՆ ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆԸ.***

«Շախմատ» առարկայի ուսուցման գործընթացում օգտագործվելու են ուսումնական գործունեության հետևյալ տեսակները. 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.

* տեսական նյութի բացատրում` աշակերտների միջոցով նյութը բացահայտելու եղանակով,
* գործնական աշխատանքներով տեսական նյութի ամրապնդում,
* մրցույթների անցկացում,
* բանավեճերի կազմակերպում,
* ՏՀՏ կիրառմամբ թվային գործիքների օգտագործում,
* համագործակցային աշխատանքների կատարում, ուսումնական նախագծերի իրականացում,
* խնդիրների լուծում,
* թեմատիկ խաղերի անցկացում:

Սովորողների արժեքային համակարգի ձևավորմանը կարող են նպաստել տարբեր թեմաներով բանավեճերի, ուսումնասիրվող թեմաներին վերաբերող նյութերի դիտումն ու քննարկումը, ներդասարանական, ներդպրոցական` թիմային և անհատական մրցաշարերի անցկացումը:

Դասընթացում կարևորվում է սովորողների կողմից ժամանակակից տեղեկատվական և հաղորդակցական տեխնոլոգիաների օգտագործումը` տարբեր շախմատային հավելվածների և կայքերի օգտագործումը, վիրտուալ դիտումներ իրականացնելու համար: Կարևոր է, որ դասվանդման ընթացքում կիրառվող գործունեության տեսակները, մեթոդներն ու մոտեցումները ուղղակիորեն կապված լինեն ծրագրի նպատակներին և ակնկալվող վերջնարդյունքներին։

Առարկայի ուսուցումը լիարժեք կազմակերպելու համար անհրաժեշտ է, որ դպրոցն ունենա ուսումնական ծրագրին համապատասխան կահավորված շախմատի դասասենյակ և ՏՀՏ համապատասխան գործիքներ:

***6. ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ԳՆԱՀԱՏՈՒՄԸ***

Մեծ կարևորություն է տրվելու գնահատման եղանակները դասավանդման մեթոդների հետ միասնության մեջ դիտարկելու մոտեցմանը։

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 և գնահատման նպատակն է՝

* պարզել նրանց գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների համապատասխանության աստիճանը առարկայի չափորոշչով և ծրագրով սահմանված պահանջներին,
* բացահայտել ուսումնառության գործընթացում յուրաքանչյուր սովորողի ձեռքբերումները, բացթողումները, կարիքներն ու դժվարությունները,
* օգնել ուսուցչին ճշգրտելու յուրաքանչյուր սովորողի և ամբողջ դասարանի հետ տարվող աշխատանքի ծավալն ու բավանդակությունը, հետադարձ կապի միջոցով բարելավելու ուսուցման որակը:

Ձևավորող գնահատումն իրականացվում է ծրագրային նյութի յուրացման մակարդակի, սովորողների անհատական կարիքների, ուսումնական գործընթացի արդյունավետության մասին անհրաժեշտ տեղեկատվություն ստանալու նպատակով: Ձևավորող գնահատման ձևերն ու մեթոդները ընտրում է ուսուցիչը:

# **«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿԱՅԻՆ ԲԱՂԱԴՐԻՉ**

# **Երկրորդ դասարան**

1. Ներածություն, շախմատի պատմություն (1 ժամ).
2. Արքա (քայլը, արժեքը) (2 ժամ).
3. Շախմատի խաղադաշտ. դաշտերի անվանումները (1 ժամ).
4. Շախմատի խաղադաշտ. հորիզոնական, ուղղաձիգ (1 ժամ).
5. Շախմատի խաղադաշտ. անկյունագիծ (1 ժամ).
6. Թագուհի (քայլը, արժեքը) (2 ժամ).
7. Շախ (2 ժամ)..
8. Մատ (2 ժամ).
9. Նավակ (քայլը, արժեքը) (2 ժամ).
10. Ոչ-ոքիի տեսակները: Պատ (2 ժամ).
11. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից (1 ժամ).
12. Մատային դիրքերի ստեղծում (1 ժամ).
13. Փիղ (քայլը, արժեքը) (2 ժամ).
14. Ձի (քայլը, արժեքը) (3 ժամ).
15. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից (1 ժամ).
16. Մատային դիրքերի ստեղծում (1 ժամ).
17. Զինվոր (քայլը, արժեքը, փոխարկումը այլ խաղաքարի, կողանցիկ վերցնելը) (3 ժամ).
18. Խաղաքարերի մոտավոր արժեքները (1 ժամ).
19. Քայլի գրանցում (1 ժամ).
20. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից (1 ժամ).
21. Մատային դիրքերի ստեղծում (1 ժամ).
22. Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը (1 ժամ).
23. Փոխատեղում (2 ժամ).
24. Սկզբնախաղի հիմունքներ (1 ժամ).
25. Շախմատ (գործնական) խաղ` պահպանելով խաղի հիմունքները (2ժամ).
26. Մարտավարական հնարք «Կապ» (2 ժամ).
27. Միջնախաղի հիմունքներ (1 ժամ).
28. Շախմատ (գործնական) խաղ` պահպանելով խաղի հիմունքները (2ժամ).
29. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված, պատառաքաղ» (2 ժամ).
30. Պաշտպանություն (2 ժամ).
31. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից (1 ժամ).
32. Մատային դիրքերի ստեղծում (1 ժամ).
33. Հավերժական շախ (2 ժամ).
34. Վերջնախաղի հիմունքներ (1 ժամ).
35. Շախմատ (գործնական) խաղ` պահպանելով խաղի հիմունքները (3 ժամ).
36. Մատ թագուհիով և նավակով (2 ժամ).
37. Մատ երկու նավակով (2 ժամ).
38. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից (1 ժամ).
39. Մատային դիրքերի ստեղծում (1 ժամ):
40. Շախմատ (գործնական) խաղ` պահպանելով խաղի հիմունքները (3 ժամ).

Երրրրրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ).
2. Խուսափում պատից (1 ժամ).
3. Թվային գլուխկոտրուկներ (2 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 թագուհիով (2 ժամ).
12. Մատ նավակով (2 ժամ).
13. Մատ 2 փղով (2 ժամ).
14. Մարտավարական հնարք «Մատ վերջին հորիզոնականում» (2 ժամ).
15. Մարտավարական հնարք «Զոհաբերություն» (2 ժամ).
16. Մարտավարական հնարք «Բաց շախ» (1 ժամ).
17. Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակում» (1 ժամ).
18. Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակման նախապատրաստում» (2 ժամ).
19. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի շախ» (1 ժամ).
20. Մարտավարական հնարք «Անպաշտպան խաղաքար» (2 ժամ).
21. Մարտավարական հնարք «Թունավոր զինվոր» (1 ժամ).
22. Մարտավարական հնարք «Ինքնազոհ նավակ» (1 ժամ).
23. Մարտավարական հնարք «Ճեղքում» (2 ժամ).
24. Մարտավարական հնարք «Ջրաղաց» (2 ժամ).
25. Դիրքերի համեմատում և սխալի ուղղում (1 ժամ).
26. Սկզբնախաղ: Ծուղակներ սկզբնախաղերում (2 ժամ).
27. Ռազմավարություն. դիրքի գնահատում (2 ժամ).
28. Ռազմավարություն. նյութական առավելության իրացում (2 ժամ).
29. Ռազմավարություն. նյութական առավեություն և որակ (1 ժամ).
30. Ռազմավարություն. գրոհ և պաշտպանություն (4 ժամ).
31. Ռազմավարություն. մանևրումներ և փոխանակում (2 ժամ).
32. Աշխարհի չեմպիոններ (2 ժամ).
33. Շախմատ (գործնական) խաղ (12 ժամ).
34. Նախագծային աշխատանք (2 ժամ):

# **Չորրորդ դասարան**

1. Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ).
2. Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով (2 ժամ).
3. Երկքայլանի մատային խնդիրներ. ցուգցվանգ (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, պատառաքաղ» (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 (18 ժամ).
33. Նախագծային աշխատանք (2 ժամ):

***ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔՆԵՐ***

Երկրորդ դասարան

1. Խաղ «Ճանաչի՛ր խաղաքարը»:
2. Խաղ «Գտի՛ր խաղաքարը»:
3. Խաղ «Անվանի՛ր դաշտերը և գտի՛ր գիծը»:
4. Խաղ «Ոսկի որոնողները»:
5. Խաղ «Զգուշավոր արքաներ»:
6. Խաղ «Հեռատես թագուհի»:
7. Խաղ «Բերքահավաք նավակով»:
8. Խաղ «Փղերի պայքար»:
9. Խաղ «Թռչող ձիեր»:
10. Խաղ «Զինվորներ 4-ը 4-ի դեմ»
11. Խաղ «Զինվորներ` 8-ը 8-ի դեմ` փոխարկումով»:
12. Խաղ «Զինվորներ` 8-ը 8-ի դեմ` կողանցիկ հարվածով»:
13. Խաղ «Թվաբանություն շախմատային խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով»:
14. Խաղ «Որ խաղաքարն է բացակա»:
15. Խաղ «Արքաներ և զինվորներ»:
16. Խաղ «Նավակներ և փղեր»:
17. Վարժությունների լուծում` մատ 1 քայլից:
18. Վարժությունների լուծում` մատ 2 քայլից (պարզ դիրքեր):
19. Մատային դիրքերի ստեղծում 3 խաղաքարով:
20. Թեմատիկ խաղ «Մատ թագուհիով և նավակով»:
21. Թեմատիկ խաղ «Մատ երկու նավակով»:
22. Թեմատիկ խաղ «Մատ թագուհիով»:
23. Վարժությունների լուծում «Կրկնակի հարված» թեմայից:
24. Վարժությունների լուծում «Կապ» թեմայից:
25. Խնդիրների լուծման մրցույթ:
26. Մարտավարական դիրքերի ստեղծում «Կրկնակի հարված, պատառաքաղ», «Կապ» թեմաներով:
27. «Ճստիկ» խաղեր:
28. Շախմատ (գործնական) խաղ:
29. Ներդասարանական խաղեր` պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:
30. 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 «Խաղադաշտ» 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 դիրքերի ստեղծում ` համադրելով 5 և ավելի խաղաքարերով:
2. Գունային գլուխկոտրուկների լուծում:
3. Գունային գլուխկոտրուկների ստեղծում:
4. Ցուգցվանգային խնդիրների լուծում:
5. Նավակային վերջնախաղերի թեմատիկ խաղ:
6. Նավակային վերջնախաղերի խնդիրների լուծում:
7. Ձիերի վերջնախաղերի խնդիրների լուծում:
8. Խնդիրների լուծում տարադաշտ փղերով թեմայից:
9. Եռաքայլ խնդիրների լուծում:
10. Եռաքայլ խնդիրների ստեղծում:
11. Մարտավարական հնարքներով խնդիրների լուծում:
12. Մարտավարական հնարքներով խնդիրների ստեղծում:
13. Բանավեճ «Ռազմավարական իրավիճակների քննարկում» թեմայով:
14. Նախագծային աշխատանք «Հայ չեմպիոններ» թեմայով:
15. Նախագծային աշխատանք «Աշխարհի չեմպիոններ» թեմայով:
16. Բանավեճ «Ռազմավարական ծրագրերի քննարկում» թեմայով:
17. Շախմատային (գործնական) խաղ:
18. Ներդասարանական խաղեր` պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:
19. Ներդպրոցական խաղեր:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Բաժիններ / դասարաններ | 2-րդ | 3-րդ | 4-րդ | Հիմնական գաղափարներ |  |
| 1. | Շախմատային այբուբեն (խաղադաշտ, խաղաքարեր) | 23 |  |  |  |  |
| 2. | Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր | 22 | 22 | 18 | Իրավիճակների վերլուծություն և տարբերակների որոնում | լուծման |
| 3. | Մարտավարություն | 4 | 15 | 18 | Այլընտրանքային որոշումների ընդունում |  |
| 4. | Ռազմավարություն | 5 | 13 | 14 | Գնահատում և պլանավորում |  |
| 5. | Շախմատային (գործնական) խաղ | 10 | 16 | 16 | Գիտելիքի կիրառում |  |
| 6. | Նախագծային աշխատանք |  | 2 | 2 |  |  |

**ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ**

1. Հանրակրթության մասին ՀՀ օրենքը:

2. Հանրակրթության պետական չափորոշիչ, հաստատված ՀՀ կառավարության 2021 թվականի փետրվարի 4-ի N 136-Ն որոշմամբ։

3. Հանրակրթության պետական կրթակարգ, միջնական կրթության պետական չափորոշիչ, Երևան, «Անտարես», 2004:

4. Հանրակրթության պետական չափորոշչի, առարկայական չափորոշիչների և ծրագրերի վերանայման կարիքի գնահատման ուսումնասիրություն, պատրաստվել է «Ի-Վի քոնսալթինգ» ՓԲԸ-ի և «Այբ» կրթական հիմնադրամի կողմից, ԿԳՆ «Կրթական ծրագրերի կենտրոն» գրասենյակի պատվերով, Երևան, 2016:

5. Թումանյան Հ.Տ., Շախմատ 2, Դասագիրք, Երևան, 2017 թ.:

6. Թումանյան Հ.Տ., Շախմատ 3, Դասագիրք, Երևան, 2015 թ.:

7. Թումանյան Հ.Տ., Շախմատ 4, Դասագիրք, Երևան, 2019 թ.:

8. Միսակյան Ս.Զ., Շախմատ 2-4, Մեթոդական ուղեցույց, Երևան, 2013թ.: