

«Շախմատ 2» ուսուցչի ձեռնարկ

Հեղինակ՝ Նաիրա Մովսիսյան

Մասնագիտական խմբագիր՝ Հեղինե Խաչատրյան

Խմբագրական խորհուրդ՝ Գոռ Գալստյան

Կարինե Ալթունյան

Լիա Մարտիրոսյան

Սամվել Միսակյան

Շուշաննա Սարգսյան

Նելլի Փիլոսյան

Խմբագիր՝

Կարեն Արիստակեսյան

«QR» տարբերանշաններով խաղերը ստեղծել են՝ Սոնա Կարապետյան և Միլենա Ենոքյան

ՆԱԽԱԲԱՆ

Հարգելի ուսուցիչ, մոլորակի վրա սփոռված ներկայիս մարտահրավերները, մեր երկրի սակավաթիվ բնական ռեսուրսները, երկրի առջև ծառացած խնդիրները ստիպում են ավելի խորը մտածել ապագայի մասին: Միայն կիրթ, մտածող, ստեղծագործող սերունդը կարող է դիմակայել կյանքի փորձություններին, կանգուն պահել և շենացնել հայրենիքը, պաշտպանել մոլորակը: «Շախմատ» առարկան թույլ է տալիս, որ երեխան խաղի միջոցով կայացնի որոշումներ և պատասխանատվություն կրի դրանց համար: Շախմատային իրավիճակները փոփոխվում են կատարված յուրաքանչյուր քայլից հետո, և սովորողը ակամայից գնահատում է այդ փոփոխությունը, կատարում է նոր նպատակադրում, գտնում է նոր ուղիներ, անընդհատ աղապտացվում է նորանոր իրավիճակներում: Խաղալիս երեխաները հասկանում են իրենց թույլ տված սխալները, սովորում են վերլուծել, իրականացնել ինքնազնահատում: Յուրաքանչյուր քայլից առաջ մտածում են, իրականացնում են ներքին պլանավորում: Սովորողները մարտավարական հնարքները իրականացնելիս կայացնում են այլընտրանքային որոշումներ: Ուզմավարություն բաժինը ուսումնասիրելիս անընդհատ համեմատում, համադրում են, պլանավորում են, կանխատեսում մրցակցի պլանը: Վերջնախաղեր բաժինը ուսումնասիրելիս՝ սովորողը ստեղծում է խաղաքարերի համագործակցություն հաղթանակի հասնելու համար: Մատային խնդիրներ լուծելիս բազմաթիվ տարբերակներ դիտարկելով՝ ընտրում է լավագույնը՝ այսպես զարգացնում ենք սովորողի դիվերգենտ (բազմատարբերակային) մտածողությունը: Ճիշտ օգտագործենք առարկայի մեջ ներուժը և կրթենք մտածող սերունդ:

Ձեռնարկի նպատակն է իրականացնել մասնագիտական, մանկավարժական, մեթոդական աջակցություն և օգնություն «Շախմատ» առարկայի դասավանդումը և ուսումնառությունը արդյունավետ կազմակերպելու համար:

Մեթոդական ձեռնարում ներկայացված են.

1. «Շախմատ» առարկայի նպատակը, խնդիրները, ակնկալվող վերջնարդյունքներն ըստ ՀՊՀ-ի և

«Շախմատ» առարկայի չափորոշչի:

2. Պարզաբանումներ «Շախմատ» առարկայի չափորոշչով և ծրագրով նախատեսված բովանդակային բաղադրիչները (գիտելիք, կարողություն և հմտություն, դիրքորոշում և արժեքային համակարգ) ձևավորելու եղանակների վերաբերյալ:

3. Երկրորդ դասարանի ծրագրում նախատեսված «Շախմատ» առարկայի բովանդակային բաղադրիչը՝ բովանդակային միջուկը:

4. Տարեկան թեմատիկ պլանավորումը:
5. Վերջնարդյունքների գնահատման ձևեր և տարրերակներ:
6. Գրականության ցանկ ինքնազարգացման համար:
7. Դասի պլանի նմուշ օրինակներ թվով 60 հատ:
8. Դասապլաններին կից մեթոդական պարզաբանումներ:
9. Տարրական դպրոցի ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության և «Ծախմատ» առարկայի ակնկալվող վերջնարդյունքների կապը:
10. «Ծախմատ» առարկայի չափորոշիչների («հին» և «նոր») համեմատական վերլուծությունը:

Առաջարկվող դասի պլանի նմուշ օրինակները ներառում են.

- դասի նպատակը, խնդիրներն ու վերջնարդյունքները,
- դասի կապը <ՊԶ կարողունակությունների, տարրական ծրագրի

շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքների, խաչվող կամ ընդհանրական հասկացությունների հետ,

- սահմանված բովանդային բաղադրիչները՝ Ա) Գիտելիք, Բ) Կարողություն և հմտություն, Գ) Դիրքորոշում, Դ) Արժեքային բաղադրիչ,
- միջառարկայական կապերը,
- դասի հիմնական հասկացությունները,
- ուսուցման ոճերով պայմանավորված գործունեության ձևերը,
- ցուցադրական նյութերը և ուսումնական պարագաները,
- ԿԱՊԿՈՒ սովորողների՝ նվազագույն և առավելագույնառաջադրանքները,
- Էլեկտրոնային պաշարներն ու ուսումնական նյութերը,
- սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևերը,

- դասի վերլուծության, ամփոփման և անդրադարձման քայլաշարը,
- դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները, տևողությունը,
- դասի ընթացքը՝ ուսուցչի և սովորողի գործողությունները,
- ակտիվ հղումներ դեպի ԲԱՌԱՐԱՆ (արկայացանկ, անվանացանկ),
- մանրամասն մեթոդական պարզաբանումներ,
- օգտագործված գրականության ցանկ:

«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ 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:

«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ.

Հիմք ընդունելով, որ «Շախմատ» առարկան նպաստում է սովորողների ինտելեկտի զարգացմանը՝ առավելապես կարևորում ենք շախմատի դերը մտածողության ձևավորման գործընթացում: «Շախմատ» 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 ստեղծագործականության միջոցով սովորելու կարողության խթանմանն ու կրթության արժեքումանը:

«Շախմատ» ուսումնական առարկայի յուրացման ընթացքում զարգանում են սովորողների մտավոր գործողությունների ներքին պլանավորման, բարդ իրավիճակներում որոշումների ընդունման, ինքնավերլուծության կարողությունները, հոգական 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:

ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔԸԵՐԸ.

Ներածություն, շախմատի պատմություն

Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին:

Անվանել և ցոյց տալ խաղաքարերը, անվանել տեղադրել խաղաղաշողը: Խաղաղաշտ

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

Ցոյց տալ և անվանել շախմատային գծերը. ուղղաձիգ, հորիզոնական և անկյունագիծ:

Անվանել դաշտերը և գրանցել դրանք:

Ցոյց տալ և անվանել խաղաղաշտի կենտրոնը, եզրերն ու անկյունները, թևերը, կիսաղաշտերը, սահմանային գիծը: Խաղաքարեր

Կատարել քայլեր բոլոր խաղաքարերով:

Շվարկել խաղաքարերի մոտավոր արժեքները :

Բացատրել փոխատեղման կանոնները:

Դասավորել խաղաքարերը սկզբնական դիրքով:

Տեղրոշել և գրանցել շախմատային քայլերը:

Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր.

Սահմանել շախը, շախ տալ, ցոյց տալ՝ ինչպես պաշտպանվել շախից:

Սահմանել 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:

Ուսուցիչը պետք է հստակ պատկերացնի առարկայի ակնկալվող վերջնարդյունքները, ողջ գործընթացը կառուցի դրանք ապահովելու նպատակով: Վերջնարդյունքները չափելի են, և ամփոփիչ աշխատանքները կազմելիս պետք է առաջնորդվել բացառապես դրանցով:

ՊԱՐՁԱԲԱՆՈՒՄՆԵՐ «ԾԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԶԱՓՈՐՈՇՉՈՎ ԵՎ ԾՐԱԳՐՈՎ ՆԱԽԱՏԵՍՎԱԾ

ԲՈՎԱՆԴԱԿԱՅԻՆ ԲԱՂԱԴՐԻՉՆԵՐ (գիտելիք, կարողություն և հմտություն, դիրքորոշում, արժեքային համակարգ) ԴԱՍԱԳՐՈՒՄ ՆԵՐԿԱՅԱՑՆԵԼՈՒ ԵՂԱՍԱԿՆԵՐԻ ՎԵՐԱԲԵՐՅԱԼ

Դասագրքի յուրաքանչյուր թեմա ներկայացված է ըստ բովանդակային բաղադրիչների. օրինակ, դիտարկենք «Արքա»

թեման.գիտելիք-դասագրքում ներկայացված է արքայի դերը և արժեքը, արքային վերաբերող կանոնները,

հմտություն և կարողություն-տրված են բազմաբնույթ առաջադրանքներ, որպեսզի սովորող կարողանա քայլ կատարել արքա խաղաքարով, վերցնի խաղաքարեր արքայով: Արժեքային համակարգ-դասագրքում պատկերված է Տիգրան Մեծ արքան, և ծևակերպված է հարց, որին պատասխանելով սովորող պետք է համեմատի շախմատի շախմատին և

պատմական արքաներին՝ վեր հանելով արքա խաղաքարի առանձնահատկությունները, առավել լավ ընկալել և մտապահել դրանք: Դասում նաև պարզաբանվում է մեկ կարևոր կանոն. «արքան երբեք չի լրում խաղաղաշտը» և տրվում է պատկերավոր և շատ կարևոր

բացատրություն. «Արքան երբեք չի լրում խաղաղաշտը, քանի այն նրա հայրենիքն է», փորձում ենք ձևավորել դիրքորոշում: Ուսուցիչը յուրաքանչյուր դասից առաջ պետք է խորի և իր համար բացահայտի, թե որն է տվյալ դասի արժեքային համակարգը ապահովող բաղադրիչը, որոնք են խաչվող կամ ընդհանրական հասկացությունները: Հեղինակները բացի գիտելիք և հմտություն հաղորդելուց ինչ նպառակ են ունեցել՝ ստեղծելով կապ համաշխարհային և հայ մշակույթի հետ: Չե որ դասագրքում արկա են Սասունցի Դավիթը՝ իր Քուտկիկ Զալալիով, հայոց այբուբենն ու պետական խորհրդանշները, Տիգրան Պետրոսյանը, Մարտիրոս Սարյանն ու Ալբերտ Ազարյանը և այլոք: Ստեղծում ենք կապ «Մայրենի», «մաթեմատիկա», «Ես և շրջակա աշխարհը», «ֆիզկուլտուրա», «երաժշտություն», «կերպարվեստ», «տեխնոլոգիա», առարկաների հետ՝ դասագրքում տարված են բազմաթիվ գուգահեռներ այս առարկաների և «շախմատ» առարկայի միջև:

ԵՐԿՐՈՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆԻ ԾՐԱԳՐՈՒՄ ՆԱԽԱՏԵՍՎԱԾ «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿԱՅԻՆ ԲԱՂԱԴՐԻՉԸ ԲՈՎԱՆԴԱԿԱՅԻՆ ՄԻՋՈՒԿԸ

Բաժին	Թեմա, Դաս
Շախմատի այբուբենը, Խաղաղաշտ Խաղաքարեր	Ծանոթություն շախմատին, խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը, արքա, նավակ, փիղ, թագուհի, ծի, զինվոր, սաղաղաշտի դաշտեր, գծեր, հորիզոնականներ, ուղղաձիգներ, անկյունագծեր, մասեր, փոխատեղում, քայլի գրանցումը, փոխանակում-խաղաքարերի մոտավոր

	արժեքները.
Ավարտներ և վերջնախաղեր	Շախ, Մատ, Պատ, Մատ 1 քայլից, Մատային դիրքերի ստեղծում, Մատ 2 նավակով, Մատ թագուհիով և նավակով:Ոչ-ոքի, հավերժական շախ:
Մարտավարություն	Մարտավարական հնարքներ. «Կրկնակի հարված», «Կապ»
Դազմավարություն	Սկզբնախայի հիմունքները Միջնախայի հիմունքները Վերջնախայի հիմունքներըՊաշտշանություն Փոխանակում

Դասագրքում կատարված է գունային տարանջատում, բաժիններն ընդգծված են համապատասխան գույներով: Այս բաժանումները թույլ կտան ուսուցչին ժամանակին կազմակերպելու ամփոփումները, իսկ սովորողի մոտ կխթանի՝ կառուցվածք, դասակարգում հասկացությունների ձևավորումը:

«ՃԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱ, ԵՐԿՐՈՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆ ԹԵՄԱՏԻԿ ՊԼԱՆԱՎՈՐՈՒՄ

Ա	ԹՐԱՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅՈՒՆ	ԴԱՍԻ ՆՊԱՏԱԿԸ	ՎԵՐՁՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐ	ԴԱՍԱԳՐԾԻ ԷՉԵՐ	ՏԵՍՐԻ ԷՉԵՐ
			<u>Առաջնարդությունը կարողանում է...</u>		
1	Ծանոթություն շախմատին	Բարենպաստ միջավայրի ձևավորում, դասագրքի և առարկայի նկատմամբ հետաքրքրության ստեղծում: Խաղաքարերի անվանումների, «խաղադաշտ» և «դաշտ» հասկացությունների ուսուցում:	Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծմանմասին: Անվանել և ցուցադրել շախմատիխաղաքարերը, դաշտը:	4-5	3
2	Դաշտերի անվանումները	Ուսուցանել լատիներեն a, b, c, d, e, f, g, h տառերը: Ուսուցանել դաշտերը :	Անվանել a b c d e f g h լարիներեն տառերը: Անվանել և ցույց տալ դաշտերը:	6-7	4
3	Հորիզոնականներ և ուղղաձիգներ	Ուսուցանել հորիզոնական և ուղղաձիգգծերը:	Ցույց տալ և անվանել շախմատայինգծերը. ուղղաձիգ, հորիզոնական:	8-9	5
4	Անկյունագծեր	Ուսուցանել անկյունագծերը :	Ցույց տալ և անվանել անկյունագծերը:	10-11	6

5	Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը,	Ուսուցանել խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը, խաղաքարի մոտավորարժեքը:	Դասավորել խաղաքարերը սկզբնականդիրքով: Ժվարկել խաղաքարերի մոտավորարժեքները:	12–13	7
6	Խաղադաշտի կառուցվածքը	Ուսուցանել խաղադաշտի կիսադաշտերը, սահմանային գիծը, թևերը:	Ցույց տալ և անվանել խաղադաշտի սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, սահմանային գիծը, արքայի և թագուհու թևերը:	14–15	8
	Խաղադաշտի կառուցվածքը (շարունակություն)	Ուսուցանել խաղադաշտի կենտրոնը, եզրերը, անկյունները: Ամփոփել Խաղադաշտ թեման:	Ցույց տալ և անվանել խաղադաշտի կենտրոնը, եզրերն ու անկյունները, անսխալ տեղադրել խաղադաշտը: Սովորող ստուգում է իր գիտելիքները խաղադաշտ թեմայի վերաբերյալ:	16–17	9
8	Արքա	Ուսուցանել արքա խաղաքարի դերը ևքայլը:	Ներկայացնել արքայի դերը, կատարել քայլ արքայով, Սահմանել արքա խաղաքարին վերաբերող կանոն:	18–19	10
9	Արքա (շարունակություն)	Ուսուցանել արքայով խաղաքար վերցնելը, արքայի և խաղաքարեր վերցնելու կանոնները:	Սովորող կարողանում է. Վերցնել խաղաքարեր արքայով: Սահմանել արքա խաղաքարին վերաբերող 2-րդ կանոնը:	20–21	11
10	Նավակ	Ուսուցանել նավակ խաղաքարի դերը ևքայլը:	Ներկայացնել նավակի դերը, կատարել քայլ՝ նավակով, Վերցնել խաղաքար՝ նավակով:	22–23	12

11	Նավակ (շարունակություն)	Ուսուցանել նավակով հարձակվելը և կրկնակի հարվածով քայլը:	Վերցնել խաղաքարեր՝ նավակով, հարձակվել խաղաքարերի վրա՝ նավակով, կատարել կրկնակի հարված՝ նավակով:	24-25	13
12	Շախ	Ուսուցանել շախը:	Սահմանել շախը , շախ տալ:	26-27	14
13	Շախ (շարունակություն)	Ուսուցանել շախից ազատվելու ձևերը:	Ցուց տալ՝ ինչպես ազատվել շախից:	28-29	15
14	Փիղ	Ուսուցանել փիղ խաղաքարի դերը և քայլը:	Ներկայացնել փիղի դերը, կատարել քայլեր՝ փղով, վերցնել խաղաքար՝ փղով::	30-31	16
15	Փիղ (շարունակություն)	Ուսուցանել փիղ խաղաքարով շախ հայտարարելը և կրկնակի հարվածկատարելը:	Հայտարարել շախ և կրկնակի հարվածկատարել՝ փիղ խաղաքարով::	32-33	17
16	Թագուհի	Ուսուցանել թագուհի խաղաքարի դերը և քայլը:	Ներկայացնել թագուհու դերը, կատարել քայլեր՝ թագուհիով, վերցնել խաղաքարեր՝ թագուհիով:	34-35	18
17	Թագուհի (շարունակություն)	Ուսուցանել թագուհի խաղաքարով շախհայտարարելը և կրկնակի հարված կատարելը:	Հայտարարել շախ և կրկնակի հարվածկատարել՝ թագուհի խաղաքարով:	36-37	19

18	Մատ	Ուսուցանել մատը:	Սահմանել մատը, մատ անել:	38-39	20
19	Մատ (շարունակություն)	Ամրապնդել մատի իմացությունը:	Սահմանել մատը, ստեղծել մատ՝ մեկ քայլից:	40-41	21
20	Ամփոփում. Դաս-մրցույթ. մատ՝ մեկ քայլից	Ամփոփել՝ խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, շախ, մատ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը:	Մեկնաբանել շախը, մատը, ստեղծել մատ՝ մեկ քայլից, արտասանել քայլը:	42-43	22
21	Զի	Ուսուցանել ծի խաղաքարի դերը և քայլը:	Ներկայացնել ծիու դերը, կատատարել քայլեր՝ ծիով:	44-45	23
22	Զի (շարունակություն)	Ուսուցանել ծիով խաղաքար վերցնելը և կրկնակի հարված կատարելը:	Վերցնել խաղաքար և կրկնակի հարվածկատարել՝ ծի խաղաքարով:	46-47	24
23	Զի (շարունակություն)	Ուսուցանել ծի խաղաքարով շախ և մատհայտարարելը:	Շախ և մատ հայտարարել ծի խաղաքարով:	48-49	25
24	Պատ	Ուսուցանել պատը. ոչ-ոքիի ձևեր:	Սահմանել պատը, մեկնաբանել ոչ-ոքին: Պատ անել:	50-51	26

25	Պատ (շարունակություն)	Ուսուցանել ինչպես խուսափել պատից, ամրապնդել պատի հմացությունը:	Սահմանել պատը, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պատից:	52-53	27
26	Ամփոփում. Դաս-մրցույթ. մատ՝ մեկ քայլից	Ամփոփել խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի, շախ, մատ , պատ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը:	Մեկնաբանել շախը, մատը, պատը, ստեղծել մատ՝ մեկ քայլից, արտասանել քայլը:	54-55	28
27	Մատային դիրքերի ստեղծում	Ամփոփել խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի, շախ, մատ , պատ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը: Ստեղծագործական միջավայրի ձևավորում, սովորողներին ազատ ստեղծագործելու ուղղորդում:	Մեկնաբանել շախը, մատը, պատը ստեղծել մատային դիրքեր:	56-57	29
28	Չինվոր	Ուսուցանել զինվորի դերը, առանձնահատկությունները, քայլը , խաղաքար վերցնելը :	Ներկայացնել զինվորի դերը, կատարել քայլ՝ զինվորով, վերցնել խաղաքար՝ զինվորով:	58-59	30
29	Չինվորի փոխարկումը	Ուսուցանել զինվորի փոխարկումը:	Կատարել զինվորի փոխարկում :	60-61	31
30	Չինվոր (շարունակություն)	Ուսուցանել զինվորով շախ և մատիայտարարելը :	Շախ և մատ հայտարարել՝ զինվորով:	62-63	32

31	Կողանցիկ վերցնելը	Ուսուցանել կողանցիկ վերցնելը:	Չինվորով կողանցիկ վերցնել:	64-65	33
32	Ամփոփում. Դաս-մրցույթ. մատ՝ մեկ քայլից	Հարց ու պատասխանի և խնդիրների միջոցով ամփոփել խաղաղաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի, զինվոր, շախ , մատ , պատ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը: Պատրաստել խաղաքարերի համար անձնագրեր:	Սահմանել շախը, մատը, պատը ստեղծել մատ՝ մեկ քայլից, արտասանել քայլը:	66-67	34
33	Մատային դիրքերի ստեղծում	Հարց ու պատասխանի և առաջադրանքների միջոցով ամփոփել խաղաղաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի, զինվոր, շախ , մատ , պատ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը: Ստեղծագործական միջավայրի ձևավորում, սովորողներին ազատ ստեղծագործելու ուղղորդում:	Մեկնաբանել շախը, մատը , պատը, ստեղծել մատային դիրք:	68-69	35
34	Փոխատեղում . .	Ուսուցանել փոխատեղում քայլը, նրա նպատակը, փոխատեղման կանոններներից երկուսը:	Կատարել փոխատեղում քայլը, բացատրել փոխատեղման կանոնները:	70-71	36
35	Փոխատեղում (շարունակություն)	Ուսուցանել փոխատեղում կատարելումյուս երկու կանոնները:	Ներկայացնել փոխատեղումը, կատարել փոխատեղում, բացատրել փոխատեղման կանոնները:	72-73	37
36	Քայլի գրանցումը	Ուսուցանել քայլի գրանցումը:	Տեղորոշել և գրանցել շախմատայինքայլերը:	74-75	38

37	Ամփոփում. Դաս-մրցույթ. մատ՝ մեկ քայլից	Ամփոփել խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր, շախ, մատ, պատ, քայլի գրանցում թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը:	Մեկնաբանել շախը, մատը, պատը, ստեղծել մատ մեկ քայլից, տեղորոշել և գրանցել շախմատային քայլերը:	76-77	39
38	Փոխանակում	Ուսուցանել փոխանակումը շախմատում:	Մեկնաբանել փոխանակումը, կատարել քայլեր և փոխանակումներ:	78-79	40
39	Կրկնակիհարված. «պատառաքաղ» »	Ուսուցանել կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքը :	Ցույց տալ և բացատրել կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքը, կատարել կրկնակի հարվածներ:	80-81	41
40	Կրկնակիհարված. «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքով դիրքերի ստեղծում	Ձևավորել ստեղծագործական միջավայր սովորողների համար, ուղղորդել նրանց մարտավարական հնարքներ ստեղծելուն:	Ցույց տալ, բացատրել և ստեղծել կրկնակի հարված. «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքով դիրքեր:	82-83	42
41	Կապ	Ուսուցանել «Կապ» մարտավարական հնարքը:	Ցույց տալ և բացատրել «կապ» մարտավարական հնարքը:	84-85	43

42	«Կապ» մարտավարական հնարքով դիրքերի ստեղծում	Զևսի առաջագործական միջավայր սովորողների համար, ուղղորդել նրանց մարտավարական հնարքներ ստեղծելուն:	Ցույց տալ, բացատրել և ստեղծել «Կապ» մարտավարական հնարքովդիրքեր:	86-87	44
43	Պաշտպանություն	Ուսուցանել պաշտպանության ձևերը.փախչել և փակվել:	Բացատրել, ցույց տալ և կիրառել պաշտպանության փախչել և փակվելձևերը:	88-89	45
44	Պաշտպանություն (շարունակություն)	Ուսուցանել պաշտպանության ձևերը.փոխանակել և հսկել:	Բացատրել, ցույց տալ և կիրառել պաշտպանության փոխանակել և հսկելձևերը:	90-91	46
45	Պաշտպանություն (շարունակություն)	Ուսուցանել պաշտպանության ձևը.հակագրոհ:	Բացատրել, ցույց տալ և կիրառել պաշտպանության հակագրոհ ձևը:	92-93	47
46	Սկզբնախաղ	Ուսուցանել սկզբնախաղի հիմունքները:	Բացատրել և կիրառել սկզբնախաղիհիմունքները:	94-95	
47	Թեմատիկ խաղ.«Սկզբնախ աղ»	Ամրապնդել սկզբնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերված շախմատային գիտելիքը:	Բացատրել և կիրառել սկզբնախաղիհիմունքները խաղում:		

48	Շեմատիկ խաղ «Սկզբնախաղ»	Ամրապնդել սկզբնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:	Բացատրել և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները խաղում:		
49	Շեմատիկ խաղ «Սկզբնախաղ»	Ամրապնդել սկզբնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:	Բացատրել և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները խաղում:		
50	Միջնախաղ	Ուսուցանել միջնախաղի հիմունքները:	Բացատրել և կիրառել միջնախաղի հիմունքները:	96-97	
51	Շեմատիկ խաղ «Միջնախաղ»	Ամրապնդել միջնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:	Բացատրել և կիրառել միջնախաղի հիմունքները խաղում:		
52	Շեմատիկ խաղ «Միջնախաղ»	Ամրապնդել միջնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:	Բացատրել և կիրառել միջնախաղի հիմունքները խաղում:		
53	Վերջնախաղ	Ուսուցանել վերջնախաղի հիմունքները:	Բացատրել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները:	98-99	
54	Շեմատիկ խաղ «Վերջնախաղ»	Ամրապնդել վերջնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:	Բացատրել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները խաղում:		

55	Շեմատիկ խաղ. «Վերջնախաղ»	Ամրապնդել վերջնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:	Բացատրել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները խաղում:		
56	Ամփոփում. Դաս-մրցույթ. մատ՝ մեկ քայլից	Ամփոփել շախ, մատ, սկզբնախաղ, միջնախաղ, վերջնախաղ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը:	Մեկնաբանել մատը, ստեղծել մատ՝ մեկ քայլից, տեղորոշել և գրանցել քայլը:	100–101	48
57	Ոչ-ոքի հավերժական շախ	Ուսուցանել հավերժական շախը և տեղեկություն տալ փոխհամաձայնությամբ ոչ-ոքի մասին:	Սահմանել հավերժական շախը և ցուցուալ՝ ինչպես հավերժական շախ տալ:	102–103	49
58	Մատ թագուհիով նավակով	Ուսուցանել մատը՝ թագուհիով և նավակով:	Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:	104–105	50
59	Մատ 2 նավակով	Ուսուցանել մատը՝ երկու նավակով:	Բացատրել, ցույց տալ երկու նավակների համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:	106–107	51
60– 64	Շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները	Ամրապնդել գիտելիքները գործնականիսաղով: Ստուգել սովորողների մոտձևավորված կարողություններն ու հնտությունները:	Բացատրել խաղը վարելու հիմունքները և կիրառել դրանք:		

ՎԵՐՁՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՁԵՎԵՐ ԵՎ ՏԱՐԹԵՐԱԿՆԵՐ

Իրականացնում ենք ձևավորող գնահատում, յուրաքանչյուր դասում ներկայացված են այն առաջադրանքները, որոնք տանում են տվյալ դասի վերջնարդյունքներին: Կազմակերպելով ինքնուրույն աշխատանք ուսուցիչը կկատարի ձևավորող գնահատում: Ներկայացված է «Գնահատում» պանակը՝ կիսամյակային գնահատման ձևանմուշներով, հայտորոշիչ, ձևավորող և ամփոփիչ թեստերով, գնահատման պաստառով:

[https://drive.google.com/drive/folders/laG4RwYOR_H9-N0Is8RoHbM9OnYdeT2a5? usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/laG4RwYOR_H9-N0Is8RoHbM9OnYdeT2a5?usp=sharing)

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ ԻՆՔՆԱԶԱՐԳԱՑՄԱՆ ՀԱՄԱՐ

1. Շախմատային ինքնուսուց Յու.Ավերբախ, Մ.Ա.Բեյլին Երևան 1981 “Հայաստան” հրատարակչություն
2. Սովորենք շախմատ խաղալ Գրքեր 1-6 Թևան Դավթյան Երևան “Շաղիկ” հրատարակչություն 1995 3. Շախմատային մինիատյուրներ Ա.Յա. Ռոյզման Երևան 1985 “Հայաստան” հրատարակչություն 4. Տիգրան Պետրոսյան Գ.Հակոբյան 1989 “Հայաստան” հրատարակչություն
5. Գրոհի բովում Մ.Ն. Տալ, Յա. Վ. Դամսկի 1983 “Հայաստան” հրատարակչություն

6. Շախմատ 5-9 Հ.Թումանյան Երևան 2014 «Տիգրան Մեծ» հրատարակչություն

7. «Շախմատ 2-4» ուսուցչի մեթոդական ձեռնարկ Ս.Միսալյան 2018 «Զանգակ» հրատարակչություն

Հարգելի ուսուցիչ, ներկայացված են բոլոր այն շախմատային դասագրքերն ու ինքնուսույցները, որոնք տպագրվել են

1957 թվականից մինչ օրս: Այս էլեկտրոնային գրադարանից կարող եք ներբեռնել յուրաքանչյուրը անվճար

<http://webchess.ru/ebook/7/index.html> :

Կայքի այս հատվածում ել շախմատային գրականությունն է՝ ըստ բաժինների, ըստ հեղինակների, նաև բոլոր մեծագույն շախմատիստների ստեղծագործական ժառանգությունը <http://webchess.ru/ebook/>, որը նոյնպես կարելի է ներբեռնել անվճար:

ԴԱՍԱՊԼԱՆՆԵՐԻՆ ԿԻՑ ՄԵԹՈԴԱԿԱՆ ՊԱՐՉԱԲԱՆՈՒՄՆԵՐԸ «Նշումներ» հատվածում են, դրանք ներառում են.

մեկնաբանություններ և հիմնավորումներ դասագրքի և ՈՒՁ-ի կառուցվածքների և մեթոդական ապարատների վերաբերյալ,

ուսումնական գործունեության տեսակներ,

նյութեր (հիմնական, լրացուցիչ, օժանդակ նյութերի հղումներ),

լրացուցիչ պարզաբանումներ և մեկնաբանություններ թեմայի բովանդակության և առանցքային հարցերի վերաբերյալ,

տվյալ թեմայի շրջանակներում միջառարկայական կապերի հնարավորությունները և դրանց ապահովման որոշակի մոտեցումներ,

ցուցումներ և լուսաբանող օրինակներ տվյալ թեմայի շրջանակներում սովորողների հմտությունների զարգացման և արժեքների նկատմամբ վերաբերմունքի ձևավորման ուղղությամբ,

տարբեր կարողություններով ու հակումներով սովորողներին ուսումնական գործնթացում ընդգրկելու նպատակով դասագրքում ներկայացված նյութերի վերաբերյալ պարզաբանուներ և լուսաբանող օրինակներ,

ուսումնական օժանդակ նյութերի աղբյուրներ՝ համապատասխան հղուներով,

տարաբնույթ առաջադրանքներ տարբերակված ուսուցում իրականացնելու համար,

բարդ առաջադրանքների կատարման ցուցումներ, խորհուրդներ,

դասագրքում գետեղված գործնական աշխատանքների անցկացման ցուցումներ և պարզաբանուներ,

գնահատման ձևերն ու չափանիշները:

ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՌՈՑԻ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԵՎ «ՃԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ

ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ԿԱՊԸ

Ներկայացնենք տարրական դպրոցի ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող մի քանի վերջնարդյունքներ և դրանցից բխող պահանջներ «Ճախմատ» ուսումնական առարկայի համար, ինչը հնարավորություն կտա շահմատի ուսուցիչներին առավել պարզորշ պատկերացնելու կարողունակությունների և վերջնարդյունքների կապը, տեսանելի կողարձնի և կարծում ենք օգտակար կլինի սովորողների ակնկալվող վերջնարդյունքը ձևավորելիս: Այսպես.

Տարրական դպրոցի վերջնարդյունքը՝ Ազատ գրավոր և բանավոր հաղորդակցվի գրական հայերենով, կարդա, հասկանա, վերաբարդի պարզ գեղարվեստական և տեղեկատվական տեքստեր, ձևակերպի տեքստի հիմնական գաղափարը (ազգային փոքրամանությունների պարագայում կարող է նաև իր մայրենի լեզվով, իսկ կրթության առանձնահատուկ պայմանների կարիքի դեպքում՝ համապատասխան այլընտրանքային հաղորդակցման միջոցով)։

Ճախմատ առարկայի համապատասխան վերջնարդյունքը՝ Կարդում է շահմատային տեքստերն ու խնդիրները, հասկանալով պահանջը՝ փորձում է լուծել դրանք: Մեկնաբանում է շահմատային հասկացությունները: Փորձում է հասկանալ դասի հիմնական գաղափարը:

Տարրական դպրոցի վերջնարդյունքը՝ օգտագործի ունեցած գիտելիքներն և հմտությունները օբյեկտները չափելու, հաշվելու, համեմատելու, նկարագրելու, դրանց քանակական, որակական և տարածական պարզ հարաբերակցությունները գնահատելու համար.

Շախմատ առարկայի համապատասխան վերջնարդյունքը՝ Կարողանում է համեմատել շախմատի խաղաքարերը՝ ըստ մոտավոր արժեքների, ըստ՝ իրավիճակի, կարողանում է հաշվել և ներկայացնել խաղադաշտի, խաղաքարերի, քայլերի և այլ հասկացությունների քանակական և որակական տարբերությունները, համարդում է դրանք:

Տարրական դպրոցի վերջնարդյունքը՝ ճանաչի և պատկերի որոշ երկրաչափական պատկերներ, ունենա պարզ տարածական պատկերացում.

Շախմատ առարկայի համապատասխան վերջնարդյունքը՝ Ցույց է տալիս և անվանում է խաղադաշտիդաշտերը, գծերը և մասերը:

Տարրական դպրոցի վերջնարդյունքը՝ կառուցի ֆիզիկական և մաթեմատիկական պարզ մոդելներ. Շախմատ առարկայի համապատասխան վերջնարդյունքը՝ Կառուցում է մարտավարական հնարքներովմոդելներ: Վերջնախաղեր մատ թագուհիով և նավակով, մատ 2 նավակով: Վերջնախաղերը կառուցում է ըստ ուսուցանված մոդելների:

Տարրական դպրոցի վերջնարդյունքը՝ մտքերն արտահայտելիս բերի պարզ հիմնավորումներ, կատարի ընդհանրացումներ և պարզ դասակարգումներ.

Շախմատ առարկայի համապատասխան վերջնարդյունքը՝ Հիմնավորում է իր կատարած քայլերը, կարողանում է կատարել ընդհանրացումներ տարբեր վերջնախաղերում, տիպիկ դիրքերում, կարողանում է կատարել պարզ դասակարգումներ սկզբնախաղի, միջնախաղի, վերջնախաղի հիմունքներից ելնելով:

Տարրական դպրոցի վերջնարդյունքը՝ դրսերի տրամաբանական և ստեղծագործական մտածողություն, և կարողանա անդրադառնալ ու արձագանքել սեփական և ուրիշների ստեղծած աշխատանքին. Շախմատ առարկայի համապատասխան վերջնարդյունքը՝ Խաղի ընթացքում կատարում է տրամաբանվածքայեր: Ստեղծում է մատային դիրքեր: Իրականացնում է պլանները խաղի ժամանակ, հակագրում հակառակորդի պլաններին:

Տարրական դպրոցի վերջնարդյունքը՝ կարևորի սովորելը և ցուցաբերի հետաքրքրություն սովորելունկատմամբ.

Շախմատ առարկայի համապատասխան վերջնարդյունքը՝ 2-րդ դասարանում իրականացվում է խաղային ուսուցում, սովորող արժեկորում է գիտելիքի դերը, դասի առաջին հատվածում սովորողը ստանում է գիտելիքը, ընկալում է այն և դասի երկրորդ կեսին մասնակցում համապատասխան թեմատիկ խաղի՝ կիրառելով իր գիտելիքը: Սովորողը արժեկորում է ուշադրության կենտորացումը, գիտելիքը՝ քանի որ դա հաղթանակի գրավականն է:

Այստեղ առանձնացվել են հայեցակարգային, կառուցվածքային և բովանդակային մի շարք առանձնահատկություններ, ահա դրանք :

Աղյուսակ 1. Չափորոշիչների համեմատական վերլուծություն. հայեցակարգային, կառուցվածքային տարբերություններ:

C/h	«Ծախմատ» առարկայի գործող հայեցակարգ և չափորոշիչ	«Ծախմատ» առարկայի նոր հայեցակարգ և չափորոշիչ
1	Եռամակարդակ է:	Ունի մեկ մակարդակ:
2	Ակնկալվող վերջնարդյունքները ձևակերպված են ընդհանրական և չափելի չեն: Օրինակ՝ սովորող գաղափար ունենա, ճանաչի, իմանա և այլն:	Ակնկալվող վերջնարդյունքները ձևակերպված են գործողություններ ցոյց տվյալ ակտիվ բայերով, որոնք ապացուցում են սովորողի վերջնարդյունքներին
3	«Իմանալ» բայով են բնութագրվում վերջնախաղերի թեմաների վերջնարդյունքները, օր.՝ իմանա նավակով մատային դիրքեր:	Իմանելու փաստը: Օրինակ՝ սովորող կատարի քայլ, ստեղծի, մեկնաբանի, գնահատի, պլանավորի և այլն: Ստեղծի մատային դիրքեր նավակով: Մատ հայտարարի նավակով:
4	Կառուցված է առավելապես գիտելիքների ծերթերման վրա:	Չափորոշիչը իմանված է կարողունակություններին համապատասխան վրա:
5	Ակնկալվող վերջնարդյունքները ձևակերպված են շահմատային բովանդակության շուրջ:	Առկա են ընդհանրական խաչվող հասկացություններ, որոնք հենց ապահովում են միջառարկայական կապերը օգնում կրտսեր դպրոցականին ձևավորել աշխարհի մասին ամբողջական պատկերացում:
6	Հստակ հերթականությամբ նշված են թեմաները և ժամաբանակները, ինչը սահմանափակում է ուսուցչի ազատ գործելու և ընտրություն կատարելու հնարավորությունները:	Բավարար ազատություն է տրված ուսուցչին ընտրելու, որոշումներ կայացնելու և ստեղծագործելու համար: Օրինակ՝ ուսուցիչը ինքն է որոշում խաղաքարերի ուսուցման հերթականությունը, ինչպես նաև նախատեսվող ժամաբանակը:

7	Չափորոշիլ կառուցված է տեսական գիտելիքների և գործնական առաջադրանքների հավասար հարաբերակցությամբ:	Չափորոշիլ կառուցված է տեսական գիտելիքների և գործնական առաջադրանքների հարաբերակցությամբ, որտեղ գործնական բաղադրիչը գերակշռում է:
8	Գործնական առաջադրանքները բացառապես վերաբերում են շախմատային խնդիրների լուծմանը:	Գործնական առաջադրանքները տարաբնույթ են. «ճստիկ» թեմատիկ խաղեր, Շախմատային (գործնական) խաղ, Շախմատային խնդիրների լուծում, Ռատումնական նախագծեր, Ըննարկումներ, բանավեճեր, մրցույթներ:
9	Առկա է գործող չափորոշիչ – դասագիրք – աշխատանքային տեսոր բովանդակային կապի և պահանջների անհամապատասխանություն:	Առկա է ճափորոշիչ – դասագիրք – աշխատանքային տեսոր, ուսումնական նյութեր բովանդակային կապի և պահանջների համապատասխանություն:
10	Չափորոշիչը ընդհանրական է:	Չափորոշիչը մանրամասն է և ոյուրին օգտագործման համար, հստակ ձևակերպված են թեմաների նպատակը, վերջնարդյունքները, վերջնարդյունքներին հասնելու գործունեության ձևերը, միջառարկայական կապերը, խաչվող համապատասխանությունները:

Ինչպես տեսնում ենք նոր չափորոշիչը ունի մեկ մակարդակ և ոյուրին է օգտագործման համար, այն ունի չափելի վերջնարդյունքներ, այն կառուցված է կարողունակությունների ձևավորման վրա, առկա են ընդհանրական խաչվող համապատասխանություններ, ընդգծված միջառարկայական կապեր, գործնական բաղադրիչը գերակշռում է տեսական գիտելիքն, ազատություն է տրված ուսուցչին:

Իսկ այժմ կատարենք գործող և նոր չափորոշիչների բովանդակային համեմատություն:

Աղյուսակ 2. Զափորոշիչների համեմատական վերլուծություն. բովանդակային տարրերություններ:

C/h	«Շախմատ» առարկայի գործող հայեցակարգ և չափորոշիչ	«Շախմատ» առարկայի նոր հայեցակարգ և չափորոշիչ
Երկրորդ դասարան		
1	Բացակայում են խաղաքարերի դերերի մասին վերջնարդյունքները:	Առկա են խաղաքարերի դերերի մասին վերջնարդյունքնաղաքարերի ուսուցումը սկսվում էարքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր հերթականությամբ:Ները:
2	Խաղաքարերի ուսուցումը սկսվում է արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր հերթականությամբ:	Խաղաքարերի ուսուցումը սկսվում է արքա, նավակ, փիղ, թագուհի, ձի, զինվոր հերթականությամբ:Պահպանվել է պարզից դեայի բարդը սկզբունքը, թագուհին քայլ է կատարում նավակի և փիղի նման:
3	Բացակայում են միջնախաղի սկզբունքները:	Առկա են միջնախաղի սկզբունքները:
4	Մատ մեկ նավակով:	Բարդ է, 2-րդ դասարանից տեղափոխվել է 3-րդ դասարանի ծրագիր:
5	Իմանա ձիով «պատռաքաղ» քայլը:	Ստեղծի կրկնակի հարված «պատռաքաղ» բոլոր խաղաքարերով, վերջում ձիով, պահպանված է «պարզից դեայի բարդը գնացող» սկզբունքը:
6	Մատ վերջին հորիզոնականում, «Մանկական մատ» թեմաներ:	Բարդ են, ինտեգրվել են սկզբնախաղի և միջնախաղի հիմունքներ բաժնում, որպեսզի սովորողը ընկալի իմաստը, թեմաները կապակցված չեն ընդհանուր ծրագրին, սովորողը չգիտի դա երբ օգտագործի:
7	Անպաշտպան խաղաքար թեմա:	Թեման ինտեգրված է «Կրկնակի հարված» և «Կապ» թեմաներում:

8	«Բաց հարձակում» մարտավարական հնարք:	Բարդ է, 2-րդից տեղափոխվել է 3-րդ դասարանի ծրագիր:	
9	Կապի տեսակները: Բարդ կանոններ, որ պետք է անգիր անի աշակերտը:	Կանոններ, որոնք պետք չեն, որ անգիր անի աշակերտը: Սովորող ստեղծում է «կապեր» հեռահար բոլոր խաղաքարերով:	
10	Չկա յուրաքանչյուր թեմային վերաբերող գործնական խաղ:	Առկա է յուրաքանչյուր թեմային վերաբերող գործնական խաղ և շախմատ (գործնական) խաղ, խաղերը թույլ են տալիս <u>սովորողին</u> անմիջապես կիրառել ստացած նոր նյութը, գիտելիքը կիրառել հենց նոյն դասաժամին:	Խաղերը հնարավորություն են տալիս <u>ռացուցիչն</u> բացահայտելու, թե սովորողը ընկալել է նոր նյութը, հասել է տվյալ դասի վերջնարդյունքին, թե ոչ:
11	Չկա կենդանի խաղ:	Երեխան սովորում է «շախմատ» առարկան որպես խաղ, հետաքրքիր պայքար: Ոչ միայն անգիր ասում է ինչ է մատը, այլ գործնական խաղերի ժամանակ մատ է հայտարարում, զգում է ինքնություն մատ անելու բերկրանքը: Սեփական խաղում տեսնում է իր սխալները, ուղղում դրանք, պատասխանատվություն է կրում դրանց համար, շախմատ (գործնական) խաղում	է, որ սովորող կիրառում է իր գիտելիքները:
12	Սովորողն իմանա f2 և f7 դաշտերի, նաև վերջին հորիզոնականի թուլությունների մասին:	Սովորող կենդանի խաղի ժամանակ օգտագործում է f2 և f7 դաշտերի, նաև վերջին հորիզոնականի թուլությունները: Սովորող սովորում է ինքնակազմակերպմամբ, իր սխալներից դասեր քաղելով: Կիրառում է գիտելիքը խաղում:	
13	Չկան թեմաներ շախմատ խաղի հիմունքներիվերաբերյալ:	Հիմունքները ուղղորդում են, որ սովորող հասկանա խաղի նպատակն ու իմաստը և այն պատկերացնի մեկ ամբողջություն:	

14	Չկան ուսուցանված թեմաները ամրապնդող մրցույթներ:	Առկա է 5 դասաժամ մեկ քայլանի մատային խնդիրների մրցույթներով, ամրապնդում ենք խաղաքարեր, շախ, մատ, պատ, խաղադաշտ, «կապ», կրկնակի հարված թեմաները:
15	Առկա են մարտավարական հնարքներ:	Մարտավարական հնարքների գգալի մասը տեղափոխվել են 3–րդ դասարանի ծրագիր, դրանք հասանելի չեն սովորողների մեջ մասին: Ծրագրում առկա է միայն «կապ» և «կրկնակի հարված» մարտավարական հնարքները:
16	Չկան մատային և մարտավարական հնարքներով դիրքերի ստեղծում թեմայով դասաժամեր:	4 դասաժամ տրված է մատային և մատրավարական հնարքներով դիրքերի ստեղծմանը: Սովորողն ինքն է ստեղծագործում 3, այնուհետև 4 և 5 խաղաքարերով:
17	Չկան շախմատ (գործնական) խաղ: Չեն կիրառվում սկզբունքներ պրակտիկ խաղում:	Միմիայն խաղալով, պահպանելով խաղի սկզբունքները և կիրառելով դրանք «կենդանի խաղում», կարող է 2–րդ դասարանցին պատրաստվել՝ 3–րդ, 4–րդ դասարաններում ընկալել մարտավարական հնարքները և մտածել ուսումնավարական ծրագրերի մասին, գնահատել, պլանավորել և իրականացնել ծրագրերը:
18	Չի օգտագործվում առարկայի խաղային ներուժը:	Օգտագործելով «Շախմատ» առարկայի խաղային կողմը՝ կարելի է ձևավորել սեր դեպի առարկան, տեսական գիտելիքները կիրառել գործնականում խաղի միջոցով:

Դաս 1. Ծանոթություն շախմատին

Դասի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմակ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Ծանոթություն շախմատին
4	Դասի նպատակը	Բարենպաստ միջավայրի ձևավորում, դասագրքի և առարկայի նկարմամբ հեղաքրքրության սրեղծում: Խաղաքարերի անվանումների, խաղադաշտ և դաշտ հասկացությունների ուսուցում:
5	Դասի ինդիրները	Ծանոթանալ, սովորողների հետ, համագեղ սահմանել վարքի կանոնները: Ներկայացնել սովորողներին «Ծախմակ» հնագույն խաղը, պարմել դրվագներ սրեղծման մասին: Ուղղորդող հարցերի միջոցով՝բացահայտել շախմատի խաղադաշտը և դաշտը: Ուսուցանել խաղաքարերի անվանումները: Խաղային դադար. «Ծախմատային բառեր»: Ծանոթացնել դասագրքի որոշ պայմանանշաններին : Կազմակերպել աշխատանք զույգերով՝ կարարել դասագրքի 4-րդ էջի 2-րդ առաջադրանքը : Կազմակերպել ինքնուրույն աշխատանք : Իրականացնել ձևավորող գնահատում : Հանձնարարել դնային աշխատանք :

6	Դասի վերջնարդյունքը	Պարզմել դրվագներ շահմարդի սրեղծման պարմությունից: Սովորողը կարողանում է՝ անվանել և ցույց տալ խաղաղաշղը, դաշղը և խաղաքարերը:
7	ՀՊԾ կարողունակությունները	1, 2, 3,4
8	<u>Տարրական ծրագրի</u> <u>շրջանավարտի</u> <u>ուսումնառության ակնկալվող</u> <u>վերջնարդյունքներ</u>	S1,S3,S4,S7, S16, S 21, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Անհարական և մշակույթային արժեհամակարգ Համաշխարհայնացում
10	A) Գիշելիք Բ) Հմբություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	A) Պարզմել դրվագներ շահմարդի սրեղծման պարմությունից, անվանել և ցույց տալ խաղաղաշղը, դաշղը և խաղաքարերը: Բ) Նոր հասկացությունների անվանում և նշում: Գ) Նորի բացահայտում: Հինավուրձ հայրենիքի ընկալում: Դ) Նորը սովորելու և բացահայտելու ձգտման ձևավորում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:

12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Խաղաքարեր, խաղաղաշղ, դաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի, զինվոր:
13	Ուսուցման ոճեր Ա)Վիզուալ (պետղական ընկալում) Բ)Առողջական (լսողական ընկալում) Գ)Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Դիվում է ցուցադրական խաղաղաշղը և խաղաքարերը, դասագրքի տեքստն ու պատկերները, աշխատանքային դեմքի պատկերները և առաջադրանքները: Բ) Հսում է ուսուցչի և ընկերների բացադրությունները: Գ) Կադրում է դասագրքի և աշխատանքային դեմքի առաջադրանքները (օրինակ՝ ձեռքի ավով ծածկում է խաղաքարի անվանումը և արդասանում այն, ապա՝ ինքն իրեն սպուզում), «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղում է:
14	Ցուցադրական նյութեր և ուսուցման պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Դասագիրք և աշխատանքային դեմք:
15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք	Դասագրքի էջ 5-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխատանքային դեմք, դաս 1-ին, առաջադրանք 1-ին: Կադրարել դասագրքի և աշխատանքային դեմքի 1-ին դասի բոլոր առաջադրանքները, կարդալ դասը, պարասիանել դասագրքի հարցերին:

16

Էլեկտրոնային պաշարներ և
ուսումնական նյութեր

Դասագրքի «QR» ծածկանշանները.

1. Երեխան պետք է նկարից դուրս եկող թելը միացնի համապատասխան

խաղաքարի օղակին:



2. Այս խաղը խաղալով՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն խաղաքարերը:



1. Երեխան պետք է շախմատի խաղադաշտը լրեղափոխի կանաչ պալուիան, իսկ մյուս
դաշտերն ու խաղադաշտերը՝ կարմիր պալուիան:

2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխան առավել լավ կճանաչի խաղադաշտը:

Ուսումնական նյութեր.

Ուսուցողական խաղ. <https://learningapps.org/display?v=pf1xzgak21>

«Սովորի՛ր խաղաքարերի անվանումները»:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	<p>Սովորող քննարկում է վարչի կանոնները, պատասխանում է հարցերին, սեփական փորձն օգտագործում է նոր առարկաներն ուսումնասիրելիս (օրինակ՝ խաղաղաշըրը, ծի խաղաքարը և այլն), համադրում է (օրինակ՝ սպիտակ և սև դաշտերը), դասագրքում որոնում և գրնում է հանձնարարված առարկաները, համագործակցում է (օրինակ՝ կարարում է աշխաղանք՝ զուգով) և կարում է դասագրքի առաջադրանքները և լուծում դրանք, խաղում է՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները, կարարում է ինքնուրույն աշխաղանք՝ իրականացնելով ինքնասպուզում:</p>
18	Դասի վերլուծություն, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Հաշվի է առնում դասի դրական և բացասական կողմերը՝ կարարում է հեվլություններ: Ծրագրում է է հաջորդ դասը: Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխաղանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հերլայալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագերների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>

19	Դասի նախապատրասպում	Պատրասպել ցուցանակներ՝ բոլոր սովորողների անուն-ազգանուններով և դասավորել դրանք աշակերտական սեղաններին:
20	Դասի փուլերը, ընդունակությունը	<p>Ա) Դասի սկիզբ՝ ծանոթություն, սովորողների հետ համապետ վարքի կանոնների սահմանում:</p> <p>«Ճախմակ» հնագույն խաղի սրեղծման դրվագների ներկայացում:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում հետազոտում. ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտում, բացադրում:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. ուսուցողական խաղային դադար, գործնական աշխատանք' զուգերով:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ աշխատանքային դեմքրում առաջադրանքի կարարում, դրա պահպանը աշխատանքի հանձնարարում:</p>
	Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները
	Ա) Դասի սկիզբ (Կրնողությունը՝ 4-5 րոպե)	Նշումներ և բացադրություններ

<p>1.Ներկայանալ սովորողներին, պարմել հնագույն «Ճախմակ» խաղի մասին: Բացաբերել, որ շախմակը կարող է նպաստել դպրոցական բոլոր առարկաների յուրացմանը:</p> <p>2.Ապա քննարկել վարքի կանոնները:</p>	<p>Հսում են ուսուցիչն և պատասխանում նրա հարցերին, քննարկում են վարքի կանոնները:</p>	<p>Ճախմակը աշխարհում ամենապրածված խաղն է: Ճախմակ խաղում են ամբողջ աշխարհում՝ արդեն մոլորակես 1500 փարի: Ըստ ավանդազրույցների՝ շախմակի հայրենիքը համարվում է Հնդկաստանը: Երեխաներին հարցնել, թե ո՞րն է իրենց հայրենիքը:</p> <p>Հայերը շախմակը կոչել են «ճակորակ»: Դասագրքում պատկերված են ճակորակի խաղաքարերը, որոնք հայտնաբերվել են Դվին մայրաքաղաքի պեղումներից:</p> <p>Հակիապես կարևոր է, որ շախմակի ուսուցիչը սկզբից ևեթև սերպորեն համագործակցի դասղեկի, հարուկ մանկավարժների և մեթոդաբանների հետ: Խորհուրդ է գրվում մասնակցել առաջին ծնողական ժողովին, իրազեկել և ներկայացնել ծնողներին «Ճախմակ» առարկայի նպակակը և ուսումնառության առանձնահարկությունները:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (կը սողությունը՝ 10-15 րոպե)</p>		

<p>1. Խաղաղաշպի ուսուցում.</p> <p>Յուցադրել շախմապի ցուցադրական խաղաղաշպը՝ ուղղորդող հարցերի օգնությամբ այն բացահայտել սովորողների միջոցով:</p> <p>Սովորողների պարասիստներին զուգընթաց՝ անընդհակ կիրառել «Յուցադրում» մեթոդը.</p>	<p>Հսում են ուսուցիչն և պարասիստնում են նրա հարցերին, կարում են հրահանգները, աշխարում դասագրքով:</p>	<p>Այսպես փորձում ենք կենդրոնացնել սովորողների ուշադրությունը: Կրկսեր դպրոցականներն ըմբռնում են ծևակերպված պարզ նախադասությունները և կարում են հրահանգները:</p> <p>Սրեղծում ենք միջառարկայական կապ «Մաթեմատիկայի» հետ:</p>
<p>Հրահանգ 1. Զննե՞ք շախմապի խաղաղաշպը՝ հարցերին պարասիստներու համար (դրամադրել 5 վրկ.):</p> <p>Հարց 1. «Խաղաղաշպը եռանկյա՞ն, շրջանի՞, թե՞ այլ ձև ունի»:</p> <p>Հարց 2. «Ի՞նչ եք կարծում՝ սպիտակ, թե՞ սև դաշտերն են ավելի շատ»:</p> <p>Խաղաղաշպին ձեռքով եզրագծում ենք մի քանի դաշտ և ակամա ուսուցանում ենք «դաշտ» հասկացությունը:</p> <p>Հրահանգ 2. Բացե՛ք դասագրքի 5-րդ էջը և գրե՛ք էջում պարկերված կանաչ գլխարկով զինվորին:</p> <p>Հարց 3. Ի՞նչ կա նրա ձեռքին:</p>		<p>Հարցադրումներ անելիս ուսուցիչը պարասիստների ավարտին պետք է ամփոփի և շեշտադրի բուն միտքը:</p>
		<p>Անպայման ապահովել հեղադարձ կապ երեխաների հետ. արդյոք հե՞շտ էր հասկանալ, թե ո՞րն է խաղաղաշպը և ո՞րը՝ դաշտը: Երեխաները պետք է հավաքան իրենց ուժերին, որպեսզի կարողանան հասկանալ նոր առարկան:</p>
		<p>Ակսում ենք ձի խաղաքարից՝ օգտագործելով կրթության կոնսուլտանտիվ ուղղության սկզբունքները:</p> <p>Ակամա սովորեցնում ենք, որ խաղաքարերը սև և սպիտակ են (իսկ հեքիաթային խաղաքարերը՝ նարնջագույն կամ կապույտ):</p>

Գ) Գործնական աշխատանք (կրնողությունը՝ 15-20 րոպե)		
<p>Խաղային դադար. Ուսուցողական խաղ. «Ճահմարային լուրեր»:</p> <p>Հրահանգ. Բոլորը ուղիք կանգնեն, ձեռքերը բարձրացնեն վեր՝ պատրաստ՝ գլխավերևում ծափ դալու: Խաղի պայմանն է. «Եթե հնչեցվում է շահմարային բառ, ապա՝ պետք է լուր մնալ և լսել իսկ եթե՝ սովորական բառ, ապա՝ ծափ դալ»:</p>	<p>Մասնակցելով խաղին՝ երեխաներն ամրապնդում են իրենց յուրացրած նոր հասկացությունները և լիցքաթափակվում են:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ. այս խաղի միջոցով ամրապնդում ենք սովորողների յուրացրած նոր հասկացությունները՝ խաղադաշտ, շահմար, ծի, փիղ, սև արքա, սպիրակ թագուհի, զինվոր, դաշտ, սպիրակ դաշտ, սև դաշտ և այլն... առյուծ, աղվես, ոսկե դաշտ, կանաչ փիղ: Շփոթեցնում և հումորի միջոցով հանգստացնում ենք սովորողներին (1-2 րոպե):</p>
<p>Հրահանգ. Բացե՛լ դասագրքի 3-րդ էջը և նայե՛լ ուշադիր պայմանանշաններին, որոնք օգնում են դասագրքով աշխատելիս: Գլուխե՛լ «առաջադրանք» պայմանանշանը:</p> <p>Հարց. Ո՞ր պայմանանշանն է ծեղ առավելապես դուր գալիս և ինչու՞:</p>	<p>Սովորողները ծանոթանում են պայմանանշաններին:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ. պետք չէ շրապել և առաջին իսկ օրն ուսուցանել բոլոր պայմանանշանները: Երեխաները պետք է ասդիճանաբար սովորեն և ճանաչեն դրանք:</p>
<p>Հրահանգ. Դասագրքի 4-րդ էջում գտնե՛լ «առաջադրանքներ» պայմանանշանը և ցո՞յց դալ կողքին նստած դասընկերոջը: Կապարե՛լ զույգերով աշխատանք. 4-րդ էջի առաջադրանքները:</p>	<p>Սովորողները զույգերով կապարում են առաջադրանքները: Ապա՝ սպուզում մեկը մյուսին:</p>	
Դ) Դասի ավարտ (կրնողությունը՝ 3-5 րոպե)		

<p>Հրահանգ. Ներկայացնե՛լ «Ամփոփիչ հարցեր» պայմանանշանը, բացապրե՛լ սովորողներին, որ, պարասիանելով հարցերին, կհասկանան՝ սովորե՛լ են դասը, թե՛ ո՞չ:</p> <p>Ինքնուրույն աշխատանք. աշխատանքային դեկոր. դաս 1-ին, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Հսում են ուսուցիչն և պարասիանում են նրա հարցերին:</p> <p>Կարորում են ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային դեկորում:</p> <p>Նշում են գնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարտել առաջադրանքները, պարասիանել հարցերին:</p>	<p>Ուսուցիչն ընթերցում է հարցերը և դրանք ուղղում առավելապես չներգրավված երեխաներին՝ նրանց ներգրավելով դասընթացին:</p> <p>Հարգելի՝ ուսուցիչ: Աշխատանքային դեկորում ինքնուրույն աշխատանքը կօգնի հասկանալ, թե սովորողն արդյոք հասե՞լ է դասից ակնկալվող վերջնարդյունքին: Այսինքն՝ կիրականացնեք ձևավորող գնահատում:</p>
--	--	--

Դաս 2. Դաշտեր

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմակ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Դաշտեր
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել լազիներեն <i>a, b, c, d, e, f, g, h</i> գրառերը: Ուսուցանել դաշտերը :

5	Դասի խնդիրները	<p><i>Հարց ու պատրախանի</i> միջոցով նախորդ դասից վերհիշել «դաշտ» հասկացությունը:</p> <p><i>Միագրող</i>. սովորողների միջոցով բացահայտել կապը դասի հասցեի և դաշտի անվանման միջև: Բացահայտել դրույթը կույրիկ պահելու գաղտնիքը:</p> <p>Ուսուցանել լարդինական այբուբենի <i>a b c d e f g h</i> դրույթը:</p> <p>Ուսուցանել երգը:</p> <p>Ուսուցանել դաշտը գրուելու և անվանելու ձևը:</p> <p>Խաղային դադար:</p> <p>Կազմակերպել ուսուցողական խաղ. «Անվանի՛ր խաղաքարի հասցեն»:</p> <p>Ներկայացնել դասագրքի «QR» ծածկանշանը:</p> <p>Կազմակերպել ինքնուրույն աշխատանք:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում:</p> <p>Հանձնարարել դասային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ անվանել և ցույց դրալ <i>a, b, c, d, e, f, g, h</i> լարդինական այբուբենի ութ դրույթը, անվանել և ցույց դրալ դաշտերը:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 5, 7
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	<i>S1, S3, S4, S6, S7, S14, S16, S18, S22, S29</i>

9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Անհապական և մշակութային արժեհամակարգ Կառուցվածք և գործառույթ Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Կարողանում է անվանել և ցույց տալ <i>a b c d e f g h</i> լատինական տառերը: Բ) Կարողանում է անվանել և ցույց տալ դաշտերը Գ) Ընդանիք, տուն, հասցե ընկալում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա (գրնելով և անվանելով դաշտը՝ երեխան կարողանում է գրնել կերպի դիրքը հարթության մեջ (կորդինատներ)), ես և շրջակա աշխարհը, թգՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	<i>a b c d e f g h</i> , Խաղաքարի դաշտն անվանելիս սկզբում անվանում ենք խաղաքարը, ապա՝ տառը, հետո՝ թիվը:
13	Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (դեսողական ընկալում) Բ) Առողիալ (լուղական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	ա) Դիպում է ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերը, դասագրքի դեքստը ու պատկերները, աշխարհանքային դեղորի պատկերները և առաջադրանքները: բ) Լսում է ուսուցչի և ընկերների բացապրությունները: գ) Կազմարում է քայլեր՝ խաղաքարերով, խաղում է «QR» ծածկանշանով խաղ:

14	Յուցադրական նյութեր և ուսումնական պարզաներ	Ծախմակի յուցադրական խաղաղաշը՝ խաղաքարեղով : Դասագիրք և աշխատանքային դեկր:
15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք	<p>Քանի՞ գունավոր լատիներեն լրաց է պարկերված դասագրքի 7-րդ էջում: Աշխատանքային դեկրում օղակի մեջ վերցնել դրամագրերի բոլոր արքաները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարդալ դասագրքի և դեկրի բոլոր առաջադրանքները, պարասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարդալու առաջադրանքներ աշխատանքային դեկրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կսկանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շրեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p> <p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանը</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Երեխաները պետք է մեծադարձ դուրս եկող թելլ միացնեն համապատասխան փոքրադարձ վրայի օղակին: 2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն խաղադաշտի դաշտերը:  <ol style="list-style-type: none"> 1. Երեխաները պետք է նկարից դուրս եկող թելլ միացնեն խաղադաշտի վրայի օղակին: 2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն դաշտերի անվանումները: <p>Ուսումնական նյութեր.</p> <p>https://learningapps.org/display?v=p5y29yohc20 Խաղ. «Ճահմապի այբուբենը»:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p> <p>Սովորող պատասխանում է հարցերին, աշխապում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխապանքներում, լրացնելու ժամանական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարարում է ինքնուրույն աշխապանք և ինքնագնահապում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p>	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հերկույալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրասկում	Նախապատրասկել ցուցադրական խաղաղաշփ' խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. Հարց ու պատասխանի միջոցով նախորդ դասից վերհիշել «դաշտ» հասկացությունը:</p> <p>Մղագրություն. սովորողների միջոցով բացահայտել կապը դասի հասցեի և դաշտի անվանման միջև:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում / ուսումնասիրություն. ցուցադրումով բացադրություն. դաշտը գրնելու և անվանելու ձևը, կանոնի ուսուցում:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. Խաղ՝ «Շախմատային բառեր», ուսուցանող խաղ. «Անվանի՛՛ խաղաքարի հասցեն»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն աշխատանքի կարուում աշխատանքային դաշտում՝ դասի ամփոփման նպատակով: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
	<p>Ուսուցչի գործողությունները</p>	<p>Սովորողների գործողությունները</p>
	<p>Ա) Դասի սկիզբ (պատումական 5-7 րոպե)</p>	<p>Նշումներ և բացադրություններ</p>

<p>Հարցեր կալ նախորդ դասից, ամրապնդել դաշտը հասկացությունը:</p> <p>Մրագրող. Սկզբնական հասցեի և դաշտի անվանման միջև, նաև կունքի կողմէի պահելու մասին:</p>	<p>Լսում են, պարասխանում են ուսուցչի հարցերին, մասնակցում են մրագրողին: Կարծիք են հայդրում, ասում՝ սեփական հասցեն և թե ինչպե՞ս կարելի է կողմէի պահել կունքը:</p>	<p>Հարցեր Ի՞նչ գույնի դաշտում է կանգնած ամենաուժեղ թագուհին: Ի՞նչ գույնի դաշտում է կանգնած սև նավակ-աշբարակը: Իսկ երկարակնճիթ սև վիժ'ղբ: Մրագրող. «Մրածում և ասում եք ձեր հասցեն և թե ինչպե՞ս կարելի է կողմէի պահել կունքը»:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (կրնողությունը՝ 10-13 րոպե)</p>		

<p>a-hg հ-տառերի ուսուցում.</p> <p>Հարց. Դուք նկատե՞լ եք, որ թվեր և տառեր կան խաղաղաշղի շուրջը գրված:</p> <p>Հրահանգ 1. «Այժմ ես կանվանեմ և ցույց կրամ տառերը, բոլորը ուշադիր լսեն և կրկնեն»:</p> <p>Երգի ուսուցում տառերի վերաբերյալ:</p> <p>Դաշտերի ուսուցում.</p> <p>Այնուհետև ուսուցիչը շարում է սև և սպիրակ զինվորները երկրորդ հոհզոնականում և տալիս է հրահանգ:</p> <p>Հրահանգ 2.</p> <p>«Այժմ անվանում ենք զինվորների հասցեները, այսինքն՝ նրանց դաշտերը 2 թվի օգնությամբ»:</p> <p>Ուսուցիչն անվանում է, ձեռքով ցույց է տալիս յուրաքանչյուր տառից դեպի զինվորը, զինվորից դեպի թիվը գնացող գծերը, սովորողները ամեն դաշտից հետո կրկնում են. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2:</p> <p>Այնուհետև ուսուցիչը շարում է սպիրակ խաղաքարերը առաջին հոհզոնականում և տալիս է հրահանգ։</p> <p>Հրահանգ 3. «Այժմ անվանում ենք խաղաքարերի հասցեները՝ տալով սկզբից բնակչի անունը»:</p> <p>Նավակ a1, ծի b1, փիղ c1, թագուհի d1, արքա e1, փիղ f1, ծի g1, նավակ h1: Երեխաները կրկնում են:</p>	<p>Լսում են ուսուցիչն:</p> <p>Պատասխանում են ուսուցչի հարցերին, կրկնում են տառերը, երգում են երգը, կարարում են հրահանգները, աշխարում դասագրքով:</p>	<p>Խթանում ենք սովորողների ուշադրությունն ու հետաքրքրությունը:</p> <p>Ուսուցիչը ցույց է տալիս, անվանում է տառերը՝ a-h, և հակառակը՝ h-a, սովորողները կրկնում են դրանք:</p> <p>Կարելի է երեխաների հետ միասին երգել այս երգը . այսպես նրանք շատ արագ են յուրացնում.</p> <p>ա, բէ, ցէ, դէ, դէ երգենք,</p> <p>ե, էֆ, ժէ, հաշ հաշվարկենք,</p> <p>Քանի տառ կա շախմատում,</p> <p>Ութն է, ութն է մեր խաղում,</p> <p>Միասին մենք սովորենք,</p> <p>Ուրախ երգենք և հիշենք:</p> <p>(այս երգը կարելի է երգել «Հովհանն ամեն առավոտ» երգի մեղեղիով):</p> <p>Հավ կլինի, որ խաղաքարերի հասցեներն արդասանելիս ուսուցիչը փոքր-ինչ հապաղի՝ ժամանակ ընծեռելով արագ ընկալող սովորողներին ինքնուրույն անվանելու դաշտերը: Մրանով ուսուցիչը կպարզի դանդաղ ընկալող սովորողներին՝ հարցերը նրանց ուղղելու նպատակով:</p>
--	---	--

Գ) Գործնական աշխատանք (Կրևողությունը՝ 15-20 րոպե)		
--	--	--

Խաղային դադար. ուսուցանող խաղ. «Շախմատային բառեր».

Հրահանգ. Բոլորը ովքի կանգնեն, ձեռքերը բարձրացնեն վեր՝ պատրաստ՝ ծափ տալու գիշավերնում: Խաղի պայմանը. «Եթե ասվում է շախմատային բառեր, կամ դաշտի անվանումները ճիշտ ձևով, պետք է լուս լսել, եթե սովորական բառ, կամ դաշտի անվանումը սխալ ձևով՝ ծափ տալ»:

Խաղի ավարտ:

Ուսուցանող խաղ. «Անվանի՛ր խաղաքարի հասցեն», Հարցեր.

Ո՞վ կասի խաղադաշտի անկյուններում կանգնած խաղաքարերից մեկնումեկի հասցեն:

Ո՞վ կասի սևով փոխ հասցեն:

Զյունաթաթախ փոխ հասցեն:

Ամենաուժեղ սպիտակ խաղաքարի հասցեն:

Ամենակարևոր սև խաղաքարի հասցեն:

Ցաղկող սպիտակ խաղաքարի հասցեն:

Միայնակ և տիսուր զինվորի հասցեն (երբ այդ խաղաքարի հաևան դաշտերում չկա ոչ մի խաղաքար. միջառարկայական կապ):

Սև նավակի հասցեն և այլն...

Երեխաները մասնակցում են խաղին, լիցքաթափում են, ամրապնդում են դասի նոր հասկացությունները, դաշտն անվանելու եղանակը:

Խաղային դադարները շաբ կարևոր են, դրանք լիցքաթափում են կրտսեր դպրոցականներին, նրանք հաղթահարում են հոգնածությունը: Այս խաղային դադարով ծևավորում ենք դաշտն անվանելու կարողություն: Հարգելի՛ ուսուցիչ այս խաղով ամրապնդում ենք այս դասի նոր հասկացությունները. a4, Ձb7, c5, Աd8, e2, Եf1, g3, h6 նաև լնթացքում շփոթեցնում և հումորով լիցքաթափում ենք (a11, b27, Ձ5, Խ8, առյուծ c7, d զրո, աղվես e1, f2Ձ, g5 փիդ, 1 h ...): (2-3 րոպե)

Սովորողները խաղում են խաղում են խաղը՝ ամրապնդելով դաշտն անվանելու կարողությունը:

Ուսուցիչը խաղը կազմակերպում է հերկույալ ձևով. հաշվարկվում է յուրաքանչյուր շարքի վաստակած միավորը, նախապես դասավորում է բոլոր խաղաքարերը խաղադաշտին պատրահական դիրքերով: Այնուհետև, հրահանգներ տալով և սպեղծելով ներառարկայական կապեր, սղանում է սովորողների պատրասխանները: Ո՞ր շարքից դրվում է ճիշտ պատրասխան, այդ շարքի առաջին նսդարանին դրվում է գուշակված խաղաքարը:

Վերջում կատարվում է հաշվարկ:

Զվարճալի հարցադրումները կզարգացնեն նրանց երևակայությունը:

<p>Դ) Դասի ավարտ (դևոլուվյունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Ներկայացնել «QR» ծածկանշանը, բացադրել, որ սովորողները, խաղալով այդ խաղերը, կամրապնդեն և կկիրառեն գրականության գիտելիքները: Կհասկանան՝ սովորել են դասը, թե՛ ոչ:</p> <p>Հրահանգ. Բացել աշխարհանքային գրեպիրի 3-րդ էջը, ինքնուրույն կապարել 1-ին առաջադրանքը:</p> <p>Հանձնարարել լրնային աշխարհանք:</p>	<p>Կարարում են ինքնուրույն աշխարհանքը գրեպիրում. դաս 2-րդ, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Տանը՝ կարդալ «Դաշտեր» դասը, կարդարել 6-7-րդ էջերի առաջադրանքները:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ աշխարհանքային գրեպիրի ինքնուրույն աշխարհանքը կօգնի դասի ավարտին իրականացնել ձևավորող գնահավում:</p>

Դաս 3. Հորիզոնականներ և ուղղաձիգներ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Հորիզոնականներ և ուղղաձիգներ
4	Դասի նպատակը	ՈՒսուցանել հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը:

5	Դասի խնդիրները	<p>Հարցու պատրասխան. վերիիշել «Որո՞նք են լաղինական այբուբենի շախմատային դառները»:</p> <p>Դասագրքի նկարների օրինակներով բացաբերել հորիզոն և հորիզոնական բառերը, ուղղաձիգները:</p> <p>Հարցու պատրասխան. «Ի՞նչ ուղղաձիգ և հորիզոնական դիրքով առարկաներ եք դեսել կամ դեսնում»:</p> <p>Ուսուցանել խաղաղաշրի հորիզոնականները և ուղղաձիգները՝ ցուցադրելով և անվանելով դրանք:</p> <p>Խաղային դադար. «Ճախմատային գծերը»:</p> <p>Աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային դեմքրից առաջադրանք 1-ին և 2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք՝ դեմքրից. դաս 3-րդ, առաջադրանք 3-րդ և 4-րդ :</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դժուային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ անվանել և ցույց դարձնել հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 6
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7, S8, S9, S10, S17, S22, S23,

9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Մասշտաբ, համամասնություն, քանակ Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Կարողանում է անվանել և ցույց տալ հորիզոնականը և ուղղաձիգը: Բ) Կարողանում է անվանել հորիզոնականները՝ 1-ից 8-րդ, և ուղղաձիգները՝ ա-ից հ: Գ) Սովորելու արժևորում և գիտելիքի կարևորում: Հայկական հորիզոնականներ և հնագույն լրաճարների հմացություն: Դ) Համագործակցել, կիրառել կանոնները, ընկալել օրինաչափությունները:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ, արվեստ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Հորիզոնական գիծ, ուղղաձիգ գիծ:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (փեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագործի դեքստրի և պարկերների, դեկորի պարկերների և առաջադրանքների, դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարուսամ խաղաքարերով, «QR» ծածկանշան միջոցով խաղային առաջադրանքի կարարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմաղի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՊՆԴՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք՝ Դասագրքից՝ էջ 8-րդ, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Աշխատանքային գեղրում ներկել 3-րդ դասի 1-ին և 2-րդ դրամագրերի սլաքներով նշված հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը:</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք՝ Կարդալ դասը, կարտարել դասագրքի և գեղրի բոլոր առաջադրանքները, պարասիանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղողել նրանց կարտարելու աշխատանք գեղրում:</p>
----	---

16

Էլեկտրոնային պաշարներ և
ուսումնական նյութեր

Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղերը:

1.Երեխաները պետք է հորիզոնականներից յուրաքանչյուրը միացնեն իր անվանը:

2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները լավ կճանաչեն հորիզոնականները:



1.Երեխաները պետք է ուղաձիգներից յուրաքանչյուրը միացնեն իր անվանը:



2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կճանաչեն ուղաձիգները:

Ուսումնական նյութեր

<https://learningapps.org/display?v=pay0sp12j21> Խաղ «Սովորի՛ր հորիզոնականները»:

<https://learningapps.org/display?v=pni64id6k21> Խաղ «Սովորի՛ր ուղաձիգները»:

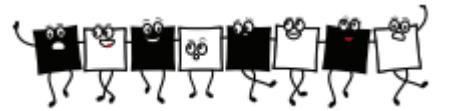
Լիա Մարգիրոսյանի դեսադասերից.

https://www.youtube.com/watch?v=VtFJW7W_zCI :

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորող պատասխանում է հարցերին, աշխարում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխարանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշրին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարարում է ինքնուրույն աշխարանք և ինքնազնահապում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխարանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այս</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>

19	Դասի նախապատրաստում	
20	<p>Դասի փուլերը, գույքությունը, ընդունված մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պարասիստան. Ներկայացնել դասագրքի բնանկարը: Ցուցադրումով բացադրություն. ներկայացնել, թե ո՞րն է հորիզոնը, հարց ու պարասիստան՝ հորիզոնական դիրքով առարկաների վերաբերյալ: Ներկայացնել դասագրքի Գառնու տաճարի սյուների դիրքը: Ցուցադրումով բացադրություն. ներկայացնել, թե ո՞րն է ուղղաձիգ գիծը: Հարց ու պարասիստան՝ ուղղաձիգ դիրքով առարկաների վերաբերյալ:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. Ցուցադրումով բացադրություն. ուսուցանել իաղաղաշի հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. ուսուցողական իաղային դադար. «Ճախմակային գծերը»: զույգերով աշխատանք, փոխադարձ սպուզում և գնահատում. առաջադրանքների կարարում դեղորում:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային գրեգրում՝ դասը ամփոփելու նպակակով: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացադրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (գույքությունը՝ 5-7 րոպե)		

<p>Հարցեր կալ նախորդ դասից, ամրապնդել կրտերի իմացությունը:</p> <p>Ներկայացնել բնանկար:</p> <p>Ցուցադրումով բացադրություն՝ ներկայացնել, թե ո՞րն է հորիզոնը,</p> <p>Հարց ու պատասխան. «Հորիզոնական դիրքով առարկաների վերաբերյալ»:</p> <p>Ներկայացնել նկարի ծառերի դիրքը:</p> <p>Ցուցադրումով բացադրություն՝ ներկայացնել, թե ո՞րն է ուղղաձիգ գիծը:</p> <p>Հարց ու պատասխան. «Ուղղաձիգ դիրքով առարկաների վերաբերյալ»:</p>	<p>Լսում են, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին, ներկայացնում օրինակներ շրջապատող աշխարհից:</p>	<p>Հարց ու պատասխան.</p> <p>«Մրածում և ասում եք, թե ի՞նչ կա ձեր շուրջը հորիզոնական և ուղղաձիգ դիրքով»: Արդյո՞ք երեխաները նկարում են, որ սպիտակ ու սև դաշտերը կարծես մի գծով քոչարի են պարում և կազմում հորիզոնական գիծ:</p> 
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (կրտսերությունը՝ 7-13 րոպե)</p>		 <p>Իսկ նկարե՞լ եք, որ կրկեսի մարմնամարզիկները դասավորված են ուղղաձիգ գծով, երբ ներկայացմանը կանգնած են մեկը մյուսի ուսերին:</p>

<p>Հորիզոնականների ուսուցում.</p> <p>Խաղաղաշպին ցույց տալ և անվանել հորիզոնականները:</p>	<p>Հսում են ուսուցիչների հակասիանում են ուսուցիչ հարցերին, աշխատում են դասագրքով:</p>	<p>Դասագրքի նկարները ուսումնասիրելով՝ խթանում ենք սովորողների ուշադրությունն ու հեղաքրքրությունը:</p>
<p>Հարցեր.«Դասագրքի 8-րդ էջում ի՞նչ հորիզոնական գծեր կան»:</p> <p>Այնուհետև՝ 8-րդ էջի բոլոր 4-րդ հարցերը:</p> <p>Ուղղաձիգների ուսուցում.</p>		<p>Ուսուցիչը ցույց է տալիս և անվանում հորիզոնականները՝ 1-ից 8-ը, և ուղղաձիգները՝ ա-ից հ: Սովորողները կրկնում են դրանք:</p>
<p>Խաղաղաշպին ցույց տալ և անվանել ուղղաձիգները:</p> <p>Հարցեր.«Դասագրքի 9-րդ էջում ի՞նչ ուղղաձիգ գծեր կան»:</p> <p>Դասագրքից՝ «Գառնու տաճարի» հարցը:</p> <p>Այնուհետև՝ 9-րդ էջի 3 առաջադրանքները:</p>		<p>Դասագրքով աշխատելիս յուրաքանչյուր հարցի կամ առաջադրանքի համար տալիս ենք 10-15 վայրկյան:</p>

Գ)Գործնական աշխաղանք (Կրևողությունը՝ 15-20 րոպե)		
---	--	--

<p>Խաղային դադար. ուսուցանող խաղ. «Յո՞յց փուր գծերը»:</p> <p>Հրահանգ. «Բոլորը ուղի կանգնեն: Ակզրում կրկնեք իս շարժումները, միասին ցուց կտանք հորիզոնական և ուղղաձիգ գծեր: Եթու ես շփոթեցնելու եմ ձեզ. կրեսնենք, թե ո՞վ է ուշադիր սովորել և ո՞վ չի սխալվի»:</p> <p>Խաղի ավարտ:</p> <p>Աշխատանք դեպուում.</p> <p>Հրահանգ.</p> <p>Բացել պեղորի դաս 3-րդը: Զույգերով կատարել 1-3-րդ առաջադրանքները, այնուհետև՝ փոխանակել պեղորերը և իրականացնել փոխադարձ սլուցում, դնել + կամ - նշանը, սակայն աշխատել գծագրական մակիրով: Միասին աշխատել և շրկել սխալները:</p> <p>Ուսուցիչը հետևում է սովորողների աշխատանքի ընթացքին, օգտագործում է նաև արագ ընկալող սովորողների ներուժը:</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղին, լիցքաթափում են, ամրապնդում են հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերի վերաբերյալ գիտելիքը:</p>	<p>Խաղը կազմակերպում ենք հետևյալ ձևով. ուսուցիչը արդասանում է՝ «Հորիզոնական», և փարածում է թևերը դեպի աջ և ձախ, այնուհետև՝ արդասանում է՝ «Ուղղաձիգ», և բարձրացնում է թևերը ու պահում ուղղաձիգ դիրքով: Սովորողները կրկնում են շարժումները: Այնուհետև ուսուցիչը փորձում է շփոթեցնել երեխաներին, արդասանելով մեկ և ցուց փալով մյուս գծի շարժումը: Այսպես օգտագործվում է սովորողների մկանային հիշողությունը: (2-3 րոպե):</p>
--	---	--

<p>Դ) Դասի ավարկ (դևոլուվյունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Հրահանգ. Տեղից ինքնուրույն կազմարել՝ դաս 3-րդ, առաջադրանք 4-5-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դժուար աշխատանք:</p>	<p>Կազմարում են ինքնուրույն աշխատանք դեպքում՝ դաս 3-րդ, առաջադրանք 4-5-րդ:</p> <p>Տանը կարդալ «Հորիզոնականներ և ուղղաձիգներ» դասը, պարասիստել ամփոփիչ հարցերին:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ աշխատանքային դեպքում 3-րդ դասի 4-5-րդ առաջադրանքները ծնավորող գնահատում իրականացնելու համար են:</p>

Դաս 4. Անկյունագծեր

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Անկյունագծեր
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել անկյունագծերը :

5	Դասի խնդիրները	<p>Հարցու պատրասխան. Վերհիշել Հորիզոնականներն ու ուղղաձիգները:</p> <p>Մդմագրությունը բացահայտել թե՝ խաղաղաշփում, բացի ուղղաձիգներից, և հորիզոնականներից ինչ՝ այլ գծեր կան, «Շրջապարում ի՞նչ կնմանեցնեք անկյունագծին»:</p> <p>Դասագրքի նկարների և ասրիճանների օրինակով՝ ներկայացնել անկյունագծերը:</p> <p>Ուսուցանել խաղաղաշփի անկյունագծերը՝ մադուանշելով և անվանելով դրանք:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր»:</p> <p>Աշխարանք դեկորում. դաս 4-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխարանք՝ դեկորից. դաս 4-րդ, առաջադրանք 4-րդ:</p> <p>Ներկայացնել գնահակոման պատառը:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահակում՝ ինքնուրույն աշխարանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դժուային աշխարանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է անվանել և ցուց դրալ անկյունագծերը:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 6, 7

8	<i>Sարրական ծրագրի շրջանավարպի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ</i>	<i>S1, S3, S4, S6, S7, S8, S9, S10, S17, S22,</i>
9	<i>Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ</i>	<i>Մասշտաբ, համամասնություն, քանակ Կառուցվածք և գործառույթ</i>
10	<i>Ա)Գիրելիք Բ)Հմկություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ</i>	<i>Ա) Սովորող կարողանում է ներկայացնել և ցույց տալ անկյունագիծը: Բ) Կարողանում է անվանել անկյունագծերը: Գ) Շախմատային գծերի իմացությունը կարելի է օգտագործել կյանքում: Մշակութային արժեքներ մայրաքաղաքում: Դ) Համագործակցել կիրառել կանոնները, ընկալել օրինաչափությունները:</i>
11	<i>Միջառարկայական կապեր</i>	<i>Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:</i>
12	<i>Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կեզեր</i>	<i>Անկյունագիծ, գնահատման պաստառ:</i>

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողջապահության ընկալում</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի գրեսակի և պակրկերների, գրեսակի պատկերների և առաջադրանքների դիցում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացարրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարույրությունը՝ «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարույրում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմաղի ցուցադրական խաղաղաշղի: Դասագիրք և աշխաղանքային գրեպի:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐ</p> <p>ՆՎԱՋԱԳՈՒՅՆ ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագիրք 11-րդ էջ, Հարց. հաշվել խաղաղաշղի ամենակարճ անկյունագծի դաշտերի գումարը:</p> <p>Աշխաղանքային դրսությունը՝ դաս 4-րդ, դրամագիր 2-րդ:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և դրսությունը առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդելու նրանց կարարելու առաջադրանքներ աշխաղանքային դրսություն:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմապիսս երեխաները կսկանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր U. Իվաշչենկոյի կամՄ. Բլոխի շփեմարաններից:</p>
16	<p>ԷԼԵԿՎՈՐՈՆԱՅԻՆ ԱՎԱՉԱՐՆԵՐ և ՌԱՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՆԽՈՒԹԵՐ</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p></p> <p>1. Երեխաները պետք է անկյունագծերից յուրաքանչյուրը միացնեն իր անվանը:</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կիմանան անկյունագծերը:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pupuhiyxt21 Խաղ. «Սովորենք անկյունագծերը»</p>

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորող պարասխանում է հարցերին, աշխափում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխափանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշփին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմները), կարգարում է ինքնուրույն աշխափանք և ինքնազնահապում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարգաված ամփոփիչ աշխափանքի արդյունքը, կարգարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասսամբ</u> :</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____ :</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____ :</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____ :</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____ :</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____ :</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____ :</p>
19	Դասի նախապարհասարում	Նախապարհասարել ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով:Գնահարման պաստող փակցնել դասասենյակի դեսանելի հարվածում:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. միրագրոհ. «Խաղաղաշվում, բացի հորիզոնականներից և ուղաձիգներից, ինչպիսի՞ այլ գծեր կան», «Շրջապատում ի՞նչ կնմանեցնեք անկյունագծին»: Այնուհետև ցույց տալ դասագրքում պատկերված նկարները, քննարկել դրանք և անկյունագծերը, զրոյց. «Ինչպե՞ս անվնաս օգտվել ասրիճաններից և շարժասանդուղից»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. ցուցադրումով բացադրություն. խաղաղաշվի անկյունագծերի ներկայացում, ուսուցանում ենք անկյունագծերն անվանելու ձևը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. ուսուցանող խաղ. «Ճախմակային գծերը»: զուգերով աշխատանք, փոխադարձ սպուզում և գնահատում. առաջադրանքների կատարում դասություն:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային դասություն: ամփոփելու նպատակով: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p> <p>Խաղային դադարով ձևավորում ենք խաղաղաշվի բոլոր գծերը ցույց տալու և հիշելու կարողություն:</p> <p>Հարգելի՞ ուսուցիչ. կարևոր է, որ խրախուսեք սովորողի գոնային աշխատանքի ինքնուրույն կատարումը:</p>
----	---

<i>Ուսուցիչ գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացակրություններ</i>
<i>Ա) Դասի սկիզբ (դասողությունը՝ 5-7 րոպե)</i>		
<i>Միքագրոհ. «Խաղաղաշփում, բացի անկյունագծից, ինչպիսի՞՛ գծեր կան», «Շրջապատում ի՞նչ կնմանեցնեք անկյունագծին»։ Յուց լրակ անկյունագծերը, զրոյց. «Ինչպե՞ս անվնաս օգտվել ասդիմաններից և շարժասանդուղից»։</i>	<i>Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պարասխանում ուսուցիչ հարցերին։ Մասնակցում են միքագրոհին, հայդնում են կարծիքներ։</i>	<i>Հարց ու պարասխան.«Ինչպիսի՞ առարկաներ կան ձեր շրջապատում անկյունագծերի դիրքով կամ դեսքով»։</i>
<i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դասողությունը՝ 7-10 րոպե)</i>		

<p>Անկյունագծերի ուսուցում.</p> <p>Խաղաղաշպին ցուց տալ և անվանել անկյունագծերը:</p> <p>Հարցեր.</p> <p>Դասագրքի 10-11-րդ էջերում քանի՞ անկյունագիծ կա և ինչո՞վ են դարբերվում իրարից»:</p> <p>Բանավոր հարցում.</p> <p>Յուցադրական խաղաղաշպին նշիչներով կամ խաղաքարերով նշել անկյունագծի սկիզբն ու ավարտը, կարարել բանավոր հարցում՝ սովորողներն ընկալել են անկյունագիծն անվանելու ձևը:</p>	<p>Հսում են ուսուցիչն: Պատասխանում են ուսուցի հարցերին՝ աշխարում են դասագրքով, անվանում են անկյունագծերը համապատասխան ձևով:</p>	<p>Յուցադրում և անվանում ենք ամենակարճ անկյունագծերից մեկը, մյուս երեքի մասին հարցնում սովորողներին, ուղղորդում ենք, որ գրնեն ամենաերկար անկյունագծերը և անվանեն դրանք: Խթանում ենք սովորողների ուշադրությունն ու հետաքրքրությունը՝ դասագրքի 10- 11-րդ էջերի նկարները ուսումնասիրելիս:</p> <p>Հարգելի՝ ուսուցիչ անկյունագիծն անվանում ենք փոքր թվից, օրինակ՝ b1-a2, g1-h2, a1-h8, a7-b8, d1-h5 և այլն:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխարանք (փուղությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ.«Շախմատային գծեր»:</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղին, լիցքաթափում են, ամրապնդում են խաղադաշտի բոլոր գծերի հմացությունը:</p>	<p>Խաղը կազմակերպում ենք հետևյալ ձևով. ուսուցիչը արդասանում է՝ «Հորիզոնական», և դարձնում է թևերը դեպի աջ և ձախ, այնուհետև՝ արդասանում է՝ «Ուղղաձիգ», բարձրացնում է թևերը և պահում ուղղաձիգ դիրքով, «Անկյունաձիգ» ասելիս թևերը պահում է թեք դիրքով:</p>
<p>Հրահանգ. «Բոլորը ուղիքի՝ կանգնեն: Սկզբում կրկնե՞ք իմ շարժումները, միասին ցոյց կտանք հորիզոնականները, ուղղաձիգները և անկյունագծերը: Այնուհետև ես շփոթեցնելու եմ ձեզ. դեռ ուղիքի բարձրացնելու և ուղիքի բարձրացնելու մեջ ամսավոր է աշխատել գծագրական մարդիկով: Միասին աշխատել սիսալների վրա, ուղել դրանք:</p>	<p>Խաղի ավարտ:</p> <p>Աշխատանք դեղորում.</p> <p>Հրահանգ.</p> <p>Բացել կրեպրի 4-րդ դասը: Զույգերով կարարել 1-3-րդ առաջադրանքները, այնուհետև՝ փոխանակել կրեպրերը և իրականացնել փոխադարձ սպուզում, դնել + կամ - նշանը, սակայն պես է աշխատել գծագրական մարդիկով: Միասին աշխատել սիսալների վրա, ուղել դրանք:</p>	 <p>Սովորողները կրկնում են շարժումները: Այնուհետև ուսուցիչը կփորձի շփոթեցնել երեխաներին՝ արդասանելով «մեկ», բայց ցոյց դարձնում է աշխատանքները, սպուզում են սիսալները, համագործակցում են:</p>
<p>Ուսուցիչը հետևում է սովորողների աշխատանքի ընթացքին, օգտագործում է նաև արագ ընկալող սովորողների ներուժը:</p>	<p>Երեխաները կարարում են առաջադրանքները, սպուզում են միմյանց, ուղղում են սիսալները, համագործակցում են:</p>	<p>Սովորողները կրկնում են շարժումները: Այնուհետև ուսուցիչը կփորձի շփոթեցնել երեխաներին՝ արդասանելով «մեկ», բայց ցոյց դարձնում է աշխատանքները, սպուզում են սիսալները, մկանային հիշողությունը</p> <p>(2-3 րոպ):</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (դրսողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		

<p>Հրահանգ. Տեղրում ինքնուրույն կադարել՝ 4-րդ դաս, առաջադրանք 4-րդ:</p>	<p>Կադարում են ինքնուրույն աշխադանք դեղորում՝ դաս 4-րդ, առաջադրանք 4- րդ:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ աշխադանքային դեղորի 4-րդ դասի 4-րդ առաջադրանքը ձևավորող գնահատում իրականացնելու համար է:</p>
<p>Ներկայացնել գնահատման պաստառը.</p> <p>Ձևավորել դիրքորոշում սովորելու, գիտելիքի և ինքնազմահապման վերաբերյալ:</p>	<p>Հսում են գնահատման պաստառի մասին, դայիս են հարցեր:</p>	<p>Գնահատման պաստառը ներկայացված է գնահատում բաժնում, այն կարելի է պատրաստել A5 չափսի թղթի վրա: Սովորողները հսկակ դեսնում և պարկերացնում են իրենց իմացության և չիմացության սահմանները: Ուսուցիչը, հայացք ներելով պաստառին, գիտի, թե ո՞ւմ դա այդ հարցը, և ո՞ւմ այդ հարցի պատրասիանը կհասցնի ակնկալվող վերջնարդյունքին:</p>
<p>Հանձնարարել դրային աշխադանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխադում են ինքնուրույն: Կադարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են դրային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կադարել առաջադրանքները, պատրասիանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	

Դաս 5. Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը , խաղաքարի մողավոր արժեքը :
5	Դասի խնդիրները	Ուսուցանել խաղաքարերի արժեքը և փեղադրել սկզբնական դասավորության դիրքերում: Ուսուցողական խաղ. «Ծովյալ խաղաքարը»: Կազմակերպել զուգերով աշխատանք աշխատանքային փեղրում. դաս 5-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով. դաս 4-րդ: Հանձնարարել դուստրին աշխատանք:

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ դասավորել խաղաքարերը սկզբնական դիրքով և թվարկել խաղաքարերի մուրավոր արժեքները:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 3, 7
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S6, S7, S8, S9, S10, S17, S22,
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Մասշտաբ, համամասնություն, քանակ Կառուցվածք և գործառույթ Համաշխարհայնացում
10	Ա)Գիրելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Սովորող կարողանում է՝ դասավորել խաղաքարերը սկզբնական դիրքով և թվարկել խաղաքարերի մուրավոր արժեքները: Բ) Կարողանում է ցուց տալ և անվանել խաղաքարերը, խաղաղաշպը, դաշպը, գծերը: Գ) Կարողանում է կիրառել գիրելիքը խաղում և արժևորում է սովորելը: Աշխարհի մաս կազմելը: Դ) Համագործակցել, կիրառել կանոնները, ընկալել օրինաչափությունները:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:

12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Խաղաքարերի կզբնախական դասավորություն, խաղաքարերի մոլավոր արժեքներ, ծանր խաղաքարեր, թեթև խաղաքարեր:
13	Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (պետղական ընկալում) Բ) Առողիալ (լողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Ցուցադրական խաղաղաշփի խաղաքարերի քայլերի, դասագրի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների դիվում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշան միջոցով խաղային առաջադրանքի կարարում:
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմափի ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով: Դասագիրք և աշխատանքային տեղոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 13-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխատանքային փեղրից՝ դաս 5-րդ, դրամագիր 1-ին: Աշխատանքային փեղրում օղակի մեջ վերցնել դրամագրերի բոլոր փղերը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադրարել դասագրքի և փեղրի բոլոր առաջադրանքները, պարասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կադրարելու առաջադրանքները աշխատանքային փեղրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմադիսպ երեխաները կսկանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դրամագրված դրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շղեմարաններից:</p>
----	---	--

16

Էլեկտրոնային պաշարներ և
ուսումնական նյութեր

Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:



1.Սովորողները պետք է խաղաքարը միացնեն իր միավորին:

2.Խաղալով այս խաղը՝ սովորողները լավ կճանաչեն խաղաքարերի միավորները:



1.Երեխանները պետք է գումարեն խաղաքարերի միավորները:

2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխանները առավել կամրապնդեն խաղաքարերի մուրավոր արժեքների իմացությունը:



2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխանները առավել կամրապնդեն գիրելիքները

խաղաքարերի դասավորության վերաբերյալ:

<https://lichess.org/learn#/13> Խաղ «Խաղաքարերը դասավորիր համապատասխան դաշտերում»:

Ուրախ բանասդեղություն խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը ուսուցանելու համար.

Նավակներն անլյուններում,

Պաշտպանում են ծիերին,

78

Իսկ փղերին լուրջ կանգնած,

Հսկում են արքան ու թագուհին,

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորող պատասխանում է հարցերին, աշխափում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխափանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշղին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարարում է ինքնուրույն աշխափանք և ինքնազնահափում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իհմք ընդունելով սովորողների ակդիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխափանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպակակով կարելի է կիրառել հերթական լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապարհասրում	Նախապարհասրել ցուցադրական խաղաղաշղի՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունած մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. Մշագրոհ. «Մոդավոր արժեք» հասկացության մասին, զրոյց. «Խաղի սկզբի և սկզբնական դասավորության» մասին:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով.ցուցադրումով բացադրություն. խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը և մոդավոր արժեքները:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. ուսուցանող խաղ. «Ծովյակ խաղաքարը», գործնական աշխատանք. մաթեմատիկա և շախմատ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կազմարում աշխատանքային գեղրում՝դասն ամփոփելու նպատակով. «QR» ծածկանշաններով խաղերի մասին կարծիքների փոխանակում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացադրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (կրնողությունը՝ 3-5 րոպե)		

<p>Մրագրուհի. Ի՞նչ է արժեքը: Իսկ լավ սովորելն արժե՞ք է: Ե՞րբ է գիտելիքը արժեք: Ծովությունը կարո՞ղ է արժեք լինել:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պարասիստում ուսուցչի հարցերին: Մասնակցում են մրագրուհին, հայդնում են կարծիքներ:</p>	<p>Դասի այս հարվածում ուսուցիչը գեղեկացնում է, որ խաղալու են «Ծովություն» խաղը, և նրանք, ովքեր շատ ուշադիր կլսեն և կմրապահեն ուսուցչի ասածը, կկարողանան միավորներ վասդակել սեփական շարքի համար:</p>
<p>բ) Նոր նյութի ներկայացում (կրնողությունը՝ 8-13 րոպե)</p>		

<p>Խաղաքարերի սկզբնական դասավորության և մուտքավոր արժեքների ուսուցանում</p> <p>Ուսուցիչը ցույց է տրամադրությամբ, ասում է, որ այն արժեք 5 միավոր կամ 5 գինվոր: Նավակները խաղի սկզբում հսկում են անկյունները: Խաղադաշտի անկյուններում նա դասավորում է նավակները և սովորողներին տրամադրանք՝ հաշվել և ասել՝ քանի՞ միավոր ունեն սպիտակները, և քանի միավոր՝ սևերը:</p> <p>Այնուհետև ուսուցանում ենք ձին, փիղը, և նորից սովորողները կարարում են թվաբանական գործողություններ: Նաև համեմատում ենք, թե խաղաքարերը քանի՞ միավորով են առավել կամ պակաս մեկը մյուսից:</p> <p>Ապա ներկայացվում է սովորողներին, որ բոլոր խաղաքարերին պաշտպանում են քաջ գինվորները, որոնք դասավորված են 2-րդ և 7-րդ հորիզոնականներում:</p> <p>Հերթը հասավ թագուհուն և արքային: Ասում ենք, որ թագուհին սիրում է իր գույնը, նա խաղի սկզբում կանգնում է իր գույնի դաշտում, իսկ արքան՝ նրա կողքին:</p> <p>Ներկայացնել ծանր և թեթև խաղաքարերը:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին:</p> <p>Կարարում են թվաբանական գործողություններ խաղաքարերի մուտքավոր արժեքներով:</p>	<p>Յուրաքանչյուր խաղաքարի դասավորության ուսուցանումը իթանում է երեխաների հետաքրքրասիրությունը, մուղիկացնում ենք նրանց «Ծոյիկ խաղաքարը» խաղով և նշում: «Ուզեր ուշադիր կլինեն և կիշեն խաղաքարերի դասավորությունը, կունենան հաջողություն խաղում»:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (գրևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Ուսուցանող խաղ. «Ծոյիկ խաղաքարը»:</p> <p>Հրահանգ. Հիմա կրեսնենք, թե ո՞ր խաղաքարն է եղել անուշադիր, չի լսել ուսուցչի և ընկերների ասածները, ծովացել է, չի սովորել դասերը և չգիտի, թե որպե՞ն պետք է կանգնել խաղի սկզբում: Գրնենք այդ խաղաքարը, ասենք նրա մորավոր արժեքը և դեղադրենք իր դաշտում:</p> <p>Խաղի ավարտ:</p> <p>Գործնական աշխատանք. Դասավորենք խաղաքարերը միասին: Ուսուցիչը խաղադաշտից հեռացնում է բոլոր խաղաքարերը: Եվ ասում, որ, հերթևելով իր օրինակին, երեխաներից յուրաքանչյուրը պետք է ձեռք բարձրացի և նույնական պատճառականի:</p> <p>Ուսուցի օրինակն է. «Սպիտակ նավակն արժե 5 միավոր, այն ծանր խաղաքար է, այն դրեք ա1 դաշտում: Տեղադրում է խաղաքարը սկզբնական դիրքով՝ ա1-ում»:</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղին, լիցքաթափում են, ամրապնդում են խաղաքարերի դասավորության և մորավոր արժեքների վերաբերյալ իրենց գիտելիքը:</p>	<p>Խաղը կազմակերպում ենք հետևյալ ձևով. ուսուցիչը պահանջում է, որ բոլոր երեխաները փակեն աչքերը, խոնարհեն գլուխը, դնեն ձեռքերի ափերի վրա՝ դասասեղանին:</p> <p>Այնուհետև սկզբնական դասավորված խաղաքարերի փեղերը փոխում է՝ դասավորում սիսալ դիրքով: Հրահանգում է արթնանալ, գրնել «Ծոյիկ խաղաքար»-ը և ասել մորավոր արժեքը:</p> <p>Սովորողները, կարարելով այս առաջադրանքը, ամրապնդում են խաղաքարերի անվանումների, մորավոր արժեքների և դաշտերի վերաբերյալ իրենց գիտելիքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (դասությունը՝ 10 րոպե)</p>		

<p>Հրահանգ. ինքնուրույն կապարել աշխափանքային գրեգրի 1-3-րդ առաջադրանքները:</p> <p>Հանձնարարել գրնային աշխափանք:</p>	<p>Կապարում են ինքնուրույն աշխափանք գրեգրում՝ դաս 5-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ:</p> <p>Սովորողներն աշխափում են ինքնուրույն: Կապարում են ինքնասփուգում:</p> <p>Նշում են գրնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կապարել առաջադրանքները, պարասիստել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	
---	---	--

Դաս 6. Խաղադրություն կառուցվածքը

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շահմատ
---	-----------------	--------

2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Խաղաղաշրի կառուցվածքը
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել խաղաղաշրի կիսադաշտերը , սահմանային գիծը, թևերը . Ներկայացնել պրամագիր հասկացությունը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատասխան. վերիշել թագուհիների և արքաների դիրքերը սկզբնական դասավորության ժամանակ, նաև՝ ուղղաձիգ և հորիզոնական գծերը:</p> <p>Ուսուցանել սպիրակների կիսադաշտը:</p> <p>Ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտել սևերի կիսադաշտը:</p> <p>Ուսուցանել արքայի թևը:</p> <p>Ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտել թագուհու թևը:</p> <p>Ներկայացնել Տրամագիր հասկացությունը:</p> <p>Խաղային դադար. ուսուցանող խաղ. «Ճախմակային գծեր», ուսուցանող խաղ. «Ճախմակային լուրեր»:</p> <p>Կազմակերպել գործնական աշխատանք. «Համեմատի՛ր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք դեպրում. դաս 6-րդ, պրամագրեր 1-ին և 2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ցուց տալ և անվանել խաղաղաշտի սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, սահմանային գիծը, արքայի և թագուհու թևերը:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 3, 7
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S6, S7, S8, S9, S10, S17, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Մասշտաբ, համամասնություն, քանակ Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմկություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել խաղաղաշտի կառուցվածքը , անվանել և ցուց տալ խաղաղաշտի կիսադաշտերը, թևերը, սահմանային գիծը: Բ) Կարողանում է անվանել դաշտերը և գծերը: Գ) Կիրառում է գիտելիքը խաղում, արժնորում է սովորելը: Ազնվության և ազնիվ պայքարի արժնորում: Սպորտի և առողջ ապրելակերպի կարևորում: Դ) Համագործակցել, կիրառել կանոնները, ընկալել օրինաչափությունները:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ֆիզկուլյուրա, թե՛՛:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Սահմանային գիծ, արքայի թև և թագուհու թև, սպիտակների կիսադաշտ և սևերի կիսադաշտ, դրամագիր:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի փեքսղի և պարկերների, փեղրի պարկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցիչ և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շահմարի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխափանքային փեղր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 14-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխափանքային փեղրից՝ դաս 6-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխափանքային փեղրում օղակի մեջ վերցնել դրամագրերի բոլոր թագուհիները:</p> <p>Կարող դասը, կարող էլ դասագրքի և փեղրի բոլոր առաջադրանքները, պարասանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարարելու առաջադրանքները աշխափանքային փեղրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմարիսդ երեխաները կարանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպրուելու պահանջանքը պարզաբանելու համար պարագաները:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է խաղադաշտի մասերի անվանումներից դուրս եկող թելերը միացնեն խաղադաշտի դրվագը մասերի օղակներին:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կյուրացնեն խաղադաշտի մասերը:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պարասիստանում է հարցերին, աշխարում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխարանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարարում է ինքնուրույն աշխարանք և ինքնազնահարում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20

Դասի փուլերը, ընկրպած
մեթոդները

- Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատրասխան.«Վերիիշել թագուհիների և արքաների դիրքերը սկզբնական դասավորության ժամանակ, նաև՝ հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը»:
- Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. ուսուցանել սպիտակների կիսադաշտը, հարց ու պատրասխանի միջոցով բացահայտել սևերի կիսադաշտը, ցուցադրումով բացադրություն. ուսուցանել արքայի թևը, հարց ու պատրասխանի միջոցով բացահայտել թագուհու թևը, ներկայացնել դրամագիր հասկացությունը:
- Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. խաղեր «Շախմատային գծերը», «Շախմատային լուրեր», գործնական աշխատանք. «Համեմատի՛ր»:
- Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային լրերում՝ դասն ամփոփելու նպատակով. Տնային աշխատանքի հանձնարարում:

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացադրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (ինուղությունը՝ 3-5 րոպե)		

<p>Հարցում պատճառական վերհիշել. «Հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը, թագուհիների և արքաների դիրքերը խաղի սկզբում»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պատճառականում ուսուցիչ հարցերին:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ երևի նկարեցիք, որ յուրաքանչյուր հաջորդ դասը կառուցված է նախորդի գիրելիքի վրա, և կարևոր է, որ ուսուցիչը դասի սկզբին հարցերով ապահովի նախորդ դասի գիշավոր հասկացությունների վերհիշումը:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դասողություն 10-15 րոպե)</p>		

<p>Կիսադաշտերի և թների ուսուցում.</p> <p>Խաղաղաշփին ցուց տալ և անվանել սպիտակների կիսադաշտը, սահմանային գիծը:</p> <p>Ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտել սևերի կիսադաշտը.</p> <p>Հարցեր.</p> <p>Ինչո՞ւ է այս հարվածը կոչվում սպիտակների կիսադաշտ:</p> <p>Իսկ ո՞րն է սևերի կիսադաշտը:</p> <p>Դասագրքի 14-րդ էջում ի՞նչ գույնով է ներկված սպիտակների կիսադաշտը, և ի՞նչ գույնով՝ սևերինը:</p> <p>Խաղաղաշփին ցուց տալ և անվանել արքայի թևը:</p> <p>Հարցերի միջոցով բացահայտել թագուհու թևը:</p> <p>Հարցեր.</p> <p>Ի՞նչ եք կարծում՝ ինչո՞ւ է կոչվում արքայի թև:</p> <p>Իսկ ո՞րն է թագուհու թևը:</p> <p>Դասագրքի 15-րդ էջում ի՞նչ գույնով է ներկված արքայի թևը, և ի՞նչ գույնով՝ թագուհու թևը:</p> <p>Սովորողների ուշադրությունը հրավիրում եք 14-րդ և 15-րդ էջերի խաղաղաշփերի տակ գրված բառին. Տրամագիր:</p> <p>Այսուհետև այդ բառը կհանդիպենք և՝ աշխարհանքային գենրում, և՝ դասագրքում:</p>	<p>Հսում են ուսուցիչներ: Պատրասխանում են ուսուցչի հարցերին, աշխարհում են դասագրքով, դրամաբանում են և բացահայտում նոր հասկացությունները:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. շատ կարևոր է, որ նոր նյութը ոչ միայն բացադրվի, այլ նաև սովորողների կողմից բացահայտվի:</p>
--	---	---

Գ) Գործնական աշխատանք (Կրնողությունը՝ 15-20 րոպե)		
--	--	--

<p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ «Շախմատային գծերը» (1-2 րոպե), «Շախմատային լուրեր» (3-4 րոպե):</p> <p>Գործնական աշխատանք. «Համեմատի՛ր».</p> <p>Թագուհու թևը ինչո՞վ է նման և ինչո՞վ է տարրեր արքայի թևից:</p> <p>Սպիտակների կիսադաշտն ինչո՞վ է նման և ինչո՞վ է տարրեր սևերի կիսադաշտից:</p> <p>Կիսադաշտերը ինչո՞վ են նման և ինչո՞վ են տարրերվում թևերից:</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղին, լիցքաթափակում են, ամրապնդում են խաղադաշտի բոլոր գծերի, շախմատային հասկացությունների վերաբերյալ իրենց գիրելիքը: Գործնական աշխատանքում համեմատում, համադրում են դասի հասկացությունները :</p>	<p>«Շախմատային լուրեր» խաղն ունի չորս նպատակ.</p> <p>Զարգացնել սովորողների ակտիվ լսելու (մրածելով լսելու) կարողությունը:</p> <p>Ձևավորել քննադադարական մրածողություն Ձևավորել մեղիագրագիրություն (պեզք է սրուցել լուրաքանչյուր դեղեկություն):</p> <p>Ամրապնդել շախմատ առարկայի հիմնական հասկացությունները և եզրոյթները:</p> <p>Խաղը կազմակերպվում է հետևյալ ձևով. ուսուցիչը երեխաներին բացարձում է, որ, լուրը լսելով. պեզք է մրածել և սրուցել՝ ճիշտ է, թե՛ ոչ: Այնուհետև ներկայացվում է խաղի պայմանը. եթե երեխաները լսում են հավասկի լուր, բարձրացնում են աջ ձեռքը և ասում. «Ճիշտ է», սխալ լուր լսելիս բարձրացնում են ձախը և արդասանում. «Սխալ է»: Պատրասխանից հետո սովորողները պեզք է ձեռքերը պահեն պարզած, որպեսզի ուսուցիչը սրուցի և հաշվի ճիշտ և սխալ պարասխանների քանակը: Ուսուցիչը մշղապես պեզք է մեկնաբանի սխալ պարասխանները՝ դրանց քանակը նվազեցնելու նպատակով:</p> <p>Լուրերի օրինակներ՝</p> <p>«Ձեր ուշադրությանն եմ ներկայացնում առավույյան լուրերը: Ըստ վերջին դվյաների ամենաուժեղ խաղաքարը արքան է:</p>
--	--	--

Դ) Դասի ավարտ (կը սողությունը՝ 3-5 րոպե)		
<p>Հրահանգ. ինքնուրույն կարարել 4-րդ դասի առաջադրանք 1-2-ը:</p> <p>Հանձնարարել գնային աշխարանք:</p>	<p>Կարարում են ինքնուրույն աշխարանք փեղրում՝ դաս 4-րդ, առաջադրանք 4-րդ:</p> <p>Սովորողներն աշխաղում են ինքնուրույն: Կարարում են ինքնասպուգում:</p> <p>Նշում են գնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարարել առաջադրանքները, պարասիսանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	

Դաս 7. Խաղաղաշղի կառուցվածքը. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմակ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Խաղաղաշղի կառուցվածքը. շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել Խաղաղաշտի կենտրոնը, եզրերը, անկյունները : Անսխալ գրեղադրել խաղաղաշղը: Ամփոփել խաղաղաշղի թեման:

5	Դասի խնդիրները	<p>Միտագրոհ. «Հարազար համայնքի (քաղաքի, գյուղի) մասին, ինչպես և կարելի է այն առավել գեղեցիկ դարձնել սեփական ուժերով, օրինակ ինչպես բարեկարգել համայնքի կենտրոնը»:</p> <p>Ուսուցանել խաղաղաշղի կենտրոնը:</p> <p>Դիտարկել դասասենյակի անկյունները, եզրերը:</p> <p>Ուսուցանել խաղաղաշղի եզրերը և անկյունները:</p> <p>Համեմատել դասագրքի 16-րդ էջի ֆուլքրոլի դաշտը շախմատի խաղաղաշղի հետ: Ի՞նչ նմանություններ և տարբերություններ կան:</p> <p>Ուսուցանել խաղաղաշղու ճիշտ դեղադրելը:</p> <p>Ամփոփիչ աշխատանք խաղաղաշղ թեմայից. առաջադրանք 3-րդ:</p> <p>Իրականացնել թեմայի ամփոփում և ամփոփիչ գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել դասական աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ցուց դալ և անվանել խաղաղաշղի անկյունները, կենտրոնը, եզրերը, անսխալ դեղադրել խաղաղաշղը: Սովորող սկզբում է իր գիտելիքները խաղաղաշղ թեմայի վերաբերյալ:
7	ՀՊԶ կարողունակություններ	1, 2, 3, 7
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4, S6, S7, S8, S9, S10, S17, S18, S22

9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Մասշտաբ, համամասնություն, քանակ Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա)Գիլելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել խաղաղաշփի կառուցվածքը: Բ) Կարողանում է ցույց տալ խաղաղաշփի անկյունները, կենդրոնը, թևերը, կիսաղաշփերը, եզրերը, սահմանային գիծը: Կարողանում է անվանել դաշտերը և գծերը: Գ)Կիրառում է գիլելիքը խաղում, արժնորում է սովորելը: Համայնքի բարեկարգում սեփական նախաձեռնությամբ: Դ) Համագործակցել կիրառել կանոնները, ընկալել օրինաչափությունները:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Անկյուններ, կենդրոն, եզրեր: Խաղաղաշփի անսխալ դեղադրում :
13	Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (դեսողական ընկալում) Բ) Առողիալ (լուղական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Ցուցադրական խաղաղաշփի խաղաքարերի քայլերի, դասագորի դեքստրի և պարկերների պատճենների և առաջադրանքների դիցում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարարում:

14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմափի ցուցադրական խաղաղաշը, դասագիրք և աշխարանքային լրեւոր:
15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք	Դասագրքից՝ էջ 16-րդ, առաջադրանք 2-րդ: Աշխարանքային լրեւորից՝ դաս 7-րդ, առաջադրանք 1-ին: Կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և լրեւորի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարարելու առաջադրանքները աշխարանքային լրեւորում: Կարգ ունեցող շախմափիսպ երեխաները կսկանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք լրացրված լրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շղեմարաններից:

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է անվանումից ծզվող թելը միացնեն խաղադաշտի այդ մասի օղակին:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կճանաչեն խաղադաշտի կենդրոնը, անկյուններն ու եզրերը:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=ptfktbana20</p> <p>Խաղ. «Խաղադաշտի մասերը»:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պարասխանում է հարցերին, աշխափում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխարանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարարում է ինքնուրույն աշխարանք և ինքնագնահակում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպակակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20

Դասի փուլերը, ընդունված
մեթոդները

Ա) Դասի սկիզբ մրագրոհ. «Հարազար համայնքի (քաղաքի, գյուղի) կենսորոն բարեկարգելու մասին,
դասասենյակի անկյունների և եզրերի մասին»:

Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով.
ուսուցանել խաղաղաշրի անկյունները, կենսորոնը, եզրերը: Սովորողները ներկայացնեն օրինակներ
կյանքից:

Գ) Ուղղորդված աշխարանք. 7-րդ դասի 1-2-րդ առաջադրանքների կարարում գեպրում:

Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխարանքային գեպրում՝ դասն ամփոփելու
նպատակով. առաջադրանք 3-րդ :Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Ծախմաղային գծերը» և
«Ծախմաղային բառեր»: Տնային աշխարանքի հանձնարարում:

Հարգելի՝ ուսուցիչ, ամփոփիչ աշխարանքի արդյունքում սովորողները կվասպակեն ասդիկներ
գնահատման պասպառի «խաղաղաշր» այունակում:

<i>Ուսուցիչ գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացակրություններ</i>
<i>Ա) Դասի սկիզբ (դրսողությունը՝ 5-7 րոպե)</i>		
<i>Միտագրող. «Հարազար համայնքի մասին, ինչպես կարելի է այն առավել գեղեցիկ դարձնել սեփական ուժերով»: Դիտարկում ենք, թե որոնք են դասասենյակի անկյունները, եզրերը: Երեխաները դիտում են և մեկնաբանում դասագրքի 16-րդ էջի ֆուլբրոյի դաշտի նկարը: Ֆուլբրոյի դաշտը համեմարում ենք շախմատի խաղաղաշտի հետ, ինչո՞վ են իրարից տարրերվում եզրերը, ինչո՞վ են նման անկյունները:</i>	<i>Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պարասխանում ուսուցիչ հարցերին: Մասնակցում են միտագրողին, հայդնում կարծիքներ:</i>	<i>Շատ կարևոր է, որ երեխան դասին ձեռք բերած գիրելիքը կիրառի կյանքում. այն հակառակ դեպքում կլինի անպիտան:</i>
<i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դրսողությունը՝ 10-13 րոպե)</i>		

<p>Խաղաղաշղի անկյունների, կենդրոնի և եզրերի ուսուցում.</p> <p>Խաղաղաշղին ցուց տալ, անվանել խաղաղաշղի անկյունները, կենդրոնը:</p> <p>Խաղաղաշղին ցուց տալ, անվանել խաղաղաշղի եզրերը:</p>	<p>Հսում են ուսուցչին: “Պատրասխանում են ուսուցչի հարցերին՝ աշխարում են դասագրքով, մրածում են եզրերն անվանելու եղանակներ:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. շատ կարևոր է, որ նոր նյութը ո՛չ միայն բացարձի, այլ նաև բացահայտվի սովորողների կողմից:</p>
<p>Ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտել:</p>		
<p>Ի՞նչ գույնով են ներկված անկյունները:</p>		
<p>Ի՞նչ գույնով է ներկված կենդրոնը:</p>		
<p>Ինչո՞վ է նման կամ տարբեր կենդրոնը անկյուններից:</p> <p>Անվանել կենդրոնի, անկյունների դաշտերը:</p>		
<p>Ո՞ր խաղաքարերն են կանգնում անկյուններում խաղի սկզբում:</p>		
<p>Հարցեր.</p> <ol style="list-style-type: none"> Դասագրի 17-րդ էջում ի՞նչ գույնով են ներկված խաղաղաշղի եզրերը: 		
<ol style="list-style-type: none"> Փորձե՛ք ինքնուրույն անվանել եզրերը՝ դրանք տարբերելու համար: 		
<p>Ներկայացնել եզրերն անվանելու ձևը:</p>		<p>104</p>

<p>Գ)Գործնական աշխատանք (դևուղություն՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Աշխատանքային գեղրում կավարել 7-րդ դասի 1-2-րդ առաջադրանքները:</p> <p>Այնուհետև հանձնարարել 3-րդ առաջադրանքը՝ ամփոփիչ գնահատում իրականացնելու համար:</p>	<p>Սովորողները ինքնուրույն կավարում են առաջադրանքները:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ ամփոփիչ աշխատանքի ժամանակ սովորողները պետք է աշխատեն բացառապես ինքնուրույն: Այս աշխատանքով կդրսնորվեն սովորողների գիտելիքները խաղաղաշր թեմայից:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (դևուղություն՝ 3-5 րոպե)</p>		

<p>Խաղային դադար. ուսուցանող խաղ «Շախմատային գծեր» և «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել գոնային աշխատանք:</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղին, լիցքաթափում են, ամրապնդում են խաղադաշտի բոլոր գծերի, շախմատային հասկացությունների վերաբերյալ իրենց գիտելիքը:</p> <p><i>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն:</i> <i>Կատարում են ինքնասպուգում:</i></p> <p><i>Նշում են գոնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</i></p>	
---	--	--

Դաս 8. Արքա

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շահմամադր
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Արքա
4	Դասի նպագրակը	Ուսուցանել արքայի քայլը և դերը:

5	Դասի խնդիրները	<p>Մրագրոհ. «Հեքիաթների արքաները» թեմայով:</p> <p>Ներկայացնել Տիգրան Մեծին:</p> <p>Ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտել,թե ի՞նչ է քայլը:</p> <p>Պարմել շահմարդային արքայի մասին:</p> <p>Ուսուցանել արքայի քայլը:</p> <p>Ուղղորդել սովորողներին՝ կարարելու դասագրքի 19-րդ էջի 2-րդ պրամագրի առաջադրանքները:</p> <p>Խաղային դադար. «Շահմարդային զծեր», «Շահմարդային բառեր»:</p> <p>Կազմակերպել զույգերով աշխարհանք աշխարհանքային դեմքրում՝ դաս 8-րդ, պրամագրեր 1-3-րդ:</p> <p>Հանձնարարել փնային աշխարհնը:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ներկայացնել արքայի դերը, կարարել քայլ արքայով: Սահմանել արքա խաղաքարին վերաբերող կանոնը:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 6
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7, S8, S9, S10, S16, S17, S22, S23

9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Պարբռու և հետևանք
10	Ա)Գիրելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել արքա խաղաքարը: Բ) Կապարել քայլեր արքա խաղաքարով: Գ) Դրական դիրքորոշում իմաստուն արքաների, հայրենիքը հզորացնելու, չքելու վերաբերյալ: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ՇԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Քայլ, արքա, <i>հսկել</i> :
13	Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (դիսողական ընկալում) Բ) Ասույհալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Յուցադրական խաղաղաշփի խաղաքարերի քայլերի, դասագորի դեքստի և պարկերների, դեպուտի պարկերների և առաջադրանքների դիրքում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:

14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շահմաքի ցուցադրական խաղաղաշը, սպիտակների և սևերի մելքական արքաներ, առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային փեղոր:
15	ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք	<p>Դասագրքից՝ Էջ 19-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխաղանքային փեղորից՝ դաս 1-ին, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Աշխաղանքային փեղրում օղակի մեջ վերցնել պրամագրերի բոլոր արքաները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կազմարել դասագրքի և փեղորի բոլոր առաջադրանքները, պակասիսանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարգարելու առաջադրանքները աշխաղանքային փեղրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմաքիսը երեխաները կսկանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված պրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շղեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ճիշտ պատասխանեն հարցերին և օգնեն Միկի կապիկին հասնել բանաններով լի կղզի:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխան առավել լավ կճանաչի արքա խաղաքարը:</p> <p>https://lichess.org/learn#/4</p> <p>Խաղ «Արքայով հավաքիր ասկրիլները»:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պատասխանում է հարցերին, աշխապում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ծեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահապում:</p>

1 8	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավածությունը, կադրաված ամփոփիչը աշխատանքի արդյունքը, կադրարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ <u>_____ ոչ _____</u> մասամբ :</p> <p>Դասի հաջողված հարցումները <u>_____</u>:</p> <p>Դասի թերի հարցումները <u>_____</u>:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել <u>_____</u>:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել <u>_____</u>:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը <u>_____</u>:</p> <p>Խորհրդակցել <u>_____</u> մասնագերների հետ:</p> <p>Համագործակցել <u>_____</u> հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից <u>_____</u>:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշրջ՝ արքաներով:

2 0	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. մղագրոհ. «Արքաները հեքիաթներում» թեմայով, պատմում. «Տիգրան մեծ և հզոր Հայաստան»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. արքա խաղաքարի դերը, արքայի քայլը, քայլ հասկացությունը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. առաջադրանքի կարում դասագրքից՝ դաս 8-րդ, առաջադրանք 2-րդ, խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. զույգերով աշխատանք՝ դասն ամփոփելու նպատակով. դրեզորից՝ դաս 8-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
--------	--

<i>Ուսուցչի գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացակրություններ</i>
<i>Ա) Դասի սկիզբ (դևուլությունը՝ 2-5 րոպե)</i>		
<i>Միագրոհ.«Արքաները հերիաթներում»: Պատմում.«Տիգրան Մեծ և հզոր Հայաստան»:</i>	<i>Մասնակցում են միագրոհին, կարծիք են հայրնում, լսում են ուսուցչին և ընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</i>	<i>Հերիաթներ՝ «Սուլրասանը», «Զախ- Զախ թագավորը»:</i>
<i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դևուլությունը՝ 8-13 րոպե)</i>		

<p>Արքայի դերի, քայլի, քայլ հասկացության ուսուցում.</p> <p>Պակմել արքայի դերի մասին:</p> <p>Ցուցադրել արքայի քայլը:</p> <p>Բացադրել՝ ի՞նչ է քայլը:</p> <p>Կապարել դասագրքի 19-րդ էջի 2-րդ դրամագրի առաջադրանքները:</p> <p>Հարցեր.</p> <p>1.Արքան կարո՞ղ է e1-ից կապարել քայլ e3:</p> <p>2.Արքան կարո՞ղ է c8-ից գնալ d8:</p> <p>Այսպիսի շաբ հարցեր կարելի է կազմել:</p>	<p>Լուսմ են ուսուցչին: Պատրասխանում են ուսուցչի հարցերին, աշխափում են դասագրքով:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. կրկներ դպրոցականները հերիաթային դարրերով գուգորդված նյութն ընկալում են շաբ արդյունավետ: Նրանք դպյալ պահին օգտագործում են և՛ գետողական, և՛ լսողական, և՛ զգայական հիշողությունը:</p> <p>Արքան ամենակարևոր իսակարարն է:</p> <p>Այն միշտ իսակարաշղին է: Իսակարաশղն արքայի հայրենիքն է, և արքան երբեք չի լրում այն:</p> <p>Երկար թիկնոցի և ծանր երկաթյա զրահների շնորհիվ քաջ արքան դանդաղ է շարժվում, այսինքն՝ քայլ կապարում:</p> <p>Նա հսկում է իր հարևան դաշտերը:</p> <p>Արքան կապարում է քայլ դեպի հարևան դաշտերը՝ մեկ քայլով:</p> <p>Սակայն, քանի որ արքա է, սիրու ուր կամենա, գնում է: Այն շարժվում է բոլոր գծերով՝ հորիզոնականներով, ուղղաձիգներով և անկյունագծերով, քայլ՝ մեկ դաշտ:</p> <p>Երբ սովորողները շփոթվում և արքայով սխալ քայլեր են կապարում, անմիջապես կապակում ենք. այս արքան զրահ չունի, ինչպե՞ս կարող է այդպիսի քայլ կապարել:</p>
--	--	--

Գ) Գործնական աշխատանք (կըսողություն՝ 15-20 րոպե)		
Աշխատանքային գործում 8-րդ դասի 1-3-րդ առաջադրանքների կարում:	Սովորողները ինքնուրույն կարում են առաջադրանքները:	
Դ) Դասի ավարտ (կըսողությունը՝ 5-7 րոպե)		
Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Յո՞ց բուր գծերը», «Շախմատային բառեր», «Շախմատային մղբեր արքայի մասին»: Հանձնարարել դժուարացնելու աշխատանք:	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղերին, լիցքաթափում են, ամրապնդում են խաղադաշտի բոլոր գծերի, շախմատային հասկացությունների, արքայի դերի, քայլի իմացությունը:</p> <p>Տանը՝ կարդալ՝ դաս 8-րդ, կարտել առաջադրանքները, պատճենահանել ամփոփիչ հարցերին:</p> <p>Խաղալ «QR» կոդով ամփոփիչ խաղը:</p>	«Շախմատային լուրեր» արքայի մասին:

Դաս 9. Արքա. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Արքա. շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել արքայով իսաղաքար վերցնելը, արքայի և իսաղաքարեր վերցնելու կանոնները:
5	Դասի ինդիրները	<p>Մրագրոհ. «Ի՞նչ է ազնվությունը», «Ինչու՞ է շախմատն ազնիվ իսաղ», «Ազնիվ իսաղալու և պայքարելու» մասին:</p> <p>Ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտել արքայով իսաղաքար վերցնելու ձևը: Բացադրել իսաղաքար վերցնելու երկու կանոնները, երկու արքաների կանոնը:</p> <p>Ուղղորդել սովորողներին՝ կապարելու դասագրքի առաջադրանքները:</p> <p>Կազմակերպել զույգերով աշխատանք, իսաղ. «Բերքահավաք արքայով»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք. դեպք. դաս 9-րդ առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում:</p> <p>Հանձնարարել լրացրած աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ արքայով վերցնել խաղաքար: Սահմանել երկու արքաների կանոնը:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 6
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7, S8, S9, S10, S16, S17, S22,
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Պատճառ և հետևանք
10	Ա)Գիրելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել արքա խաղաքարը: Բ) Կափարել քայլեր արքայով, վերցնել խաղաքարեր արքայով: Գ) Արժեքներ կյանքում և ընդունիքում: Գիրելիքի կիրառում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Վերցնել խաղաքար, երկու արքաների կանոն:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (դիսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Ասուլիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, դիմումի պատկերների և առաջադրանքների դիմում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կադրառում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կադրառում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, մեկական խաղադաշտ խաղաքարերով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դիմում:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 21-րդ, հարց 1-ին: Աշխատանքային դիմում՝ դաս 9-րդ, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Դասագրքում ցույց տրած արքաները և ներկել դրանք դիմում:</p> <p>Կարգային շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դրամագրված դրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շփեմարաններից: Կուսուցանեն խաղաքար վերցնելը արքայով՝ ուսուցչի կողմից ընդունելու ժամանակահատվածում:</p>

16	Էլեկտրոնային ռեսուրսներ և ուսումնական նյութեր	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ընդունեն, թե արքայով ո՞ր խաղաքարը կարելի է վերցնել: 2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կկարողանան խաղաքար վերցնել արքայով:</p> <p>https://lichess.org/learn#/4</p> <p>Խաղ «Հավաքի՛ր ասպոյիկներ՝ արքայով»:</p> <p>Խաղ «Արքա» https://learningapps.org/display?v=pd8zwb4a21</p> <p>Աշխափելով «խելացի» գրադախրակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերավոր մասուցելու համար:</p>
17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	<p>Սովորողը պարասիանում է հարցերին, աշխափում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխափանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները, կադրարում է ինքնուրույն աշխափանք՝ իրականացնելով ինքնասպուզում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավածությունը, կադարձած ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադարձում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պեպք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p> <p>Ա/ Դասի սկիզբ. հարց ու պատրասխան. «Ի՞նչ է ազնվությունը», պատմում. «Ինչու՞ է շախմատը ազնիվ խաղ»:</p> <p>Բ/ Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. արքայով խաղաքարեր վերցնելը՝ կանոնների կիրառումով:</p> <p>Գ/ Ուղղորդված աշխատանք. գտնել հարցի պատրասխանը. դասգրքից՝ դաս 9-րդ, էջ 21-ի երկու արքաներով նկարի հարցը, աշխատանքային դեղորում առաջադրանքի կարարում: Աշխատանք՝ զուգով. ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք արքայով»:</p> <p>Դ/ Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով. հարց ու պատրասխան: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացարրություններ
<p>Ա) Դասի սկիզբ (դասգրքությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		

<p>Մրագրուհի. «Ի՞նչ է ազնվությունը»:</p> <p>Զրոյց. «Ինչու՝ է շախմակը ազնիվ խաղ», «Ինչպե՞ս խաղալ և պայքարել ազնիվ»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին: Մասնակցում մրագրուհին, հայլում կարծիքներ:</p>	<p>Դասի սկզբին շաբ կարևոր է լրեղեկացնել երեխաներին սպասվող խաղի մասին: Դա մոդիվացնում է նրանց և նրանց մոտ ձևավորում է սպասում: Զգուշացնել, որ ուշադիր լսելու և ընկալելու դեպքում հաջողություն կունենան խաղում: Նրանց նախապատրաստել՝ վարելու ազնիվ պայքար, դիմարկելու խաղը ո՞չ թե հաղթանակի հասնելու, այլ գիտելիքը կիրառելու միջոց:</p> <p>Հարգելի ուսուցիչ, ահա թե «Ինչու՝ է շախմակը ազնիվ խաղ»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Շախմատում պայմանները լիովին հավասար են, և ոչ միայն խաղաքարերի հաշվարկով: 2) Շախմատ են խաղում միմյանց հետ 5 դարեկան փոքրիկն ու 90 դարեկան ծերունին, առանձնահատկություններ ունեցող յուրաքանչյուր անձ: 3) Աղջկներն ու դրաները միմյանց հետ: 4) Ամենադժույն երկրներում և վայրերում: 5) Ազատության և անազարտության մեջ, նույնիսկ դիեզերքում՝ դիեզերանավի մեջ: 6) Խաղի ժամանակ ոչ մի մրցավար չի կարող ազդել խաղի արդյունքի վրա՝
---	---	---

<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դևոլովայունը՝ 8-13 րոպե)</p>		
<p>Արքայով խաղաքար վերցնելու ձևի ուսուցում.</p> <p>Յուցադրական խաղաղաշփին ցուցադրել խաղաքար վերցնելը արքայով:</p> <p>Խաղաղաշփին գրեղադրել դիրքեր:</p> <p>Ներկայացնել, որ արքան չի կարող վերցնել սեփական խաղաքարը: Նշում ենք, որ այս կանոնը վերաբերում է բոլոր խաղաքարերին:</p> <p>Որպես արքան խաղաքարը վերցնել պարտավոր չէ, նշում ենք, որ այս կանոնը նաև վերաբերում է բոլոր խաղաքարերին</p> <p>Որպես արքան չի կարող վերցնել մրցակցի խաղաքարը, նշում ենք, որ այն հսկում է մրցակցի արքան, գործում է նաև երկու արքաների կանոնը:</p> <p>Օգտագործում ենք դասագրքի 21-րդ էջի երկու արքաներով նկարի հարցը:</p>	<p>Հսում են ուսուցչին: Պատրասխանում են ուսուցչի հարցերին, աշխապում են դասագրքով:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխապանք (դևոլովայուն՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Աշխարհանքային գրեգորից՝ դաս 9-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Աշխարհանք՝ զույգով ուսուցողական խաղը</p> <p>«Բերքահավաք՝ արքայով»:</p>	<p>Սովորողները ինքնուրույն կարարում են աշխարհանքային գրեգորի առաջադրանքները: Զույգերով խաղում են խաղը: Կիրառում են դեսական գիրելիքը: Որոնում և գտնում են քայլեր, ընդունում են որոշումներ:</p>	<p>Խաղ «Բերքահավաք արքայով»:</p> <p>Հարգելի՛ ուսուցիչ սովորողների գիրելիքներն ամրապնդելու համար ուսուցողական խաղերը շար կարևոր են: Այս խաղերում սովորողները կիրառում են դասին ձեռք բերած գիրելիքները: Մրանով արժևորվում է և՛ գիրելիքը, և՛ սովորելը:</p> <p>Գործնականորեն կիրառելով գիրելիքը՝ այն սովորողի կողմից անմիջապես յուրացվում է: Պեսք չէ խուսափել այսպիսի խաղերով ուսուցման կազմակերպումից: Իհարկե, նրան բնորոշ է աշխարհանքային աղմուկը՝ երբեմն խաղաքարերը թափվում են հարակին, կանոնները լավ չյուրացրած սովորողների պարբառով հաճախակի առաջանում են հոգական վեճեր, սակայն այս գործընթացով բոլորը հասնում են դասի վերջնարդյունքներին: Արագ ընկալող սովորողները, շրկելով դանադաղ ընկալողների սիսալները, նրանց ակամա ուսուցանում են և, ուսուցանելով, իհարկե, ամրապնդում սեփական գիրելիքները:</p>
---	---	--

<p>Դ)Դասի ավարտ (գրևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Դասի ամփոփում հարցերով. Այսօր սովորեցի... Դասից ամենաշապր ինձ դուր եկավ... Ինձ դուր չեկավ... Հանձնարարել դուստրին աշխատանք:</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղին, տեսական գիտելիքն ամրապնդում են գործնականորեն: Սովորողներն ընծեռում են հերադարձ կապի հնարավորություն և իրականացնում են ինքնագնահավում: Տանը՝ կարդալ՝ դաս 9-ը, կարդարել առաջադրանքները, պարասիսնել ամփոփիչ հարցերին: Խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	<p>Սովորողների հետ կապը ուսուցչին կօգնի դասերն առավել արդյունավետ պլանավորել և կառուցել՝ ըստ սովորողների նախասիրությունների:</p>

Դաս 10. Նավակ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմաղ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Նավակ
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել նավակ խաղաքարի քայլ և դերը:

5	Դասի ինդիրները	<p>Քննարկում. «Նավերն արդյոք անհրաժեշտ են»:</p> <p>Պարզմել «Կիլիկիա» նավի մասին, ցուցադրել դասագրքի նկարը:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով շախմակային նավակը:</p> <p>Ուսուցանել նավակի քայլը և խաղաքար վերցնելը:</p> <p>Խսադ. «Բերքահավաք նավակով ցուցադրական խաղաղաշրին:</p> <p>Կադարել դասագրքի 23-րդ էջի 2-րդ դրամագրի 1-2-րդ առաջադրանքները:</p> <p>Աշխաղանք՝ զուգով. կադարել աշխաղանքային դրամագրությունը 3-րդ դրամագիրը:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահակում՝ ինքնուրույն աշխաղանքի միջոցով. դաս 10-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել զնային աշխաղանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ներկայացնել նավակի դերը,՝քայլ կադարել նավակով, վերցնել խաղաքար՝ նավակով:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 6,7

8	<i>Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ</i>	<i>S1, S3, S4, S7, S10, S16, S17, S18, S22</i>
9	<i>Ինչպով կամ ընդհանրական հասկացություններ</i>	<i>Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ</i>
10	<i>Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ</i>	<i>Ա) Ներկայացնում է նավակը: Բ) Կարարում է քայլ՝ նավակով, վերցնում է խաղաքար՝ նավակով: Գ) Ինքնասպուգում և ինքնազնահարում: Հնագույն մշակութային արժեքների արժևորում (Կիլիկիա նավ և այլն): Դ) Կանոնների սահմանում և պահպանում: Գիտելիքի կիրառում:</i>
11	<i>Միջառարկայական կապեր</i>	<i>Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:</i>
12	<i>Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր</i>	<i>Նավակ, հեռահար խաղաքար</i>

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (լուսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լուսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի դրսութիւն և պարկերների, դրսութիւնների պարկերների և առաջադրանքների, դրսութիւնների պարկերների և առաջադրանքների, դիրում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարուսական խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարուսական խաղաքարերով:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմաղի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, շահմաղի խաղաղաշղ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դրսութիւն:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 23-րդ, հարց 1-ին: Աշխատանքային դրսութիւն՝ դաս 10, առաջադրանք 1-ին</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարդալ դասագրքի և դրսութիւնը առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղորդել նրանց կարելու աշխատանքը դրսութիւն:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմաղիսպ երեխաները կսկսանան լրացնելով առաջադրանքներ՝ նախօրոք դրսութիւնը պարագանքը պատճենագիր Ս. Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շրեմարաններից:</p>

16	Էլեկտրոնային ուսուրսներ և ուսումնական նյութեր	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է սեղմեն գրքի վրա: Գիրքը կբացվի և կերևան թաքնված հարցերը: Յուրաքանչյուր հարց ունի 4 հնարավոր պատճասխան: 4 պատճասխանից պետք է ընդունվել մեկը՝ ճիշտ պատճասխանը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կսկսուի իրենց գիտելիքները նավակի վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/1 Խաղ. «Հավաքի՛ր ասդոյիկները նավակով»:</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրալիախտակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերավոր մարտուցելու համար:</p>
17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորող հայտնում է քննարկման ընթացքում կարծիք, պարասխանում է հարցերին, համադրում է (օրինակ՝ արքայի և նավակի քայլերը), փնտրում և գտնում է հանձնարարված առարկաները դասագրքում, համագործակցում է (օրինակ՝ կարարում է աշխաղանք՝ զուգով) և կարդում է դասագրքի առաջադրանքները, լուծում է դրանք, խաղում է՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքը: Կարարում է ինքնուրույն աշխաղանք՝ իրականացնելով ինքնասդուգում:

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p>	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրարված ամփոփիչ աշխապանքի արդյունքը, կադրարում է դասի վերլուծություն.</p> <p><i>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</i></p> <p><i>Դասի հաջողված հապվածները _____:</i></p> <p><i>Դասի թերի հապվածները _____:</i></p> <p><i>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</i></p> <p><i>Դասը կարելի է բարելավել _____:</i></p> <p><i>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</i></p> <p><i>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</i></p> <p><i>Համագործակցել _____ հետ:</i></p> <p><i>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</i></p>
19	Դասի նախապատրաստական մաս	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշղթ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, դմողությունը, ընդունակությունը</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. Քննարկում. «Նավերն արդյոք անհրաժեշտ չեն», պակմել «Կիլիկիա» նավի մասին, ցուցադրել դասագրքից նկարը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. շահմարդային նավակ, ուսուցանել նավակի քայլը, խաղաքար վերցնելը, ցուցադրական խաղաղաշղին ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք՝ նավակով»:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխարհանք. կարգադրել դասագրքի 23-րդ էջի 2-րդ սրամագրի 1-2-րդ առաջադրանքները, աշխարհանք՝ զուգով՝ աշխարհանքային դեղորում. դաս 10-րդ, առաջադրանք 3-րդ. .</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ ինքնուրույն առաջադրանքի կարգում աշխարհանքային դեղորում. դաս 10-րդ: <i>Տնային աշխարհանքի հանձնարարում:</i></p>
----	---	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դմողությունը՝ 4-7 րոպե)		

<p>Քննարկում. «Նավերն արդյոք անհրաժեշտ են»:</p> <p>Պարմել «Կիլիկիա» նավի մասին, ցուցադրել դասագրքի նկարը:</p>	<p>Հսում են, կարծիք են հայդնում, պարասիանում են ուսուցչի հարցերին, դիսում են դասագրքի պարկերը:</p>	<p>Նավերը շատ ծանրաբեռնված են, կարողանում են դեղափոխել բազմաթիվ ինքնաթիռներ, ավրում են նաև:</p> <p>Կան նավեր, որոնց վրա մի ամբողջ քաղաք է դեղավորվում և ճանապարհորդում:</p> <p>Նավերը շարժվում են հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերով, որպեսզի չկողաշրջվեն:</p> <p>Նավերը կարող են լողալ շատ հեռուներ:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (Կուտայսի 7-13 լուսապատճեն)</p>		

<p>Նավակ խաղաքարի ուսուցում</p> <p>Յուցադրել նավակ խաղաքարը, բացակրել նավակի հեռահար լինելը:</p> <p>Յուցադրել խաղաքար վերցնելը նավակով:</p> <p>Ուսուցանող խաղ. «Բերքահավաք՝ նավակով» սովորողները վերցնում են ցուցադրական խաղաղաշղին դասավորված սպիտակ խաղաքարերը՝ սև նավակով:</p> <p>Դասագրքից հանձնարարել 23-րդ էջի 2-րդ դրամագրի առաջարանքները:</p> <p>Ուսուցիչը ամփոփում է. «Նավակները շարժվում են հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերով, ծանր խաղաքարեր են, արժեն 5 միավոր կամ զինվոր»:</p>	<p>Լուսմ են ուսուցին: Պատասխանում են ուսուցի հարցերին, կարարում են խաղի հրահանգները, աշխափում դասագրքով:</p>	<p>«Նավակ-աշխարակ» բառակապակցությունն օգնում է երեխաներին չմոռանալ նավակի փեսքը; Այն կարելի է կիրառել դասի սկզբում, սակայն երբ սովորողները յուրացնում են նավակ թեման, կարող ենք այլևս չգործածել այն:</p> <p>Երբ ճանապարհները՝ հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը, բաց են, նավակը հսկում է բազմաթիվ դաշտեր:</p> <p>Շախմատային նավակները շարժվում են հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերով:</p> <p>Հեռուները գնացող նավակերը կոչվում են հեռահար:</p> <p>Հարգելի՝ ուսուցիչ. Իսկ ինչո՞ւ ենք խաղաքարերը վերցնում սև նավակով. քանի որ երեխաներն անընդհափ ձգվում են խաղալ սպիտակ խաղաքարերով և խուսափում են սև խաղաքարերից: Երբ փեսնում են, որ սևերը նույնպես կարող են խաղաքարեր վերցնել և հաղթել, նրանց վերաբերմունքը փոխվում է: Ուսուցիչը պետք է պարբերաբար ամփոփի և շեշտադրի դասի կանոնները, գլխավոր հասկացությունները և ծնակերպումները: Բազմաթիվ կրկնությունները դպավորվում են, և երեխաները հեշտ կիրառում են դրանք գործնականորեն:</p>
--	--	--

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (փևողություն՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Զուգերով աշխատանք դեպքում. դաս 10-րդ, առաջադրանք 3-րդ:</p> <p>Ինքնուրույն աշխատանք դեպքում. դաս 10-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են զուգերով, կապարում են 3-րդ առաջադրանքը: Սպուզում են մեկը մյուսին:</p> <p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կապարում են ինքնաստուզում:</p>	
<p>Դ) Դասի ավարտ (փևողություն՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Հանձնարարել լրնային աշխատանք:</p>	<p>Նշում են լրնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կապարել առաջադրանքները, պատրասխանել հարցերին:</p>	<p>Հանձնարարել նաև՝ լրանը մղածել, թե ի՞նչ լրարերություն կա արքայի և նավակի քայլերի միջև:</p>

Դաս 11. Նավակ. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Նավակ. շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել նավակով հարձակվելը և կոկնակի հարվածով քայլը:

5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցում պատճախան՝ նավակ և արքա խաղաքարերի գաղթերությունները, նավակ և արքա խաղաքարերի նմանությունները:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով նավակով հարձակվելը:</p> <p>Ուսուցանել նավակով կրկնակի հարված կափարելը:</p> <p>Մրցույթ. «Սպեղծի՛ր կրկնակի հարված» :</p> <p>Իրականացնել պրամագրերի լուծումը ցուցադրական խաղաղաշպին:</p> <p>Կափարել դասագրքի 25-րդ էջի 3-րդ պրամագրի 3 առաջադրանքները:</p> <p>Կափարել դասագրքի 25-րդ էջի աշխափանք զույգերով առաջադրանքը.</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահապում ինքնուրույն աշխափանքի միջոցով. դաս 11-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դասագրքի աշխափանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ վերցնել խաղաքարերը՝ նավակով, հարձակվել խաղաքարերի վրա՝ նավակով, կափարել կրկնակի հարված՝ նավակով:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 7

8	<i>Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ</i>	<i>S1, S3, S4, S5, S7, S8, S9, S14, S22</i>
9	<i>Իսչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ</i>	<i>Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ</i>
10	<i>Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ</i>	<i>Ա) Նավակով հարձակում, նավակով կրկնակի հարվածի սրեղծում: Բ) Հարձակվում է և վերցնում է խաղաքարերը նավակով, սրեղծում է կրկնակի հարված: Գ) Արժնորում է սովորելը, կիրառում է գիտելիքը: Մշածել և նոր միայն կադարել քայլեր: Դ) Ակորիթմի կիրառում, համագործակցություն:</i>
11	<i>Միջառարկայական կապեր</i>	<i>Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:</i>
12	<i>Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր</i>	<i>Հարձակվել, կրկնակի հարված:</i>

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի փեքստի և պակելերների, փեղրի պակելերների և առաջադրանքների, փեղրի պակելերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կադարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կադարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շահմամրի ցուցադրական խաղաղաշղի՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրը և աշխադրանքային փեղր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 25-րդ, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Աշխադրանքային փեղրում օղակի մեջ վերցնել պրամագրերի բոլոր նավակները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադարել դասագրքի և փեղրի բոլոր առաջադրանքները, պարասիսնել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղողել նրանց կադարելու աշխադրանքը փեղրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմամրիսը երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոր դպագրված պրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շղեմարաններից:</p>

16	<p>Հլեկորոնային ռեսուրսներ և ռուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ընդունեն, թե ո՞ր խաղաքարը կարող է վերցնել նավակը: 2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կյուրացնեն խաղաքար վերցնելը նավակով:</p> <p>https://lichess.org/learn#/1</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրադախսակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերավոր մասուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը համեմատում է արքա և նավակ խաղաքարերը, պատրասխանում է հարցերին, դասագրքի պարկերը համադրում է դասի թեմայի հետ, համագործակցում է (օրինակ՝ կադրում է աշխաղանք զույգով) և կարդում է դասագրքի առաջադրանքները, լուծում է դրանք, խաղում է՝օգտագործելով իր ձեռք բերած գիրելիքը, կադրում է ինքնուրույն աշխաղանք՝ իրականացնելով ինքնասպուգում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p>	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխապանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այու ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պեկզ է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	<p>Դասի նախապատրաստական մաս</p>	<p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:</p>

20

Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները

- Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «Նավակ և արքա խաղաքարերի փարբերությունները, նավակ և արքա խաղաքարերի նմանությունները»:
- Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. ներկայացնել նավակով հարձակումը, կրկնակի հարված կադրարելը: Մրցույթ. «Սրբեղջի՞ր կրկնակի հարված»:
- Գ) Ուղղորդված աշխատանք.կադրարել դասագրքի 25-րդ էջի 3-րդ դրամագրի 3 առաջադրանքները, կադրարել դասագրքի 25-րդ էջի զույգերով աշխատանք առաջադրանքը:
- Ուսուցիչը շրջում է շարքերով և անհապաղ ուղղորդում է սովորողներին:
- Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ զույգերով աշխատանք աշխատանքային դեպրում. դաս 11-րդ, առաջադրանք 4-րդ, ինքնուրույն առաջադրանքի կադրարում աշխատանքային դեպրում. դաս 18-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:

Ուսուցիչ գործողությունները

Սովորողների գործողությունները

Նշումներ և բացադրություններ

<p>Ա) Դասի սկիզբ (դրսությունը՝ 3-7 րոպե)</p>		
<p>Հարցու պատճառահան. նավակ և արքա խաղաքարերի դարձերությունը, նավակ և արքա խաղաքարերի նմանությունը:</p>	<p>Հսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, համադրում են արքա և նավակ խաղաքարերը, պատճառահանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ համեմատական առաջադրանքները շատ հետաքրքիր են: Սովորողները, համեմատելով և համադրելով, ավելի են խորացնում իրենց գիտելիքները:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դրսությունը՝ 7-13 րոպե)</p>		

<p>Ուսուցանել նավակ խաղաքարով հարձակումը և նավակով կրկնակի հարվածը</p> <p>Յուցադրել նավակ խաղաքարով հարձակումը, բացապրել կրկնակի հարվածը:</p> <p>Մրցույթ. առաջադրանքների փեղադրում ցուցադրական խաղադաշտին՝ փարբեր իրավիճակների առաջադրում, պեղը է գրնել կրկնակի հարվածը՝ նավակով։ Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, շեշտադրում դասի գլխավոր հասկացությունները և ծնակերպումները։</p>	<p>Հսում են ուսուցիչն: Պատասխանում են ուսուցիչ հարցերին, լրիծում են իրավիճակներ կրկնակի հարվածով։</p> <p>Մրցում են, պատասխանաբարվություն են կրում ընկերների համար։</p>	<p>Սովորողներին ուսուցանելիս նավակով կրկնակի հարվածը՝ կարելի է նրանց ծանոթացնել ալգորիթմներից մեկի հետ։ Ակզեռում գրնում ենք գիծը, որի վրա երկու թիրախ-խաղաքարերն են, ապա՝ փորձում ենք գրնել նավակի քայլը։ Նավակով կրկնակի հարվածի մյուս ալգորիթմները կուտացանվեն հաջորդաբար և ասդիմանաբար։</p> <p>Սովորողները փոքրուց պեղը է կարողանան ալգորիթմներն օգտագործել շախմատ առարկան դալիս է այդ հնարավորությունը և դա ապահովում է խաղի միջոցով։</p> <p>Հարգելի՝ ուսուցիչ. առաջադրանքների կադարումը ցուցադրական խաղադաշտին կարելի է կազմակերպել մրցակցային ուսուցման մեթոդով։ Առաջադրանքների լրիծումը հանձնարարում ենք փարբեր շարքերի երեխաներին՝ յուրաքանչյուր շարքին դալով միավորներ վասկակելու հնարավորություն։</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (կրտսերությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Առաջադրանքի կարարում՝ դասագրքից՝ 25-րդ էջի 3-րդ պրամագրի 3-րդ առաջադրանքները, խաղային դադար «Յո՞ց դուր գծերը», «Շախմատային բառեր», կարարել դասագրքի 25-րդ էջի՝ զուգերով աշխատանք առաջադրանքը:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են զուգերով, կարարում են 3-րդ առաջադրանքը: Սկզբունքը մեկը մյուսին:</p> <p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարարում են ինքնաշխատունքը:</p>	
<p>Դ) Դասի ավարտ (դրսություն՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային դեպրում. դաս 11-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Նշում են դժուար հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարարել առաջադրանքները, պարասիստել հարցերին:</p>	<p>Հանձնարարել նաև՝ դանը մղածել, թե ի՞նչ դարձերություն կա արքայի և նավակի քայլերի միջև:</p>

Դաս 12. Ծախ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմակը
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Ծախ
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել Հախը :

5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցում ու պատրասխան. «Ի՞նչ է հարձակումը»:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով արքայի վրա հարձակումը՝ շախը:</p> <p>Ուսուցանել շախը՝ նավակով:</p> <p>Մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Ճախու շախ»:</p> <p>Դիմել 26-րդ էջի նկարը և պատրասխանել հարցին:</p> <p>Իրականացնել պրամագրերի լուծումը ցուցադրական խաղաղաշփին:</p> <p>Կափարել դասագրքի 27-րդ էջի 3-րդ և 4-րդ պրամագրերի առաջադրանքները:</p> <p>Աշխարհանք զույգերով՝ դեպորից. դաս 12-րդ, առաջադրանք 3-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխարհանքի միջոցով. դաս 12-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դրային աշխարհանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ սահմանել շախը և հայտարարել շախ:
7	ՀՊԶ կարողունակություններ	1, 2
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22

9	Իսազվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Մեկնաբանել շախութակացությունը: Բ) Հայկարարել շախութակացությունը: Գ) Գիտելիքի կիրառում: Մտածել յուրաքանչյուր քայլից առաջ: Դ) Համագործակցություն, ալգորիթմի կիրառում, կանոնների կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՎԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կենտրոն	Շախ, կանոն՝ արքան շախի դակ չթողնելու մասին:
13	Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (լուսողական ընկալում) Բ) Առողջական (լուսողական ընկալում) Գ) Կինեմատիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Ցուցադրական խաղաղաշփի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի լուսավորության պարագաների և առաջադրանքների դիպում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կարգարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարգարում:

14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դրես:
15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք	Դասագրքից՝ էջ 27-րդ, հարց 2-րդ: Աշխատանքային դրեսում օղակի մեջ վերցնել պրամագրերի բոլոր արքաներն ու նավակները: Կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և դրեսում բոլոր առաջադրանքները, պարասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին, ուղորդել նրանց կարարելու աշխատանքը դրեսում: Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոր դրագրված պրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շրեմարաններից:

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է պարասխանը միացնեն դրամագրին: 2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կկարողանան առավել լավ շախ հայտարարել:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=p3ownbjtv21 Խաղ.«Շախ»:</p> <p>Աշխարելով «խելացի» գրադասիստակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերավոր մասուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պարասխանում է հարցերին, դասագրքի պարկերը համադրում է դասի թեմայի հետ, համագործակցում է (օրինակ՝ կարարում է աշխատանք զույգով), կարդում է դասագրքի առաջադրանքները, լուծում է դրանք, մասնակցում է մրցույթին՝ կիրառելով իր ծեռք բերած գիտելիքները, կարարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնասպուզում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պեկդ է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշրջ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատասխան. «Ի՞նչ է հարձակումը շախմակում»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում / ուսումնասիրություն. ցուցադրումով բացակրություն. «Ճախ» հասկացությունը, արքան շախի գրակ չթողնելու կանոնը, մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Ճախ ու շախ».</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. կադարել դասագրքի 27-րդ էջում 3-րդ և 4-րդ դրամագրերի առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի 26-րդ էջում նկարի հարցին:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ զուգերով աշխատանք աշխատանքային դրեսում. դաս 12-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ, ինքնուրույն առաջադրանքի կադարում աշխատանքային դրեսում. դաս 12-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	--	--

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

<p><i>Ա) Դասի սկիզբ (դրսողությունը՝ 3-7 րոպե)</i></p>		
<p><i>Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ է հարձակումը շախմակում»:</i></p>	<p><i>Հսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցիչ հարցերին:</i></p>	
<p><i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (ամրապնդում մրցույթով դրսողությունը՝ 7-13 րոպե)</i></p>		
<p><i>Ուսուցանել շախը</i></p> <p>Ցուցադրել պարզ օրինակներ շախի վերաբերյալ: Բացարձի արքան շախի դրակ չթողնելու կանոնը:</p> <p>Կազմակերպել մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Ճախ ու շախ»:</p> <p>Մրցույթ. ցուցադրական խաղադաշտին առաջադրանքների դեղադրում՝ դարբեր դիրքերի սկեղծում, որոնց մեջ պետք է գտնել շախերը՝ նավակով, ապա կարարել այնպիսի քայլ արքայով, որպեսզի այն չհայդնվի շախի դրակ: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, կրկնում դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները:</p>	<p>Հսում են ուսուցիչն: Պատասխանում են ուսուցիչ հարցերին, որոնում և գտնում են շախերը: Գտնում են այնպիսի քայլեր արքայով, որպեսզի արքան չհայդնվի շախի դրակ:</p> <p>Մրցում են և պատասխանադպնիւթյուն կրում ընկերների համար:</p>	<p><i>Հարգելի՝ ուսուցիչ. ցուցադրական խաղադաշտին առաջադրանքների կապարումը կարելի է կազմակերպել ուսուցման մրցակցային մեթոդով:</i></p> <p><i>Առաջադրանքների լուծումը հանձնարարվում է դարբեր շարքերի երեխաներին՝ յուրաքանչյուր շարքին դալով միավորներ վասկակելու հնարավորություն:</i></p>

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (փևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Պարասիստանել դասագրքի 26-րդ էջում նկարի հարցին: Կապարել դասագրքի 27-րդ էջում 3-րդ և 4-րդ փրամագրերի առաջադրանքները:</p>	<p>Սովորողները կարուս են դասագրքի առաջադրանքները:</p>	
<p>Դ) Դասի ավարտ (փևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարուս աշխատանքային դեմքում. դաս 12-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարուս են ինքնաշխատուգում: Նշում են դնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կապարել առաջադրանքները, պարասիստանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 13. Շախ. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Շախ. շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել շախից ազատվելու ձևերը:
5	Դասի ինդիքները	<p>Հարցու պատճենահանությունը՝ կազմակերպելու մեջ՝ հաջողությամբ:</p> <p>Ուսուցանել շախից ազատվելու երեք ձևերը:</p> <p>Կազմակերպել մրցույթ. ցուցադրական խաղաղաշղին առաջադրանքների կազմարում:</p> <p>Կազմակերպել խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Նայել դասագրքի 29-րդ էջում նկարը և պատճենահանել հարցին:</p> <p>Կազմակերպել ինքնուրույն աշխատանք դեպրում. դաս 13 -րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծնավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դասագրքի աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ցուց տալ՝ ինչպես ազատվել շախից:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Օրինաչափություն
10	Ա)Գիրելիք Բ)Հմկություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել շախից ազատվելու երեք ձևերը: Բ) Կափարել քայլեր շախից ազատվելու համար: Կափարել քայլեր արքա և նավակ խաղաքարերով: Գ) Աջակցել, օգնել դասընկերներին: Մշածել և գրնել լավագույն ելքը: Դ) Համագործակցել, կիրառել կանոնները:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայունի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Ազատվել շախից. փախչել, վերցնել, փակվել:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշփի խաղաքարերի քայլերի, դասագրի փեքսիդի և պատկերների, փեկրի պատկերների և առաջադրանքների դիկում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շահմասրի ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային փեկր:
15	<p>ԿԱՄԿՈՒ ՍՊՈՐՏՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրից՝ էջ 29-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխատանքային փեկրից՝ դաս 13-րդ, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Աշխատանքային փեկրում օղակի մեջ վերցնել դրամագրերի բոլոր արքաներն ու նավակները.</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարդել դասագրի և փեկրի բոլոր առաջադրանքները, պարասիստանել դասագրի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղողել նրանց կարդելու աշխատանքը փեկրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմասրիսդ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ս. Իվաչչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շղեմարաններից:</p>

16	Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ընդունեն շախից պաշտպանվելու ճիշտ դարրերակը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կկարողանան ազարվել շախից երեք դարրերակով:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=p3ownbjtv21 Խաղ. «Շախ»:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրալախսրակով՝ կարելի է խաղերն օգտագործել՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարուցելու համար:</p>
17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պատրասխանում է հարցերին, դասագրքի պատկերը համադրում է դասի թեմայի հետ, համագործակցում է, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները, կադրում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնասդուզում:

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p>	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխապանքի արդյունքը, կադրարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պեղք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպարակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատճասխան. «Ի՞նչ է շախը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. շախից ազատվելու երեք ձևերը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. առաջադրանքների կատարում ցուցադրական խաղաղաշփին՝ շախից ազատվելու երեք ձևերով: Խաղային դադար: Աշխատանք դասագրքով, էջ 29-ի նկարը:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 13-րդ, առաջադրանքներ 1-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---	--

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացարրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (կըսողությունը՝ 2-5 րոպե)		

<p>Հարցու պատրասխան. «Ի՞նչ է շախը»:</p> <p>Ներկայացնել սպասվելիք մրցույթը:</p>	<p>Լուսմ են ուսուցչին և դասընկերներին, պատրասխանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	<p>Ներկայացնել սպասվելիք մրցույթի պայմանները, սովորողներին մոդիվացնել և նախօրոր զգուշացնել, որ կարող են հաղթել և ապահովել իրենց թիմին հաղթանակ միայն դասին ուշադիր եղած սովորողները:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (Կոնուրայունը՝ 7-13 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել շախից ազատվելու երեք ձևերը Յուցադրել և բացադրել շախից ազատվելու երեք ձևերը՝ ներկայացնելով համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշրին:</p>	<p>Լուսմ են ուսուցչին: Կրկնում են և փորձում մրապահել շախից ազատվելու երեք ձևերը:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (Կոնուրայունը՝ 18- 20 րոպե)</p>		

<p>Մրցույթ. ցուցադրական խաղադաշտին առաջադրանքների փեղադրում՝ «Ազարպվի՛ր շախից» դարբեր դիրքերի սղեղծում, որոնց մեջ պետք է գտնել շախից ազարպվելու լավագույն ձևը։ Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, կրկնում դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները։</p>	<p>Սովորողները լուծում են ցուցադրական խաղադաշտին դասավորված իրավիճակները։</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. ցուցադրական խաղադաշտին առաջադրանքների կադրումը կարելի է կազմակերպել ուսուցման մրցակցային մեթոդով։ Առաջադրանքների լուծումը հանձնարարվում է դարբեր շարքերի երեխաներին՝ յուրաքանչյուր շարքին դալով միավորներ վասկակելու հնարավորություն։</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (կուսողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կադրում աշխատանքային փեղրում. դաս 13-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ, դրանից աշխատանքի հանձնարարում։</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն։ Կադրում են ինքնասպուգում։ Նշում են դրանից հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կադրել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը։ Կարդալ փեղեկություններ փողերի մասին։</p>	

Դաս 14. Փիղ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմակ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Փիդ
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել փիդ խաղաքարի դերը և քայլը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատճենահան. «Ի՞նչ գիտեք փղերի մասին»:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով փղի քայլը և դերը:</p> <p>Իրականացնել դրամագրերի լուծումը ցուցադրական խաղաղաշղին:</p> <p>Կազմակերպել մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք՝ փղերով»:</p> <p>Կազմակերպել դասագրքի 31-րդ էջի խմբային աշխատանքը:</p> <p>Կազմակերպել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային դեմքում. դաս 13-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դասային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ ներկայացնել փիդ խաղաքարը, կարտրել քայլեր՝ փղով, վերցնել խաղաքար՝ փղով:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2,
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել փիփ խաղաքարը: Բ) Կարարել քայլեր՝ փղով, վերցնել խաղաքարեր՝ փղով: Կարարել քայլեր արքա և նավակ խաղաքարերով, անվանել դաշտերը, անկյունագծերը: Գ) Գիտելիքի կիրառում, սովորելու արժևորում: Արժևորել և պահպանել բնությունը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, ալգորիթմի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Փիփ, սևադաշտ փիփ , սպիրակադաշտ փիփ , թեթև խաղաքար, հեռահար խաղաքար:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշվի խաղաքարերի քայլերի, դասագրի գրեսսի և պակրկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացարրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշվ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային գրեր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 31-րդ, հարց 1-ին:</p> <p>Աշխատանքային գրերում օղակի մեջ վերցնել պրամագրերի բոլոր փողերը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարդալ դասագրքի և գրերի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղողել նրանց կարդալու աշխատանքը գրերում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիսկ երեխաները կսկանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք պապրված պրամագրեր Ս. Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շղթմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p> <p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է պարասիստեն հարցերին և նշված դարբերակներից ընդունեն ճիշտ պարբերակը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն փիղ խաղաքարը:</p> <p>1.Երեխաները պետք է գտնեն, թե ո՞ր խաղաքարը կարող է վերցնել փիղը:</p>  <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կյուրացնեն խաղաքար վերցնելը փիղով:</p> <p>https://lichess.org/ru/learn#/2 «Հավաքի՛ր ասպողիկներ՝ փիղերով»:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադախրակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարտուցելու համար:</p>
----	---

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պատրասխանում է հարցերին, աշխափում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխափանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշփին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները, կարարում է ինքնուրույն աշխափանք՝ իրականացնելով ինքնասպուգում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխափանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այս</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրասպում	Նախապատրասպել ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատրասխան. «Ի՞նչ գիտեք փղերի մասին»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. փղի դերն ու քայլերը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. առաջադրանքների կատարում ցուցադրական խաղաղաշփին. ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք՝ փղերով»: Աշխատանք դասագրքից՝ էջ 31-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղրում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացադրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

<p>Ա) Դասի սկիզբ (դևոլովայունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Հարցու պատճենահան. «Ի՞նչ գիտեք փոերի մասին»: Ներկայացնել առաջիկա մրցույթը:</p>	<p>Հսում են ուսուցչին և դասընկերներին, մասնակցում մրագրության, պատճենահանում ուսուցչի հարցերին:</p>	<p>Ներկայացնել առաջիկա մրցույթի պայմանները, մոդիվացնել սովորողներին, նախօրոք զգուշացնել որ միայն դասին ուշադիր եղած սովորողները կհաղթեն և կապահովեն հաղթանակ իրենց թիմին:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դևոլովայունը՝ 7-13 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել փոխ դերը և քայլը. Ցուցադրել և բացարձել փոխ դերը և քայլը, խաղաքար վերցնելը փոխվ՝ ներկայացնելով համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշրին:</p>	<p>Հսում են ուսուցչին: Մրագահում են փոխ քայլը: Սովորում են փոխ քայլը՝ մրցույթին մասնակցելու համար:</p>	<p>Փողերի դերը. սպիտակ և սև անկյունագծերի հակում և գրում: Այլ խաղաքարերի հետ համագործակցում՝ սպիտակ և սև անկյունագծերով:</p>

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (կըսողություն՝ 15-20 րոպե)</p> <p>Մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք՝ փղով»: Ուսուցիչը խաղադաշտին դասավորում է բոլոր սև և սպիտակ խաղաքարերը: Պայմանը հետևյալն է. յուրաքանչյուր թիմից (շարքից) մոփենում է մեկ մասնակից, վերցնում է խաղաքարը որևէ փղով, վերցրած խաղաքարերի մոփավոր արժեքների գումարը ապահովում է թիմային հաղթանակ (խորհուրդ է պրվում սովորողներին՝ անվանակոչել իրենց թիմը. դա առաջացնում է ոգևորություն): Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնարանում է քայլերը, կրկնում դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները:</p>	<p>Սովորողները ցուցադրական խաղադաշտին գրնում են լավագույն քայլերը: Գումարում են միավորներն ըստ խաղաքարերի մոփավոր արժեքների:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ. մրցակցային ուսուցումը կրերի ցանկալի արդյունք: Սովորողները նախապես գգուշացվում են, որ թիմի վասրակած միավորներից կհանվեն լրուանային միավորներ, եթե փվալ թիմն աղմկի:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (կըսողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Խմբային աշխատանք. դասագրքի 31-րդ էջը: հնքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային գրեթրում. դաս 14-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Հանձնարարել դրային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողները խմբային աշխատանքում համագործակցում են: Աշխատում են ինքնուրույն: Կարարում են ինքնասպուգում: Նշել դրային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարարել առաջադրանքները, պարասիստել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 15. Փիղ. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շահմասր
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Փիղ. շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել փիղ խաղաքարով շախ հայկարարելը և կրկնակի հարված կարարելը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչպե՞ս են քայլ կարարում փողերը»:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով փղով կրկնակի հարված և շախ քայլերը:</p> <p>Իրականացնել գրամագրերի լուծում ցուցադրական խաղաղաշղին:</p> <p>Կազմակերպել խմբային աշխատանք. համեմատի՛ր արքա, փիղ և նավակ խաղաքարերը:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք գեղրում. դաս 15-րդ, առաջարանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծնավորող գնահարում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել գոնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ հայկարարել շախ և կարարել կրկնակի հարված՝ փիղ խաղաքարով:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2,
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S17, S18, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել փիղ խաղաքարը: Բ) Կարարել քայլեր՝ փղով, վերցնել խաղաքարեր՝ փղով, մեկնաբանել կրկնակի հարվածը: Կարարել քայլեր արքա, փիղ և նավակ խաղաքարերով, անվանել դաշտերը, գծերը: Գ) Սովորելու կարևորում, գիտելիքի կիրառում: Հայկական գրուների և ավանդույթների արժևորում (Վարդապատճեն և կրկնակի հարված): Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, սպեհագործում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կեցեր	Կրկնակի հարված և շախ փղով:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (դեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողիալ (լուղական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի դեբսպի և պատկերների, դեբրի պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շահմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դեբր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 33-րդ, հարց 1-ին:</p> <p>Աշխատանքային դեբրում օղակի մեջ վերցնել կրամագրերի բոլոր փողերը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարդալ դասագրքի և դեբրի բոլոր առաջադրանքները, պարասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղողել նրանց կարդալու աշխատանքը դեբրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմատիսը երեխաները կարանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված կրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շդեմարաններից:</p>

16	Էլեկտրոնային պաշարներ	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է կոահեն՝ դիրքում շախն է փղով, թե՛ կրկնակի հարված: Ապա՝ դիրքին միացնել համապատասխան անունը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կճանաչեն փղով շախն ու կրկնակի հարվածը:</p> <p>https://lichess.org/ru/learn#/2 «Հավաքի՛ր ասպրիկներ՝ փղերով»:</p> <p>Աշխատելով սմարթ գրաքախտակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարուցելու համար:</p>
17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմները), կադրում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնասդուզում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հապվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հապվածները _____:</p> <p>Պեղք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	<p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշկր՝ խաղաքարերով, հարցաթերթիկներ խմբային աշխատանքի համար:</p>

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբանը ու պարասխան. «Ի՞նչ ձևով են քայլ կարարում փղերը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով՝փղով շախ և կրկնակի հարվածի սղեղծում:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. առաջադրանքների կարարում ցուցադրական խաղաղաշղին՝ կիրառելով ձեռք բերած գիրելիքները: Խմբային աշխատանք. համեմակիր արքա, նավակ, փիղ խաղաքարերը:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային գրեգրում՝դասի ամփոփման նպատակով. դաս 15-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Հանձնարարել գնային աշխատանք:</p>
----	--

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դրսողությունը՝ 2-5 րոպե)		
Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ ձևով են քայլեր կալարում փողերը»:	Լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	Հարցերի օրինակներ. Արքա, նավակ և փիղ խաղաքարերից ո՞րը կարող է անցնել դասասենյակի նստարանների շարքերի միջով: Փիղը թեթև խաղաքա՞ր է, թե՝ ծանր: Քանի՞ միավոր արժե փիղը: Եթե դասասենյակում չլինեին սեղաններ և աթոռներ, փիղը կքայլեր մի պատից դեպի մյո՞ւսը, թե՝ անկյունից անկյուն (ձեռքով ցուց ենք դալիս անկյունները):
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դրսողությունը՝ 7-13 րոպե)		

<p>Սովորողների միջոցով բացահայտել շախ և կրկնակի հարված սպեղծելու քայլերը փողով</p> <p>Ուղղորդող հարցերով բացահայտել՝ փողի՝ կրկնակի հարված կարարելու և շախ հայտարարելու քայլերը, ցուցադրական խաղաղաշղին քննարկել համապատասխան օրինակները:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին, պարասիանում հարցերին: Որոնում և գրնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Հարցեր.</p> <p>Կրկնակի հարված սպեղծելու համար նավակը քանի՛ խաղաքարի վրա պեղք է հարձակվի նվազագույնը: Իսկ փի՞ղը:</p> <p>Նավակը, հարձակվելով, կարո՞ղ է կրկնակի հարված սպեղծել միևնույն հորիզոնականին կամ ուղղաձիգին գրնվող խաղաքարերի վրա:</p> <p>Մշածե՛ք և ասե՛ք. Երկու հաղաքարերը ո՞ր գծին պեղք է լինեն, որպեսզի սպեղծվի կրկնակի հարված՝ փողով:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (կրկնությունը՝ 15-ից 20 րոպե)</p>		

<p>Օրինակների քննարկում դասի լրեսական նյութի գործնական կիրառում ցուցադրական խաղաղաշպին: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, կրկնում և շեշտադրում դասի գիտակող հասկացությունները և ձևակերպումները, առաջարկում է սովորողներին դրամագրերը խիստ համակարգված՝ պահպանելով պարզից դեպի բարդը սկզբունքը:</p> <p>Խմբային աշխատանք. Համեմատի՛ր արքա, փիղ և նավակ խաղաքարերը:</p> <p>Աշխատանքի բաժանում խմբի ներսում:</p> <p>Կարդալ հարցը (առաջին սովորող):</p> <p>Մրգածել (մրգածում են բոլորը):</p> <p>Գրանցել պատասխանները (երկրորդ սովորող):</p> <p>Ներկայացնել պատասխանները (երրորդ սովորող):</p> <p>Հերկնել ժամանակին և հսկել որ խմբի անդամներն աշխատեն շշուկով (չորրորդ սովորող):</p>	<p>Սովորողները ցուցադրական խաղաղաշպին գրնում են լավագույն քայլերը:</p> <p>Կարգարում են խմբային աշխատանք, կարդում հանձնարարությունը, մրգածում խմբով: Խմբից մեկը ներկայացնում է խմբի աշխատանքը:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ, սկզբում պետք է առաջարկել կրկնակի հարվածի սրեղծում փղով՝ միևնույն անկյունագծին գրնովով արքան և նավակը թիրախավորելով: Դրանք պարզ իրավիճակներ են: Հերկո միայն դիտարկել այնպիսի կրկնակի հարված, որպես և՛ նավակը, և՛ փղով թիրախավորում են խաղաքարեր. նավակի դեպքում հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերի, իսկ փղի դեպքում՝ դարբեր անկյունագծերի դրամագրում: Օրինակ՝ նավակը ե3-ից վերցրել է d3-ի զինվորը և հայդարարել շախ՝ սրեղծելով կրկնակի հարված:</p> <p>Խմբային աշխատանքը կազմակերպել չորսական սովորողից բաղկացած խմբերով: Առաջին և երկրորդ նստարանների չորսը սովորողը կազմում են առաջին խոմբը: Առաջին նստարանին նստած սովորողները դեմքով շրջվում են դեպի երկրորդ նստարանին նստածները: Աշխատում են երկրորդ նստարանին: Այդպես կազմվում են նաև մյուս խմբերը:</p> <p>Ուսուցիչը բաժանում է հարցաթերթիկները՝ յուրաքանչյուր խմբին փալով մեկական հարցաթերթիկ: Յուրաքանչյուր հարցաթերթիկ պարունակում է հետևյալ հարցերից մեկը:</p> <p>Գրե՛ք</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Տարբերություն արքա և նավակ խաղաքարերի միջև: 2) Տարբերություն արքա և փիղ խաղաքարերի միջև: 3) Տարբերություն փիղ և նավակ խաղաքարերի միջև: 4) Նմանություն արքա և նավակ խաղաքարերի միջև:
--	---	---

Դ) Դասի ավարտ /կնողությունը՝ 5-ից 7 րոպե)		
<p>Ինքնուրույն աշխատանքի կարուում աշխատանքային գեղրուում. դաս 15-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Տնային աշխատանքի հանձնարարուում:</p>	<p>Խմբային աշխատանքում սովորողները համագործակցում են: Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարուում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են դնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 16. Թագուհի

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմաղ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թագուհի
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել թագուհի խաղաքարի դերը և քայլը :
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատասխան. «Ինչպե՞ս են քայլ կափարում թագուհիները»:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով թագուհու քայլը և դերը:</p> <p>Մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք՝ թագուհինվ»:</p> <p>Իրականացնել փրամագրերի լուծումը ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Խաղային դադար. «Ծախմաղային լուրեր», «Ծախմաղային գծեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխաղանք գլեւրում. դաս 16-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխաղանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դժուարացնել աշխաղանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ներկայացնել թագուհի խաղաքարը, կադրարել քայլեր՝ թագուհիով, վերցնել խաղաքարեր՝ թագուհիով:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 5, 6
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S16 S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել թագուհի խաղաքարը: Բ) Կադրարել քայլեր՝ թագուհիով, վերցնել խաղաքարեր՝ թագուհիով: Կադրարել քայլեր՝ արքա, նավակ, փիլի խաղաքարերով, անվանել դաշտերը , անկյունագծերը , հորիզոնականներն ու ուղղաձիգները , խաղաղաշպի մասերը: Գ) Գիտելիքի կիրառումով՝ սկեղծագործում: Մրածել ամեն քայլից առաջ: Անծանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, ալգորիթմի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Թագուհի, թագուհու քայլը, խաղաքար վերցնելը՝ թագուհիով:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (դեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշպի խաղաքարերի քայլերի, դասագործի դեքսպի և պատկերների, դեկորի պատկերների և առաջադրանքների, դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցիչ և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսուցման պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշպի՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Դասագրից՝ էջ 35-րդ, հարց 1-ին:</p> <p>Աշխաղանքային գեղորում օղակի մեջ վերցնել պրամագրերի բոլոր թագուհիները:</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադրարել դասագորքի և գեղորի բոլոր առաջադրանքները, պարասիսնել դասագորքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղողել նրանց կադրելու աշխաղանքը գեղորում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմագիստ երեխաները կսպանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք գոպագրված պրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շփեմարաններից:</p>	
----	---	--

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p> <p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է, սեղմելով ամպիկը, կարդան թաքնված հարցերը: Յուրաքանչյուր հարց ունի 4 հնարավոր պատրասխան: Երեխաները պետք է ընդունեն ճիշտ պատրասխանը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները ավելի լավ կճանաչեն թագուհի խաղաքարը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ընդունեն, թե ո՞ր խաղաքարը կարող է վերցնել թագուհին:</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կյուրացնեն խաղաքար վերցնելը՝ թագուհիով:</p> <p>https://lichess.org/ru/learn#/3 խաղ. Հավաքի՛ր ասկրիպտեր՝ թագուհիով, Աշխաղելով «խելացի» գրաբախտակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարտուցելու համար:</p>
----	---

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորող պատասխանում է հարցերին, աշխարհում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխարհանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշփին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները, կարգարում է ինքնուրույն աշխարհանք՝ իրականացնելով ինքնասպուգում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարգաված ամփոփիչ աշխարհանքի արդյունքը, կարգարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այդ _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրասպում	Նախապատրասպել ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան.«Շագուհիների մասին»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով.թագուհու դերն ու քայլերը, խաղաքար վերցնելը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. առաջադրանքների կարում ցուցադրական խաղաղաշղին. ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք՝ թագուհով»: Խաղային դադար. «Շախմատային բառեր», «Շախմատային գծեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարում աշխատանքային գրերում՝դասի ամփոփման նպատակով. դաս 16-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնադրում:</p>
----	---

<i>Ուսուցչի գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացակրություններ</i>
<i>Ա) Դասի սկիզբ (կըսողությունը՝ 3-5 րոպե)</i>		
<i>Հարց ու պատրասխան. «Ի՞նչ գիտենք թագուհիների մասին»: Ներկայացնել առաջիկա մրցույթը:</i>	<i>Հում են ուսուցչին և դասընկերներին, մասնակցում են մրագրոհին, պատրասխանում են ուսուցչի հարցերին:</i>	
<i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (կըսողությունը՝ 7-13 րոպե)</i>		
<i>Ուսուցանել թագուհու դերը և քայլը Յուցադրել և բացարկել թագուհու դերը և քայլը, խաղաքար վերցնելը՝ ներկայացնելով համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղադաշտին:</i>	<i>Հում են ուսուցչին: Մրապահում են թագուհու քայլը: Սովորում են թագուհու քայլը մրցույթին մասնակցելու համար:</i>	
<i>Գ) Գործնական աշխատանք (կըսողությունը՝ 15-20 րոպե)</i>		

<p>Մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք՝ թագուհիով»:</p> <p>Ուսուցիչը խաղադաշտին դասավորում է բոլոր սև և սպիտակ խաղաքարերը: Պայմանը հետևյալն է. յուրաքանչյուր թիմից (շարքից) մուտքենում է մեկ մասնակից, որևէ փղով վերցնում է խաղաքար, վերցրած խաղաքարերի մուտքավոր արժեքների գումարը բերում է թիմին հաղթանակ (խորհուրդ է փրկում սովորողներին՝ անվանակոչել իրենց թիմը, դա ոգևորություն է առաջացնում): Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնարանում է քայլերը, շեշտադրում դասի հասկացությունները և ձևակերպումները:</p>	<p>Սովորողները գտնում են լավագույն քայլերը ցուցադրական խաղադաշտին: Գումարում են միավորներն ըստ խաղաքարերի մուտքավոր արժեքների:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչը մրցակցային ուսուցումը կրերի ցանկալի արդյունքի: Նախօրոք զգուշացվում է, որ թիմի վասկակած միավորներից կհանվեն գուգանային միավորներ, եթե դրվագը թիմն աղմկի:</p>
<p>Խաղային դադար. «Ճախմակային բառեր», «Ճախմակային գծեր» ուսուցողական խաղ:</p>		
<p>Դ) Դասի ավարտ (կուտողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարում աշխատանքային փելքում՝ դաս 16-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն կարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են դնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	
---	--	--

Դաս 17. Թագուհի. Շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թագուհի. Շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել թագուհի խաղաքարով շախ հայտարարելը և կրկնակի հարված կարարելը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատճենահան. «Ինչպե՞ս են քայլ կարարում թագուհիները»:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով կրկնակի հարված և շախ քայլերը թագուհին:</p> <p>Իրականացնել պրամագրերի լուծումը ցուցադրական խաղաղաշփին:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք գույքարում. դաս 17-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել գնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ հայտարարել շախ և կարարել կրկնակի հարված՝ թագուհին:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 5
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S16, S17, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել թագուհի խաղաքարը: Բ) Կապարել քայլեր և վերցնել խաղաքարեր՝ թագուհիով, մեկնաբանել կրկնակի հարվածը: Կապարել քայլեր արքա, փիղ և նավակ խաղաքարերով, անվանել դաշտերը և գծերը: Գ) Կիրառելով գիտելիքը՝ սկեղծագործել: Արժևորել գիտելիքը: Դ) Համագործակցել, կիրառել կանոնները, ընկալել օրինաչափությունները:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կեզեր	Կրկնակի հարված և շահի՝ թագուհիով:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (պետղական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջապահություն</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դեստրում:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՊՎՈՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 37-րդ, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Աշխատանքային դեստրում օղակի մեջ վերցնել գրամագրերի բոլոր թագուհիները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադրարել դասագրքի և դեստրում բոլոր առաջադրանքները, պարասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կադրարելու առաջադրանքներ աշխատանքային դեստրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կսկանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրորք դրամագրված գրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շդմարաններից:</p>

16	Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>1) Երեխաները պետք է կոսհեն՝ ոիլրում շա՞խ է, թե՝ կրկնակի հարված:</p> <p>2)Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կճանաչեն շախն ու կրկնակի հարվածը՝ թագուհիով:</p>  <p>https://lichess.org/hy/learn#/3 Հավաքիր ասկողիկներ թագուհիով:</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրավախփակով՝ կարելի է խաղն օգտագործել՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մակուցելու համար:</p>
17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխադրում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխադրանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմները), կադրում է ինքնուրույն աշխադրանք և ինքնազնահադրում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p>	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրադում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այս</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատճառական. «Ի՞նչ ձևով է կարարում քայլ թագուհին»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. շախ և կրկնակի հարված՝ թագուհիով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. առաջադրանքների կարարում ցուցադրական խաղաղաշղին՝ ձեռք բերած գիրելիքի կիրառմամբ: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային գելքրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 17-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Հանձնարարել գոնային աշխատանք:</p>
----	--	--

<i>Ուսուցիչ գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացակրություններ</i>
<i>Ա) Դասի սկիզբ (դրսողությունը՝ 2-5 րոպե)</i>		
<i>Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ ձևով է կարարում քայլ թագուհին»:</i>	<i>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցիչ հարցերին:</i>	<i>Հարցերի օրինակներ. Ո՞ր խաղաքարերի նման է կարարում քայլ թագուհին: Թագուհին թեթև խաղաքա՞ր է, թե՝ ծանր: Քանի՞ միավոր արժե թագուհին: Թագուհին ո՞ր գծերով է կարարում քայլ: Ինչո՞ւ է թագուհին համարվում ուժեղ խաղաքար և այլն:</i>
<i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դրսողությունը՝ 7-13 րոպե)</i>		

<p>Սովորողների միջոցով բացահայտել շախ և կրկնակի հարված կադարելու քայլերը՝ թագուհինը</p> <p>Ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտել թագուհու կրկնակի հարված կադարելու և շախ հայդարարելու քայլերը, քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշղին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցիչն, պարասիանում հարցերին: Որոնում և գրնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Հարցեր.</p> <p>Կրկնակի հարված կադարելու համար նվազագույնը քանի՞ խաղաքարի վրա պետք է հարձակվի թագուհին:</p> <p>Ո՞ր գծերով կարող է կրկնակի հարված կադարել թագուհին:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (իրառությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Օրինակների քննարկում. դասի գեսական նյութի գործնական կիրառում ցուցադրական խաղաղաշփին: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, կրկնում և շեշտադրում է դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները, առաջարկում է սովորողներին դրամագրերը իհսու համակարգված՝ պահպանելով պարզից դեպի բարդը սկզբունքը:</p>	<p>Սովորողները ցուցադրական խաղաղաշփին գտնում են լավագույն քայլերը:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ սկզբում պետք է հանձնարարել կրկնակի հարված կադարել թագուհիով՝ թիրախավորելով միևնույն անկյունագծի, հորիզոնականի կամ ուղղաձիգի վրա գտնվող արքան և նավակը, կամ արքան և փիղը: Դրանք պարզ դիրքեր են: Դրանից հետո միայն դիրքարկել այնպիսի կրկնակի հարվածներ, որուելով թագուհին կթիրախավորի երկու և ավելի խաղաքարեր՝ օգտագործելով բոլոր գծերը:</p>
<p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Ճախմակային լուրեր»:</p>	<p>Սովորողները խաղին մասնակցում են նստած, երկու արմունկները՝ աշակերտական սեղանին՝ ծեռքերը դեպի վեր: Ճախմակային սիսալ ձևակերպում լսելու դեպքում՝ ծախ ծեռքն իջեցնում են, աջը ծեռքը բարձրացնում վեր: Ճիշտ ձևակերպում լսելիս՝ կադարում հակառակը:</p> <p>Խաղի ընթացքում ցուցադրական խաղաղաշփը գեսանելի պետք է լինի սովորողներին: Հետագայում հմտանալով՝ սովորողները կմասնակցեն խաղին՝ առանց ցուցադրական խաղաղաշփին նայելու:</p>	<p>«Ճախմակային լուրեր» խաղն ունի չորս նպատակ.</p> <p>Ա) Զարգացնել սովորողների ակտիվ լսելու (մրածելով լսելու) կարողությունը:</p> <p>Բ) Ձևավորել քննարարական մրածողություն:</p> <p>Գ) Ձևավորել մեղիագրագիրություն (պետք է սպուգել յուրաքանչյուր փեղեկություն):</p> <p>Դ) Ամրապնդել շախմակ առարկայի հիմնական հասկացությունները և եզրույթները:</p> <p>Խաղը կազմակերպվում է հետևյալ ձևով. ուսուցիչը երեխաներին բացարրում է, որ, լուրը լսելով, պետք է մրածել, սպուգել՝ ճիշտ է այն, թե՛ ոչ: Այնուհետև ներկայացնում է խաղի պայմանը. երեխաները, եթե լսում են հավաստի լուր, բարձրացնում են աջ ծեռքը և ասում «Ճիշտ է» սիսա տու անու ուսարում՝ ուսուձուածում</p>

<p>Դ) Դասի ավարկ (դևոլուվյունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխափանքային գեղրում. դաս 24-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ, հանձնարարել դրային աշխափանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխափում են ինքնուրույն: Կարարում են ինքնասփուգում: Նշում են դրային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարտել առաջադրանքները, պարասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 18. Մարդ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Սույնա, ամսաթիվ	Ծախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Մարդ
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել մարդը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարցու պատճենահան. «Վերիիշենք շախը»:</p> <p>Ուսուցանել մարդը:</p> <p>Իրականացնել դրամագրերի լուծում ցուցադրական խաղաղաշղին:</p> <p>Խաղային դադար. «Ծախմարդային բառեր»:</p> <p>Կազմակերպել զուգերով աշխատանք աշխատանքային դրամագրություն. դաս 18-րդ, առաջադրանք 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային դրամագրություն. դաս 18-րդ առաջադրանք 1-3-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ սահմանել մարդը և հայրարժել մարդ:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 7
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մակրը: Բ) Սկրենջել մակր: Կապարել քայլեր՝ արքա, վիհ, թագուհի և նաև ի հաղաքարերով, անվանել ի հաղադաշտի մասերը, դաշտերը, գծերը: Գ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում: Դ) Խաղաքարերի համագործակցության սկրենջում, կոնվերգենսը և դիվերգենսը մղածողության ձևերի զարգացում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Մակր, խաղաքարերի համագործակցություն

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա)Վիզուալ (դեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագործի դեքստի և պարկերների, դեկորի</p> <p>պարկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզաներ	Ծախմաղի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Դասագրից՝ էջ 39-րդ, հարց 2-րդ:</p> <p>Աշխատանքային գեղրում ցուց լրակ և անվանել խաղաքարերը:</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p> <p>Դասաժամի ընթացքում կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և աշխատանքային գեղրի բոլոր առաջադրանքները, պարասիստանել դասագրքի հարցերին, ցուցադրական խաղադաշտին սկրենջել մեկ քայլով խնդիրներ:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիսկ երեխաները կսկանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ա. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շփեմարաններից:</p>	
----	---	--

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p> <p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1)Երեխաները պետք է փորձեն պարասիստել հարցերին. Երեք դարբերակից պետք է ընդունեն ճիշտ դարբերակը:</p> <p>2) Խաղալով այս խաղը՝ առավել կամրապնդվեն երեխաների գիտելիքները մասին վերաբերյալ:</p>  <p>1) Երեխաները երկու դիրքից պետք է դարբերեն մարզ շախից:</p> <p>2) Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կկարողանան դարբերել մարզն ու շախը:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մարզ 1 քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մարզ 1 քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրակախտակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարտուցելու համար:</p>
----	---

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորող պակասիանում է հարցերին, աշխարում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխարանքներում, լրտօնմ է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշփին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմները), սղեղծում է մարդ՝ մեկ քայլից, կարարում է ինքնուրույն աշխարանք՝ իրականացնելով ինքնասպուգում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխարանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այս</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հավվածները _____:</p> <p>Պեղք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպականով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացնուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրասպում	Նախապատրասպել ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատճախան. «Ի՞նչ է շախը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում բացահայրում ուղղորդող հարցերի միջոցով.մարդ:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. առաջադրանքների կարգարում ցուցադրական խաղաղաշփին՝ ձեռք բերած գիրելիքների կիրառմամբ: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Ծախմաղային բառեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ զուգերով աշխատանք աշխատանքային դեմքրում՝ դաս 18-րդ, առաջադրանք 4-րդ, ինքնուրույն առաջադրանքի կարգարում աշխատանքային դեմքրում. դաս 18-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: <i>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</i></p>
----	---	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (կտևողությունը՝ 2-5 րոպե)		
Հարցու պատճախան. «Ի՞նչ է շախը»:	Հսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատճախանում են ուսուցչի հարցերին:	Ինչի՞ նման է շախը կյանքում:

<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դևոլովունը՝ 7-13 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել մասից Յուցադրել և քննարկել ցուցադրական խաղաղաշրինհամապատասխան օրինակները:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պարասխանում ուսուցի հարցերին:</p>	<p>Հարգելի ուսուցի՛չ. կարևոր է, որ սովորողներին բացաբրվի մեկ քայլից մաս գտնելու ակտորիթմը.</p> <p>Ակզրում ուսումնասիրում ենք մոցակցի արքայի դիրքը, ի՞նչ նահանջի դաշտեր ունի այն:</p> <p>Գինում ենք հնարավոր բոլոր շախերը (իմանում ենք դիվերգենսը (բազմադարբերակային) մրածողության զարգացումը:</p> <p>Բազմաթիվ շախերից ընդունում ենք լավագույնը, որը բերում է մասի (իմանում ենք կոնվերգենսը մրածողության զարգացումը:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (դևոլովունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Օրինակների քննարկում ցուցադրական խաղաղաշփին՝ դասի գրեսական նյութի կիրառում գործնականորեն:</p> <p>Առաջադրանքները կարարելիս սովորողները լսում են ուսուցչի մեկնաբանությունները, դասի հասկացությունները և ձևակերպումները:</p> <p>Խաղային դադար. ուսուցանող խաղ. «Ճախմաղային բառեր»:</p> <p>Աշխարանք զուգերով կարարում են աշխարանքային դեպրից՝ դաս 18-րդ, առ. 4-րդ, սպուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կարարած սխալները:</p>	<p>Սովորողները գտնում են մարային քայլերը առաջադրանքներում:</p> <p>Մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով գիրելիքները:</p> <p>Կարարում են աշխարանք զուգերով, սպուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կարարած սխալները :</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ. մարային իրավիճակներ ենք սպեհծուած խաղաղաշփին մինչև այժմ ուսուցանված բոլոր խաղաքարերով: Յուրաքանչյուր մարդից հետո ցոյց ենք դայիս մրցակցի արքայի բոլոր քայլերը և հարցնում, թե ո՞ր խաղաքարն է հակում դպիալ դաշըր և ինչո՞ւ արքան չի կարող կարարել քայլ դեպի դպիալ դաշըր: Այս գործողություններով առավել ամրապնդում ենք քայլերի վերաբերյալ սովորողների գիրելիքը, ձևավորում ենք դիրքի և իրավիճակի ամբողջական ընկալում:</p> <p>Մարային դիրքերի հաջորդականությունը կառուցում ենք պարզից դեպի բարդ առաջադրանքներով և հերթականությամբ.</p> <p>Ա) Մեկ հնարավոր շախ:</p> <p>Բ) Բազմաթիվ շախներ՝ մեկ հնարավոր մարտով:</p> <p>Գ) Բազմաթիվ շախներ՝ բազմաթիվ մարտերով:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (կրկնությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կադրարում աշխափանքային գրեպում՝ դաս 18-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ:</p> <p>Տնային աշխափանքի հանձնարարում:</p>	<p>Սովորողներն աշխափում են ինքնուրույն: Կադրարում են ինքնափուգում:</p> <p>Նշում են դժուային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կադրաբել առաջադրանքները, պափասիանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	
--	--	--

Դաս 19. Մատ, շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Մայք. շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ամրապնդել մատի իմացությունը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատասխան. «Վերիիշենք՝ ի՞նչ է հարձակումը, շախը, մատը շախմատում»:</p> <p>Տրամադրելի լուծում խմբային աշխատանքում՝ դասագրքից. էջ 41:</p> <p>Դասագրքի 41-րդ էջի նկարների քննարկում:</p> <p>Ինքնուրույն աշխատանք լրելու համար. դաս 19-րդ, առ. 1-3-րդ (ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով կիրականացվի ծևավորող գնահատում):</p> <p>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ սահմանել մատը և սկզբանականացնել մատը՝ մեկ քայլից:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2,

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Օրինաչափություն
10	Ա)Գիրելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մակրը: Բ) Սրեղծել մարդ:Կարարել քայլեր արքա, փիղ, թագուհի և նաև ինչպես ինչպես անվանել ինաւադաշտի մասերը, դաշտերը, գծերը: Գ) Կիրառելով գիրելիքը՝ սրեղծագործում է, օգրագործում է օրինաչափությունների իմացությունը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, ինաւադարերի համագործակցության սրեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կեղեր	Մարդ, ինաւադարերի համագործակցություն:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</p> <p>Բ) Ասուլիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Դիվում է ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերը, դասագրի գրեսսկն ու պարկերները, աշխարհանքային գրեգորի պարկերները և առաջադրանքները:</p> <p>Բ) Հսում է ուսուցչի և ընկերների բացադրությունները:</p> <p>Գ) Կադարում է քայլեր խաղաքարերով, խաղում է «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխարհանքային գրեգոր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Աշխարհանքային գրեգորում ցուց տրալ և անվանել խաղաքարերը, մեկնարանել դասագրի 41-րդ էջի նկարները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարարել դասագրի և աշխարհանքային գրեգորի բոլոր առաջադրանքները, պարասիսնել դասագրի հարցերին,ցուցադրական խաղաղաշղին սրեղծել մեկ քայլով խնդիրներ:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիսկ երեխաները կսկսանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դաշտագրված դրամագրեր Ս. Իվաչչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շրեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>https://lichess.org/learn#/12 Մաղ' 1 քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մաղ' 1 քայլից:</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրավախփակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերավոր մասուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պատասխանում է հարցերին, աշխաղում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լրացնելու է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշփին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմները), կաղարում է ինքնուրույն աշխաղանք և ինքնազնահաղում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p>	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչը աշխարհանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդունքում մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	<p>Դասի նախապատրաստում</p>	<p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշղթա՝ խաղաքարերով:</p>

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ .հարց ու պատասխան.«Ի՞նչ է հարձակումը, շախը, մարզ շախմատում»:</p> <p>Բ) Նյութի ամրապնդում. մարք' մեկ քայլից, խմբային աշխատանք. առաջադրանքների կարարում՝ գիրելիքների կիրառմամբ:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. դասագրքի 41-րդ էջի նկարների քննարկում:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ ինքնուրույն աշխատանքի կարարում աշխատանքային գույքում. դաս 19-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	--	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դևոլությունը՝ 3-5 րոպե)		
Հարց ու պատասխան.«Ի՞նչ է հարձակումը, շախը, մարզ շախմատում»:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին:	

<p>Բ)Նյութի ամրապնդում (կըսողությունը՝ 7-13 րոպե)</p>		
<p>Ամրապնդել մարդի վերաբերյալ գիտելիքը</p> <p>Կազմակերպել խմբային աշխատանք՝ դասագրքից. էջ 41-ը, մարդ՝ մեկ քայլից. խնդիրների լուծում:</p> <p>Խմբային աշխատանքի ժամանակ, խմբի ներսում դերերի բահչում.</p> <p>Կարդալ հարցը (առաջին սովորող):</p> <p>Մրտածել (մրտածում են բոլորը):</p> <p>Գրանցել պարասիստանները (երկրորդ սովորող):</p> <p>Ներկայացնել պարասիստանները (երրորդ սովորող):</p> <p>Հերևնել ժամանակին, հսկել որ խմբի անդամները շշուկով աշխատեն (չորրորդ սովորող):</p>	<p>Լուսմ են ուսուցչին և դասընկերներին: Մասնակցում են խմբային աշխատանքին: Որոնում և գիտնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Խմբային աշխատանքը կազմակերպել չորսական սովորողից բաղկացած խմբերով. առաջին և երկրորդ նստարանների սովորողները կազմում են առաջին խումբը, առաջին նստարանին նստած սովորողները դեմքով շրջվում են դեպի երկրորդ նստարանին նստածները: Աշխատում են երկրորդ դասասեղանին: Նման ձևով կազմվում են չորսական սովորողից բաղկացած մյուս խմբերը:</p> <p>Հարգելի՝ ուսուցիչ, պետք է ուշադիր լինել, որպեսզի խմբերում չլինեն այնպիսի մասնակիցներ, որոնք ամբողջ աշխատանքը կարարում են իրենք՝ անգործության մարդնելով խմբի մյուս անդամներին: Խմբի ներսում պարտականությունները պետք է լինեն հսկակ սահմանված: Խորհուրդ է գրվում՝ հարցնել մասնակիցներին իրենց պարտականությունների մասին:</p>

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (պևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Դասագրքի 41-րդ էջի նկարների քննարկում:</p>	<p>Սովորողները կարծիք են հայտնում:</p>	<p>Կազմակերպել նկարների քննարկումը՝ կապելով շախմատային գիրելիքի և կյանքից վերցրած օրինակների հետ, հաշվի առնելով երեխայի դարիքային առանձնահատկությունը և կենսակիրճը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (պևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային փեղորում՝ դաս 19-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարարում են ինքնասպուգում: Նշում են դնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կապարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	

Դաս 20. Ամփոփում, Դաս-մրցույթ Մակր մեկ քայլից

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմակ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Դաս-մրցույթ. Մակր՝ մեկ քայլից
4	Դասի նպականը	Ամփոփել՝ խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, շախ, մակր թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը:
5	Դասի ինդիրները	Դաս-մրցույթի անցկացման պայմանների ներկայացում: Մրցույթ ցուցադրական խաղադաշտին. դասագործի էջ 42-րդ և 43-րդ, 1-3-րդ դրամագրերի լուծում: Ինքնուրույն աշխատանք դրա 20-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Իրականացնել ձևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով: Հանձնարարել դրա աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ մեկնաբանել շախը, մակրը , սպեղծել մակր՝ մեկ քայլից, արդասանել քայլը :
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 3
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22

9	Իւազվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մակր:
		Բ) Սպեհծել մակր: Կարարել քայլեր արքա, փիղ, թագուհի և նաև իւաղաքարերով, օգտագործել իւաղադաշտի մասերի վերաբերյալ գիտելիքը մակր հայդարարելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը մակրային քայլը արկասանելու համար: Գ) Գիտելիքի կիրառում, սպեհծագործում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, իւաղաքարերի համագործակցության սպեհծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Խնդրի պայման, խնդրի պահանջ, խնդրի լուծում:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողիալ (լողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Դիրում է ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերը, դասագրքի դեքստը ու պարկերները, աշխաղանքային դեկորի պարկերները և առաջադրանքները,</p> <p>Բ) Հսում է ուսուցչի և ընկերների բացադրությունները,</p> <p>Գ) Կարարում է քայլեր խաղաքարերով, խաղում է «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմաղի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:

15	ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ	
	Նվազագույն առաջադրանք	Դասագրքից՝ էջ 42-ում նշել խաղաքարերը և անվանել:
	Առավելագույն առաջադրանք	<p>Դասաժամին կապարել դասագորքի և աշխատանքային փեղրի բոլոր առաջադրանքները, պարասխանել դասագորքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմագիստ երեխաները կսկանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք լրպագրված դրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շրեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>1. Երեխաները պետք է պարասիստեն հարցերին և շահեն մրցանակներ:</p>  <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կմասնակցեն մրցույթին և կսկսուին իրենց ձեռք բերած գիրելիքները մարդի վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մար' մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մար' մեկ քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադախուակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերավոր մարդու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պարասիստում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), սրեղծում է մար' մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կարարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնասպուզում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակդիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխապանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդու ոչ մասամբ</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները</p> <p>Դասի թերի հարվածները</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը</p> <p>Խորհրդակցել</p> <p>Համագործակցել</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից</p>
19	<p>Դասի նախապատրաստում</p> <p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշրջադարձը՝ խաղաքարերով: Ասրդիկներ՝ գնահատման պաստառում լրացումներ կարարելու համար:</p>

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատրասխան. դաս-մրցույթի պայմանների ներկայացում:</p> <p>Բ) Ուղղորդված աշխարանք. ամփոփում խնդիրների լուծման մրցույթի միջոցով. մաղ' մեկ քայլից ցուցադրական խաղաղաշղին. դասագրի 42-43-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերը:</p> <p>Գ) Դասի ավարտ. նախորդ թեմաների ամփոփման նպատակով՝ ինքնուրույն աշխարանքի կարում աշխարանքային դելիքտում. դաս 20-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխարանքի հանձնարարում:</p>
----	--	--

<i>Ուսուցիչ գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացակրություններ</i>
<i>Ա) Դասի սկիզբ (դևուլությունը՝ 2-3 րոպե)</i>		
<i>Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:</i>	<i>Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պատրասխանում ուսուցիչ հարցերին:</i>	<i>Կարևոր է, որ սովորողներն արժևորեն դաս-մրցույթը ամփոփեն իրենց գիտելիքները, դարձնեն իմացության և չիմացության սահմանները՝ թերությունները հաջորդաբար վերացնելու նպատակով:</i>
<i>Բ) Նյութի ամրապնդում (դևուլությունը՝ 10-17 րոպե)</i>		

<p>Դաս-մրցույթի կազմակերպում ցուցադրական խաղաղաշփին. մաք' մեկ քայլից, դասագրքի 42-43-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերի լուծում:</p>	<p>Հսում են ուսուցչի հրահանգները: Որոնում և գրնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. կարևոր է՝ ճիշտ հնարքներով կազմակերպել դաս-մրցույթները: Տրամադրու ցուցադրական խաղաղաշփին դեղադրելուց հետո՝ ժամանակ ենք ընձեռում մրածելու համար. 15-20 վայրկյան: Խսկորեն պահանջվում է՝ դեղից՝ առանց ձեռք բարձրացնելու չպարասիանել: Այնուհետև՝ լուծումը հարցնել համեմադրար դանդաղ ընկալող աշակերտի պարասիանից հետո: Չենք արդահայտվում՝ պարասիանը ճիշտ է, թե՛ սիալ: Հարցնում ենք նաև այլ սովորողների՝ մյուս թիմերից: Սովորողները պարասիանը պետք է արդասանեն շահմադային գրագիտությամբ. անվանեն խաղաքարը՝ ո՞ր դաշտից դեպի ո՞ր դաշտ է դեղաշարժվում: Քայլի արդասանության կարծ ձևը, նույնական, համարվում է ճիշտ պարասիան: Այսպես՝ կազմակերպված մրցույթը հնարավորություն է տալիս ներգրավել բոլոր սովորողներին:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (դմողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն աշխափանքի կարարում աշխափանքային դրեսուրում. դաս 20-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ:</p>	<p>Սովորողներն աշխափում են ինքնուրույն:</p>	<p>Այս աշխափանքը կօգնի ուսուցիչն իրապես գնահապել սովորողին: Հասկանալ, թե ի՞նչ է սովորել (ամփոփիչ գնահապում), ի՞նչ թերություններ պետք է վերացնել յուրաքանչյուր սովորողի մով (ձևավորող գնահապում): Ծրագրել սովորողի հետ աշխափանքի հետագա ընթացքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (պնտղությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Գնահապում: Տևային աշխափանքի հանձնարարում:</p>	<p>Նշում են դնային հանձնարարությունը՝ պարասխանել դասի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	

Դաս 21. Զի

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմակը
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Զի
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել ձի խաղաքարի դերը և քայլը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Կազմակերպել մղագրոհ.«Զիերի մասին»:</p> <p>Ուսուցանել ձիու քայլը և դերը:</p> <p>Մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Քայլ՝ ձիով»:</p> <p>Խաղային դադար. «Ծախմակային բառեր», «Ծախմակային գծեր»:</p> <p>Կազմակերպել ինքնուրույն աշխատանք:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրացրած աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ներկայացնել ձի խաղաքարը և կարարել քայլեր՝ ձիով:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 5
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել ձի խաղաքարը: Բ) Կապարել քայլեր՝ ձիով: Անվանել դաշտերը , անկյունագծերը , հորիզոնականներն ու ուղղաձիգները , խաղաղաշղի մասերը: Գ) Գիտելիքի կիրառում՝ սկեղծագործում: Օգտագործում է օրինաչափությունների իմացությունը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, կոնվերգենս և սեփականացում մտածողության ձևերի զարգացում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Ձի, ձիու քայլ, ցափկել:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Դիվում է ցուցադրական խաղաղաշվը և խաղաքարերի քայլերը, դասագրքի փեքսպերն ու պարկերները, աշխաղանքային փեղրի պարկերները և առաջադրանքները,</p> <p>Բ) Լսում է ուսուցչի և ընկերների բացարրությունները,</p> <p>Գ) Կաղարում է դասագրքի և աշխաղանքային փեղրի առաջադրանքները, կարարում է քայլեր խաղաքարերով, խաղում է «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմատի ցուցադրական խաղաղաշվ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային փեղր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Դասագրից՝ էջ 45-րդ, հարց 1-ին:</p> <p>Աշխատանքային գեղրում օղակի մեջ վերցնել պրամագրերի բոլոր ձիերը</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադրել դասագրի և գեղրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղորդել նրանց կադրելու աշխատանքը գեղրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմապիստ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված պրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ.Բլոխի շրեմարաններից:</p>
----	---

16	<p>Հլեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>1. Երեխաները պետք է պարասիստնեն ձիու մասին հարցերին. Յ դարբերակից պետք է ընդունեն ճիշտ դարբերակը:</p>  <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն ձի խաղաքարը:</p> <p>https://lichess.org/learn#/5 Խաղ. «Հավաքի՞ր ասրդիկներ՝ ձիով»:</p> <p>Աշխափելով «խելացի» գրալրախլրակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարտուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պարասիստնում է հարցերին, աշխափում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները, կարարում է ինքնուրույն աշխաղանք՝ իրականացնելով ինքնասկուգում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p>	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրավում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդունքում մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատրասխան.«Ի՞նչ գիտեք ձիերի մասին»:;</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. ձիու դերն ու քայլը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. առաջադրանքների կատարում ցուցադրական խաղաղաշղին. ուսուցողական խաղ. «Քայլ՝ ձիով»: Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր», «Շախմատային գծեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 21-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	--	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացադրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դասողությունը՝ 3-ից 5 րոպե)		

<p>Հարց ու պատասխան «Ի՞նչ գիտեք ձիերի մասին»:</p> <p>Ներկայացնել առաջիկա մրցույթը:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցի հարցերին:</p>	<p>Ուսուցիչը կարող է կարարել լրացումներ: Օրինակ՝ ձիերը կարող են քնել նաև կանգնած, ձիերը քայլում են ծնվելուց անմիջապես հետո և այլն:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դևոլուվությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		

<p>Ուսուցանել ձիու դերը և քայլը.</p> <p>Յուցադրել և բացապրել ձիու դերը, քայլը, ցարկելու առանձնահատկությունը՝ ներկայացնելով համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշղին:</p>	<p>Հսում են ուսուցիչն: Միապահում են ձիու քայլը: Սովորում են ձիու քայլը՝ մրցույթին մասնակցելու համար:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ, փորձառու շար ուսուցիչներ փոխանակվել են իրենց փորձով, թե ինչպէ՞ս կարելի է դպավորիչ ձևով ուսուցանել ձիու քայլը:Կա հետաքրքիր մի հնարք, որը կարելի է կիրառել: Ուսուցիչը ձիու քայլը կապարելիս արդասանում է. «Մեկ, երկու, կողք: Մեկ, երկու, կողք»:</p> <p>Անպայման նշել ձիու ցարկի մասին, մշղապես հիշեցնել, որ ծին սպիտակ դաշտից ցարկում է սև և սևից՝ դեպի սպիտակ դաշտ:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (իրևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p><i>Մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Քայլ՝ ծիռվ»: Ուսուցիչը խաղադաշտին դասավորում է բոլոր սև և սպիտակ խաղաքարերը: Պայմանը հետևյալն է. յուրաքանչյուր թիմից (շարքից) մոփենում է մեկ մասնակից և կափարում է քայլ՝ ծիռվ: Վաստակում է մեկ միավոր և միավորների գումարը բերում է թիմի հաղթանակին (խորհուրդ է պրվում սովորողներին՝ անվանակոչել իրենց թիմը. դա ոգևորություն է առաջացնում): Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, շեշտադրում դասի հասկացությունները և ծնակերպումները:</i></p> <p><i>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր», «Շախմատային գծեր»:</i></p>	<p><i>Սովորողները գրնում են</i></p>	<p><i>«Քայլ՝ ծիռվ» խաղը կազմակերպում ենք ցուցադրական խաղադաշտին: Յուրաքանչյուր մասնակից վաստակում է մեկ միավոր ծիշու պատասխանի, այսինքն՝ ծիռու կափարած ծիշու քայլի համար: Մասնակիցների միավորները գումարվում են և հաղթող է ճանաչվում թիմը:</i></p>
<p><i>Դ) Դասի ավարտ (կրնողությունը՝ 7-10 րոպե)</i></p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխափանքային դրեպում. դաս 21-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ</p> <p><i>Տնային աշխափանքի հանձնարարում:</i></p>	<p>Սովորողներն աշխափում են ինքնուրույն, կարարում ինքնափուգում, նշում դնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարդել առաջադրանքները, պարասիստնել հարցերին, իսպալ «QR» ծածկանշանով իսպը:</p>	
---	---	--

Դաս 22. Ձի. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Ձի, շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել ձիով խաղաքար վերցնելը և կրկնակի հարված կարարելը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Կազմակերպել հարց ու պատասխան. «Ինչպիսի՞ն էր Սասունցի Դավթի ձին՝ Քուոկիկ Զալալին», «Ի՞նչ լրարբերություն կա շախմատային ձիու և իսկական ձիու միջև»:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով խաղաքար վերցնելը և կրկնակի հարվածը՝ ձիով:</p> <p>Կազմակերպել դրամագրերի լուծում ցուցադրական խաղաղաշփին:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»,</p> <p>Կազմակերպել ինքնուրույն աշխատանք դրերում. դաս 22-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դրային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ վերցնել խաղաքար և կրկնակի հարված կարարել՝ ձիով:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 6
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S16, S17, S18, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Օրինաչափություն
10	Ա)Գիրելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել ձի խաղաքարը: Բ) Կարարել քայլեր՝ ձիով, վերցնել խաղաքարեր՝ ձիով, մեկնաբանել կրկնակի հարվածը: Կարարել քայլեր՝ արքա, փիղ, թագուհի և նավակ խաղաքարերով, անվանել դաշտերը, գծերը: Գ) Մրգածել նոր միայն կարարել քայլեր: Արժնորել սովորելը, գիրելիքը: Արժնորել հայկականը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջական աշխարհը, ՂՃՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Վերցնել խաղաքար՝ ձիով, կրկնակի հարված «պատրարքադ»:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի լրերսղի և պատրկերների, լրեւրի պատրկերների և առաջադրանքների, լրեւրի պատրկերների և առաջադրանքների դիցում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացարրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանով խաղային առաջադրանքի կարարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմաղի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային լրեւր:

15	ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ	
	Նվազագույն առաջադրանք	<p>Դասագրքից՝ էջ 47-րդ, պրամագիր 3-րդ, հարց 1-ին: Աշխատանքային փելքում օղակի մեջ վերցնել պրամագրերի բոլոր ձիերը:</p>
	Առավելագույն առաջադրանք	<p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և փելքի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղողել նրանց կարարելու առաջադրանքները աշխատանքային փելքում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմապիսուր երեխաները կսպանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք փակրված պրամագրեր Ս.Իվաշչենկոյի կամ Մ.Բլոխի շփեմարաններից:</p>

16	Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է գտնեն,թե ծին խաղադաշտի ո՞ր խաղաքարը կարող է վերցնել 3 փարբերակից պետք է ընդունել ճիշտ փարբերակը: 2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կյուրացնեն խաղաքար վերցնելը՝ ձիով:</p> <p>https://lichess.org/learn#/5 Խաղ՝ «Հավաքի՛ր ասպողիկներ՝ ձիով»:</p> <p>Աշխարելով «խելացի» գրադախորակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերավոր մասուցելու համար:</p>
17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պարապանանում է հարցերին, աշխարում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխարանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները, կադրում է ինքնուրույն աշխարանք՝ իրականացնելով ինքնասդուզում:

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p>	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակդիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխապանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդու ոչ մասամբ</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները</p> <p>Դասի թերի հարվածները</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը</p> <p>Խորհրդակցել</p> <p>Համագործակցել</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշրջ' խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբհարց ու պատրասխան- «Ինչպիսի՞ն էր Սասունցի Դավթի ծին՝ Քուոկիկ Զալալին», «Ի՞նչ դարբերություն կա շախմատային ծիու և իսկական ծիու միջև»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. խաղաքար վերցնելը և կրկնակի հարվածը՝ ծիով, «պատրասխաղ»-ի սկեղծում:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. առաջադրանքների կարում ցուցադրական խաղադաշտին՝ կիրառելով գիտելիքները: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարում աշխատանքային գեղրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. աշխատանքային գեղրում՝ դաս 22-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	--	---

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

A) Դասի սկիզբ (դրսողությունը՝ 2-3 րոպե)		
Հարց ու պատասխան. «Ինչպիսի՞ն էր Սասունցի Դավթի ձին՝ Քուռկիկ Զալալին», «Ինչ գրադերություն կա շահմաքային ձիու և իսկական ձիու միջև»:	Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցի հարցերին:	
B) Նոր նյութի ներկայացում (դրսողությունը՝ 7-10 րոպե)		
Ուսուցանել խաղաքար վերցնելը և կրկնակի հարված. «այսպառաքաղ» սկեղծելը՝ ձիով Բացագրել և ցուցադրել համապատասխան օրինակներ, քննարկել օրինակները ցուցադրական խաղաղաշղին:	Լսում են ուսուցիչն: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գրնում են պահանջվող քայլերը:	

Գ) Գործնական աշխատանք (Կրևողությունը՝ 15-20 րոպե)		
--	--	--

<p>Օրինակների քննարկում. Ցուցադրական խաղաղաշփին դասի գրեանելի կիրառում գործնականորեն՝ մրցույթի կազմակերպմամբ: Այդ ընթացքում ցուցադրական խաղաղաշփին դասավորել դարբեր իրավիճակներ, որոնց մեջ պետք է գտնել կրկնակի հարվածը, այնուհետև՝ վերցնել խաղաքարը՝ ձիով: Ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, շեշտադրում դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները, դրամագրերն առաջարկում սովորողներին խիստ համակարգված պահպանելով պարզից դեպի բարդը սկզբունքը:</p> <p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Ճախմապային լուրեր»:</p>	<p>Սովորողները խաղին մասնակցում են նստած դիրքով, երկու արմունկները՝ աշակերդական սեղանին, ափերը՝ դեմքի երկու կողմում պահած: Ճախմապային սխալ միշտ լսելու դեպքում՝ իջեցնում են ծախ ձեռքը, ափը դնում սեղանին, աջը ձեռքը բարձրացնում ուղիղ և վեր: Ճիշտ միշտ լսելիս՝ կարարում հակառակը:</p> <p>Խաղի ժամանակ ցուցադրական խաղաղաշփը սովորողների համար պետք է գրեանելի լինի: Հմտանալով՝ հետաքայում սովորողները կմասնակցեն խաղին՝ առանց ցուցադրական խաղաղաշփին նայելու:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ սկզբում պետք է առաջարկել սրեղծել կրկնակի հարվածներ՝ ձիով՝ երկու խաղաքարեր թիրախավորելով: Օրինակ՝ աղքան և նավակը կամ արքան և փիղը: Դրանք պարզ իրավիճակներ են: Հետո միայն դիրքարկել այնպիսի կրկնակի հարվածներ, որպես ձին սրեղծում է կրկնակի հարված՝ երեք և ավելի խաղաքարեր թիրախավորելով:</p> <p>«Ճախմապային լուրեր». խաղն ունի չորս նպակակ.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Զարգացնել սովորողների ակտիվ լսելու (լսելով մրածելու) կարողությունը: 2. Ձևավորել քննադադարական մրածողություն սովորողների մոտ: 3. Ձևավորել մեղիագրագիրություն (յուրաքանչյուր ինֆորմացիա պետք է սկրովել): 4. Ամրապնդել շախմապ առարկայի գլխավոր եզրույթները: <p>Խաղը կազմակերպում ենք հերթական կերպ. ուսուցիչը բացադրում է երեխաներին, որ յուրաքանչյուր լուր լսելիս պետք է մրածել և սկրովել՝ այն ճիշտ է, թե՝ ոչ: Ապա ներկայացնում է խաղի պայմանը. եթե երեխաները լսում են հավասարի լուր, աջ ձեռքը բարձրացնում են վեր և ասում. «Ճիշտ է», սխալ լուրի դեպքում՝</p>
--	---	--

<p>Դ) Դասի ավար (փոստությունը՝ 8-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային գեղրում՝ դաս 22-րդ, առաջադրանք 1_3-րդ:</p> <p><i>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</i></p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարարում են ինքնասպուգում: Նշում են գոնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 23. Ձի. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Ձի. շարունակություն
4	Դասի նպակակը	Ուսուցանել ձի խաղաքարով շախ և մարտ հայտարարելը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատասխան. «Ինչպե՞ս են կափարում քայլ ձիերը»:</p> <p>Ուսուցանել ձիով շախ և մարտ հայտարարելու քայլերը:</p> <p>Առաջադրանքների կափարում ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային գծեր»:</p> <p>Զույգերով աշխատանք՝ դասագրքից՝ էջ 49-րդ, գրամագիր 3-րդ, և աշխատանքային գրեթեցից՝ դաս 23-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Ինքնուրույն աշխատանք գրեթեցում. դաս 23-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ շախ և մատ հայտարարել ծի խաղաքարով:
7	ՀՊՉ կարողունակություններ	1, 2, 5, 7
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոռել Օրինաչափություն
10	Ա)Գիրելիք Բ)Հմբություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել ծի խաղաքարը, ծիով շախ և մատ քայլերը: Բ) Կապարել քայլեր, հայտարարել շախ և մատ, վերցնել խաղաքարերը՝ ծիով, մեկնաբանել կրկնակի հարվածը: Կապարել քայլեր՝ արքա, փիղ, նավակ, թագուհի խաղաքարերով, անվանել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը, մասերը: Գ) Համագործակցություն: Գիրելիքի կիրառում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, սղեղծագործում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Շ-ԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Շախ՝ ծիով, մատ՝ ծիով:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (պետղական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշփի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի դեբսպի և պարկերների, դեպորի պարկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանով խաղային առաջադրանքի կարարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմափի յուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխալրանքային դեպոր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Կարարել դասագրքի 49-րդ էջի 4-րդ դրամագրի 1-ին հարցը: Աշխալրանքային դեպորում օղակի մեջ վերցնել դրամագրերի բոլոր ծիերը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և դեպորի բոլոր առաջադրանքները, պակասիանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարարելու աշխալրը դեպորում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիսպ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շդեմարաններից:</p>

16	<p>Հեեկդրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է փորձեն դիրքերին միացնել համապատասխան անուները:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ առավել կամրապնդվեն երեխաների գիտելիքները ծիով շախի վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/5 Խաղ. «Հավաքի՛ր ասպոյիկները՝ ծիով»:</p> <p>Աշխավելով «հելացի» գրալահիվակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պարագաներում է հարցերին, աշխավում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարում է ինքնուրուն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնասպուգում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակդիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղովածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղովածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20

Դասի փուլերը, ընդունած
մեթոդները

- Ա) Դասի սկիզբնարց ու պարասխան. «Ի՞նչ ձևով են կարարում քայլ ծիերը»:
- Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. ձիով շախի և մաղի սկեղծում:
- Գ) Ուղղորդված աշխատանք. առաջադրանքների կարարում ցուցադրական խաղաղաշպին՝ ձեռք բերած գիրելիքների կիրառմամբ: Զույգերով աշխատանք. դասագրքից՝ 49-րդ էջի 3-րդ դրամագիրը,
աշխատանքային դրամագիրը՝ դաս 23-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:
- Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային դրամագիր՝ ամփոփման
նպատակով. դաս 23-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (կրկնությունը՝ 2-ից 3 րոպե)		

<p>Հարցու պատճասխան «ի՞նչ ձևով են կադրարում քայլ ծիերը»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պատճասխանում ուսուցի հարցերին:</p>	<p>Հարցերի օրինակներ.</p> <p>Ձին թեթև խաղաքա՞ր է, թե՛ ծանր: Քանի՞ միավոր արժեն ծին:</p> <p>Հայերեն ո՞ր լրատին է նման ձիու ցարկը:</p> <p>Խաղաղաշփի անկյունում, եզրում և կենդրոնում ծին քանի՞ դաշտ կարող է հսկել և ցարկել:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (փոստություն՝ 7-ից 10 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել ձիով շախ և մարդ սպեղծելու քայլերը. Ցուցադրել և բացարրել ձիով շախի և մարդի օրինակներ: Քննարկել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշփին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցիչն, պատճասխանում հարցերին: Որոնում և գրնում են անհրաժեշտ քայլերը:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (փոստություն՝ 15-ից 20 րոպե)</p>		

<p>Հույգերով աշխատանք. դասագրքից՝ 49-րդ էջի 3-րդ դրամագիրը, աշխատանքային գրեգորից՝ դաս 23-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p>	<p>Սովորողները կարդում են առաջադրանքները, մրգածում են, քննարկում միմյանց հետ, պատրաստում պատրասխանները: Կարարում են աշխատանքային գրեգորի առաջադրանքները, սրուցում են միմյանց: Ներկայացնում արդյունքները ներկաներին:</p>	
<p>Դ) Դասի ավարտ (դրսողությունը՝ 8-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային գրեգորում. դաս 23-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարարում են ինքնապուզում: Նշում են դրային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարդել առաջադրանքները, պատրասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 24. Պատր

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմաղ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Պատր
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել պատրը, ոչ-ոքին ձևերը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարցու պատասխան. «Վերհիշի՛ր մակը»:</p> <p>Ուսուցանել պատրը:</p> <p>Կազմակերպել դրամագրերի քննարկում ցուցադրական խաղաղաշփին:</p> <p>Խաղային դադար. «Մա՞ր է, թե՝ պատր»:</p> <p>Կազմակերպել զույգերով աշխատանք աշխատանքային դեմքում. դաս 24-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք դեմքում. դաս 24-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծնավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ սահմանել պատրը, մեկնաբանել ոչ-ոքին, սլեղծել պատրային դիրքը:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2,
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Պատճառ և հետքնանք
10	Ա)Գիրելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել պատրունակությունը: Բ) Տարբերակել պատրային և ոչ պատրային դիրքերը: Կապարել քայլեր՝ արքա, փիլի, թագուհի և նաև ակադեմիական դիրքերը: Անվանել խաղաղաշղի մասերը դաշտերը, գծերը: Գ) Գիրելիքի կիրառում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրեղծում
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Պատրայիք առաջնային դիրքերը: Կես միավոր, հաղթանակ, մեկ միավոր, պարբություն. զրո միավոր:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (դեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի դեբսպի և պարկերների, դիվուի պարկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանով խաղային առաջադրանքի կարարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շահմատի ցուցադրական խաղաղաշղի՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դեպու:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Պարմել դասագրքի 51-րդ էջում պարկերված նկարը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարտել դասագրքի և դեպուի բոլոր առաջադրանքները, պարասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարտելու առաջադրանքներ աշխատանքային դեպուում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմատիսդ երեխաները կսրանան լրացնիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շդեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>1. Երեխաները պետք է ընդունեն, թե ո՞ր ռիրքում է պատրաստված:</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կճանաչեն պատրաստված ռիրքերը:</p>  <p>https://lichess.org/learn#/16 Պատրն ուսուցանող առաջադրանքներ:</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրավախփակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և ապահովագործ մարտուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխապում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լրացնելու մեջ է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարում է ինքնուրույն աշխաղանք և ինքնազնահապում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչը աշխատանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդունքում մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշղ' խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատճախան. «Վերիիշի՛ր մարդ»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարրություն ցուցադրումով. պատ, ոչ-ոքիի ձևեր:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. առաջադրանքների կարգարում ցուցադրական խաղաղաշղին՝ կիրառելով ձեռք բերած գիտելիքը: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Պա՞ր է, թե՛ մար»: Աշխատանք զուգերով. դաս 24-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարգարում աշխատանքային լրերում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 24-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացարրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (կրնողությունը՝ 2-3 րոպե):		
Հարցու պատճախան. <<Վերիիշի՛ր մարդ>>:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատճախանում ուսուցչի հարցերին:	

<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (պատղությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		
--	--	--

<p>Ուսուցանել պատը, ոչ-ոքիի ձևեր</p> <p>Ցուցադրել և քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշղին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին:</p> <p>Պատասխանում են հարցերին:</p> <p>Տարբերակում են պատային և ոչ պատային դիրքերը:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ. ոչ-ոքիի ձևերը բացադրելիս հարկավոր է անպայման վեր հանել պատճառահետևանքային կապերը:</p> <p>Օրինակ՝ ոչ-ոքի է, եթե խաղաղաշղին մեկ թեթև խաղաքար կա' երկու արքաների կողքին: Սակայն սովորողներին պետք է անպայման ցուց գրալ, որ նույնիսկ անկյունում գդնվող արքան ծիռու կամ փոխ շախերից կարող է փախչել: Նման դիրքերում չի կարող լինել մատ, այդ իսկ պատճառով՝ ոչ-ոքի է: Տրամաբանված և հիմնավորված դեղեկությունը առավել լավ է դպավորվում երեխաների մոտ:</p>
--	--	--

Գ) Գործնական աշխաղանք (լրացնությունը՝ 15-20 րոպե)		
--	--	--

Օրինակների քննարկում դասի դեսական նյութի գործնական կիրառում ցուցադրական խաղաղաշղին: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, կրկնում և շեշտադրում է դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները, առաջարկում է սովորողներին դրամագրերը խիստ համակարգված՝ պահպանելով պարզից դեպի բարդը սկզբունքը:

Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Պա՞ր է,թե՛ մար»:

Սովորողները դարբերակում են պատային և ոչ-ոքի դիրքերը առաջադրանքներում:

Մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ծեռք բերած գիտելիքները: Կարարում են աշխատանք՝ զուգերով, սկուզում են միմյանց, ուղղում են կարարած սիսալները՝ համագործակցելով:

Հարգելի՝ ուսուցիչ, սկզբում պեսքը է քննարկել պարզ օրինակներ՝ 3-4 խաղաքարերով, պարբերաբար շեշտադրել կարևոր ձևակերպումները. օրինակներ. ինչպես է պար, եթե կա շախ: Այո՛, ոչ-ոքի է, քանի որ մեկ ծին կամ մեկ փիղը չեն կարող հայլարարել մար: Քանի՛ միավոր կվասպակի հաղթողը: Քանի միավոր կվասպակեն խաղը ոչ-ոքի ավարտած մրցակիցները և այլն»:

«Պա՞ր է, թե՛ մար» խաղը կազմակերպում և անցկացվում է հետևյալ ձևով. սովորողները փակում են աչքերը և «քնում են» նսկարանին:

Ուսուցիչը ցուցադրական խաղաղաշղին դասավորում է պատային կամ ոչ պատային կամ մատային իրավիճակ: Անուհետև հրահանգում է, որ սովորողներն «արթնանան» և պարզեն, թե ո՞վ է «թաքնվել խաղաղաշղում»՝ մա՞րդ, պա՞րզ, թե՛ նրանցից ո՞չ մեկը, ոչ էլ՝ մյուսը:

Սովորողներին ժամանակ է ընձեռնվում իրավիճակն ուսումնասիրելու: Ապա, նախապես բաժանված փոքր թերթիկների վրա սովորողներից յուրաքանչյուրը նշում է իր կարծիքը: Ուսուցիչը պարզաբանում է օրինակը, և սովորողները այն համեմակում են իրենց կարծիքի հետ: Նրանք նորից «քնում են» և խաղաղաշղին դասավորում է նոր իրավիճակ:

<p>Դ) Դասի ավարտ (կրնողությունը՝ 10-12 րոպե)</p> <p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կալարում աշխատանքային փեղրում. դաս 24-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել գնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կալարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում է գնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կալարել առաջադրանքները, պարասիստել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	
--	--	--

Դաս 25. Պատ. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմակ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Պատ. շարունակություն
4	Դասի նպարակը	Ուսուցանել ինչպես խուսափել պաղից, ամրապնդել պատի իմացությունը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պարասիստան «Վերհիշենք պատը և ոչ-ոքի ձևերը»:</p> <p>Ուսուցանել պաղից ազատվելու ձևերը :</p> <p>Կազմակերպել դրամագրերի քննարկում ցուցադրական խաղաղաշպին:</p> <p>Խաղային դադար. «Մա՞ր է, թե՝ պատ»:</p> <p>Կազմակերպել խմբային աշխատանք՝ դասագրքից՝ 53-րդ էջը:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք դեմքրում. դաս 25-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ սահմանել պատր, մեկնարանել ոչ-ոքին, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պարից:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 6
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S17, S18, S22
9	Ինչպող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Պարճառ և հերքևանք
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Սահմանել պատր: Բ) Տարբերել պարային և ոչ պարային դիրքերը, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պարից:Կարող քայլեր՝ արքա, փիդ, թագուհի և նավակ խաղաքարերով, անվանել խաղաղաշղի մասերը, դաշտերը, գծերը, սահմանել շախը, մատը: Գ) Կարգապահություն: Գիտելիքի արժևորում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սղեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, թթՎ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Խուսափել պարից

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (դեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողիալ (լուղական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի դեբսպի և պարկերների, դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանով խաղային առաջադրանքի կարարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմաղի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Պարմել դասագրքի 53-րդ էջում պարկերված նկարը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և դեկորի բոլոր առաջադրանքները, պարասիստել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարարելու առաջադրանքները աշխաղանքային դեկորում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմաղիսպ երեխաները կսրանան լրացնիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր U. Իվաշչենկոյի կամ U. Բլոխի շրեմարաններից:</p>

16	Էլեկտրոնային պաշարներն ուսումնական նյութեր	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Երեխաները պետք է ընդունեն, թե ո՞ր դիրքում է պատր: 2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կդարձերեն պատր: <p>https://lichess.org/learn#/16 Պատրն ուսուցանող առաջադրանքներ:</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրավահիւրակով՝ կարեի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերավոր մարտուցելու համար:</p>
17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխապում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լրիցում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կապարում է ինքնուրույն աշխաղանք և ինքնազնահապում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչը աշխատանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդունքում մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշղ' խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատճախան. «Վերիիշի՛ր պատը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացակրություն ցուցադրումով. խուսափել պարից:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. առաջադրանքների քննարկում ցուցադրական խաղաղաշփին՝ կիրառելով ձեռք բերած գիտելիքը: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Պա՞ր է, թե՝ մար»: Խմբային աշխատանք. դասագրքից՝ 53-րդ էջը:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային փելքրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 25-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դասությունը՝ 2-3 րոպե)		
Հարցու պատճախան. վերիիշի՛ր պատը:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատճախանում ուսուցչի հարցերին:	

P) Նոր նյութի ներկայացում (պատղությունը՝ 7-10 րոպե)		
--	--	--

<p>Ուսուցանել՝ խուսափել պարից</p> <p>Ցուցադրել և քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշղին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պարասխանում են հարցերին: Տարբերում են պարային և ոչ պարային դիրքերը, գլուխում են քայլեր՝ պարից խուսափելու նպատակով:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ խուսափել պարից թեման բացակրելիս անպայման բերել կյանքից օրինակներ: Դասագրքում որպես օրինակ բերված է Հռվիաննես Թումանյանի «Ծունն ու կարուն» հեքիաթը: Շար կարևոր է, որ օրինակները համապատասխանեն կրթսեր դպրոցականի գործիքային առանձնահատկություններին: Երեխաները առավել հեշտ ընկալում են օրինակները հեքիաթներից, մովզֆիլմերից, իրենց կենցաղից և հետաքրքրությունների շոշանակից:</p>
---	---	--

Գ) Գործնական աշխաղանք (պատղությունը՝ 15-20 րոպե)		
---	--	--

Օրինակների քննարկում. դասի դեսական նյութի գործնական կիրառում ցուցադրական խաղաղաշղին: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, կրկնում և շեշտադրում դասի գիտավոր հասկացությունները և ձևակերպումները, առաջարկում է սովորողներին դրամագրերը խիստ համակարգված՝ պահպանելով պարզից դեպի բարդը սկզբունքը:

Խմբային աշխատանք. դասագրքից՝ 53-րդ էջը:

Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Պա՞տ է, թե՛ մար»:

Սովորողները փորձում են գտնել քայլեր՝ պարփակություններու նպատակով:

Կարարում են խմբային աշխատանք:

Մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով գիտելիքները:

Հարգելի՛ ուսուցիչ. սկզբում պեսքը է քննարկել պարզ օրինակներ՝ 3-4 խաղաքարերով: Պարբերաբար շեշտադրել կարևոր ձևակերպումները. օրինակներ. հնչպե՞ս է պատ, եթե կա շախ: Այն՝ ոչ-ոք է, քանի որ մեկ ծին կամ մեկ փիղը չեն կարող հայտարարել մարդ: Քանի՛ միավոր կվասդակի հաղթողը, քանի՛ միավոր կվասդակեն խաղը ոչ-ոքի ավարտած մրցակիցները և այլն:

«Պա՞տ է, թե՛ մար» խաղը կազմակերպվում և անցկացվում է հետևյալ ձևով. սովորողները փակում են աչքերը և «քնում են» սեղանին: Ուսուցիչը ցուցադրական խաղաղաշղին դասավորում է պարային կամ ոչ պարային կամ մարդային իրավիճակ: Այնուհետև իրահանգում է, որ սովորողներն «արթնանան» և պարզեն, թե ո՞վ է «թաքնվել խաղաղաշղում»՝ մա՞րդը, պա՞տը, թե՛ նրանցից ո՞չ մեկը, ոչ էլ՝ մյուսը: Սովորողներին ժամանակ է ընծեռնվում՝ ուսումնասիրելու իրավիճակը: Ապա՝ նախապես բաժանված փոքր թերթիկների վրա սովորողներից յուրաքանչյուրը նշում է իր կարծիքը: Ուսուցիչը պարզաբանում է օրինակը, և սովորողները այն համեմատում են իրենց կարծիքի հետ: Նրանք նորից «քնում են» և խաղաղաշղին դասավորվում է նոր իրավիճակ:

<p>η) Τιασή αψωρη (μετοπιθετούντος' 10-12 ρυθμό)</p>		
<p>Ηνρένοιροιγν απωδωηραնρի կափարում աշխափանքային դեղորում. ηաս 25-րդ, απωδωηրանք 1-2-րդ: Հանձնարարել դնային աշխափանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխափում են հնրենուրույն: Կափարում են հնրենասպուգում: Նշում է դնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կափարել աπωδωηրանքները, պափասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 26. Ամփոփում. Դաս-մրցույթ. մարդ՝ մեկ քայլից

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Սուարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Դաս-մրցույթ. մարդ՝ մեկ քայլից
4	Դասի նպատակը	Ամփոփել խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի, շախ, մարդ, պատրիարք թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը:
5	Դասի խնդիրները	Դաս-մրցույթի անցկացման պայմանների ներկայացում: Մրցույթ ցուցադրական խաղադաշտին՝ դասագրքից 54-րդ և 55-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերի լուծում: Ինքնուրույն աշխատանք գրերում՝ դաս 26, առաջադրանք 1-4-րդ: Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով: Հանձնարարել լրացնելու աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ մեկնաբանել շախը, մարդը, պատրիարքը, սրեղծել մարդ՝ մեկ քայլից, արդասանել քայլը:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 3
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Ինչպող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մարզ: Բ) Սկրենջել մարզ, կարարել քայլեր՝ արքա, փիդ, թագուհի, ծի և նավակ խաղաքարերով, օգտագործել խաղաղաշրի մասերի վերաբերյալ գիտելիքը՝ մարզ հայտարարելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը՝ մարդային քայլն արդասանելու համար: Գ) Ազար սպեղծագործել, կիրառել գիտելիքը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սպեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:

12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Ծախ, մատ, պատ, համագործակցություն:
13	Ուսումնառության ոճեր。 Ա)Վիզուալ (դեսողական ընկալում) Բ) Աուդիոալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Դիվում է ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերը, դասագորի գրեսուն ու պատկերները, աշխատանքային գրեսու պատկերները և առաջադրանքները, Բ) Լսում է ուսուցչի և ընկերների բացակրությունները, Գ) Կադրարում է քայլեր խաղաքարերով, խաղում է «QR» ծածկանշանով խաղ:
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմակի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային գրեսու:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 55-ոմ նշել խաղաքարերը և անվանել:</p> <p>Դասաժամին կարարել դասագրքի և աշխատանքային գեղրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմակիսպ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպրության մագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շփեմարաններից:</p>
----	---	---

16	<p>Հլեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է պարասիստանեն հարցերին և շահեն մրցանակներ:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կմասնակցեն մրցույթին և կսպուգեն իրենց գիտելիքները մասի վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մար' մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մար' մեկ քայլից:</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրադահիպակով՝ կարեի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերավոր մարտուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող. պարասիստանում է հարցերին, աշխաղում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), սղեղծում է մար' մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կարարում է ինքնուրույն աշխաղանք՝ իրականացնելով ինքնասպուգում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	<p>Դասի նախապատրաստում</p> <p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, ասզողիկներ՝ գնահատման պատրաստում լրացներ կարարելու համար:</p>

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. Դաս-մրցույթի պայմանների ներկայացում:</p> <p>Բ) Ուղղորդված աշխատանք/ամփոփում. խնդիրների լուծման մրցույթի միջոցով մակ' մեկ քայլից ցուցադրական խաղաղաշփին. դասագրքից 54-րդ և 55-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերը:</p> <p>Գ) Դասի ավարտ. նախորդ թեմաների ամփոփման նպատակով՝ ինքնուրույն աշխատանքի կատարում աշխատանքային դեղորում՝ դաս 26-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացարրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դրամագրությունը՝ 2- 3 րոպե)		

Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:	Լուսմ են ուսուցչին:	Կարևոր է, որ սովորողները արժևորեն դաս-մրցույթը ամփոփեն իրենց գիտելիքները, պարբերեն իմացության և չիմացության սահմանները՝ հաջորդաբար թերությունները վերացնելու նպատակով:
Բ) Նյութի ամրապնդում (Կրևորությունը՝ 10-17 րոպե)		

<p>Դաս-մրցույթի կազմակերպում ցուցադրական խաղաղաշփին. մարդ՝ մեկ քայլից. դասագրքից 54-րդ և 55-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերի լուծում:</p>	<p>Հսում են ուսուցիչ հրահանգները: Որոնում և գտնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. կարևոր է՝ ճիշտ հնարքներով կազմակերպել դաս-մրցույթները: Տրամադրող ցուցադրական խաղաղաշփին բեղադրելուց հետո՝ սովորողներին ընձեռում ենք ժամանակ՝ մրածելու համար. 15-20 վայրկյան: Խսկորեն պահանջվում է՝ չպատասխանել բեղից՝ առանց ձեռք բարձրացնելու: Այնուհետև լուծումը հարցնում ենք համեմարտարար դանդաղ ընկալող աշակերտից: Պատասխանից հետո չենք արդահայտվում՝ ճիշտ է, թե՝ սխալ: Հարցնում ենք մյուս թիմերի այլ սովորողների և՛ս: Սովորողները պետք է պատասխանը արդասանեն շահմարդար՝ ո՞ր դաշտից դեպի ո՞ր դաշտ է բեղաշարժվում այն: Քայլի արդասանության կարճ ձևը, նույնպես, համարվում է ճիշտ պատասխան: Այսպես՝ կազմակերպված մրցույթն ընձեռում է հնարավորություն ներգրավել բոլոր սովորողներին:</p>
---	--	--

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (փևողությունը՝ 10-15 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն աշխատանքի կարուսմ աշխատանքային դեպրում՝ դաս 26-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն:</p>	<p>Այս աշխատանքը կօգնի ուսուցչին իրավես գնահատել սովորողին: Հասկանալ, թե ի՞նչ է սովորել (ամփոփիչ գնահատում), հասկանալ, թե ի՞նչ թերություններ պետք է վերացնել յուրաքանչյուր սովորողի մոտ (ձևավորող գնահատում), ծրագրել սովորողի հետ աշխատանքի հետագա ընթացքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (փևողությունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Գնահատում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Նշում են գրնային հանձնարարությունը՝ պարասխանել դասի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	

Դաս 27. Մարդային ռիոքերի սրեղծում

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շահմակ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Մարդային ռիոքերի սրեղծում
4	Դասի նպատակը	Ամփոփել խաղաղաշղ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, շախ , մաղ , պաղ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը: Սրեղծագործական միջավայրի ձևավորում, սովորողներին ազատ սրեղծագործելու ուղղորդում:
5	Դասի ինդիրները	Սրեղծագործական աշխատանքի կարարման պայմանների ներկայացում: Յուցադրական խաղաղաշղին դասագրքի 56-57-րդ էջերի 1-3-րդ գրամագրերի քննարկում: Աշխատանք՝ զույգերով՝ շախմակի խաղաղաշղերով և խաղաքարերով. դեպրից՝ դաս 27-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Ինքնուրույն աշխատանք դեպրում. դաս 27-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով: Հանձնարարել դրա աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ մեկնարանել շախը, մաղը, պաղը սրեղծել մարդային ռիոքեր:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 3
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մարդային դիրքը: Բ) Սպեղծել մարդային դիրք: Սպեղծել մարդ՝ կարարելով քայլեր՝ արքա, փիդ, թագուհի, ձի և նաև կաղաքարերով, օգտագործել խաղաղաշփի մասերի վերաբերյալ գիտելիքը՝ մարդ հայրարարելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը՝ մարդային քայլը արդասանելու և գրանցելու համար: Գ) Սպեղծագործել կիրառելով գիտելիքները: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սպեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Դիրք, մարդային դիրք:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (պետողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի սեղսպի և պակերների, սեղորի պակերների և առաջադրանքների դիրում:</p> <p>Բ) Ուսուցի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կադրում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կադրում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Նախապատրասպել շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, խաղադրեր և խաղաքարեր՝ յուրաքանչյուր զուգի համար:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքում մաղնանշել բոլոր իսակադաշտերը և ցուց դալ ամենափոքրը:</p> <p>Դասաժամի ընթացքում, կարող էլ դասագրքի և աշխատանքային պեսորի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիսկը երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շղեմարաններից:</p>
----	---	---

16	Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է սկիզբնեն մարդային դիրքեր:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կմասնակցեն մրցույթին և կսորուգեն իրենց գիտելիքները՝ մարդի մասին:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մարդ՝ մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մարդ՝ մեկ քայլից:</p> <p>Աշխափելով «խելացի» գրադասիրակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերավոր մարդուցելու համար:</p>
17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	<p>Սովորողը պարասիանում է հարցերին, աշխափում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխափանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), սկիզբում է մարդ՝ մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կարգարում է ինքնուրույն աշխափանք՝ իրականացնելով ինքնասորուցում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխապանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ <u>n</u> մասամբ:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները <u>_____</u>:</p> <p>Դասի թերի հարվածները <u>_____</u>:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել <u>_____</u>:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել <u>_____</u>:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը <u>_____</u>:</p> <p>Խորհրդակցել <u>_____</u> մասնագերների հետ:</p> <p>Համագործակցել <u>_____</u> հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից <u>_____</u>:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Շահմազի խաղադաշտեր և խաղաքարեր յուրաքանչյուր զույգի համար:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. Սրեղծագործական աշխատանքի ներկայացում:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. մարդարանության դիրքերի սրեղծում:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. աշխատանք՝ զուգով՝ մարդարանության դիրքերի սրեղծում գեղարվում. դաս 27-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային գեղարվում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 27, առաջադրանք 1-2-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---	---

<i>Ուսուցիչ գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացակրություններ</i>
<i>ա) Դասի սկիզբ (Կոնողությունը՝ 2-3 րոպե)</i>		
<i>Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:</i>	<i>Լսում են ուսուցչին:</i>	<i>Կարևոր է, որ սովորողները արժևորեն սրեղծագործական աշխատանքը.</i> <i>ամփոփեն իրենց գիտելիքները,</i> <i>դարրերեն իմացածի և չիմացածի սահմանը, սրեղծեն մարդային դիրքեր,</i> <i>համագործակցեն միմյանց հետ:</i>
<i>բ) Նոր նյութի մարուցում (Կոնողությունը՝ 7-10 րոպե)</i>		

<p>Ուսուցանել մարդային դիրքերի սպեղծման սկզբնքները:</p> <p>Արքան առավել հեշտ է մարդ լինում իսաղաղաշղի եզրում կամ անկյունում:</p>	<p>Հսում են ուսուցչն: Քննարկում են մարդային դիրքեր: Որոնում և գրնում են համապատասխան դիրքեր:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ. կարելի է նոր նյութը մարդուցել դասագրքի 56-57-րդ էջերի դրամագրերի քննարկմամբ:</p>
<p>զ) Գործնական աշխատանք (պնդությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

Աշխարհանք՝ զույգերով. մարդային դիրքերի սպեղում
աշխարհանք բեկրում. դաս 27-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:

Սովորողներն աշխարհում են
զույգերով, սպեղագործում են:
Համագործակցում են, աջակցում
են միմյանց: Իրար ուղղելով և
ուսուցանելով՝ առավել խորացնում
են իրենց ձեռք բերած գիտելիքը:

Այս աշխարհանքը կօգնի ուսուցչն իրապես
գնահատել սովորողին: Հասկանալ,թե ի՞նչ
է սովորել մինչև հիմա (ամփոփիչ
գնահապում), հասկանալ, թե ի՞նչ
թերություններ պետք է վերացնել
սովորողներից յուրաքանչյուրի մոտ
(ձևավորող գնահապում), ծրագրել
սովորողի հետ աշխարհանքի հետագա
ընթացքը:

Շատ կարևոր է, որ ուսուցիչն սպեղի
սպեղագործական մթնոլորտ:

Յուրաքանչյուր զույգին պետք է ապահովել
մեկական խաղաղաշրով, սև և սպիտակ
արքաներով, նաև՝ մեկական թագուհի,
նավակ, փիղ և ծի խաղաքարերով:
Մնացած խաղաքարերը պետք չեն
սովորողներին դալ. դա սպեղում է
ավելորդ խառնաշփոթ: Սովորողներին
խաղաքարերը պրամադրում ենք
ասդիճանաբար: Նրանք առայժմ կարող
են մարդային դիրքեր սպեղել երեք և
ավելի խաղաքարերով: Դանդաղ ընկալող
երեխաներին կարելի է աջակցել և
ուղղորդել՝ դեղադրելով երկու խաղաքար,
իսկ վերջին խաղաքարն առաջարկել
ինքնուրույն դեղադրել և սպեղել
մարդային դիրք: Սովորողներն առաջին
հաջողությունից՝ դեղադրված մարդային
դիրքից հետո մեծ ոգևորություն են ապրում
և առավել մեծ եռանդով են սկսում
սպեղագործել: Հարգելի՝ ուսուցիչ պետք
չէ խուսափել ալսակի սպեղագործական

Դ) Դասի ավարտ (դևոլուվայունը՝ 8-12 րոպե)		
<p>Դասի ամփոփում՝ ամփոփիչ գնահատման նպատակով. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային դեմքում. դաս 27, առաջադրանք 1-2-րդ, դրային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Կարարում են ինքնուրույն աշխատանք:</p> <p>Նշում են դրային հանձնարարությունը՝ պարասիսնել դասի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	<p>Անպայման ունենալ հեղադարձ կապ սովորողների հետ. դո՞ւր եկավ արդյոք այս աշխատանքը նրանց, ի՞նչը կփոխեին կամ ի՞նչը կցանկանային դեսնել անփոփոխ:</p>

Դաս 28. Զինվոր

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Զինվոր
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել զինվորի դերը, առանձնահարկությունները, քայլը , խաղաքար վերցնելը :
5	Դասի խնդիրները	<p>Մրագրոհ. «Ինչո՞ւ՝ են զինվորները քաջ, ով է առաջին հայ զինվորը»:</p> <p>Պարմել շախմատային զինվորի մասին:</p> <p>Ուսուցանել զինվորի քայլը:</p> <p>Կազմակերպել ուսուցողական խաղեր. «Զինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ», «Զինվորներ՝ ութը ութի դեմ» :</p> <p>Աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային փեղրում. դաս 28-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք փեղրում. դաս 28-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել պնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ներկայացնել զինվորի դերը, կարգարել քայլ՝ զինվորով, վերցնել խաղաքար՝ զինվորով:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2,
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել զինվոր խաղաքարը: Բ) Կափարել քայլ՝ զինվորով, վերցնել խաղաքար՝ զինվորով: Կափարել քայլեր՝ արքա, վիդ, թագուհի և նավակ խաղաքարերով, անվանել խաղաղաշղի մասերը դաշտերը, գծերը: Գ) Կիրառել գիտելիքը, արժևորել հայ լինելը(առաջին հայ զինվոր՝ Հայկ նահապետ) Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերտեր	Զինվոր, «պակառաքաղ»:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (պետողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի լուսավորի և պակերների, լուսավորի պակերների և առաջադրանքների, դիրում:</p> <p>Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կադարձում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կադարձում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմակի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Ծախմակի խաղաղաշղեր՝ ութական զինվորներով՝ յուրաքանչյուր զուգի համար, առարկայի դասագիրք և աշխադրանքային լուսավորի:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Պարմել դասագրքի 59-րդ էջում պատկերված նկարները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարդալ դասագրքի և դեպքի բոլոր առաջադրանքները, պարասիանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարարելու առաջադրանքներ աշխաղանքային դեպքում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիսկ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ս. Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շրեմարաններից:</p>
----	---	--

16

Էլեկտրոնային պաշարնեն
ուսումնական նյութեր

Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:



1. Երեխաները պետք է պարասիստեն հարցերին. Երեք
դարբերակից պետք

է ընդունելու ճիշտ դարբերակը:

2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կճանաչեն զինվոր խաղաքարը:



1. Երեխաները պետք է ընդունեն, թե ո՞ր խաղաքարը կարող է
վերցնել զինվորը:

Խաղաքար վերցնելը՝ զինվորով:

<https://lichess.org/learn#/6>

Աշխափելով «խելացի» գրադասիստակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և
պարկերավոր մակուցելու համար:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պատրասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշղին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ծեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնազնահապում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իհմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այդ _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հավաքածները _____:</p> <p>Դասի թերի հավաքածները _____:</p> <p>Պեղք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշղի՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշղեր՝ ութական զինվորով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. միտագրոհ. «Ինչո՞ւ են զինվորները քաջ, ով է առաջին հայ զինվորը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացադրություն ցուցադրումով. զինվորի դերը և քայլը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. ուսուցողական խաղեր. «Զինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ», «Զինվորներ՝ ութը ութի դեմ»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային դեմքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 28-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Հանձնարարել դժուային աշխատանք՝ դասագրքից. Էջ 59- րդ, դրամագիր 3:</p>
----	---	---

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դևոլությունը՝ 4-5 րոպե)		
Մրագրոհ. «Ինչո՞ւ են զինվորները քաջ, ով է առաջին հայ զինվորը»:	Սովորողները լսում են ուսուցիչն ու դասընկերներին, մասնակցում մրագրոհին, հայտնում կարծիք:	
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դևոլությունը՝ 7-10 րոպե)		
Ուսուցանել զինվոր խաղաքարը Ցուցադրել և քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշրին:	Սովորողները լսում են ուսուցիչն: Պատասխանում են հարցերին:	«Ես փոքրիկ եմ, բայց շատ եմ քաջ, և քայլում եմ միայն առաջ»: Այս դուդերը կօգնեն երեխաներին՝ հիշել, որ միայն զինվորն է, որ դեպի ելք քայլ չի կարուի:

9) Գործնական աշխատանք (պևողությունը՝ 15-20 րոպե)		
---	--	--

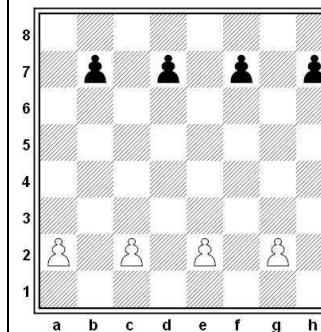
Խաղ-միջույթ. «Զինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ», «Զինվորներ՝ ութը ութի դեմ»: Դասի դեսական նյութի գործնական կիրառում ցուցադրական խաղադաշտին: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, կրկնում և շեշտադրում է դասի գիտակուր հասկացությունները և ձևակերպումները, առաջարկում է սովորողներին պրամագրերը խիստ համակարգված՝ պահպանելով պարզից դեպի բարդը սկզբունքը:

Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիրելիքները:

Կարարում են աշխարհանք զուգերով, սպուզում են միմյանց, ուղղում են կարարած սիալները՝ համագործակցելով:

Հարգելի՝ ուսուցիչ կազմակերպելով այս խաղերը՝ ապահովում ենք հասնել դասի վերջնարդյունքներին առավել հեշտ:

Սովորողները ցուցադրական խաղադաշտին մոդենալով և քայլ կարարելով՝ օգտագործում են և՝ դեսողական, և՝ լողական, և՝ շոշոփողական ընկալումները: Խաղերն անցկացվում են հետևյալ ձևով:
սովորողները բաժանվում են երեք խմբի՝ ըստ շարքերի, առաջարկվում է նրանց անվանակոչել իրենք թիմերին:
Յուցադրական խաղադաշտին դասավորում ենք հետևյալ դիրքը.



Բացադրում ենք «Զինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ» խաղի կանոնները.

Յուրաքանչյուր մասնակից ճիշտ քայլ կարարելու դեպքում իր թիմի համար կվաստակի մեկ միավոր:

Զինվոր վերցնելու դեպքում կվաստակի երկու միավոր:

Խաղն ավարտվում է, երբ ավարտվում են

Դ) Դասի ավարտ (կը նողությունը՝ 8-10 րոպե)		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարգարում աշխատանքային փերրում. դաս 28-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել գրնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարգարում են ինքնասպուգում:</p> <p>Նշում են գրնային հանձնարարությունը՝ կարգարել 59-րդ էջի 3-րդ գրամագրի առաջադրանքները, պատրասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 29. Զինվորի փոխարկումը

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Զինվորի փոխարկումը
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել զինվորի փոխարկումը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Մրագրող. «Թրթուրների և թիթեռների մասին երեսէ մրածե՞լ եք»:</p> <p>Պարմել շախմատային զինվորի փոխարկման մասին:</p> <p>Ուսուցանել զինվորի մրածված փոխարկման մասին:</p> <p>Կազմակերպել ուսուցողական խաղ՝ մրցութ զուգերով. «Զինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ՝ փոխարկումով»:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք գրելու համար. դաս 29-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրացնելու աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է կարարել զինվորի փոխարկում:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2,
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Ինչպես կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Պարբառ և հետևանք
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել զինվորի փոխարկումը: Բ) Հայդրարել շախ և մատ, փոխարկել զինվորը: Կարարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր իսակարերով, անվանել և օգտագործել իսակարաշղի դաշտերը , գծերը , մասերը: Գ) Փոքր քայլերի արվեստը հասկացությունը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, իսակարերի համագործակցության սկզբում, լավագույն քայլերի որոնում և գտնում, սովորելու առժևորում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կեցեր	Զինվորի փոխարկումը:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, դեկորի պատկերների և առաջադրանքների, դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Պարմել դասագրքի 61-րդ էջում պատկերված նկարը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադարել դասագրքի և դեպքի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կադարելու առաջադրանքները աշխատանքային դեպքում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմափխափ երեխաները կսրանան լրացնեն առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլիխի շրեմարաններից:</p>
----	---	---

16	Հլեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է կարդան հարցերը և ընդունեն ճիշտ դարբերակը: Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի դեպքում թաքնված նկարը կրացվի:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կյուրացնեն զինվորի փոխարկումը:</p> <p>https://lichess.org/learn#/6</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադահակառակով՝ կարելի է օգտագործել խաղ՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարտուցելու համար:</p>
17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքները ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմները), կադրարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահապում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	<p>Դասի նախապատրաստում</p> <p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով։ Ծախմակի խաղադաշտեր՝ ութական զինվորով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար։</p>

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. միտագրոհ. «Թրթուրների և թիթեռների մասին երբնէ մրածե՞լ եք»::</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացաբրություն ցուցադրումով. զինվորի փոխարկումը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. խաղ՝ զուգերով. «Զինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ՝ փոխարկումով»: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Ճախմապային բառեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարում աշխատանքային գրեգրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 29-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:Հանձնարարել գնային աշխատանք:</p>
----	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացաբրություններ
----------------------------	----------------------------------	-----------------------------

A) Դասի սկիզբ (կրտողությունը՝ 2-3 րոպե)		
Մղագրոհ. «Շրջուղների և թիթեռների մասին երթևէ մղածե՞լ եք»:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, մասնակցում մղագրոհին, հայտնում կարծիքներ:	
B) Նոր նյութի ներկայացում (կրտողությունը՝ 7-10 րոպե)		

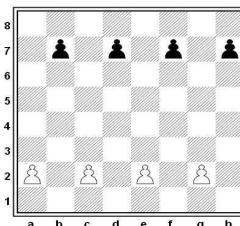
<p>Ուսուցանել զինվորի փոխարկումը Պարմում ենք զինվորի փոխարկման մասին՝ համեմատելով թիթեղի օրինակի հետ:</p> <p>Յուցադրել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշղին զինվորի փոխարկման վերաբերյալ:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պարասխանում են հարցերին: Սահմանում են ձինվորի փոխարկման առանձնահարկությունն ները:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ. անպայման պետք է մեկնաբանել, թե ինչո՞ւ զինվորը չի կարող դառնալ արքա. քանի որ դժվար է նույնիսկ մեկ արքան մասից պաշտպանելը, ո՞ւր մնաց, թե զինվորը փոխարկենք արքայի և սկսենք պաշտպանել երկու արքայի:</p> <p>Զինվորը չի կարող հավերժ մնալ զինվոր, քանի որ այդ դեպքում բոլոր դասնվեց զինվորները կդասավորվեն ութերորդ և առաջին հորիզոնականներում, չեն ունենա այլևս քայլ, և խաղաղաշղը կփոքրանա:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (կրտսերությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

Ուսուցողական խաղ՝ մրցոյթ զուգերով. «Զինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ՝ փոխարկումով»: Դասի դեսական նյութի գործնական կիրառում շախմատային խաղադաշտերին՝ խաղաքարերով: Մրցոյթի ընթացքում ուսուցիչը շրջում է. նրան կարող են օգնել կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները, կագարում է սխալների ուղղում:

Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային բառեր»:

Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիտելիքները:

Հարգելի՝ ուսուցիչ. կազմակերպելով այս խաղերը՝ ապահովում ենք հասնել դասի վերջնարդյունքներին առավել հեշտ: Սովորողները խաղում են զուգերով: Խաղադաշտին լրեղաշարժելով խաղաքարերը՝ օգտագործում են և՝ դեսողական, և՝ լսողական, և՝ շոշոփողական ընկալումները: Խաղերն անցկացվում են հերթական ձևով. ցուցադրական խաղադաշտին դասավորում ենք հերթական դիրքը.

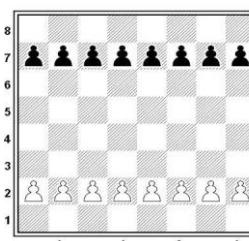


Հրահանգում, որ դեղերում նույնպես երեխաները դասավորեն նույն դիրքը: Բացադրում ենք «Զինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ՝ փոխարկումով» խաղի կանոնները.

Խաղն սկսում են սպիտակները (ակամա ուսուցանում ենք շախմատի կանոններից մեկը):

Հաղթում է այն մասնակիցը, ում զինվորը առաջինն է փոխարկվում թագուհու: Եթե սպիտակների փոխարկող քայլից անմիջապես հեկոր իրենց զինվորը թագուհու փոխարկում են նաև սևերը, խաղն ավարտվում է ոչ-ոքի:

«Զինվորներ՝ ուղն ուղի դեմ՝ փոխարկումով» խաղի դիրքը: Խաղի կանոնները նույնն են՝ ինչ «Զինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ՝ փոխարկումով» խաղում:



<p>դ) Դասի ավարտ (փևողությունը՝ 10-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարգարում աշխատանքային դրսություն. դաս 17-րդ, առ.1-4-րդ: Հանձնարարել դրսությունը աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարգարում են ինքնասկուգում: Նշում են դրսությունը՝ հանձնարարությունը՝ կարգարել 61-րդ էջի 3- րդ դրամագրի առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 30. Զինվոր. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Զինվոր. շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել զինվորով շախ և մատ հայտարարելը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատասխան. «Ինչպե՞ս հաջողվեց հողից դուրս բերել այդքան մեծ շաղամը հանրահայտ հերիաթում»:</p> <p>Հրուցել «Միասնության, փոքրիկ մկնիկի և փոքրիկ զինվորի նմանության մասին»:</p> <p>Ուսուցանել զինվորով շախն ու մատը:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք փեղրում. դաս 30-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դժուարացնելու աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ շախ և մատ հայտարարել՝ զինվորով:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 5, 6

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S17, S18, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել զինվորով շախը և մաքրը: Բ) Կարարել քայլ՝ զինվորով, վերցնել խաղաքար՝ զինվորով, հայրարել շախ և մաք՝ զինվորով: Կարարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշփի դաշտերը, գծերը և մասերը: Գ) Հայրենիքը շենացնելն ու հզորացնելը, ակդիվ մասնակից լինելը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սկեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպ	Շախ և մաք՝ զինվորով:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացարրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շահմասրի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Պարմել դասագրքի 63-րդ էջում պատկերված նկարը, 3-րդ դրամագրի 1-ին առաջադրանքը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կապարել դասագրքի և դեկորի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կապարելու առաջադրանքներ աշխաղանքային դեկորում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմապիստ երեխաները կսրանան լրացնից առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլիխի շրեմարաններից:</p>

16	<p>Հղեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>https://lichess.org/learn#/6</p> <p>1. Երեխաները պետք է ընդունեն, թե զինվորի ո՞ր փոխարկման դեպքում է լինելու մասի:</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կճանաչեն զինվորի փոխարկումով մասի:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխապում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխապանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարում է ինքնուրույն աշխապանք և ինքնազնահարում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցում պատճենահան. «Ինչպես սահմանագծեց հողից դուք բերել այդքան մեծ շաղամը հանրահայր հեքիաթում», զրոյց. «Համագործակցության մասին՝ կյանքում և շահմապում»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացակարություն ցուցադրումով. շախ և մաղ՝ զինվոր խաղաքարով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. Տրամադրելի քննարկում ցուցադրական խաղաղաշղին. աշխատանքային դեպքից. դաս 30-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շահմապային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային դեպքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 30-րդ, առաջադրանք 2-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	--	--

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակարություններ
Ա) Դասի սկիզբ (կը սովորական կերպով՝ 4-5 րոպե)		

<p>Հարցու պակասիսան. «Ինչպես հաջողվեց հողից դուրս բերել այդքան մեծ շաղամը հանրահայտ հեքիաթում»:</p> <p>Հրուց. «Համագործակցության մասին՝ կյանքում և շահմապում»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչն և դասընկերներին, մասնակցում են մրագրության և կարծիք հայտնուած:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. շահմապ խաղը համագործակցության ակնհայտ դրսևորում է: Ամբողջ խաղի ընթացքում բոլոր խաղաքարերը համագործակցում են: Կարելի է բազմաթիվ օրինակներ բերել ահա՛ դրանցից մի քանիսը.</p> <p>Նոյնիսկ ամենազորեղ թագուհին կամ նավակը բաց դաշտում չեն կարող մարտ հայտարարել մրցակցի միայնակ արքային, եթե չօգնի սեփական արքան:</p> <p>Փոքրիկ զինվորն արքայի սակարմամբ կարող է փոխարկվել թագուհու և նորից արքայի օգնությամբ մարտ հայտարարել մրցակցի միայնակ արքային:</p> <p>Խաղի ընթացքում անդադար դեսնում ենք՝ ինչպե՞ս են իրար պաշտպանում խաղաքարերը և այլն:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դասությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		

<p>Ուսուցանել շախ և մակր քայլերը՝ զինվորով</p> <p>Յուցադրել և քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշղին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին:</p> <p>Պատասխանում են հարցերին:</p> <p>Որոնում և գրնում են լավագույն քայլերը:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք</p> <p>(Կրևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Տրամադրելի քննարկում ցուցադրական խաղաղաշվին. աշխատանքային գումարից՝ դաս 30-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Ճախմապային լուրեր»:</p>	<p>Սովորողները գիտում են շախի և մագի քայլեր առաջադրանքներում:</p> <p>Մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիրելիքները:</p> <p>Սովորողները խաղի ընթացքում նստած են, երկու արմունկները՝ աշակերտական սեղանին, ձեռքերը՝ դեպի վեր: Ճախմապային սխալ ծևակերպում լսելիս ծախ ձեռքն իշեցնում են, աջը՝ բարձրացնում վեր: Ճիշտ ծևակերպում լսելիս կաղարում են հակառակը:</p> <p>Խաղի ընթացքում ցուցադրական խաղաղաշվը սովորողների համար պեսք է դեսանելի լինի: Հմանալով՝ հետաքայլ աշխատանքային սովորողները կմասնակցեն խաղին առանց ցուցադրական 336 խաղաղաշվին նայելու:</p>	<p>«Ճախմապային լուրեր» խաղն ունի չորս նպատակ.</p> <p>Զարգացնել սովորողների ակտիվ լսելու (մղածելով լսելու) կարողությունը:</p> <p>Ձևավորել քննադադարական մղածողություն</p> <p>Ձևավորել մեղիագրագիրություն (պեսք է սրուցել յուրաքանչյուր դեղենեկություն):</p> <p>Ամրապնդել շախմապ առարկայի հիմնական հասկացությունները և եզրույթները:</p> <p>Խաղը կազմակերպվում է հետևյալ ձևով. ուսուցիչը երեխաներին բացադրում է, որ, լուրը լսելով, պեսք է մղածել և սրուցել՝ ճիշտ է, թե՛ ոչ: Այնուհետև ներկայացվում է խաղի պայմանը. եթե երեխաները լսում են հավաստի լուր, բարձրացնում են աջ ձեռքը և ասում. «Ճիշտ է», սխալ լուր լսելիս բարձրացնում են ձախը և արդասանում. «Սխալ է»: Պատասխանից հետո՝ սովորողները պեսք է ձեռքերը պահեն պարզած, որպեսզի ուսուցիչը սրուցի և հաշվի ճիշտ և սխալ պատասխանների քանակը: Ուսուցիչը մշտապես պեսք է մեկնաբանի սխալ պատասխանները՝ դրանց քանակը նվազեցնելու նպատակով:</p> <p>Լուրեր. «Ուշադիր լսենք այսօրվա լուրերը: Ասում են՝ Եվրոպայի շախմապային փղերը կամ այլու մասին»:</p>
---	---	--

<p>Դ) Դասի ավարտ (դևոլուվյունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կափարում աշխափանքային դեպրում. դաս 30-րդ, առաջադրանք 2-3-րդ:</p> <p>Հանձնարարել գոնային աշխափանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխափում են ինքնուրույն: Կափարում են ինքնասփուգում:</p> <p><i>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կափարել առաջադրանքները, պարասիստել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</i></p>	

Դաս 31. Կողանցիկ վերցնելը

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Կողանցիկ վերցնելը
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել կողանցիկ վերցնելը :
5	Դասի խնդիրները	<p>Բացարձություն «կողանցիկ» բառի հմասնություն:</p> <p>Ուսուցանել կողանցիկ վերցնելը:</p> <p>Քննարկել գորամագրեր ցուցադրական խաղաղաշփին. դեպքից՝ դաս 31-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք գեղարվում. դաս 31-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրացնային աշխատանք: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստել գունավոր թղթեր, մագիստրոսական և սուսինձ՝ խաղաքարերի անձնագրերի պատրաստելու համար:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է զինվորով կողանցիկ վերցնել :
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 5

8	Sարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Ինչպող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել կողանցիկ վերցնելը: Բ) Ցույց տրալ կողանցիկ վերցնելու քայլեր:Կարարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նազակ, փիղ, ծի և զինվոր իաղաքարերով, անվանել և օգտագործել իաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայկարարել շախ, մատ, ազարվել պարից: Գ) Գիտելիքի կիրառում, սովորելու արժևորում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, իաղաքարերի համագործակցության սլեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպ	Կողանցիկ վերցնել

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p><i>Ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</i></p> <p><i>Բ) Աուդիոալ (լսողական ընկալում)</i></p> <p><i>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</i></p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցիչ և ընկերների բացարրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով աշխատանքային դասագիրք և աշխատանքային դեկոր:
15	<p><i>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</i></p> <p><i>Նվազագույն առաջադրանք</i></p> <p><i>Առավելագույն առաջադրանք</i></p>	<p>Պարմել դասագրքի 65-րդ էջում պատկերված նկարը և կապարել 4-րդ դրամագրի 1-ին առաջադրանքը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կապարել դասագրքի և դեկորի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կապարելու առաջադրանքներ աշխատանքային դեկորում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կսրանան լրացնից առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Մ.Իվաշչենկոյի կամ Մ.Բլոխի շղեմարաններից:</p>

16

Հղեկդրոնային պաշարներ և
ուսումնական նյութեր

Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:



1.Երեխաները պետք է պարասիստեն հարցերին և

պարզեն, թե որքա՞ն լավ գիտեն կողանցիկ վերցնելը զինվորով:

2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կիմանան
կողանցիկ վերցնելը զինվորով:



1. Երեխաները պետք է ընկրունակարութանա կողանցիկ վերցնելը զինվորով:

2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կիմանան
կողանցիկ վերցնելը՝ զինվորով:

<https://lichess.org/learn#/15>

Աշխադեմով «խելացի» գրադահարակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և
պարկերավոր մարտուցելու համար:
341

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորող պարասիանում է հարցերին, աշխափում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխափանքներում, լրտօնմ է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշղին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կապարում է ինքնուրույն աշխափանք և ինքնազնահապում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխափանքի արդյունքը, կապարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպակակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրասպում	Նախապատրասպել ցուցադրական խաղաղաշղի՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. բացակրում. «Կողանցիկ» բառի իմաստը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացակրություն ցուցադրումով. կողանցիկ վերցնելը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. Տրամադրերի քննարկում ցուցադրական խաղաղաշղին. աշխատանքային փերրից՝ դաս 31-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Ճախմակային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային փերրում՝դասի ամփոփման նպակառով. դաս 31-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	--	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (փևողությունը՝ 2-3 րոպե)		

Բացակրել «Կողանցիկ» բառի իմաստը:	Սովորողները լսում են ուսուցչին:	Հարգելի՝ ուսուցիչ, այս թեման կրկսեր դպրոցականներն ընկալում են դժվարությամբ: Այդ պարճառով ցուցադրական խաղաղաշփին պեսք է ցուցադրել ակնառու «դեպքեր»՝ ինչպես է զինվորը փորձում աննկատ «փախչել» մրցակցի զինվորի կողքով և դառնալ թագուհի: Եվ ինչպես է մրցակցի զինվորը իսկույն նկատում և կողանցիկ վերցնում նրան:
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (կուտղություն՝ 7-10 րոպե)		

<p>Ուսուցանել շախ և մակր քայլերը գինվորով</p> <p>Ցուցադրել և բացապրել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշղին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են լավագույն քայլերը: Կադրում են նշումներ դեպքում:</p> <p>Խաղում են խաղը՝ կիրառելով շախմատային գիտելիքները:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (Կրևուությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Քննարկել պրամագրեր ցուցադրական խաղաղաշփին. դեպքից՝ դաս 31-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Ճախմապային լուրեր»:</p>	<p>Սովորողները գտնում են կողանցիկ վերցնելու քայլերը պրամագրերում:</p> <p>Մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով ձեռք բերած գիրելիքները:</p>	<p>«Ճախմապային լուրեր» խաղն ունի չորս նպատակ.</p> <p>Զարգացնել սովորողների ակտիվ լսելու (մրածելով լսելու) կարողությունը,</p> <p>Ձևավորել քննադադարական մրածողություն,</p> <p>Ձևավորել մեղիագրագիրություն (պեղք է սրուցել յուրաքանչյուր դեղենկություն),</p> <p>Ամրապնդել շախմապ առարկայի հիմնական հասկացությունները և եզրույթները:</p>
	<p>Սովորողները խաղի ընթացքում նստած են՝ երկու արմունկները աշակերտական սեղանին հենած, ձեռքերը՝ դեպի վեր: Ճախմապային սխալ ծևակերպում լսելիս ծախ ձեռքն իշեցնում են, աջը բարձրացնում վեր: Ճիշտ ծևակերպում լսելիս՝ կարարում հակառակը:</p> <p>Խաղի ընթացքում ցուցադրական խաղաղաշփը սովորողների համար պեղք է դեսանելի լինի:</p> <p>Հմտանալով՝ հետքայում սովորողները կմասնակցեն խաղին՝ առանց ցուցադրական խաղաղաշփին նայելու:</p>	<p>Խաղը կազմակերպվում է հետևյալ ձևով. ուսուցիչը երեխաներին բացադրում է, որ, լուրը լսելով, պեղք է մրածել և սրուցել՝ ճիշտ է, թե՛ ոչ: Այնուհետև ներկայացվում է խաղի պայմանը. եթե երեխաները լսում են հավասարի լուր, բարձրացնում են աջ ձեռքը և ասում. «Ճիշտ է», սխալ լուր լսելիս բարձրացնում են ծախը և արդասանում. «Սխալ է»: Պարասխանից հետո սովորողները պեղք է ձեռքերը պահեն պարզած, որպեսզի ուսուցիչը սրուցի և հաշվի ճիշտ և սխալ պարասխանների քանակը: Ուսուցիչը մշտապես պեղք է մեկնաբանի սխալ պարասխանները՝ դրանց քանակը նվազեցնելու նպատակով:</p>

<p>Դ) Դասի ավարտ (կը լողությունը՝ 10-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարում աշխատանքային գործում. դաս 31-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դժուային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են դժուային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարարել առաջադրանքները, պատճենահանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասին բերել գունավոր թղթեր, մաղիպներ և սոսինձ՝ խաղաքարերի անձնագործք պատճենաբելու համար:</p>	

Դաս 32. Ամփոփում. Դաս-մրցույթ. մաս' մեկ քայլից

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմակ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Դաս-մրցույթ. մաս' մեկ քայլից
4	Դասի նպատակը	Հարցում պատրասխանի և խնդիրների միջոցով ամփոփել խաղաղաշպար, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի, զինվոր, շախ , մակր , պակր թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը: Պատրասխել խաղաքարերի համար անձնագրեր:
5	Դասի խնդիրները	<p>Ներկայացնել դաս-մրցույթի անցկացման պայմանները:</p> <p>Յուցադրել մեկ խաղաքարի անձնագրի նմուշօրինակը:</p> <p>Կազմակերպել մրցույթ ցուցադրական խաղաղաշպին դասագրքից՝ 66-րդ և 67-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերի լուծումը:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք գրելու մասին դաս 32-րդ, առառաջադրանքներ 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրացնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ սահմանել շախը, մակրը, պակրը սկրեղծել մաս' մեկ քայլից, արդասանել քայլը:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 3, 4
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22, S28
9	Ինչպող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մարզ: Բ) Սկրենչել մարզ: Սկրենչել մարզ, կադրարել քայլեր՝ արքա, փիո, թագուհի և նավակ խաղաքարերով, օգտագործել խաղաղաշղի մասերի վերաբերյալ գիտելիքը մարզ հայտարարելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը՝ մարդային քայլն արդասանելու համար, Գ) Սկրենձագործել, մրածել նոր կադրարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սկրենչում
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Խաղաքարերի համագործակցություն

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, դեկորի պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 67-րդ, դրամագիր 3-րդ, ցույց տալ սև ձիերը:</p> <p>Դասաժամի ընթացքում կատարել դասագրքի և աշխատանքային գոեպրի բոլոր առաջադրանքները, պարասիանել դասագրքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմակիսպ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպրության մասին:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմակիսպ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպրության մասին:</p>
----	---	---

16	<p>Հլեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է պարասիսնեն հարցերին և շահեն մրցանակներ:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կմասնակցեն մրցույթին և կսկսուին իրենց գիրելիքները՝ մադի մասին:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մադի մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մադի մեկ քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրավահիրակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարուցելու համար:</p>
17	<p>Ուսումնական գործունեության դրսակներ կամ գործունեության առաջարկվող ձևեր</p>	<p>Սովորող պարասիսնում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), սրեղծում է մադի մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կարառում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնասպուգում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	<p>Դասի նախապատրաստում</p> <p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, ասկողիկներ՝ գնահատման պատրաստում լրացներ կարարելու համար:</p>

20

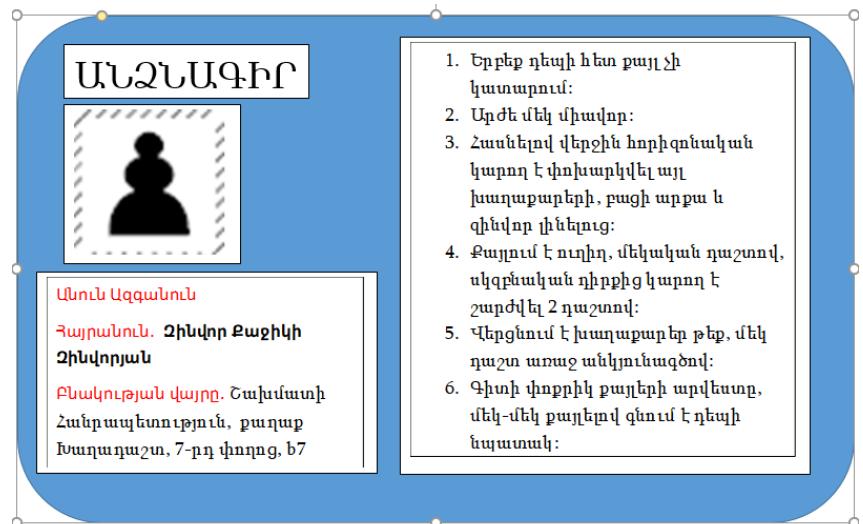
Դասի փուլերը, ընկրոված
մեթոդները

- Ա) Դասի սկիզբնաս-մրցույթի պայմանների ներկայացում:
- Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով.
ցուցադրական խաղաղաշփին մաք' մեկ քայլից. դասագրքից՝ 66-րդ և 67-րդ էջերի 1-3-րդ գրամագրերը:
- Գ) Դասի ավարտ. նախորդ թեմաների ամփոփման նպատակով՝ ինքնուրույն աշխատանքի կարգում
աշխատանքային գեղրում. դաս 32-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Խաղաքարի անձնագրի նմուշորինակի
պատրաստում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:

<i>Ուսուցիչ գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացակրություններ</i>
<i>Ա) Դասի սկիզբ (Կոնողությունը՝ 2-3 րոպե)</i>		

Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:

Մեկ խաղաքարի անձնագրի նմուշօրինակի



ներկայացում:

Հսում են ուսուցիչների արժնորեն դաս-մրցույթը. ամփոփեն իրենց գիտելիքները, դարձերեն իմացության և չիմացության սահմանը՝

հաջորդաբար թերություները վերացնելու նպատակով:

Հարգելի՝ ուսուցիչ. այս սպեղծագործական աշխատանքն օգնում է պարզել, թե սովորողներն արդյոք ձեռք բերել են բավարար գիտելիքներ խաղաքարերի վերաբերյալ: Աշխատանքը կարելի է իրականացնել նաև միջառարկայական դասի միջոցով. շահմատ և լրեխնոլոգիա կամ շահմատ և կերպարվեստ: Կարելի է կազակերպել նաև այս թեմայից նախագծային աշխատանք: Սովորողներին ցուցադրում ենք անձնագրի նմուշօրինակը միայն՝ դասի ավարտին ակնկալիք սպեղծելով:

Բ) Նյութի ամրապնդում (դրսողությունը՝ 10-17 րոպե)

<p>Դաս-մրցույթի կազմակերպում ցուցադրական խաղաղաշփին. մարդ՝ մեկ քայլից.դասագրքից՝ 66-67-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերի լուծում:</p>	<p>Հսում են ուսուցիչ հրահանգները: Որոնում և գտնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ. կարևոր է՝ ճիշտ հնարքներով կազմակերպել դաս- մրցույթները: Տրամադրող ցուցադրական խաղաղաշփին բեղադրելուց հետո՝ ընձեռում ենք ժամանակ սովորողներին՝ մրածելու համար. 15-20 վայրկյան: Խսկորեն պահանջվում է՝ չպատասխանել գրեղից՝ առանց ձեռք բարձրացնելու: Այնուհետև լուծումը հարցնում ենք համեմարտարար դանդաղ ընկալող աշակերտին: Պատասխանից հետո չենք արդահայտվում՝ ճիշտ է, թե՝ սխալ: Հարցնում ենք մյուս թիմերի այլ սովորողների: Սովորողները պետք է պատասխանը արդասանեն շահմարդային գրագիտությամբ. անվանեն խաղաքարը՝ ո՞ր դաշտից դեպի ո՞ր դաշտ է գրեղաշարժվում: Քայլի արդասանության կարճ ձևը, նույնպես, համարվում է ճիշտ պատասխան: Այսպես՝ կազմակերպված մրցույթը հնարավորություն է ընձեռում ներգրավել բոլոր սովորողներին:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (կրտսեղությունը՝ 10-15 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն աշխատանքի կազմարում աշխատանքային դեղորում. դաս 32-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն:</p>	<p>Այս աշխատանքը ուսուցչին կօգնի իրապես գնահատել սովորողին: Հասկանալ, թե ի՞նչ է նա սովորել (ամփոփիչ գնահատում), հասկանալ, թե ի՞նչ թերություններ պետք է վերացնել յուրաքանչյուր սովորողի մոտ (ձևավորող գնահատում), ծրագրել սովորողի հետ աշխատանքի հետագա ընթացքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (դևոլուվյունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Խաղաքարերի անձնագրերի պարասպում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Սովորողները երևակայությամբ պարասպում են գեղեցիկ անձնագրեր՝ կիրառելով իրենց գիրելիքները խաղաքարերի վերաբերյալ: Նշում են դնային հանձնարարությունը՝ պարասխանել դասի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	<p>Սովորողներին բացադրվում են խաղաքարերի անձնագրերը պարասպելու սկզբունքները, այնուհետև՝ նրանք սկսում են աշխատել:</p>

Դաս 33. Մարդաբանության դիրքերի սրեղծում

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Մարդաբանության դիրքերի սրեղծում
4	Դասի նպատակը	Հարցում պարզաբանելու և առաջադրանքների միջոցով ամփոփել խաղաղաշրջ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր, շախ, մարտ, պատրիարք թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը: Սրեղծագործական միջավայրի ձևավորում, սովորողներին ազատ սրեղծագործելու ուղղորդում:
5	Դասի խնդիրները	<p>Ներկայացնել սրեղծագործական աշխատանքի իմաստն ու պայմանները:</p> <p>Առաջարկել սովորողներին սրեղծագործել ցուցադրական խաղաղաշրջին դասավորել դասագորքի 68-69-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերը:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք դեղորում. դաս 33-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դրամագրության աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ մեկնաբանել շախ, մարտ, պատրիարք սրեղծել մարդաբանության դիրքը:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 3

8	Sարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Օրինաչափություն
10	Ա)Գիրելիք Բ)Հմբություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մարդային դիրքը: Բ) Սպեղծել մարդային դիրք: Սպեղծել մար' կարարելով քայլեր՝ արքա, թագուհի, նախակ, փիղ, ծի, զինվոր խաղաքարերով, օգտագործել խաղաղաշղի մասերի վերաբերյալ գիրելիքը՝ մարդային դիրք սպեղծելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը՝ մարդային քայլը արդասանելու և գրանցելու համար: Գ) Սպեղծագործել, մղածել նոր կարարել քայլեր, կիրառել գիրելիքը, ազնիվ պայքար մոել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սպեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, թ-ԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Դիրք, մարդային դիրք:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, դեկորի պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:::</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Նախապատրաստել շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, խաղաղաշղեր և խաղաքարեր՝ յուրաքանչյուր զույգի համար, առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքում նշել բոլոր իսաղադաշտերը և ցույց տալ ամենափոքրը:</p> <p>Դասաժամին կարարել դասագրքի և աշխատանքային գեղարի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիսկ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դաշտաված դրամագրեր Մ.Իվաշչենկոյի կամ Մ.Բլոխի շրեմարաններից:</p>
----	---	--

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p> <p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները, մարդարանու դիրքեր սրանալով, պետք է օգնեն ճամփորդներին՝ գրնելու առեղծվածային կղզու գանձերը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները խաղի հերոսների հետ կճամփորդեն և կսպուգեն իրենց գիտելիքները՝ մարդի վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մարդ՝ մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մարդ՝ մեկ քայլից:</p> <p>Աշխարելով «խելացի» գրադահիպակոս՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերակոր մարուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ծներ</p> <p>Սովորող պարասիստնում է հարցերին, աշխարում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխարանքներում, լրում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), սպեղծում է մարդ՝ մեկ քայլից, լրում է մեկ քայլով խնդիրներ, կարարում է ինքնուրույն աշխարանք՝ իրականացնելով ինքնասպուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր և խաղաքարեր՝ յուրաքանչյուր զույգի համար:

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբանը սկսեղծագործական աշխատանքի ներկայացում:</p> <p>Բ) Ուղղորդված աշխատանք. ցուցադրական խաղաղաշղին դասավորել դասագործի 68-69-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերը: Սովորողները սկսեղծագործում են այդ դրամագրերի սահմաններում:</p> <p>Գ) Դասի ավարտդասի ամփոփման նպատակով՝ ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային դրամագրում. դաս 33-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել լրնային աշխատանք դրամագրում. դաս 33-րդ, դրամագրեր 3-4-րդ:</p>
----	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
-----------------------------------	--------------------------------------	------------------------------------

Ա) Դասի սկիզբ (դևոլովայունը՝ 2-3 րոպե)		
Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:	Սովորողները լսում են ուսուցչին: Կարևոր է, որ սովորողներն արժանաբերեն սպեղծագործական աշխատանքը. ամփոփեն իրենց գիտելիքները, դարբերեն իմացության և չիմացության սահմանները, սպեղծեն մակային դիրքեր, համագործակցեն միմյանց հետ:	
Բ) Նոր նյութի մակուցում (դևոլովայունը՝ 7-10 րոպե)		
Ուսուցանել մակային դիրքերի սպեղծման սկզբունքները: Արքան առավել հեշտ է մարդ լինում իսաղաղաշղի եզրում կամ անկյունում:	Լսում են ուսուցչին: Քննարկում են մակային դիրքեր: Որոնում և գրնում են համապատասխան դիրքեր:	Հարգելի՝ ուսուցիչ. կարելի է սովորողներին առաջարկել սպեղծագործել դասագրի 68-69-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերի սահմաններում:
Գ) Գործնական աշխատանք (դևոլովայունը՝ 15-20 րոպե)		

Աշխափանք զույգերով՝ մարդային դիրքերի սրեղծում:

Աշխափանք դեպրում. դաս 27-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:

Սովորողներն աշխափում են զույգերով, սրեղծագործում են:

Համագործակցում են, աջակցում են միմյանց: Իրար ուղղելով և ուսուցանելով՝ առավել խորացնում են իրենց գիտելիքը:

Այս աշխափանքը ուսուցչն կօգնի իրապես գնահապել սովորողին: Հասկանալ, թե ի՞նչ է սովորել, ի՞նչ է կարողանում կափարել: Ծրագրել սովորողի հետ աշխափանքի հեղագա ընթացքը:

Կարևոր է, որ ուսուցչն սրեղծի սրեղծագործական մթնոլորդ: Կարելի է դասն անցկացնել առանց ցուցադրական խաղաղաշրի, այսինքն՝ կափարել աշխափանք՝ զույգերով: Յուրաքանչյուր զույգին պետք է ապահովել մեկական խաղաղաշրով, սև և սպիտակ արքաներով, նաև՝ մեկական թագուհի, նաևկակ, փիղ, ծի և գինվոր խաղաքարերով: Մնացած խաղաքարերը սովորողներին պետք չէ դրալ դա սրեղծում է ավելորդ խառնաշփոթ: Սովորողներին խաղաքարերը տրամադրում ենք ասդիմանաբար: Առայժմ նրանք կարող են սրեղծել մարդային դիրքեր երեք և ավելի խաղաքարերով: Դանդաղ ընկալող երեխաներին կարելի է աջակցել և ուղղորդել՝ դրեղութեալով երկու խաղաքար, իսկ վերջին խաղաքարը առաջարկել՝ ինքնուրույն դրեղութեալ և սրեղծել մարդային դիրք: Սովորողները առաջին հաջողությունից՝ դեղադրված մարդային դիրքից հետո մեծ ոգևորություն են ապրում և առավել մեծ եռանդով են սկսում սրեղծագործել: Հարգելի՝ ուսուցչ պետք չէ խուսափել այսպիսի սրեղծագործական աշխափանքից, որը կարող է պայմանավորված լինել աշխափանքային աղմուկով: Պետք է հերքնել միայն, որ աղմուկն իսկապես լինի սրեղծագործական գործընթացով պայմանավորված, և ո՛չ թե՝ անկառավարելիությամբ:

<p>Դ) Դասի ավարտ (փոստությունը՝ 8-12 րոպե)</p>		
<p>Դասի ամփոփման, ամփոփիչ գնահատման նպատակով՝ հնքնություն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային դեղորում. դաս 33-րդ, առաջադրանք 1-2: Հանձնարարել դրա աշխատանք:</p>	<p>Սովորողները կարարում են հնքնություն աշխատանք: Նշում են դրային հանձնարարությունը՝ կարել աշխատանքային դեղորից. դաս 33-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ, իսկական «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ իսկառը:</p>	<p>Սովորողների հետ անպայման ունենալ հեղադարձ կապ. արդյոք դո՞ւր եկավ նրանց այս աշխատանքը, ի՞նչ երկու բան սովորեցին այս դասին:</p>

Դաս 34. Փոխարեղում

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Փոխարեղում
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել փոխարեղում քայլը, նրա նպատակը, փոխարեղման կանոններներից երկուսը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատճենահան.«հնչո՞ւ են արքաներն ապրում ամրոցում»:</p> <p>Ուսուցանել փոխարեղում քայլը, նպատակը, կանոնները:</p> <p>Կազմակերպել ուսուցողական խաղ. «Կարելի՞ է, թե չի՞ կարելի»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք գրեպիրում. դաս 34-րդ, առաջադրանք 2-3-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել կոնյակին աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ կարտարել փոխարեղում քայլը, բացարձիւ փոխարեղման կանոններից երկուսը:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2

8	Տարրական ծրագրի շոշանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել փոխադրեղում քայլը: Բ) Կապարել կարճ և երկար փոխադրեղումներ:Կապարել քայլեր՝ արքա, փիդ, թագուհի, նավակ, ձի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշրի մասերը, դաշտերը, գծերը: Գ) Սկրենդագործել, մրածել նոր կապարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, միշտ ելք գրնել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սկրենդում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Փոխադրեղում, կարճ փոխադրեղում, երկար փոխադրեղում, փոխադրեղման պայմաններ:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջապահության ոճեր</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների, դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացարրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Ծախմատի խաղաղաշղեր՝ ութական զինվորով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար: Առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրից՝ 72-րդ էջի 2-րդ պրամագրի 1-ին առաջադրանքը, փեղրից՝ դաս 34-րդ, առաջադրանք 4-րդ:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադարել դասագրքի և փեղրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կադարելու առաջադրանքները աշխադանքային փեղրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմասրիսը երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված պրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շրեմարաններից:</p>
----	---	--

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>https://lichess.org/learn#/14</p> <p>1.Երեխաները պետք է պարասիսնեն հարցերին: 2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կճանաչեն փոխադրեղում քայլը:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պարասիսնում է հարցերին, աշխադրում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխադրանքներում, լրում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարարում է ինքնուրույն աշխադրանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. միագրոհ. «Ինչու են արքաներն ապրում ամրոցում»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացակրություն ցուցադրումով. փոխադրելման նպակակը, ձևերը, կանոնները:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Կարելի՞ է, թե չի՞ կարելի»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային գրեքրում՝ դասի ամփոփման նպակակով. դաս 34-րդ, առաջադրանք 2-3-րդ: Հանձնարարել գնային աշխատանք՝ դասագրքից՝ էջ 71- րդ, պրամագիր 3-րդ, գրեքրից՝ դաս 34-րդ, պրամագիր 1-ին և 4-րդ:</p>
----	--	---

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

Ա) Դասի սկիզբ (Կոնողությունը՝ 4-5 րոպե)		
Հարցու պատճախան. «Ինչո՞ւ են արքաներն ապրում ամրոցում»:	Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, մասնակցում մրագրոհին, հայդնում կարծիք:	Այս մրագրոհով կապ ենք սպեղծում իսկական արքաների և շախմատային արքաների միջև: Ուղղորդում դեպի փոխարեղման գաղափարը: Բացադրում փոխարեղման նպատակը:
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (Կոնողությունը՝ 7-10 րոպե)		

<p>Ուսուցանել փիխագրեղում քայլը, ձևերը, փոխագրեղման երկու կանոնները:</p> <p>Յուղադրել և քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշրին:</p> <p>Կարելի է օգտվել դասագրքի և աշխատանքային տեղրի օրինակներից. դաս 34-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին:</p>	<p>Խորհուրդ է գրվում փոխագրեղումներն ուսուցանել հետևյալ հերթականությամբ. Խաղաղաշրին սկզբում գեղադրել միայն արքան և նավակները՝ ուսուցանելով կարճ և երկար փոխագրեղումները: Յուղադրական խաղաղաշրի մուտ հրավիրել գործերից շարքերից սովորողներ, որպեսզի կապարեն փոխագրեղում քայլը: Այնուհետև բացադրվում են փոխագրեղման երկու կանոնները: Յուղադրվում են համապատասխան օրինակներ և քննարկվում դրանք:</p>
---	---	--

7) Գործնական աշխատանք

(Կրևությունը՝ 15-20 րոպե)

Խաղ-մրցույթ. «Կարելի է՝ թե չի՝ կարելի»: Դասի գրեսական նյութի գործնական կիրառում ցուցադրական խաղադաշտին: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնարանում է քայլերը, կրկնում և շեշտում դասի գիսավոր հասկացությունները և ձևակերպումները, առաջարկում է սովորողներին դրամագրերը խիստ համակարգված՝ պահպանելով պարզից դեպի բարդը սկզբունքը:

Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիրելիքները:

Հարգելի՝ ուսուցիչ, այս խաղը կազմակերպելով՝ ապահովում ենք առավել հեշտ հասնել դասի վերջնարդյունքներին: Սովորողները մոդենալով և կապարելով քայլ ցուցադրական խաղադաշտին՝ օգտագործում են և՛ դեսողական, և՛ լսողական, և՛ շոշովիղական ընկալումները: Խաղերն անցկացվում են հետևյալ ձևով. սովորողները բաժանվում են երեք խմբի՝ ըստ շարքերի: Նրանց առաջարկվում է անվանակոչել իրենք թիմերը: Ցուցադրական խաղադաշտին դասավորում ենք դրաբեր դիրքեր՝ դասագրքից կամ աշխարհանքային դրեզուրից կամ սպեհագործաբար: Ցուրաքանչյուր դրամագիր դասավորելուց հետո՝ կրկնում ենք. «Կարելի՞ է, թե չի՝ կարելի կապարել փոխադրելում»: Սովորողները մրածում և դալիս են պատասխաններ. օրինակ՝ «Կարելի՞ է երկար փոխադրելում կապարել» կամ «Չի՝ կարելի կարճ փոխադրելում կապարել, քանի որ....», և պարզաբանում են օրինակը: Վաստակած միավորները գումարվում են և բերում են հաղթանակ թիմի

<p>Դ) Դասի ավարտ (կը սողություն՝ 18-10 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կազմարում աշխատանքային գրեպում. դաս 34-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դժուային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կազմարում են ինքնասպուգում:</p> <p><i>Տնային հանձնարարություն՝ կազմարել 59-րդ էջի 3-րդ գրամագրի առաջադրանքները, պատճառահանել հարցերին, իսպալ «QR» ծածկանշանով իսպը:</i></p>	

Դաս 35. Փոխարեղում. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Փոխարեղում. շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել փոխարեղում կարարելու մյուս երկու կանոնները:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատճենահան. «Ինչո՞ւ պեսք է կարարել փոխարեղում քայլը»:</p> <p>Ուսուցանել փոխարեղում քայլի բոլոր պայմանները:</p> <p>Կազմակերպել ուսուցողական խաղ. «Կարելի՞ է թե չի' կարելի»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք գրեպիտում. դաս 35-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրացնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ներկայացնել փոխարեղումը, կարարել փոխարեղում, բացակրել փոխարեղման կանոնները:
7	ՀՊԾ կարողունակություններ	1, 2

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել փոխադրեղումը: Բ) Ներկայացնել փոխադրեղման նպատակը:Կարարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փից, ձի, զինվոր խաղաքարերով, հայտարարել շախ, մաղ, ներկայացնել պարը, անվանել և օգտագործել խաղաղաշղի մասերը, դաշտերը, գծերը: Գ) Սրեղծագործել, մրածել նոր կարարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, միշտ ելք գրնել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրեղծում, պայմանների սահմանում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, թԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Փոխադրեղում, կարճ փոխադրեղում, երկար փոխադրեղում, փոխադրեղման պայմանները:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների, տեսողի պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացարրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմափի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, շախմափի խաղաղաշղեր՝ ութական զինվորով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար: Առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային տեսոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Մեկնաբանել դասագրքի 73-րդ էջի երկու նկարները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադրարել դասագրքի և դեպքի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կադրարելու առաջադրանքները աշխատանքային դեպքում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմափխափ երեխաները կսկանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ա. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլիխի շրեմարաններից:</p>
----	---	---

16	<p>Հլեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ընդունեն, թե ո՞ր փոխադրեղումը կարող են կապարել կողմերը: 2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն փոխադրեղման երկու դեսակները: Առավել լավ կհմանան, թե ո՞ր դեպքում կողմերը կարող են կապարել փոխադրեղում: https://lichess.org/learn#/14 Աշխադրելով «խելացի» գրադախակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզեցնելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պարասխանում է հարցերին, աշխադրում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխադրանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կապարում է ինքնուրույն աշխադրանք և ինքնագնահակում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատասխան. «Ինչո՞ւ պեղք է կարարել փոխադեղում քայլը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարրություն ցուցադրումով. ուսուցանել փոխադեղում քայլի բոլոր պայմանները:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխարհանք. մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Կարելի՞ է, թե չի՞ կարելի»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխարհանքային գրեգրում՝ դասի ամփոփման նպարակով. դաս 35-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Հանձնարել դժուար աշխարհանք:</p>
----	--	---

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացարրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դասողությունը՝ 2-3 րոպե)		

<p>Հարցում պարագաների մասին պատճենահանումը կատարելու վեջում՝ պարագաների մասը պահպանում է կատարելու վեջում՝ պարագաների մասը պահպանում:</p>	<p>Սուվորովները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պարագանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (Կրթությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել փախադաշտում քայլի երկու պայմանները: Ցուցադրել և քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշրջին: Կարելի է օգրվել դասագորի և աշխատանքային գենորի օրինակներից:</p>	<p>Սուվորովները լսում են ուսուցչին: Պարագանում են հարցերին:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (Կրթությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

իսաղ-մրցույթ. «Կարելի' է թե չի' կարելի»: Դասի գրեսական նյութի գործնական կիրառում ցուցադրական խաղաղաշփին: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնարանում է քայլերը, կրկնում և շեշտադրում դասի գիտավոր հասկացությունները և ձևակերպումները, առաջարկում է սովորողներին դրամագրերը խիստ համակարգված՝ պահպանելով պարզից դեպի բարդը սկզբունքը:

Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիրելիքները:

Հարգելի' ուսուցիչ. կազմակերպելով այս խաղը՝ ապահովում ենք առավել հեշտ հասնել դասի վերջնարդյունքներին: Սովորողները մոդեռնալով և քայլ կարարելով ցուցադրական խաղաղաշփին՝ օգտագործում են և՛ դեսողական, և՛ լողական, և՛ շոշովիղական ընկալումները: Խաղերն անցկացնում ենք հետևյալ ձևով. սովորողներին բաժանում ենք երեք խմբի՝ ըստ շարքերի: Նրանց առաջարկում ենք անվանակոչել իրենք թիմերը: Ցուցադրական խաղաղաշփին դասավորում ենք դրամագրեր դիրքեր դասագրքից կամ աշխարհանքային դրամագրքից կամ սկզբանական գործույթում պարագաներու դասավորելուց հետո՝ կրկնում ենք. «Կարելի' է, թե չի' կարելի կարարել փոխադրելում»: Սովորողները մկանում են և դայիս պարագաներ, օրինակ՝ «Կարելի է երկար փոխադրելում կարարել» կամ «Չի կարելի կարճ փոխադրելում կարարել, քանի որ....», և պարզաբանում են օրինակը: Վաստակած միավորները գումարվում են և բերում են հաղթանակ թիմին:

<p>Դ) Դասի ավարտ (կը սողություն՝ 10-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կազմարում աշխատանքային դեղորում. դաս 35-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դժուային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կազմարում են ինքնասպուգում:</p> <p><i>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կազմարել առաջադրանքները, պարասիստել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</i></p>	

Դաս 36. Քայլի գրանցում

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Քայլի գրանցում
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել քայլի գրանցումը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչո՞ւ է պեղք գրանցել որևէ բան»:</p> <p>Պարմել, թե ինչո՞ւ է Կոմիտաս վարդապետը գրանցել, գրի առել և մշակել հայկական երաժշտությունը:</p> <p>Ուսուցանել գրանցանակը ու պայմանական նշանները: Գրանցել դրանք փեղրում:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանքային փեղրում. դաս 36-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք փեղրում. դաս 36-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրացնելու աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ փեղորոշել և գրանցել շախմատային քայլերը:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2,

8	Sարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Ինչպես կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել քայլերը գրանցելու դառնաշնորհն ու դարբերանշանները:: Բ) Տեղորոշել և գրանցել քայլերը: Կարարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նազակ, փիդ, ձի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշղի մասերը, դաշտերը, գծերը: Գ) Սրեղծագործել, մշածել նոր կարարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սկեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, թ-ԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Քայլի գրանցում, դառնաշնորհներ, պայմանանշաններ:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների պատկերների և առաջադրանքների, դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացարրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշղեր՝ ութական զինվորով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար:Առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Անվանել դասագրքի 74-րդ էջի իսպաքարերը: Արդասանել դառանշանները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կափարել դասագրքի և դեղորի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կափարելու առաջադրանքներ աշխատանքային դեղորում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմապիսպ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր U. Իվաշենկոյի կամ U. Բլոխի շրեմարաններից:</p>
----	---	--

16

Հվեկարոնային պաշարներ և
ուսումնական նյութեր

Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:



Նրանց անվանը:

1. Երեխաները պետք է պայմանական նշանները միացնեն

2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն

պայմանական նշանները:



Կառանշաններին:

1. Երեխաները պետք է խաղաքարերը միացնեն նրանց

2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն

խաղաքարերի կառանշանները:

Ուսումնական նյութեր.

<https://learningapps.org/display?v=pcsjrjaav21> Խաղ. “Գրանցիր դաշտերը”:

Աշխատելով «խելացի» գրալրախականով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութը առավել հեշտ և պարզեցնելով մարուցելու համար:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորող պարասիանում է հարցերին, աշխափում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխափանքներում, լրտօնմ է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշղին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարարում է ինքնուրույն աշխափանք և ինքնազնահափում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխափանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրոված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ.հարց ու պատասխան.«Ինչո՞ւ է պեղք գրանցել որևէ բան»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարրություն ցուցադրումով. քայլը գրանցելու գործառնություններն ու պայմանական նշանները: Գրանցել նմուշներն աշխարհանքային գրեգորում:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխարհանք. առաջադրանքի կարարում աշխարհանքային գրեգորից. դաս 36-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխարհանքային գրեգորում՝դասի ամփոփման նպակակով. դաս 36-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: <անձնարարել գրնային աշխարհանք:</p>
----	---	---

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (Կուտողությունը՝ 4-5 րոպե)		
Հարցում ու պարասիստան. «Ինչո՞ւ է պեղք գրանցել որևէ բան»: Պարունակությունը պահպանվում է գրանցել գրի առել և մշակել հայկական երաժշտությունը:	Սովորողները լսում են ուսուցիչն ու դասընկերներին, մասնակցում մրագրության, հայդրում կարծիք: Այնուհետև ունենդրում են Կոմիտաս վարդապետի մասին:	Մրագրության օգնում է ձևավորել սովորողների մով վերաբերմունք գրանցման և շահմարդարձության քայլերի գրանցումների վերաբերյալ:
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (Կուտողությունը՝ 7-10 րոպե)		

<p>Ուսուցանել քայլը գրանցելու դառնաշնորհն ու պայմանական նշանները: Քայլը գրանցելու ձևը:</p> <p>Ուսուցանել պայմանական նշանները, գրանցել նմուշները աշխատանքային դեղորում:</p> <p>Ցուցադրել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշփին, գրանցել քայլերը:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պակասիանում են հարցերին: Գրանցում են նմուշները և քայլերը աշխատանքային դեղորում:</p>	<p>Խորհուրդ է դրվում կափարել դասագրքի 75-րդ էջի 1-ին դրամագիրը:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (դևոլուվայունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Հանձնարարել աշխատանք աշխատանք դեղորում. դաս 36-րդ, դրամագիր 1-2-րդ:</p>	<p>Սովորողները դիկում են ցուցադրական խաղաղաշփին դասավորված՝ 36-րդ դասի 1-2-րդ դրամագրերը և գրանցում քայլերը:</p>	

<p>Դ) Դասի ավարտ (պևողությունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարուսմ աշխատանքային գույքում. դաս 36-րդ, պրամագիր 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել գոնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորուներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարուսմ են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են գոնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարարել առաջադրանքները, պարասիստել դասագործի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 37. Ամփոփում.Դաս-մրցույթ. մարդ՝ մեկ քայլից

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Դաս-մրցույթ. մարդ՝ մեկ քայլից
4	Դասի նպատակը	Ամփոփել խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի, զինվոր, շախ , մարդ , պատրիարք գրանցում թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը:
5	Դասի ինդիրները	Դաս-մրցույթի անցկացման պայմանների վերհիշում: Մրցույթ. դասագրքի 76-77-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերի լուծում ցուցադրական խաղադաշտին: Ինքնուրույն աշխատանք գրելու մասին պատճենը 20-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով: Հանձնարարել լրացնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ մեկնաբանել շախը, մարդը, պատրիարքը, սրեղծել մարդ մեկ քայլից, գրելու մեջ և գրանցել շախմատային քայլերը:
7	ՀՊԾ կարողունակություններ	1, 2, 3

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մարզ: Բ) Սրբելու մասը: Սրբելու մասը՝ կապարելով քայլեր՝ արքա, փիդ, թագուհի, ծի, զինվոր և նավակ խաղաքարերով, օգտագործել խաղաղաշփի մասերի վերաբերյալ գիտելիքը՝ մաս հայրարարելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը՝ մարդային քայլը արդասանելու և գրանցելու համար: Գ) Սրբելագործել, մրածել նոր կապարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, ելք գրնել դարրեր իրավիճակներում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրբելում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Մարդ՝ մեկ քայլից, քայլի գրանցում:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (կրթողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, դեկորի պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շահմամատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքում նշել իսաղաքարերը և անվանել դրանք;</p> <p>Դասաժամին կադրարել դասագրքի և աշխատանքային գեղարդի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմապիսսդ երեխաները կսկանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ս.Իվաշենկոյի կամ Մ.Բլոխի շրեմարաններից:</p>
----	---	--

16	<p>Հլեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>Մրցանակներ:</p> <p>1.Երեխաները պետք է պարասիստանեն հարցերին և շահեն մրցանակներ:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կմասնակցեն մրցույթին և կսրուգեն իրենց գիտելիքները՝ մարդի սրբեղջման վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մար' մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մար' մեկ քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադափակուվ՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարդուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պարասիստանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), սրբեղջում է մար' մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կարարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնասպուգում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդունքում մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	<p>Դասի նախապատրաստում</p> <p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, ասզողիկներ՝ գնահատման պատրաստում լրացներ կարարելու համար:</p>

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. դաս-մրցույթի պայմանների ներկայացում:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացադրություն ցուցադրումով. մարդ՝ մեկ քայլից, ցուցադրական խաղաղաշղին՝ դասագրքի 76-77-րդ էջերի 1-3-րդ գրամագրերը:</p> <p>Գ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային փեղրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 37-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: <i>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</i></p>
----	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (կըսողությունը՝ 2- 3 րոպե)		
Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:	Հսում են ուսուցչին:	Կարևոր է, որ սովորողները արժևորեն դաս-մրցույթը, ամփոփեն իրենց գիտելիքները, դարբերեն իմացության և չիմացության սահմանները՝ հաջորդաբար թերությունները վերացնելու նպատակով:
Բ) Նյութի ամրապնդում (կըսողությունը՝ 10-17 րոպե)		

<p>Դաս-մրցույթի կազմակերպում ցուցադրական խաղաղաշղին. մասի մեկ քայլից. դասագրքի 76-77-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերի լուծում:</p>	<p>Հսում են ուսուցիչ հրահանգները: Որոնում և գտնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ, կարևոր է՝ ճիշտ հնարքներով կազմակերպել դաս-մրցույթները: Տրամադրությունը ցուցադրական խաղաղաշղին դեղադրելուց հետո՝ սովորողներին ընձեռում ենք ժամանակ՝ մրգածելու համար. 15-20 վայրկյան: Խսկորեն պահանջվում է չպարասիսնել դեղից՝ առանց ծեղք բարձրացնելու: Այնուհետև լուծումը հարցնում ենք համեմարտար դանդաղ ընկալող աշակերտից: Պարասիսնից հետո՝ չենք արդահայդվում՝ ճիշտ է, թե՝ սիսալ: Հարցնում ենք մյուս թիմերի այլ սովորողներից: Սովորողները պետք է պարասիսնը արդասանեն շահմարդային գրագիրությամբ. անվանեն խաղաքարը՝ ո՞ր դաշտից դեպի ո՞ր դաշտ է դեղաշարժվում: Քայլի արդասանության կարճ ձևը, նույնպես, համարվում է ճիշտ պարասիսն: Այսպես՝ կազմակերպված մրցույթը հնարավորություն կընձեռի ներգրավել բոլոր սովորողներին:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխարհանք (փոխողությունը՝ 10-15 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն աշխատանքի կարում աշխատանքային դեղուում. դաս 37-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն:</p>	<p>Այս աշխատանքը ուսուցչին կօգնի իրապես գնահատել սովորողին, հասկանալ, թե ի՞նչ է սովորել (ամփոփիչ գնահատում) և թե ի՞նչ թերություններ պեղք է վերացնել յուրաքանչյուր սովորողի մով (ձևավորող գնահատում): Ծրագրել սովորողի հետ աշխատանքի հետազա ընթացքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (գրանուլատունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Գնահատում:</p> <p>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Նշում են դնային հանձնարարությունը՝ պարասխանել դասի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	

Դաս 38. Փոխանակում

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմակ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Փոխանակում
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել փոխանակումը շախմակում:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատասխան. «Երբսէ որևէ բան փոխանակե՞լ եք»:</p> <p>Բացապրել, թե ինչո՞ւ է անհրաժեշտ փոխանակումը շախմակում: Ի՞նչ է համարժեք և շահավետ փոխանակումը:</p> <p>Ուսուցանել փոխանակումը համապատասխան օրինակների ցուցադրումով:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմակային գծեր», «Շախմակային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային դեպրում. դաս 37-րդ, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահակում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ մեկնաբանել փոխանակումը, կարարել բայլեր և փոխանակումներ:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2 , 5
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Ինչպես կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել փոխանակումը շախմակում: Բ) Կարարել փոխանակման քայլեր: Կարարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, իիղ, ձի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշրի մասերը, դաշտերը, գծերը, հայրարդել շախ և մատ, մեկնաբանել պաղը, գրանցել քայլերը: Գ) Սրեղծագործել, մղածել նոր կարարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, ելք գրնել դարբեր իրավիճակներում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սկեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Պաշտպանված խաղաքար, փոխանակում, համարժեք, շահավետ:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցիչ և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշղեր՝ ութական զինվորով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար: Առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Անվանել դասագրի 79-րդ էջի բոլոր խաղաքարերը: Թվարկել դրանց մոլավոր արժեքները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադրարել դասագրի և փեղրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կադրարելու առաջադրանքները աշխատանքային փեղրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմասիստ երեխաները կսրանան լրացնիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ա. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շրեմարաններից:</p>
----	---	--

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1. Երեխաները պետք է ընդունեն, թե ո՞ր փոխանակումն է շահավետ կամ հավասար: 2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կիմանան փոխանակում կարարելը:</p> <p>https://lichess.org/learn#/7</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրադախակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պարասխանում է հարցերին, աշխաղում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լրիծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմները), կարարում է ինքնուրույն աշխաղանք և ինքնազնահարում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատճառին. «Երբևէ որևէք բան փոխանակե՞լ եք»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարրություն ցուցադրումով. Բացադրել, թե ինչու՞ է անհրաժեշտ փոխանակումը շահմարդում: Ի՞նչ է համարժեք և շահավետ փոխանակումը:</p> <p>Ուսուցանել փոխանակումը՝ համապատասխան օրինակների ցուցադրումով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխարանք. Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարում աշխարանքային գրեգրում՝ դասի ամփոփման նպակակով. դաս 36-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Տնային աշխարանքի հանձնարարում:</p>
----	--	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացարրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (Կրնողությունը՝ 4-5 րոպե)		

<p>Հարցու պատճախան. «Երբեք որևէ բան փոխանակե՞լ եք»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, մասնակցում մրագրոհին, հայդրնում կարծիք:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դևոլուվունը՝ 7-10 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել փոխանակումը Բացակրել, թե ինչո՞ւ է անհրաժեշտ փոխանակումը շահմապում: Ի՞նչ է համարժեք և շահավետ փոխանակումը: Ուսուցանել փոխանակումը՝ համապատասխան օրինակները քննարկելով:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցիչն: Պատճախանում են հարցերին: Գլուխ են համապատասխան քայլեր և փոխանակումներ:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (դևոլուվունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Ամրագնել փոխանակումը՝ համապատասխան օրինակները քննարկելով:</p> <p>Խաղային դադար. «Ճախմակային գծեր», «Ճախմակային բառեր»:</p>	<p>Սովորողները դիմում են ցուցադրական խաղադաշտին դասավորված դրամագրերը, որոնում և գտնում են քայլեր, գրանցում դրանք:</p>	<p>«Ճախմակային լուրեր» խաղում բազմաթիվ նոր հասկացություններ են ներառվել, որոնք պետք է փորձել մրապահել և օգտագործել խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (կուողությունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կադրում աշխականքային դրսություն. դաս 38-րդ, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Հանձնարարել դուային աշխականք:</p>	<p>Սովորողներն աշխակում են ինքնուրույն: Կադրում են ինքնասպուզում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կադրել առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 39. Կրկնակի հարված. «պարտառաքաղ»

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Կրկնակի հարված. «պարտառաքաղ»
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել կրկնակի հարված՝ «պարտառաքաղ» մարդավարական հնարքը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պարտասխան. «Ինչպիսի՞՝ «պարտառաքաղ»-ների եք ծանոթ. ո՞ր խաղաքարերով»:</p> <p>Բացադրել, թե ի՞նչ է մարդավարական հնարքը:</p> <p>Ուսուցանել Կրկնակի հարված՝ «պարտառաքաղ» մարդավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակներ ցուցադրելով:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային փեղրում. դաս 39-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային փեղրում. դաս 39-րդ, դրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրացնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ցուց դրա և բացակրել կրկնակի հարված՝ «պարտաքաղ» մարդավարական հնարքը, կափարում է կրկնակի հարվածներ:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 7
8	Տարրական ծրագրի շղանավարդի ուսումնառության ակնկալիող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Ինչպող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա) Գիրելիք Բ) Հմբություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել կրկնակի հարվածը: Բ) Կափարել կրկնակի հարվածով քայլեր: Կափարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիդ, ծի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշրի մասերը, դաշտերը, գծերը, հայրարքարել շախ և մատ, մեկնաբանել պատր, գրանցել քայլեր: Գ) Սրեղծագործել, մշածել նոր կափարել քայլեր, կիրառել գիրելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Կրկնակի հարված՝ «պարտաքաղ» մարդավարական հնարք:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, գույքի պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ' խաղաքարերով:Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային գրեթեր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>
	<p>Մեկնաբանել դասագրքի 80-րդ էջի նկարը: Թվարկել նկարում պատկերված խաղաքարերի մուտավոր արժեքները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և դեպրի բոլոր առաջադրանքները, պարասիանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարարելու առաջադրանքները աշխաղանքային դեպրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր U. Իվաշչենկոյի կամ U. Բլոխի շրեմարաններից և կստեղծեն օրինակներ՝ կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարդավարական հնարքով:</p>

16	<p>Հլեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1. Երեխաները պետք է պարասիստեն խաղի հերոսի հարցերին: <i>Պետք է ընդունեն, թե ո՞ր դիրքում է կրկնակի հարված:</i></p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կճանաչեն կրկնակի հարվածը:</p> <p>https://lichess.org/training/fork</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրավահավակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պարասիստում է հարցերին, աշխաղում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կաղարում է ինքնուրույն աշխաղանք և ինքնազնահաղում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատճախան. «Ի՞նչ «պարագաքաղ»-ների եք ծանոթ՝ ո՞ր խաղաքարերով»: Բացաբերել, թե ի՞նչ է մարդավարական հնարքը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացաբրություն ցուցադրումով. ուսուցանել կրկնակի հարված՝ «պարագաղ» մարդավարական հնարքը՝ համապատճախան օրինակներ ցուցադրելով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. «Ճախմակային գծեր», «Ճախմակային բառեր»: Աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային փեղրում. դաս 39-րդ, փրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային փեղրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 39-րդ, փրամագրեր 3-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	--	--

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացաբրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (փոխությունը՝ 5-7 րոպե)		

<p>Հարցու պատճախան. «Ի՞նչ «պարագարադ»-ների եք ծանոթ ո՞ր իսակառարերով»:</p> <p>Բացակրտել,թե ի՞նչ է մարդավարական հնարքը:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պարագախանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչը քանի որ «Ծախմաղ» առարկայի չափորոշիչը կազմված է պարուրածն զարգացող սկզբունքով, ուսպի սովորողներն արդեն բավականին գիտելիք և կարողություն ձեռք են բերել այս մարդավարական հնարքի վերաբերյալ. այն ներմուծվել է ասդիմանաբար դարբեր իսակառարերը ուսուցանելիս:</p> <p>Պարուրածն զարգացել է՝ խթանելով որոնողական գործունեությունը: Սովորողները առավել հեշտ կկիրառեն հնարքը՝ գնահատելով նաև հնարքի գեղագիտական արժեքը: Այս փուլում այս մարդավարական հնարքից փորձում ենք ձևավորել հմտություն:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դասողություն՝ 7-10 րոպե)</p>		

<p>Ուսուցանել կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարդավարական հնարքը</p> <p>Ուսուցանել մարդավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակները քննարկելով:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր: Բազմաթիվ քայլեր քննարկելով՝ ընդունում են լավագույնը՝ իրականացնելով մարդավարական հնարքը:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (փևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Խաղային դադար «Ծախմակային գծեր», «Ծախմակային բառեր»: Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային դեղորում. դաս 39-րդ, պրամագրեր 1-2-րդ:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիրելիքը: Կարարում են աշխատանք՝ զույգերով, սրուցում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կարարած սխալները :</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պեղք է մշապահվեն՝ ներառվելով «Ծախմակային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (փևողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կափարում աշխափանքային փեղրում. դաս 39-րդ, դրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել փնային աշխափանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխափում են ինքնուրույն: Կափարում են ինքնասփուզում:</p> <p>Նշում են փնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կափարել առաջադրանքները, պարասիստել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	
--	--	--

Դաս 40. Կրկնակի հարված. «պարտառաքաղ» հնարքով դիրքերի սփեղծում

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ճախմակ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Կրկնակի հարված. «պարտառաքաղ» մարդավարական հնարքով դիրքերի սփեղծում
4	Դասի նպարակը	Ձևավորել սփեղծագործական միջավայր սովորողների համար, ուղղորդել նրանց՝ սփեղծելու մարդավարական հնարքներ:
5	Դասի խնդիրները	<p>Ներկայացնել և բացարրել դասի նպարակը, նկարագրել սպասվող սփեղծագործական աշխատանքի ընթացքը:</p> <p>Սփեղծել օրինակներ կրկնակի հարված՝ «պարտառաքաղ» մարդավարական հնարքով, օգտվել աշխատանքային գույքում:</p> <p>Խաղային դադար. «Ճախմապային գծեր», «Ճախմապային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. 82-83-րդ էջեր, սրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային գույքում:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրացնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ցուց դրա, բացապրել և սփեղծել կրկնակի հարված. «պարտառքաղ» մարդավարական հնարքով դիրքեր:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 5,
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել կրկնակի հարվածը: Բ) Կարդարել կրկնակի հարվածով քայլեր: Սփեղծել կրկնակի հարվածով դիրքեր: Կարդարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշփի մասերը, դաշտերը, գծերը, հայտարարել շախ և մաք, մեկնարանել պարը, գրանցել քայլեր: Գ) Սփեղծագործել, մրգածել նոր կարդարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սփեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, արվեստ, թգՀԳ:

12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Կրկնակի հարված, «պարագաքաղ» հնարք:
13	Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (դեսողական ընկալում) Բ) Առողիալ (լուղական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, դեպքի պատկերների և առաջադրանքների դիվում: Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով (հնարավորության դեպքում՝ շախմատի խաղաղաշղեր՝ խաղաքարերով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար): Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դեպք:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Աշխատանքային դեպրից՝ դաս 40-րդ, դրամագրեր 1-4-րդ, ինադադաշտում պարկերել ինադադաշտից դուրս գրնչող ինադաքարերը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և դեպրի բոլոր առաջադրանքները, պարասիանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարարելու առաջադրանքները աշխատանքային դեպրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր U. Իվաշչենկոյի կամ U. Բլիխի շփեմարաններից և կսրեղծեն օրինակներ՝ կրկնակի հարված՝ «պարագաղ» մարդավարական հնարքով:</p>
----	---	--

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխան պետք է հեղևսի կրկեսի ծաղրածուին, շրջի կրկեսում և պարասխանի հարցերին:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխան առավել լավ կճանաչի կրկնակի հարված՝ «պարառաքաղ» քայլը:</p> <p>https://lichess.org/training/fork</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրադահափակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պարասխանում է հարցերին, աշխաղում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարում է ինքնուրույն աշխաղանք և ինքնազնահապում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	<p>Դասի նախապատրաստում</p> <p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով (հնարավորության դեպքում՝ շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով յուրաքանչյուր զուգի համար):</p>

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. ներկայացնել և բացարձել դասի նպատակը, նկարագրել սպասվող սրեղծագործական աշխատանքի ընթացքը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարձություն ցուցադրումով. սրեղծել օրինակներ կրկնակի հարված՝ «պարառաքաղ» մարդավարական հնարքով. աշխատանքային փեղոր. դաս 40-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. «Ճախմակային գծեր», «Ճախմակային բառեր»: Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. 82-83-րդ էջեր, դրամագրեր 1-3-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարկ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային փեղրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 40-րդ, դրամագրեր 3-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	--	---

<i>Ուսուցիչ գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացակրություններ</i>
<i>Ա) Դասի սկիզբ (կրթողությունը՝ 4-5 րոպե)</i>		
<i>Ներկայացնել և բացակրել դասի նպատակը, նկարագրել սպասվող սղեղձագործական աշխատանքի ընթացքը:</i>	<i>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պարասիստում են ուսուցչի հարցերին:</i>	
<i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (կրթողությունը՝ 10-13 րոպե)</i>		

Ուղղողել սովորողներին սպեղծել կրկնակի հարված՝ «պարագարադ» մարդավարական հնարք

Ամրապնդել մարդավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակները քննարկելով:

Օգրագործել աշխաղանքային դեղոր. դաս 40-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:

Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պարասիանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր: Բազմաթիվ քայլեր քննարկելով՝ ընդունում են լավագույնը՝ իրականացնելով մարդավարական հնարքը:

Հարգելի՛ ուսուցիչ. այս աշխաղանքը կարելի է կազմակերպել երկու դարբերակով: Առաջին. յուրաքանչյուր սովորողին կամ զուգին ապահովել շախմաղի խաղաղաշղով և խաղաքարերով: Այս դեպքում սովորողները կսպեղծեն հնարքներ շախմաղի խաղաղաշղերի վրա: Երկրորդ, որն համեմադարար ավելի հասանելի է, սովորողներն աշխաղում են դեղորի դրամագրերի վրա՝ գծագրական մարդիկներով և ռեփինով: Ցանկալի է, որ երեխաները, մինչև այս դասը, արդեն հմրացած լինեն խաղաքարերը նկարելու մեջ: Ահա՝ դրանք նկարելու առավել հեշտ ձևերը:

ապահովագույն...	○	○	○	Շքան, եռանկյուն, զիծ
Գիծ, սեղան, զիծ	—			
Խաչ, օվալ, զիծ	+	†	†	
Սրտիկ, զիծ, զիծ	♥	♥	♥	
Նկարում ենք թագի նման:	มง	มง	มง	
Զին նկարում ենք 4 թվի օգնությամբ:	⚡	⚡	⚡	

Սովորող, դեղորի դրամագրում խաղաքարերը նկարելով, սպեղծում է մարդավարական հնարքը, իսկ սխալվելու դեպքում կարող է ջնջել նկարած խաղաքարը և այլ դաշտում նկարել:

Գ) Գործնական աշխատանք (կը սողությունը՝ 10-15 րոպե)		
<p>Խաղային դադար «Ճախմատային գծեր», «Ճախմատային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրից. 82-83-րդ էջեր, 1-3-րդ դրամագրեր:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիրելիքը: Կափարում են աշխատանք՝ զույգերով, սկզբուած են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կափարած սխալները :</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մրարակահվեն՝ ներառվել «Ճախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (կը սողությունը՝ 10-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կափարում աշխատանքային գեղրում. դաս 40-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դրային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կափարում են ինքնասպուգում:</p> <p>Նշում են դրային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կափարել առաջադրանքները, պարասիստել դասագրի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 41. «Կապ» մարդավարական հնարք

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմաղ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	«Կապ»
4	Դասի նպակակը	Ուսուցանել «Կապ» մարդավարական հնարքը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատճենահան. «Որո՞նք են հեռահար խաղաքարերը»:</p> <p>Վերիիշել, թե ի՞նչ է մարդավարական հնարքը:</p> <p>Ուսուցանել «Կապ» մարդավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակների ցուցադրումով:</p> <p>Խաղային դադար. «Ծախմաղային գծեր», «Ծախմաղային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխաղանք՝ զույգերով՝ աշխաղանքային փեղրում. դաս 41-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխաղանք՝ աշխաղանքային փեղրում. դաս 42-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխաղանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լուսային աշխաղանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ցուց դրա և բացարձի «Կապ» մարդավարական հնարքը:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2,
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացադրել կապը: Բ) Կարարել կապի քայլեր: Կարարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշրի մասերը, դաշտերը, գծերը, հայրարքել շախ և մակ, մեկնարանել պատը, գրանցել քայլեր, սփեղծել մարդավարական հնարք կրկնակի հարված՝ «պարագար»: Գ) Սրեղծագործել, մշածել նոր կարարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սփեղծում, բազմաթիվ քայլերից լավագույնի ընդունություն, անձանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	«Կապ» մարդավարական հնարք, հեռահար խաղաքար:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (դեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուրիալ (լուղական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների, դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Սուրկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեպք:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՊՎՈՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք Մեկնաբանել դասագրքի 84-րդ էջի նկարը: Թվարկել նկարում պատկերված խաղաքարերի մուրավոր արժեքները:</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք Դասաժամին կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և դեպրի բոլոր առաջադրանքները, պարասիանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարարելու առաջադրանքները աշխաղանքային դեպրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր U. Իվաշչենկոյի կամ U. Բլոխի շփեմարաններից և կսրեղծեն օրինակներ՝ կրկնակի հարված՝ «պարագաղ» մարդավարական հնարքով:</p>
----	--

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>Դիրքում է կապ:</p> <p>1.Երեխան պեղը է հեղևի Ալիսային և պարասխանի, թե ո՞ր հնարքը:</p> <p>https://lichess.org/training/pin</p> <p>Աշխադելով «խելացի» գրավահափակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պարասխանում է հարցերին, աշխադում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխադանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կապարում է ինքնուրույն աշխադանք և ինքնազնահապում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչը ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>	
19	Դասի նախապատրասկում	Նախապատրասկել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրոված մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. միտագրոհ. հարց ու պարասիստան. «Որո՞նք են հեռահար խաղաքարերը»: Վերիիշել, թե ի՞նչ է մարդավարական հնարքը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարրություն ցուցադրումով:</p> <p>ուսուցանել «Կապ» մարդավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակների ցուցադրումով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք.խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Աշխատանք զուգերով՝ աշխատանքային դեղորում. դաս 41-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարում աշխատանքային դրվագներում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 42-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: <անձնարեել դնային աշխատանք:</p>
----	--

<i>Ուսուցչի գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացակրություններ</i>
<i>Ա) Դասի սկիզբ (պատությունը՝ 3-5 րոպե)</i>		
<i>Հարցու պարագաներ.«Որոնք են հեռահար խաղաքարերը»: Վերիիշել, թե ի՞նչ է մարդավարական հնարքը:</i>	<i>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պարագանում են ուսուցչի հարցերին:</i>	
<i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (պատությունը՝ 10-13 րոպե)</i>		

<p>Ուսուցանել «Կապ» մարդավարական հնարքը</p> <p>Ուսուցանել մարդավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակների քննարկումով:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր: Բազմաթիվ քայլեր քննարկելով ընդունում են լավագույնը՝ իրականացնելով մարդավարական հնարքը:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (Կրևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Խաղային դադար «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Հանձնարել աշխատանք՝ զուգերով՝ աշխատանքային դաս 41-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիրելիքը: Կարարում են աշխատանք՝ զուգերով, սկսուզում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կարարած սխալները:</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մրապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (Կրևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարում աշխաղանքային գույքում. դաս 42-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դնային աշխաղանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխաղում են ինքնուրույն: Կարում են ինքնաշպուգում:</p> <p>Նշել դնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կարարել առաջադրանքները, պարասիստել դասագրքի հարցերին, իսկականացնել «QR» ծածկանշանով իսպանացնել:</p>	
---	---	--

Դաս 42. «Կապ» մարդավարական հնարքով դիրքերի սփեղծում

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	«Կապ» մարդավարական հնարքով դիրքերի սփեղծում
4	Դասի նպատակը	Ձևավորել սփեղծագործական միջավայր սովորողների համար, ուղղորդել նրանց՝ սփեղծելու մարդավարական հնարքներ:
5	Դասի ինդիրները	<p>Ներկայացնել և բացարձել դասի նպատակը, նկարագրել սպասվող սփեղծագործական աշխատանքի ընթացքը:</p> <p>Սփեղծել օրինակներ՝ «Կապ» մարդավարական հնարքով:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային դրվագում. դաս 42-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային դրվագում. դաս 42-րդ, դրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ ցոյց դալ, բացարձել և սփեղծել «Կապ» մարդավարական հնարքով դիրքեր:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 6
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա) Գիրելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացադրել կապը: Բ) Կարտարել կապի քայլեր: Սպեղծել կապով դիրքեր: Կարտարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշփի մասերը, դաշտերը, գծերը, հայտարարել շախ և մատ, մեկնաբանել պատը, գրանցել քայլեր, սպեղծել մարդավարական հնարքներ: Գ) Սպեղծագործել, մշածել նոր կարտարել քայլեր, կիրառել գիրելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Արժնորել համաշխարհային և հայկական մշակույթը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սպեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	«Կապ», հնարք:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (փեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների պարկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կափարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կափարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով (հնարավորության դեպքում՝ շախմատի խաղաղաշղեր՝ խաղաքարերով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար):Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տեսք:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Աշխատանքային դեպրից՝ դաս 41-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ, խաղաղաշփում պարկերել խաղաղաշփից դուրս գրնչող խաղաքարերը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և դեպրի բոլոր առաջադրանքները, պարասիանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարարելու առաջադրանքները աշխատանքային դեպրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր U. Իվաշչենկոյի կամ U. Բլոխի շփեմարաններից և կսրեղծեն օրինակներ՝ կրկնակի հարված՝ «պարագաղ» մարդավարական հնարքով:</p>
----	---	---

16	Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխան պետք է պարասիստի հարցերին:</p>  <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխան առավել կիմքանա առաջադրանքների կազմարման մեջ:</p> <p>https://lichess.org/training/pin</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրավախփակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարուցելու համար:</p>
17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	<p>Սովորող պարասիստանում է հարցերին, աշխաղում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լրիժում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմները), կադրարում է ինքնուրույն աշխաղանք և ինքնագնահապում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p>	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրավաճառքը ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	<p>Դասի նախապարհասպում</p>	<p>Նախապարհասպել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով (հնարավորության դեպքում՝ շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար):</p>

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. ներկայացնել և բացարրել դասի նպատակը, նկարագրել սպասվող սրեղծագործական աշխատանքի ընթացքը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարրություն ցուցադրումով. ուղղորդել սովորողներին, սրեղծել օրինակներ «Կապ» մարդավարական հնարքով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Հանձնարարել աշխատանք՝ զուգերով՝ աշխատանքային փեղորում. դաս 42-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխատանքային փեղորում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 41-րդ, դրամագրեր 3-4-րդ: Հանձնարարել փնտային աշխատանք:</p>
----	--

<i>Ուսուցիչ գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացակրություններ</i>
<i>Ա) Դասի սկիզբ (փոխությունը՝ 4-5 րոպե)</i>		
<i>Ներկայացնել և բացակրել դասի նպատակը, նկարագրել սպասվող սղեղծագործական աշխատանքի ընթացքը:</i>	<i>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պարասիստում են ուսուցիչ հարցերին:</i>	
<i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (փոխությունը՝ 10-13 րոպե)</i>		

Ուղղորդել սովորողներին՝ սպեղծել «Կապ» մարդական հնարքը.

Ամրապնդել մարդական հնարքը՝ համապատասխան օրինակների ընարկումով:

Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր: Բազմաթիվ քայլեր քննարկելով՝ ընդունում են լավագույնը՝ իրականացնելով մարդական հնարքը:

Հարգելի՛ ուսուցիչ աշխատանքը կարելի է կազմակերպել երկու դարբերակով: Սուաջին յուրաքանչյուր սովորողի կամ զուգի ապահովել շահմաքի խաղաղաշփով և խաղաքարերով: Այս դեպքում սովորողները հնարքները կստեղծեն շահմաքի խաղաղաշփերի վրա: Երկրորդ, որն համեմապարար ավելի հասանելի է, սովորողներն աշխատում են դեպրի դրամագրերի վրա՝ գծագրական մարդիկներով և ռեփինով: Ցանկալի է, որ երեխաները, մինչև այս դասը, արդեն հմրացած լինեն խաղաքարերը նկարելու մեջ: Ահա՝ դրանք նկարելու առավել հեշտ ձևերը.

պատճենահանում			
○	○	○	Շրջան, եռանկյուն, զիծ
—	▲	▲	Գիծ, սեղան, զիծ
+	†	†	Խաչ, օվալ, զիծ
♥	♥	♥	Սրտիկ, զիծ, զիծ
มง	มง	มง	Նկարում ենք թագի նման:
⚡	⚡	⚡	Զին նկարում ենք 4 քվի օգնությամբ:

Սովորողը, դեպրի դրամագրում խաղաքարերը նկարելով, սպեղծում է մարդական հնարքը, իսկ սխալվելու դեպքում կարող է ջնջել նկարած խաղաքարը և այլ դաշտում նկարել:

Գ) Գործնական աշխատանք (կրնողությունը՝ 10-15 րոպե)		
<p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային տեղրում. դաս 42-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիրելիքը: Կափարում են աշխատանք՝ զույգերով, սկզբան են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կափարած սխալները :</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պեսք է մրապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ</p> <p>(կրնողությունը՝ 10-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կափարում աշխատանքային տեղրում. դաս 41-րդ, դրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կափարում են ինքնասպուգում:</p> <p>Նշում են դնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կափարել առաջադրանքները, պարասիստել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 43. Պաշտպանություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Պաշտպանություն
4	Դասի նպակակը	Ուսուցանել պաշտպանության ձևերը. փախչել և փակվել:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատրասխան. «Ի՞նչ է «Կարմիր գիրք»-ը, ինչու՞ պեղք է պահպանել և պաշտպանել բնությունը»:</p> <p>Ուսուցանել պաշտպանության ձևերից փախչելը և փակվելը՝ դեպրից. դաս 43-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Քննարկել համապատասխան դրամագրերը ցուցադրական խաղաղաշփին՝ աշխատանքային դրամագրից. դաս 43-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Կազմակերպել խմբային աշխատանք՝ դասագրքից. էջ 89-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային դրամագրից. դաս 43-րդ, դրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծնավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել դրամագրերին աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ բացադրել, ցուց դալ և կիրառել պաշտպանության փախչել և փակվել ձևերը:

7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 5
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Ինչպես կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացադրել պաշտպանության փախչել և փակվել ձևերը: Բ) Ցուց տրամադրել պաշտպանության փախչել և փակվել քայլերը: Կարարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նախական փախչել և գինվոր ինալաքարերով, անվանել և օգտագործել ինալադաշիրի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայդարարել շահի, մատ, ինուսափել պատից, սկեցծել կապ և կրկնակի հարված մարդապարական հնարքները: Գ) Սկեղծագործել, մրգածել նոր կարարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մոել: Ելքեր փառագործել, մրգածել նոր կարարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մոել: Ելքեր փառագործել, մրգածել նոր կարարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մոել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, ինալաքարերի համագործակցության սկեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Պաշտպանություն, պաշտպանվել, փախչել, փակվել:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, դեկորի պատկերների և առաջադրանքների, դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	<p>Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով:Առարկայի դասագիրք և աշխարհանքային դեկոր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Պարմել դասագրքի 65-րդ էջում պարկերված նկարը և անվանել նույն էջի 3-րդ դրամագրի խաղաքարերի անունները:</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և դեպրի բոլոր առաջադրանքները, պարասիանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարարելու առաջադրանքները աշխատանքային դեպրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր U. Իվաշչենկոյի կամ U. Բլիխի շրեմարաններից և կօգնեն ուսուցչին դրամագրերի խաղաքարերը դասավորել ցուցադրական խաղաղաշփին:</p>
----	---

16	<p>Հլեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>Խաղաքարերը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է պաշտպանեն հարվածի դակ գդնվող խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն հարվածի դակ գդնվող խաղաքարը պաշտպանելու երկու հնարքները:</p> <p>https://lichess.org/learn#/8</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրակահարակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերավոր մարուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնազնահարում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20

Դասի փուլերը, ընդունված
մեթոդները

- Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պարասիստն. «Ի՞նչ է «Կարմիր գիրք»-ը, ինչո՞ւ պետք է պահպանել և պաշտպանել բնությունը»:
- Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարրություն ցուցադրումով. պաշտպանություն՝ փախչել և փակվել:
- Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խմբային աշխատանք՝ դասագրքից՝ էջ 89-րդ:
- Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարում աշխատանքային գրեգրում՝ դասի ամփոփման նպակակով. դաս 43-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Հանձնարարել լրնային աշխատանք:

<i>Ուսուցչի գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացակրություններ</i>
<i>Ա) Դասի սկիզբ (դևուլությունը՝ 2-3 րոպե)</i>		
<i>Հարցու պատճառահան. «Ի՞նչ է «Կարմիր գիրք»-ը, ինչո՞ւ պես է պահպանել և պաշտպանել բնությունը»:</i>	<i>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Մասնակցում են մրագրոհին, հայդրում են կարծիքներ:</i>	
<i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դևուլությունը՝ 7-10 րոպե)</i>		
<i>Ուսուցանել պաշտպանության փախչել և փակվել ձևերը Յուցադրել և բացադրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշղին:</i> <i>Աշխատանքային դեպոր. դաս 43-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</i>	<i>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատճառահանում են հարցերին: Որոնում և գիտում են լավագույն քայլերը: Կարարում են նշումներ դեպորում:</i>	

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (դևուլվացունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Խմբային աշխատանք. դասագրքից՝ էջ 89-րդ, դրամագիր 3-րդ:</p> <p>Աշխատանքի բաժանում խմբի ներսում:</p> <p>Կարդալ հաղոր (առաջին սովորող):</p> <p>Մշածել (մշածում են բոլոր):</p> <p>Գրանցել պատասխանները (երկրորդ սովորող):</p> <p>Ներկայացնել պատասխանները (երրորդ սովորող):</p> <p>Հեղուկ ժամանակին և հսկել, որ խմբի անդամներն աշխատեն շշուկով (չորրորդ սովորող):</p>	<p>Սովորողները կապարում են խմբային աշխատանքը, կարդում են հանձնարարությունը, մշածում են խմբով: Կապարում նշումներ թերթիկների վրա: Խմբից մեկը ներկայացնում է խմբի աշխատանքը:</p>	<p>Խմբային աշխատանքը Կազմակերպել չորսական սովորողից բաղկացած խմբերով. առաջին և երկրորդ նստարանների չորսը սովորող կազմում են առաջին խումբը: Առաջին նստարանին նստած սովորողները դեմքով շրջվում են դեպի երկրորդ նստարանին նստածները: Աշխատում են երկրորդ նստարանին: Այդեւս կազմվում են նաև մյուս խմբերը: Ուսուցիչը բաժանում է մեկական թերթիկ յուրաքանչյուր խմբի համար:</p> <p>Սովորողները ուշադիր ուսումնասիրում են դասագրքի 89-րդ էջի 3-րդ դրամագիրը, կարդում են առաջադրանքները, մշածում և քննարկում են խմբով, նշում պատասխանները թերթիկին: Մեկ մասնակից ներկայացնում է խմբի աշխատանքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (դևուլվացունը՝ 10-12 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կափարում աշխափանքային գրեպում. դաս 43-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել գոնային աշխափանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխափում են ինքնուրույն: Կափարում են ինքնափուգում: Նշում են գոնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կափարել առաջադրանքները, պարասիստել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	
--	--	--

Դաս 44. Պաշտպանություն. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Պաշտպանություն. շարունակություն
4	Դասի նպարակը	Ուսուցանել պաշտպանության ձևերը. փոխանակել և հսկել:

5	Դասի ինդիրները	<p>Պարմել շախմատի աշխարհի 9-րդ չեմպիոն Տիգրան Պետրոսյանի մասին. նրան կոչել են «Երկաթէ Տիգրան»՝ ուժեղ պաշտպանության համար:</p> <p>Ուսուցանել պաշտպանության փոխանակել և հսկել ծները՝ դեպրից. դաս 44-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. էջ 91-րդ, դրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային դեպրում. դաս 44-րդ, դրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծնավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրացնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ բացակրել, ցույց տալ և կիրառել պաշտպանության փոխանակել և հսկել ծները:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	<p>Համակարգ և մոդել</p> <p>Կառուցվածք և գործառույթ</p>

10	<p>Ա) Գիրելիք Բ) Հմբուղյուն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Բացակրել պաշտպանության՝ փոխանակել և հսկել ծները:</p> <p>Բ) Ցուց գրալ պաշտպանության՝ փոխանակել և հսկել քայլերը:Կապարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշրի դաշտերը, գծերը և մասերը,հայդրարարել շախ, մաք, խուսափել պատից, սպեղծել կապ և կրկնակի հարված մարդավարական հնարքները:</p> <p>Գ) Սպեղծագործել, մշածել նոր կապարել քայլեր, կիրառել գիրելիքը, ազնիվ պայքար մղել:Ելքեր փնտրել դարձելու փոփոխվող իրավիճակներում:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սպեղծում, անձանոթ իրավիճառում գիրելիքի կիրառում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Փոխանակել, հսկել:
13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեմատիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշրի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի դեքստրի և պատկերների, դեքտրի պակրերների և առաջադրանքների դիրում:</p> <p>Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջանքի կապարում:Առարկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեքտր:</p>

14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմակի ցուցադրական խաղաղաշը՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային գլենու:
15	ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ	<p>Նվազագույն առաջադրանք Առվանել դասագրքի 91-րդ էջի դրամագրերի բոլոր խաղաքարերը: Թվարկել պատկերված խաղաքարերի մոդավոր արժեքները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և գենորի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարարելու առաջադրանքները աշխատանքային գլենում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիսդ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոհի շղեմարաններից և կսրեղծեն օրինակներ՝ մարդավարական հնարքներով:</p>

16	<p>Հեղեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է օգնեն փոքրիկ խոհարարին և պաշտպանեն խաղաքարերը հարվածից:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն հարվածի դակ գրնչող խաղաքարը պաշտպանելու երկու հնարքները՝ վերցնելը և հսկելը:</p> <p>https://lichess.org/learn#/8</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրալրախստակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և աշխաղերավոր մարտուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխաղում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լրիժում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմները), կադարձում է ինքնուրույն աշխաղանք և ինքնագնահապում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղովածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղովածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. պարմել Տիգրան Պետրոսյանի մասին:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարրություն ցուցադրումով.</p> <p>Ուսուցանել պաշտպանության՝ փոխանակել և հսկել ձևերը՝ համապատասխան օրինակների ցուցադրումով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխարանք. խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Աշխարանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. Էջ 91-րդ, Վրասմագիր 4-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխարանքային գրեգրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 44-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Հանձնարարել գոնային աշխարանք:</p>
----	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (պատողությունը՝ 3-5 րոպե)		
Պարուն. «Տիգրան Պետրոսյան. լրադասավոր պաշտպանը»:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պարասխանում են ուսուցչի հարցերին:	
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (պատողությունը՝ 10-13 րոպե)		
Ուսուցանել պաշտպանության՝ փոխանակել և հսկել ձևերը Ցուցադրել և բացադրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշղին:	Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պարասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:	
Աշխարհանքային դիեպր. դաս 43-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:		
Գ) Գործնական աշխարհանք (պատողությունը՝ 15-20 րոպե)		

<p>Խսղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զուգերով՝ դասագրքից՝ էջ 91-րդ, պրամագիր 4-րդ:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիրելիքը։ Կատարում են աշխատանք՝ զուգերով, սպուզում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները։</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մրապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում։</p>
Դ) Դասի ավարտ (փոխությունը՝ 5-7 րոպե)		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարում աշխաղանքային գույքում. դաս 44-րդ, դրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դնային աշխաղանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխաղում են ինքնուրույն: Կարում են ինքնաշպուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կարարել առաջադրանքները, պարասիստել դասագրքի հարցերին, իսկականացնել «QR» ծածկանշանով իսպանացնել:</p>	
---	---	--

Դաս 45. Պաշտպանություն. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Պաշտպանություն. շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել պաշտպանության ձևը. հակագրող:
5	Դասի ինդիրները	<p>Կազմակերպել հարց ու պատասխան՝ պաշտպանության չորս ձևերը վերհիշելու համար:</p> <p>Ուսուցանել պաշտպանության՝ հակագրող ձևը՝ դրա դասընթացում:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. էջ 93-րդ, դրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային դրամագրությամբ. դաս 45-րդ, դրամագիր 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ բացակրել, ցուց տալ և կիրառել պաշտպանության հակագրող ձևը:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2,

8	Sարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Ինչպող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացադրել պաշտպանության հակագրող ձևը: Բ) Ցույց տրած պաշտպանության հակագրողի քայլերը: Կադրել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նախակ, փիլի, ծի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշփի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայրարքել շահի, մատի, խուսափել պարից, սպեղծել կապ և կրկնակի հարված մարդավարական հնարքները: Գ) Սպեղծագործել, մղածել նոր կադրել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մոել: Ելքեր կնշորել դաշտավայրերում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սպեղծում, անձանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Հակագրող

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների, դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Սուրկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p> <p>Կարարել դասագրքի 93-րդ էջի 4-րդ դրամագրի 1-ին առաջադրանքը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կարարել դասագրքի և դեպքի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կարարելու առաջադրանքներ աշխատանքային դեպքում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմապիսպ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Սերգեյ Իվաչենկոյի կամ Մաքսիմ Բլոխի շփեմարաններից և կսրեղծեն օրինակներ՝ մարդավարական հնարքներով:</p>
----	--

16	<p>Հլեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է օգնեն Ձերին փախչել Շումից: Ձերին կարողանա փախչել Շումից, եթե երեխաները ճիշտ կարողանան իրականացնել պաշտպանության եղանակներից վերջինը՝ հակագրոհը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն պաշտպանության եղանակներից վերջինը՝ հակագրոհը:</p> <p>https://lichess.org/learn#/8</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրավախփակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխաղում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լրիժում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կադրարում է ինքնուրույն աշխաղանք և ինքնազնահակում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>	
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատասխանի միջոցով վերիիշել պաշտպանության չորս ձևերը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարրություն ցուցադրումով.</p> <p>ուսուցանել պաշտպանության հակագրող ձևի համապատասխան օրինակներ՝ դրա 45-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխարանք. Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Աշխարանք՝ զուգերով՝ դասագրքից. Էջ 93-րդ, դրամագիր 4-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխարանքային դրա 45-րդ, նպարակով. դաս 45-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Հանձնարարել դրային աշխարանք:</p>
----	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացարրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

Ա) Դասի սկիզբ (դրսողությունը՝ 3-5 րոպե)		
Հարց ու պատասխանի միջոցով վերիիշել պաշտպանության չորս ծևերը:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դրսողությունը՝ 10-13 րոպե)		
Ուսուցանել պաշտպանության հակագրող ձևը Յուցադրել և բացաբերել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշփին: Աշխարհական դրամ. դաս 44-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:	Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:	
Գ) Գործնական աշխարհանք (դրսողությունը՝ 15-20 րոպե)		
Խաղային դադար «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Հանձնարարել աշխարհանք՝ զույգերով՝ դասագրքից՝ էջ 93-րդ, դրամագիր 4-րդ:	Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիրելիքը: Կաղարում են աշխարհանք՝ զույգերով, սպուզում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կաղարած սխալները :	Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մրապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:
Դ) Դասի ավարտ (դրսողությունը՝ 5-7 րոպե)		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կափարում աշխափանքային գեղրում. դաս 45-րդ, դրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել գնային աշխափանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխափում են ինքնուրույն: Կափարում են ինքնասփուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կափարել առաջադրանքները, պափասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	
--	--	--

Դաս 46. Սկզբնախաղ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Սկզբնախաղ
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել սկզբնախաղի հիմունքները:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատասխանի միջոցով վերիիշել խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը:</p> <p>Ուսուցանել սկզբնախաղի հիմունքները:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխաղանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. էջ 95-րդ, պրամագիր 2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխաղանք՝ դասագրքից էջ 95-րդ, պրամագիր 1-ին:</p> <p>Հանձնարարել լրնային աշխաղանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է բացափրել և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 5, 7

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S16, S18, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Զարգացում
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացադրել սկզբնախաղի հիմունքները: Բ) Ցույց տրալ սկզբնախաղի քայլերը: Կարարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշպի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայրարարել շախ, մաք, խուսափել պատից, սրեղծել կապ և կրկնակի հարված մարտավարական հնարքները: Գ) Սրեղծագործել, մրածել նոր կարարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Ելքեր փնտրել դարբեր փոփոխվող իրավիճակներում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրեղծում, անձանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Սկզբնախաղ, միջնախաղ, վերջնախաղ, խաղաքարի զարգացում:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների, դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացարրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Սուրկայի դասագիրք և աշխալունքային դեպք:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Նկարագրել դասագրքի 94-րդ էջի նկարը, պատրասխանել նկարի հարցին:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադրարել դասագրքի և դեպքի բոլոր առաջադրանքները, պատրասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կադրելու առաջադրանքները աշխատանքային դեպքում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմապիսպ երեխաները կսկանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ա. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլիխի շփեմարաններից և կսկրեղծեն օրինակներ՝ մարդավարական հնարքներով:</p>
----	---	---

16	<p>Հլեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին և ընդունեն երեք փարբերակից մեկը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն սկզբնախաղի կանոնները:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրավահիպակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լրացնելու համար գուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմները), կադրարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնազնահապում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատասխանով վերիիշել խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացադրություն ցուցադրումով.</p> <p>ուսուցանել սկզբնախաղի հիմունքները:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Աշխատանք՝ զուգերով՝ դասագրքից. Էջ 95-րդ, դրամագիր 2-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում դասագրքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. Էջ 95-րդ, դրամագիր 1-ին: Հանձնարարել դրամագիր աշխատանք:</p>
----	--

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացադրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դրամագրությունը՝ 3-5 րոպե)		
Հարցու պատասխանի միջոցով՝ վերիիշել խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	

<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (փևողությունը՝ 10-13 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանելի խաղափուլերի անվանումները և սկզբնախաղի հիմունքները</p> <p>Յուցադրել և բացապրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշղին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պարասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխարանք (փևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Խաղային դադար. «Ճախմապային գծեր», «Ճախմապային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխարանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. էջ 95-րդ, պրամագիր 2-րդ:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով գիրելիքը: Կարարում են աշխարանք զույգերով, փոխսպուզում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կարարված սխալները :</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մրապահվեն՝ ներառվելով «Ճախմապային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (փևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		

Ինքնուրույն առաջադրանքի կափարում դասագրքից՝ էջ 95-րդ, դրամագիր 1-ին:

Հանձնարարել դրամագիր աշխափանք:

Սովորողներն աշխափում են
ինքնուրույն: Կափարում են
ինքնափուգում:

Տնային հանձնարարություն՝
կարդալ դասը, պափասիսնել
դասագրքի հարցերին, խաղալ
«QR» ծածկանշանով խաղը:
Նախապատրաստվել հաջորդ
դասի համար «Սկզբնախաղ»
թեմափոխ խաղին:

Դաս 47. Թեմատիկ խաղ «Սկզբնախաղ»

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»
4	Դասի նպատակը	Ամրապնդել սկզբնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերված շախմատային գիրելիքը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Զրուցել կազմակերպվելիք խաղի մասին:</p> <p>Հարցու պատճենահանում միջոցով վերիիշել սկզբնախաղի հիմունքները:</p> <p>Կազմակերպել թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»:</p> <p>Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ:</p> <p>Հանձնարարել դրամատիկական աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացարձի և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները խաղում:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2,

8	<i>Տարրական ծրագրի շոշանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ</i>	<i>S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22</i>
9	<i>Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ</i>	<i>Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Զարգացում</i>
10	<i>Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ</i>	<i>Ա) Բացարձել սկզբնախաղի հիմունքները: Բ) Կարարել սկզբնախաղի քայլերը: Կարարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշփի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայրարարել շախ, մարտ, խուսափել պարից, սրեցնել կապ և կրկնակի հարված մարդավարական հնարքները: Գ) Սպեղծագործել, մշածել նոր կարարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սպեղծում, անձանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:</i>
11	<i>Միջառարկայական կապեր</i>	<i>Մայրենի, Մաթեմատիկա, ՂՃՀԳ:</i>
12	<i>Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր</i>	<i>Սկզբնախաղ, խաղաքարի զարգացում, կենսորոնի գրավում, թեթև խաղաքարերի զարգացում, փոխարեղում, ծանր խաղաքարերի զարգացում:</i>

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշփի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի դեքսպի և պարկերների, դեպքի պարկերների և առաջադրանքների, դիրում:</p> <p>Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացագրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշփեր՝ խաղաքարերով:Սուրկայի դասագիրք և աշխատանքային դեպք:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Մասնակցում են խաղին, իրականացնում խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կարող են միաժամանակյա խաղի սեանսներ անցկացնել դասընկերների հետ:</p>

Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր

The screenshot shows a chess tournament results page from lichess.org. The tournament is titled "IM Marc Esserman Late Night Fancy Chess...". The results table includes columns for player names, scores, and game details. The top row of the table is highlighted in orange, indicating the current active player.

Առաջավայր	Օգակարգ	Կանոնադրություն
Առաջավայր	Հաղթող	75+16
Առաջավայր	5+5	Առաջ վարկավոր
Առաջավայր	5+0	Առաջ վարկավոր
Առաջավայր	4+0	Առաջ վարկավոր
Առաջավայր	6+7	Առաջ վարկավոր
Առաջավայր	3+3	Առաջ վարկավոր
Առաջավայր	10+0	Առաջ վարկավոր
Առաջավայր	4+0	Առաջ վարկավոր
Առաջավայր	5+0	Առաջ վարկավոր
Առաջավայր	16+3	Առաջ վարկավոր
Առաջավայր	5+3	Առաջ վարկավոր

Այս կայքը՝ www.lichess.org, սովորողներին հնարավորություն է ընձեռում միասին համակարգով շախմատ խաղալու, ծեղք բերած գիրելիքները կիրառելու և ամրապնդելու գիրելիքները։ Այն անվճար է, ունի հայերեն

The screenshot shows the Google Play store listing for the app "Play Magnus - играть в шахматы". The app has a rating of 4.0 stars based on 27.8 thousand reviews. It has over 1 million downloads. The developer is listed as "Есть реклама · Покупки в приложении". The app icon features a portrait of Magnus Carlsen and a chess knight.

Play Magnus - играть в шахматы

4,0 ★
27,8 тыс. отзывов | 1 млн+ | Количество скачиваний | Для всех

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը խաղում է թեմատիկ խաղը՝ կիրառելով մինչև այժմ ձեռք բերած գիտելիքները:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին__ այդ _____ ոչ _____ մասսամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները_____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել_____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել_____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը_____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20

Դասի փուլերը, ընդունված
մեթոդները

- Ա) Դասի սկիզբ. զրոյց կազմակերպվելիք խաղի մասին:
- Բ) Ուղղորդված աշխատանք. թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»:
- Գ) Դասի ավարտ. ապահովել հեղադարձ կապ սովորողների հետ:

Ուսուցիչ գործողություններ	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դրսողությունը՝ 5-7 րոպե)		
Զրուցել կազմակերպվող խաղի մասին:	Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պարասիստում են ուսուցչի հարցերին:	Հարգելի՝ ուսուցիչ. կարևոր է, որ խաղից առաջ սահմանվեն վարքի կանոններ, որոնք չպահպանելու դեպքում խաղը պետք է դադարեցնել: Եթե սովորողների քանակը չի համապատասխանում շախմակների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հսկակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը: Կարևոր է՝ արժնորել գիտելիքի կիրառուածը. ազնիվ պայքարը պետք է լինի գլխավոր ձեռքբերուածը, իսկ հաղթանակը՝ երկրորդական: Սովորողների մոտ դրական վերաբերմունք ձևավորել յուրաքանչյուր մրցակցի հանդեպ, խաղի ավարտին փորձել բացակրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցել նրան:
Բ) Գործնական աշխատանք (դրսողությունը՝ 28-30 րոպե)		

<p>Թեմադիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիրելիքը: Կապարում են աշխատանք՝ զուգերով, սրուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կապարած սխալները :</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. խաղի պայմանն է. «Հաղթող կիամարվի նա, ով առաջինը կգրավի կենդրոնը, կզարգացնի բոլոր խաղաքարերը, կկարարի փոխարեղում և այդ ընթացքում չի կորցնի խաղաքարերը»: Այս դրույթը դասի սկզբում պետք է գրել գրապահսրակին՝ որպես սովորողներին հուշում:</p> <p>«Ճախմատ» առարկան դասավանդելու ընթացքում թեմադիկ խաղերը շարունակում են: Մեկ խաղի ընթացքում սովորողը կիրառում է բազմաթիվ թեմաներից ձեռք բերված գիրելիքը: Օրինակ՝ թեմադիկ խաղի՝ «Սկզբնախաղ»-ի ամփոփիչ հասկացություններն ու կիրառվող գիրելիքը, հմտություններն ու արժեքային համակարգը հերթական են.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) զինվորներով գրավել (հսկել) կենդրոնը (զինվորի քայլի կիրառում, կենդրոն, հսկել): 2) զարգացնել թեթև խաղաքարերը դեպի կենդրոն (ձիու և փողի քայլերի կիրառում, «եզր» հասկացության կիրառում): 3) կապարել փոխարեղում (փոխարեղման կանոնների կիրառում): 4) զարգացնել ծանր խաղաքարերը դեպի կենդրոն (նավակի և թագուհու քայլերի կիրառում, d և e ուղղաձիգների օգտագործում): 5) հնարավոր փոխանակումներ սկզբնախաղում (խաղաքար վերցնելը, փոխանակում, խաղաքարերի մոդավոր արժեքների իմացության կիրառում): 6) հնարավոր հարձակումներ և պաշտպանություն սկզբնախաղում (պաշտպանվելու հինգ ձևերի կիրառում): 7) կառաջը կրկնակի հարված մարտավարական հնարքներ սկզբնախաղում (հնարքների կիրառում): <p>Արժեքային բաղադրիչը՝</p>
--------------------------------------	--	---

Գ) Դասի ավարտ (գրևողությունը՝ 5-8 րոպե)		
Կազմակերպել հեղադարձ կապ: Հանձնարարել դրա գործությունը՝ աշխատանք:	<p>Սովորողներն անդրադառնում են դասին:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Ակզրնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց գործություններով.</p> <p>Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուք եկավ և ի՞նչ չհավանեցին:</p> <p>Բ) Ի՞նչ նոր բան սովորեցին՝ գիտելիքները կիրառելիս:</p> <p>Գ) Ի՞նչ չեն յուրացրել, որ խաղի ընթացքում երևաց:</p> <p>Դ) Ի՞նչ կցանկանան շրկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>

Դաս 48. Թեմափիկ խաղ. «Սկզբնախաղ». շարունակություն (2)

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Սուարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թեմափիկ խաղ. «Սկզբնախաղ». շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ամրապնդել սկզբնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:
5	Դասի ինդիրները	Զրուցել նախորդ խաղի մասին: Կազմակերպել թեմափիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել լրացնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ բացապրել և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները խաղում:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22

9	Իսազվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Զարգացում
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացագրել սկզբնախաղի հիմունքները: Բ) Կարարել սկզբնախաղի քայլերը: Կարարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշղի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայրարել շախ, մարտ, խուսափել պատից, սրեղծել կապ և կրկնակի հարված մարդական հնարքները: Գ) Սրեղծագործել, մրտածել նոր կարարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրեղծում, անձանոթ իրավիճառում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Սկզբնախաղ, խաղաքարի զարգացում, կենսորոնի գրավում, թեթև խաղաքարերի զարգացում, փոխարեղում, ծանր խաղաքարերի զարգացում:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, դեկորի պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշղեր՝ խաղաքարերով:Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դեկոր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՊՈՆՏՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Մասնակցում են խաղին, իրականացնում են խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կարող են միաժամանակա խաղի սեանսներ անցկացնել դասընկերների հետ:</p>

Հղեկորոնային պաշարներ և
ուսումնական նյութեր

The screenshot shows the lichess.org homepage with a sidebar on the left listing various chess tournaments. The main area displays a table of results for a tournament titled "IM Marc Esserman Late Night Fancy Chess". The table includes columns for player names, scores, and game details. A dropdown menu at the top right allows users to switch between English and Armenian versions of the site.

Այս կայքը՝ www.lichess.org, սովորողներին հնարավորություն է ընձեռում միասին համակարգով շախմատ խաղալու, ծեղորդ բերած գիրելիքները կիրառելու և ամրապնդելու գիրելիքները: Ան անվճար է, ունի հայերեն

The screenshot shows the Google Play store page for the "Play Magnus" app. It features a large image of Magnus Carlsen's face next to a knight piece, with the text "WORLD CHAMPION". Below the image, it says "Play Magnus - играть в шахматы". The page includes ratings (4.0 stars), download counts (1 million+), and a "For all" button. The "Applications" tab is selected in the navigation bar.

լեզվով փարբերակ:Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատ խաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով փարբերակ: Այսպես կարող են խաղալ զրոյական մակարդակից մինչև աշխարհի չեմպիոնի մակարդակով շախմատային խաղեր: Սովորողի դեմ պայքարելու է վեց և կես, այնուհետև՝ վեց, ապա՝ վեց ու կես, հետո՝ 7-8 փարեկան և ... այսօրվա՛ Մագնուս Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է:

Աշխատելով «խելացի» գրադահիպակով՝ կարելի է օգտագործել այս կայքը՝ կամ նրա հավելվածը՝ այլ դպրոցների սովորողների հետ ընկերական հանդիպումներ անցկացնելու համար:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը խաղում է թեմատիկ խաղ՝ կիրառելով մինչև այժմ ձեռք բերած գիտելիքները:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխարհի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պեկզ է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագերների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20

Դասի փուլերը, ընդունված
մեթոդները

- Ա) Դասի սկիզբ. գրույց կազմակերպվելիք խաղի մասին:
- Բ) Ուղղորդված աշխատանք. թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»:
- Գ) Դասի ավարտ. հետադարձ կապ սովորողների հետ:

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ	
Ա) Դասի սկիզբ (կնողությունը՝ 5-7 րոպե)	Հրուցել կազմակերպելիք խաղի մասին: Հարց ու պատասխանի միջոցով պարզել՝ ի՞նչ չէին յուրացրել, որ նախորդ խաղի ընթացքում երևաց, ի՞նչ կցանկանային շղկել՝ հաջորդ խաղին հաջող հանդես գալու համար:	Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցիչ հարցերին: Սովորողները փափս են իրենց հուզող հարցերը և սկսում պատասխաններ:	Հարգելի՝ ուսուցիչ. Կարևոր է, որ խաղից առաջ սահմանվեն վարքի կանոններ, որոնք չպահպանելու դեպքում խաղը պետք է դադարեցնել: Եթե սովորողների քանակը չի համապատասխանում շահմարդների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հարակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը: Կարևոր է՝ արժևորել գիրելիքի կիրառումը. ազնիվ պայքարը պետք է լինի գլխավոր ձեռքբերումը, իսկ հաղթանակը՝ երկրորդական: Սովորողների մոտ ձևավորել դրական վերաբերմունք յուրաքանչյուր մրցակցի հանդեպ. Խաղի ավարտին սովորողը պետք է փորձի բացակրտել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:

<p>Բ) Գործնական աշխատանք (լրացնությունը՝ 28- 30 րոպե)</p>		
---	--	--

<p>Թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով գիտելիքը: Կադրում են աշխարհանք՝ զույգերով, սրուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կադրած սխալները :</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ. խաղի պայմանն է. «Հաղթող կիամարվի նա, ով առաջինը կգրավի կենդրոնը, կզարգացնի բոլոր խաղաքարերը, կկապարի փոխադրում և այդ ընթացքում չի կորցնի խաղաքարերը»: Այս գողերը դասի սկզբում պետք է գրել գրականութակին՝ որպես հուշում սովորողներին:</p> <p>«Շախմատ» առարկան դասավանդելու ընթացքում թեմատիկ խաղերը շատ կարևոր են: Մեկ խաղի ընթացքում սովորող կիրառում է բազմաթիվ թեմաներից ձեռք բերված գիտելիքը: Օրինակ՝ թեմատիկ խաղի՝ «Սկզբնախաղ»-ի ամփոփիչ հասկացություններն ու կիրառվող գիտելիքը, հմտություններն ու արժեքային համակարգը հետևյալն են.</p> <p>1) զինվորներով գրավել (<i>հակել</i>) կենդրոնը (զինվորի քայլի կիրառում, կենդրոն, <i>հակել</i>):</p> <p>2) զարգացնել թեթև խաղաքարերը դեպի կենդրոն (ձիու և փողի քայլերի կիրառում, «Եզր» հասկացության կիրառում):</p> <p>3) կադրել փոխադրում (փոխադրելման կանոնների կիրառում):</p> <p>4) զարգացնել ծանր խաղաքարերը դեպի կենդրոն (նավակի և թագուհու քայլերի կիրառում, և ուղաձիգների օգտագործում):</p> <p>5) հնարավոր փոխանակվումներ սկզբնախաղում (խաղաքար վերցնելը, փոխանակում, խաղաքարերի մուրավոր արժեքների հմացության կիրառում):</p>
--------------------------------------	---	--

<p>Գ) Դասի ավարտ (կըսողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>	<p>Զրուցել կազմակերպվելիք խաղի մասին:</p> <p>Հարց ու պարասխանի միջոցով պարզել՝ ի՞նչ չէին յուրացրել, որ նախորդ խաղի ընթացքում երևաց, ի՞նչ կցանկանային շրկել՝ հաջորդ խաղին հաջող հանդես գալու համար:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պարասխանում են ուսուցչի հարցերին: Սովորողները փալիս են իրենց հուզող հարցերը և սդանում պարասխաններ:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ կարևոր է, որ խաղից առաջ սահմանվեն վարքի կանոններ, որոնք չպահպանելու դեպքում խաղը պետք է դադարեցնել:</p> <p>Եթե սովորողների քանակը չի համապարասխանում շախմատների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հսկակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը: Կարևոր է՝ արժնորել գիտելիքի կիրառումը. ազնիվ պայքարը պետք է լինի գլխավոր ձեռքբերումը, իսկ հաղթանակը՝ երկրորդական:</p> <p>Սովորողների մոտ ծևավորել դրական վերաբերմունք յուրաքանչյուր մրցակցի հանդեպ. խաղի ավարտին սովորողը պետք է փորձի բացաւրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:</p>
--	---	--	---

<p>Կազմակերպել հետադարձ կապ:</p> <p>Հանձնարարել դուռը համարական գործառությունը:</p>	<p>Սովորողներն անդրադառնում են դասին:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագործի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Ակզրնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց դպավորություններով.</p> <p>Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուք եկավ և ի՞նչ չհավանեցին:</p> <p>Բ) Ի՞նչ նոր բան սովորեցին՝ գիտելիքները կիրառելիս:</p> <p>Գ) Ի՞նչ չեն յուրացրել, որ խաղի ընթացքում երևաց:</p> <p>Դ) Ի՞նչ կցանկանան շրկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>	
---	---	---	--

Դաս 49. Թեմատիկ խաղ. «Ակզրնախաղ». շարունակություն (3)

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

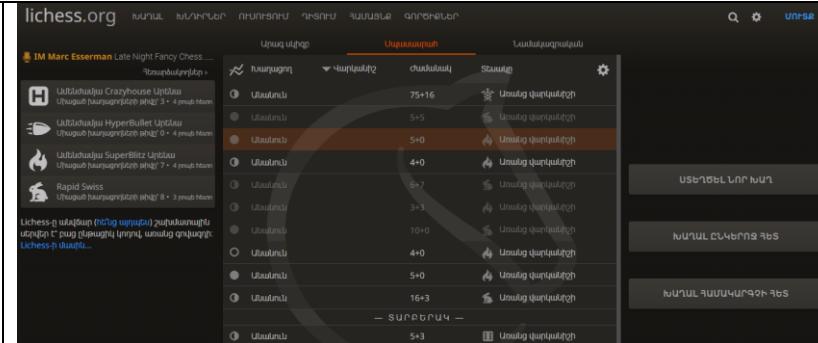
1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թեմատիկ խաղ. «Ակզրնախաղ». շարունակություն

4	Դասի նպատակը	Ամրագնել սկզբնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:
5	Դասի խնդիրները	Զրուցել նախորդ խաղի մասին: Կազմակերպել թեմագիկ խաղ՝ «Սկզբնախաղ»: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել դրամագիչին աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ բացարրել և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները խաղում:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2,
8	Sարրական ծրագրի շոշանակարգի ուսումնառության ակնկալիող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Իսչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Զարգացում

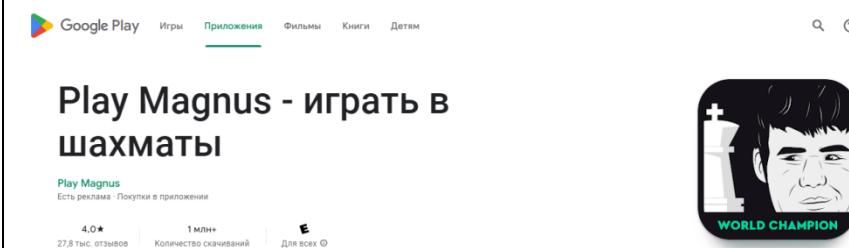
10	<p>Ա) Գիրելիք Բ) Հմբություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Բացակրել սկզբնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Կափարել սկզբնախաղի քայլերը: Կափարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշփի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մարտ, խուսափել պարից, սդեցնել մարդավարական՝ կապ և կրկնակի հարված հնարքները:</p> <p>Գ) Սդեղձագործել, մրածել նոր կափարել քայլեր, կիրառել գիրելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պարախանապվություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սխալները, կանխադեսել և կանխարգելել մրցակցի մղահաղացումները:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սդեղծում, անծանոթ իրավիճակում գիրելիքի կիրառում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Սկզբնախաղ, խաղաքարի զարգացում, կենսորոնի գրավում, թերևն խաղաքարերի զարգացում, փոխադեղում, ծանր խաղաքարերի զարգացում:
13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա) Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսութեալիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշփի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների դիցուում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կափարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կափարում:</p>

14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղի՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշղեր՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային գրեպիր:
15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք	Մասնակցում են խաղին, իրականացնում են խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը: Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կարող են միաժամանակյա խաղի սեանսներ անցկացնել դասընկերների հետ:

Հղեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր



Այս կայքը՝ www.lichess.org, սովորողներին հնարավորություն է ընձեռում միասին համակարգով շախմատի խաղալու, ձեռք բերած գիրելիքները կիրառելու և ամրապնդելու գիրելիքները։ Այն անվճար է, ունի հայերեն



լեզվով փարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատի խաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով փարբերակ: Այսպես կարող ես խաղալ զրոյական մակարդակից մինչև աշխարհի չեմպիոնի մակարդակով շախմատային խաղեր: Սովորողի դեմ պայքարելու է վեց և կես, այնուհետև՝ վեց, ապա՝ վեց ու կես, իեպո՝ 7-8 փարեկան և ... այսօրվա՝ Մագնուս Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը խաղում է թեմատիկ խաղը՝ կիրառելով մինչև այժմ ձեռք բերած գիտելիքները:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխարհանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պեկդք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացնուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորիրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20

Դասի փուլերը, ընդունված
մեթոդները

- Ա) Դասի սկիզբ. գրուց կազմակերպվելիք խաղի մասին:
- Բ) Ուղղորդված աշխաղանք. թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»:
- Գ) Դասի ավարտ. հեղաղարձ կապ սովորողների հետ:

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դևոլությունը՝ 5-7 րոպե)		
Զրուցել կազմակերպվելիք խաղի մասին: Հարց ու պատասխանի միջոցով պարզել՝ ի՞նչ չէին յուրացրել, որ նախորդ խաղի ընթացքում երևաց, ի՞նչ կցանկանային շրկել՝ հաջորդ խաղին հաջող հանդես գալու համար:	Սովորողները լսում են ուսուցին և դասընկերներին, պարասխանում են ուսուցի հարցերին: Սովորողները գալիս են իրենց հուզող հարցերը և սրանում պարասխաններ:	Հարգելի՝ ուսուցիչ կարևոր է, որ խաղից առաջ սահմանվեն վարքի կանոններ, որոնք չպահպանելու դեպքում խաղը պետք է դադարեցնել: Եթե սովորողների քանակը չի համապատասխանում շահմագների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հսկակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը: Կարևոր է՝ արժևորել գիրելիքի կիրառումը. ազնիվ պայքարը պետք է լինի գիշավոր ձեռքբերումը, իսկ հաղթանակը՝ երկրորդական: Սովորողների մուտք ձևավորել դրական վերաբերմունք յուրաքանչյուր մրցակցի հանդեպ. խաղի ավարտին սովորողը պետք է փորձի բացակրությունը մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:
Բ) Գործնական աշխատանք (դևոլությունը՝ 28-30 րոպե)		

<p>Թեմադիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով գիտելիքը: Կարարում են աշխարհանք՝ զուգերով, սպուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կարարած սիալները :</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ խաղի պայմանն է. «Հաղթող կիամարվի նա, ով առաջինը կգրավի կենդրոնը, կզարգացնի բոլոր խաղաքարերը, կկափարի փոխարեղում և այդ ընթացքում չի կորցնի խաղաքարերը»: Այս գողերը դասի սկզբում պետք է գրել գրադարակակին՝ որպես հուշում սովորողներին:</p> <p>«Շախմատ» առարկան դասավանդելու ընթացքում թեմադիկ խաղերը շար կարուր են: Մեկ խաղի ընթացքում սովորողը կիրառում է բազմաթիվ թեմաներից ծեռք բերված գիտելիքը: Օրինակ՝ «Եզր» թեմադիկ խաղի՝ «Սկզբնախաղ»-ի ամփոփիչ հասկացություններն ու կիրառվող գիտելիքը, հմտություններն ու արժեքային համակարգը հերկայան են.</p> <p>Ա) Զինվորներով գրավել (հսկել) կենդրոնը (զինվորի քայլի կիրառում, կենդրոն, հսկել):</p> <p>Բ) Զարգացնել թեթև խաղաքարերը դեպի կենդրոն (ձիու և փողի քայլերի կիրառում, «Եզր» հասկացության կիրառում):</p> <p>Գ) Կարարել փոխարեղում (փոխարեղման կանոնների կիրառում):</p> <p>Դ) Զարգացնել ծանր խաղաքարերը դեպի կենդրոն (նավակի և թագուհու քայլերի կիրառում, և ուղղաձիգների օգտագործում):</p> <p>Ե) հՀարավոր փոխանակումներ սկզբնախաղում (խաղաքար վերցնելը, փոխանակում, խաղաքարերի մուրավոր արժեքների իմացության կիրառում):</p> <p>Զ) Հնարավոր հարձակումներ և պաշտպանություն սկզբնախաղում (պաշտպանվելու հինգ ձևերի կիրառում):</p> <p>Արժեքայիշեք բաղադրիչը.</p>
--------------------------------------	--	---

<p>դ) Դասի ավարտ (դրսողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		
<p>Կազմակերպել հեղադարձ կապ:</p> <p>Հանձնարարել դրային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն անդրադառնում են դասին:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>Հաջորդ դասի համար նախապարհաստվել «Ակզրնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց գրպակորություններով.</p> <p>Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուք եկավ և ի՞նչ չհավանեցին:</p> <p>Բ) Ի՞նչ նոր բան սովորեցին՝ գիտելիքները կիրառելիս:</p> <p>Գ) Ի՞նչ չեն յուրացրել, որ խաղի ընթացքում երևաց:</p> <p>Դ) Ի՞նչ կցանկանան շրկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>

Դաս 50. Միջնախաղ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Միջնախաղ (Դասագրքում Դաս 47.)
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել միջնախաղի հիմունքները:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատասխանի միջոցով վերիիշել սկզբնախաղի հիմունքները:</p> <p>Ուսուցանել միջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Խաղային դադար. «Ծախմատային գծեր», «Ծախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ գոյգերով՝ դասագրքից. էջ 97-րդ, դրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք՝ դասագրքից. էջ 96-րդ, պատասխանել հարցին, էջ 97-րդ, դրամագրիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դուստրին աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացակրել և կիրառել միջնախաղի հիմունքները:

7	ՀՊՉ կարողունակություններ	1, 2
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22
9	Իսչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Զարգացում
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացապերել միջնախաղի հիմունքները: Բ) Ցույց տալ միջնախաղի քայլեր: Կափարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշղի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայրարարել շախ, մարտ, խոսակել պարից, սպեցել մարտավարական կապ և կրկնակի հարված հնարքները: Գ) Սպեղծագործել, մկանել նոր կափարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պարագանականագություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սխալները, կանխարեսել և կանխարգելել մրցակցի մրցակցի մրցակցությունները: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սպեղծում, անծանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:

12	Դասի հիմնական հասկացությունները կամ առանցքային կերեր	<u>Միջնախաղ, ակտիվ խաղաքար, բացել գծեր, դեղափոխել խաղաքարերը մրցակցի կիսադաշտ,</u> կազմակերպել գրոհ:
13	Ուսումնառության ոճեր. ա)Վիզուալ (գետողական ընկալում) բ) Առողիալ (լուղական ընկալում) գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի դեբյուտի և պարկերների, դեկորի պատրաստումների և առաջադրանքների դիզայն: Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կարգադրում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարգադրում:
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխափանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՊՆՐՈՂՆԵՐ</p> <p>ՆՎԱԶԱԳՈՒՅՆ ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ</p> <p>ԱՌԱՎԵԼԱԳՈՒՅՆ ԱՌԱՋԱԴՐԱՆՔ</p>	<p>Նկարագրել դասագրքի 96-րդ էջի նկարը: Անվանել նույն էջի 1-ին դրամագրի բոլոր իաղաքարերը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադարել դասագրքի և դեպորի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կադարելու առաջադրանքները աշխադանքային դեպրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմակիսպ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շրեմարաններից, կսրեղծեն օրինակներ՝ մարդավարական հնարքներով, խնդիրներ՝ մատը՝ մեկ քայլից՝ պահանջով:</p>
----	--	---

Էլեկտրոնային պաշարնեւ և ուսումնական նյութերը

The screenshot shows a chess tournament results page from lichess.org. The tournament is titled "IM Marc Esserman Late Night Fancy Chess". The results table lists 12 players with their scores and game counts. The top player is "Անդրեաս Վահագին" with a score of 75+16. The table includes columns for "Առաջնային" (First place), "Վարական" (Second place), and "Նախամարզական" (Third place). Below the table, there are three buttons: "ՍԵՐԵԴԻՆՈՒՄԸ", "ԽԱՐԱԾԸՆԿԵՐՈՂ ՔԵՏԸ", and "ԽԱՄԱՀԱՄԱԿԱՐԳՈՒԹՅՈՒՆԸ".

Այս կայքը՝ www.lichess.org, սովորողներին հնարավորություն է ընձեռում միասին համակարգով շախմատ խաղալու, ձեռք բերած գիրելիքները կիրառելու և ամրապնդելու գիրելիքները։ Այն անվճար է, ունի հայերեն

The screenshot shows the Google Play store page for the "Play Magnus - играть в шахматы" app. The app icon features a white knight piece and a portrait of Magnus Carlsen. The title is "Play Magnus - играть в шахматы". Below the title, it says "Play Magnus" and "Есть реклама · Покупки в приложении". It has a rating of 4.0★ (27.8 тыс. отзывов) and over 1 million downloads (1 млн+). The developer is listed as "Количество скачиваний" (Downloads). A "Для всех" (For all) button is also visible.

լեզվով լրարերակ։ Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատ խաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով լրարերակ։ Այսպես կարող են խաղալ զրոյական մակարդակից մինչև աշխարհի չեմպիոնի մակարդակով շախմատային խաղեր։ Սովորողի դեմ պայքարելու է վեց և կես, այնուհետև՝ վեց, ապա՝ վեց ու կես, հետո՝ 7-8 լրարեկան և ... այսօրվա՝ Մագնուս Կարլսենը։

532

Հավելվածը և՛ս անվճար է։

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորող պարասիստում է հարցերին, աշխարում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխարանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշփին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարարում է ինքնուրույն աշխարանք և ինքնազնահարում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակրիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխարանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդու ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարցածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարցածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապարհասպում	Նախապարհասպել ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել սկզբնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարրություն ցուցադրումով.</p> <p>ուսուցանել միջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. Էջ 97-րդ, դրամագիր 4-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դասագիրը, էջ 97-րդ, դրամագիր 4-րդ: Հանձնարարել դրային աշխատանք:</p>
----	--	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացարրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դրամագրությունը՝ 3-5 րոպե)		
Հարց ու պատասխանի միջոցով՝ վերհիշել սկզբնախաղի հիմունքները:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (դրամագրությունը՝ 10-13 րոպե)		

Ուսուցանել միջնախաղի հիմունքները Ցուցադրել և բացակրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշփին:	Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պարասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:	
Գ) Գործնական աշխարանք (պևողությունը՝ 15-20 րոպե)		
Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Հանձնարարել աշխարանք՝ զույգերով՝ դասագրքից, էջ 97-րդ, պրամագիր 4-րդ:	Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը: Կարարում են աշխարանք՝ զույգերով, սրուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կարարած սխալները :	Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մրապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:
Դ) Դասի ավարտ (պևողությունը՝ 5-7 րոպե)		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում՝ դասագրքից. Էջ 97-րդ, պրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դնային աշխարանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխարում են ինքնուրույն: Կարարում են ինքնասկրուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>Հաջորդ դասի համար նախապատրասկովել «Միջնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	
--	--	--

Դաս 51. Թեմատիկ խաղ. «Միջնախաղ»

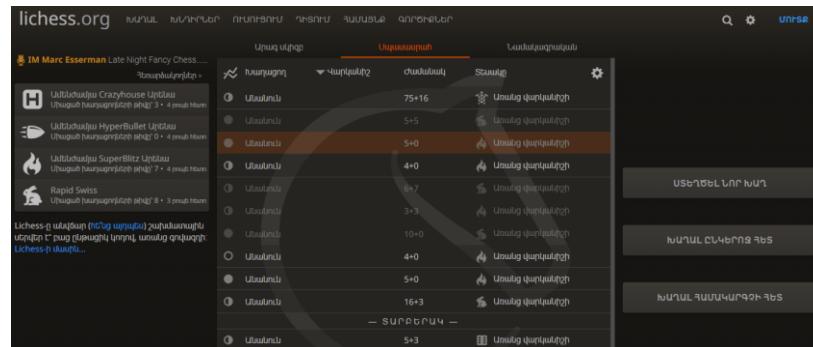
Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Սուարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թեմատիկ խաղ. «Միջնախաղ»
4	Դասի նպատակը	Ամրապնդել միջնախաղի հիմունքների հմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:
5	Դասի ինդիրները	Հարցում պատասխանի միջոցով վերիիշել միջնախաղի հիմունքները: Կազմակերպել թեմատիկ խաղ «Միջնախաղ»-ը: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել լրացնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ բացակրել և կիրառել միջնախաղի հիմունքները խաղում:
7	<ՊԶ կարողունակություններ	1, 2, 3, 4
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22

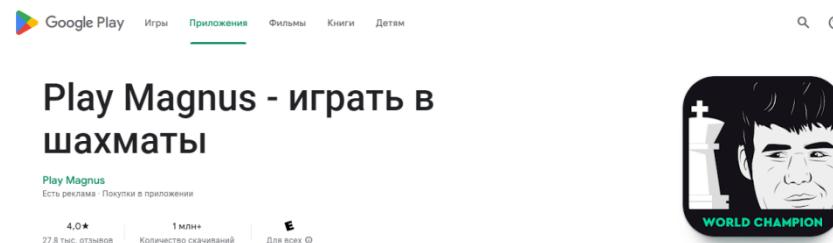
9	Իսավող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Կայունություն և փոփոխություն
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացարձել միջնախաղի հիմունքները: Բ) Կիրառել միջնախաղի հիմունքները: Կարպարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշղի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայրարքել շախ, մարտ, խուսափել պատից, սրեցնել մարտավարական կապ և կրկնակի հարված հնարքները: Գ) Սրեղծագործել, մրտածել նոր կարպարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պարագանականագություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սիալները, կանխարգեսել և կանխարգելել մրցակցի մրցահաղացումները: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սպեղում, անծանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Ակտիվ խաղաքար, բացել գծեր , բեղափոխել խաղաքարերը մրցակցի կիսադաշտ , կազմակերպել գրոհ:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի պեքսպի և պարկերների, դեկորի պարկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզաներ	Ծախմապի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, շախմապի խաղաղաշղեր՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դեկոր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՊՈՆՏՈՆՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Մասնակցում են խաղին, իրականացնում են խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը, օգնում են ընկերներին՝ խաղաքարերը սկզբնական դիրքով դասավորելիս:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմապիս երեխաները միաժամանակյա խաղի սեանսներ կարող են անցկացնել դասընկերների հետ:</p>

Հղեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր



Այս կայքը՝ www.lichess.org, սովորողներին հնարավորություն է ընձեռում միասին համակարգով շախմատի խաղալու, ձեռք բերած գիրելիքները կիրառելու և ամրապնդելու գիրելիքները: Այն անվճար է, ունի հայերեն



լեզվով փարբերակ: Նրա հավելվածը, նոյնպես, շախմատի խաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նոյնպես, ունի հայերեն լեզվով փարբերակ: Այսպես կարող են խաղալ զրոյական մակարդակից մինչև աշխարհի չեմպիոնի մակարդակով շախմատային խաղեր: Սովորողի դեմ պայքարելու է վեց և կես, այնուհետև՝ վեց, ապա՝ վեց ու կես, հետո՝ 7-8 փարեկան և ... այսօրվա՛ Մագնուս Կարլսենը:

Հավելվածը և անվճար է:

540

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորող խաղում է թեմատիկ խաղ՝ կիրառելով մինչև այժմ ձեռք բերած գիտելիքները:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հապվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հապվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հերևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, 2 ախմաղի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20

Դասի փուլերը, ընկրոված
մեթոդները

- Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատասխանի միջոցով վերհիշել միջնախաղի հիմունքները:
- Բ) Ուղղորդված աշխարհանք. թեմատիկ խաղ. «Միջնախաղ»:
- Գ) Դասի ավարտ. հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել գոնային աշխարհանք:

Ուսուցիչ գործողություններ Ը	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (Կրթողությունը՝ 5-7 րոպե)		
Հարցու պատասխանի միջոցով վերիիշել միջնախաղի հիմունքները:	Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցիչ հարցերին:	Հարգելի՝ ուսուցիչ. կարևոր է, որ խաղից առաջ սահմանվեն վարքի կանոններ, որոնք չպահպանելու դեպքում խաղը պետք է դադարեցնել: Եթե սովորողների քանակը չի համապատասխանում շահմագների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ հսկակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը: Կարևոր է՝ արժևորել գիտելիքի կիրառումը. ազնիվ պայքարը պետք է լինի գիտավոր ձեռքբերումը, իսկ հաղթանակը՝ երկրորդական: Սովորողների մոտ ձևավորել դրական վերաբերմունք յուրաքանչյուր մրցակցի հանդեպ. խաղի ավարտին սովորողը պետք է փորձի բացակրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:
Բ) Գործնական աշխատանք (Կրթողությունը՝ 28- 30 րոպե)		

<p>Թեմատիկ խաղ. «Միջնախաղ»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը: Կարարում են աշխատանք՝ զույգերով, սկուզում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կարարած սխալները :</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ, այս թեմատիկ խաղը կազմակերպվում է հետևյալ կերպ.</p> <p>Նախապես գրադախուակին գրվում են միջնախաղի հիմունքները.</p> <p>1)Բացել գծեր խաղաքարերի համար (խոսքը բոլոր երեք գծերի մասին է):</p> <p>2) Խաղաքարերը դեղափոխել մրցակցի կիսադաշտ, այսինքն՝ ակրիվացնել: 3) Կազմակերպել գրոհ արքայի վրա, այսինքն՝ խաղաքարերը մոփեցնել արքային և փորձել քանդել ամրոցը:</p> <p>Սովորողները խաղն սկսում են սկզբնախաղից. սկզբնախաղի ավարտին հրավիրում են ուսուցիչն և արձանագրում այդ խաղափոխում հաղթանակը: Այնուհետև՝ խաղը շարունակվում է. սովորողները միջնախաղի յուրաքանչյուր հիմունքը կիրառելու դեպքում հրավիրում են ուսուցիչն իրենց խաղադաշտի մոտ և արձանագրում դրա հաջող կիրառումը: Խաղը կարող է ընթանալ մինչև մատ:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (գրևողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		
<p>Կազմակերպել հետադարձ կապ: Հանձնարարել դրային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն անդրադառնում են դասին: Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պարագաների հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Սկզբնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց դպավորություններով.</p> <p>Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուք եկավ և ի՞նչ չհավանեցին:</p> <p>Բ) Ի՞նչ նոր բան սովորեցին՝ գիտելիքները կիրառելիս:</p> <p>Գ) Ի՞նչ չեն յուրացրել, որ խաղի ընթացքում երևաց:</p> <p>Դ) Ի՞նչ կցանկանան շուկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>

Դաս 52. Թեմատիկ խաղ «Միջնախաղ»2

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թեմատիկ խաղ. «Միջնախաղ»
4	Դասի նպատակը	Ամրապնդել միջնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատասխանի միջոցով քննարկել նախորդ դասին կազմակերպված խաղի հաջողված և անհաջող քայլերը:</p> <p>Կազմակերպել թեմատիկ խաղ. «Միջնախաղ»:</p> <p>Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ:</p> <p>Հանձնարարել լրնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ բացակրել և կիրառել միջնախաղի հիմունքները խաղում:
7	<ՊԶ կարողունակություններ	1, 2 ,7
8	Տարրական ծրագրի շոշանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22

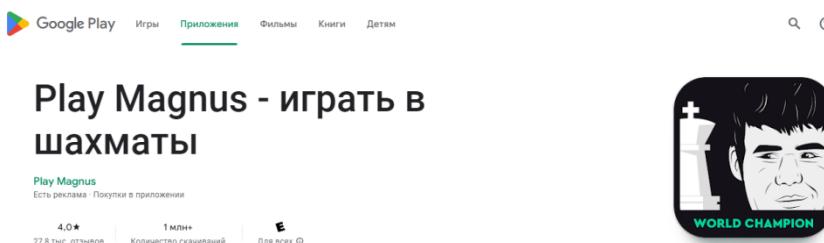
9	Իսազվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Կայունություն և փոփոխություն
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացարձել միջնախաղի հիմունքները: Բ) Կիրառել միջնախաղի հիմունքները: Կարպարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշփի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայրարել շախ, մարտ, խուսափել պատից, սրեղծել մարտավարական կապ և կրկնակի հարված հնարքները: Գ) Սրեղծագործել, մրտածել նոր կարպարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պարագաներու մասին առաջարկություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սիալները, կանխարգեստել և կանխարգելել մրցակցի մրցահաղացումները: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սպեղծում, անձանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, թթՎՀՊ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Ակտիվ խաղաքար, բացել գծեր , բեղափոխել խաղաքարերը մրցակցի կիսադաշտ , կազմակերպել գրոհ,

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի պեքսպի և պարկերների, դեկորի պարկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզաներ	Ծախմապի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, շախմապի խաղաղաշղեր՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դեկոր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՊՈՆՏՈՆՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Մասնակցում են խաղին, իրականացնում են խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը, օգնում են ընկերներին՝ խաղաքարերը սկզբնական դիրքով դասավորելիս:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմապիս երեխաները միաժամանակյա խաղի սեանսներ կարող են անցկացնել դասընկերների հետ:</p>

Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր

IM Marc Esserman Late Night Fancy Chess		Հաջորդը		Տեսական		Վեճություններ	
Առաջին	Վերջավագ	Առաջին	Վերջավագ	Առաջին	Վերջավագ	Առաջին	Վերջավագ
	Սլաքալում Crazyhouse Ալյանց Մասնակիություն պահպանի պահ 3 - 4 մաս Խո		Սլաքալում Hyperbullet Ալյանց Մասնակիություն պահ 4 մաս Խո		Սլաքալում Superbullet Ալյանց Մասնակիություն պահ 7 - 4 մաս Խո		Rapid Swiss Մասնակիություն պահ 8 - 3 մաս Խո

Այս կայքը՝ www.lichess.org, սովորողներին հնարավորություն է ընձեռում միասին համակարգչով շախմատ խաղալու, ձեռք բերած գիրելիքները կիրառելու և ամրապնդելու գիրելիքները։ Ան անվճար է, ունի հայերեն



լեզվով պարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շահմար իսաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով պարբերակ: Այսդեղ կարող են իսաղալ գրոյական մակարդակից մինչև աշխարհի չեմպիոնի մակարդակով շահմարային իսաղեր: Սովորողի դեմ պայքարելու է վեց և կես, այնուհետև՝ վեց, ապա՝ վեց ու կես, հետո՝ 7-8 դարեկան և ... այսօրվա՝ Մազնուա Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է:

Աշխարելով «ինելացի» գրադախսպակով՝ կարելի է օգտագործել այս կայքը՝ կամ նրա հավելվածը՝ այլ դպրոցների սովորողների հետ ընկերական հանդիպումներ անցկացնելու համար:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը խաղում է թեմատիկ խաղը՝ կիրառելով մինչև այժմ ձեռք բերած գիտելիքները:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխարհի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պեկզ է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագերների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20

Դասի փուլերը, ընկրոված
մեթոդները

- Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատասխանի միջոցով վերհիշել նախորդ խաղի հաջողված և սխալ քայլերը:
- Բ) Ուղղորդված աշխարանք. թեմատիկ խաղ. «Միջնախաղ»:
- Գ) Դասի ավարտ. հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել գոնային աշխարանք:

Ուսուցիչ գործողություններ Ը	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (կրնողությունը՝ 5-7 րոպե)		
Հարցու պարասխանի միջոցով վերհիշել միջնախաղի հիմունքները:	Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պարասխանում են ուսուցիչ հարցերին:	Հարգելի՝ ուսուցիչ. կարևոր է, որ խաղից առաջ սահմանվեն վարքի կանոններ, որոնք չպահպանելու դեպքում խաղը պետք է դադարեցնել: Եթե սովորողների քանակը չի համապարասխանում շահմարդների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հսկակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը: Կարևոր է՝ արժևորել գիտելիքի կիրառումը. ազնիվ պայքարը պետք է լինի գլխավոր ձեռքբերումը, իսկ հաղթանակը՝ երկրորդական: Սովորողների մով ձևավորել դրական վերաբերմունք յուրաքանչյուր մրցակցի հանդեպ. խաղի ավարտին սովորողը պետք է փորձի բացակրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:
Բ) Գործնական աշխատանք (կրնողությունը՝ 28- 30 րոպե)		

<p>Թեմատիկ խաղ. «Միջնախաղ»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը: Կարարում են աշխատանք՝ զույգերով, սկզբում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կարարած սխալները :</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ, այս թեմատիկ խաղը կազմակերպվում է հետևյալ կերպ.</p> <p>Նախապես գրադախուակին գրվում են միջնախաղի հիմունքները.</p> <p>Ա) Բացել գծեր խաղաքարերի համար (խոսքը բոլոր երեք գծերի մասին է):</p> <p>Բ) Խաղաքարերը դեղափոխել մրցակցի կիսադաշտ, այսինքն՝ ակդիվացնել:</p> <p>Գ) Կազմակերպել գրոհ արքայի վրա, այսինքն՝ խաղաքարերը մուտեցնել արքային և փորձել քանդել ամրոցը:</p> <p>Սովորողները խաղն սկսում են սկզբնախաղից. սկզբնախաղի ավարտին հրավիրում են ուսուցչին և արձանագրում այդ խաղափուլում հաղթանակը:</p> <p>Անուհետքուն՝ խաղը շարունակվում է. սովորողները միջնախաղի յուրաքանչյուր հիմունքը կիրառելու դեպքում հրավիրում են ուսուցչին իրենց խաղադաշտի մոտ և արձանագրում դրա հաջող կիրառումը: Խաղը կարող է ընթանալ մինչև մաս:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (փոխությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		
<p>Կազմակերպել հետադարձ կապ: Հանձնարարել դրային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն անդրադառնում են դասին: Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պարասիանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Սկզբնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց դրային փակավորություններով.</p> <p>Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուր եկավ և ի՞նչ չհավանեցին:</p> <p>Բ) Ի՞նչ նոր բան սովորեցին՝ գիտելիքները կիրառելիս:</p> <p>Գ) Ի՞նչ չեն յուրացրել, որ խաղի ընթացքում երևաց:</p> <p>Դ) Ի՞նչ կցանկանան շրկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>

Դաս 53. Վերջնախաղ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմաղ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Վերջնախաղ (Դասագրքում՝ Դաս 48.)
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել վերջնախաղի հիմունքները:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատասխանի միջոցով վերիիշել սկզբնախաղի և միջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Ուսուցանել վերջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Խաղային դադար. «Ծախմաղային գծեր», «Ծախմաղային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխաղանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. Էջ 99-րդ, պրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխաղանք՝ դասագրքից. Էջ 99-րդ, պրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել լրնային աշխաղանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ բացափրել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2 ,3

8	Sարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Զարգացում
10	Ա) Գիրելիք Բ) Հմրություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացադրել վերջնախաղի հիմունքները: Բ) Ցույց տալ վերջնախաղի քայլեր:Կարարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշփի դաշտերը, գծերը և մասերը,հայրարարել շախ, մաք, խուսափել պատից, սկեղծել մարդավարական կաա և կրկնակի հարված հնարքները: Գ) Սկեղծագործել, մրածել նոր կարարել քայլեր, կիրառել գիրելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պարասիանարկություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սիալները, կանխարգելել մրցակցի մրահաղացումները: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սկեղծում, անձանոթ իրավիճակում գիրելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ՇԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Վերջնախաղ, առավելություն, ակտիվ արքա, խաղաքարերի համագործակցություն :

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, գույնագույնության տեսքի:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացարրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզաներ	Ծախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Սուրկայի դասագիրք և աշխալունքային տեսք:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Նկարագրել դասագրքի 98-99-րդ էջերի պրամագրերի խաղաքարերը: Ո՞ր կողմն ունի ավելի շատ խաղաքար:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադարել դասագրքի և դեպուտի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կադարելու առաջադրանքները աշխատանքային դեպրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմապիսպ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված պրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոհի շղեմարաններից և կսրեղծեն օրինակներ՝ մարդավարական հնարքներով, խնդիրներ՝ մարդ մեկ քայլից՝ պահանջով:</p>
----	---	---

16	Հեղեկորոնային պաշարն և ուսումնական նյութերեր	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1.Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին և ընդունեն երեք դարրերակից մեկը: 2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն վերջնախաղի կանոնները: <p>Աշխատելով «խելացի» գրավահիպակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարզերակոր մարուցելու համար:</p>
17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորող պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լրացնելու համար գուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնազնահապում:

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>	
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատասխանի միջոցով վերիիշել սկզբնախաղի և միջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարրություն ցուցադրումով.</p> <p>ուսուցանել վերջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Աշխատանք՝ զուգերով՝ դասագրքից. Էջ 99-րդ, դրամագիր 4-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում դասագրքից՝ դասի ամփոփման նպատակով. Էջ 99-րդ, դրամագիր 4-րդ: Հանձնարարել դրամագիր աշխատանք:</p>
----	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացարրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դրամագրությունը՝ 3-5 րոպե)		

<p>Հարցու պատճախանի միջոցով՝ վերհիշել սկզբնախաղի և միջնախաղի հիմունքները:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատճախանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (կրնողությունը՝ 10-13 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել վերջնախաղի հիմունքները Յուցադրել և բացագրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշղին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատճախանում են հարցերին: Որոնում և գլուխում են համապատասխան քայլեր:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (կրնողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագործից. Էջ 99-րդ, պրամագիր 4-րդ:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը: Կարարում են աշխատանք՝ զույգերով, սրուցում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կարարած սխալները :</p>	<p>Սուարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մրապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (կրնողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կափարում դասագրքից. էջ 99-րդ, դրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դրամագիր աշխալանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխալում են ինքնուրույն: Կափարում են ինքնասկրուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապարհասկզբել «Վերջնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	
---	--	--

Դաս 54. «Վերջնախաղ». թեմատիկ խաղ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Սուարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թեմատիկ խաղ. «Վերջնախաղ»
4	Դասի նպարակը	Ամրապնդել վերջնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիրելիքը:
5	Դասի ինդիրները	Հարց ու պատրասխանի միջոցով վերիիշել վերջնախաղի հիմունքները: Կազմակերպել թեմատիկ խաղ. «Վերջնախաղ»: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել լրնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացարկել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները խաղում:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22

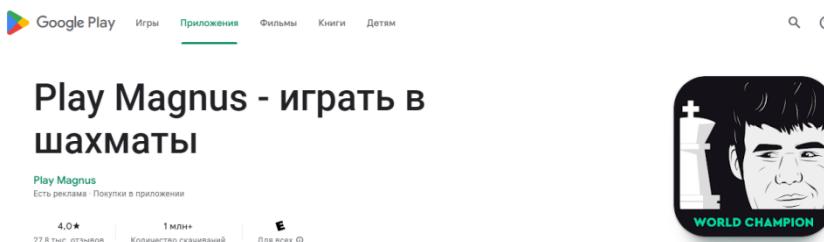
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Կայունություն և փոփոխություն
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացազրել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները: Բ) Կապարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշրի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայկարարել շախ, մար, խուսափել պատից, սկրեցնել մարդարական՝ կապ և կրկնակի հարված հնարքները: Գ) Արժեքում է սովորել, գիտելիքը և դիտարկում դրանք որպես հաղթանակի գրավական: Սկրեղծագործել, մշածել նոր կապարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պարագանական վայրեցություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սիսալները, կանխարգելել մրցակցի մրահաղացումները: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սկրեղծում, անծանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ՇԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Վերջնախաղ, խաղաքարի առավելություն, ակտիվ արքա, խաղաքարերի համագործակցություն:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողջական (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների, դեկորի պատկերների և առաջադրանքների, դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզաներ	Շահմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, շահմատի խաղաղաշղեր՝ խաղաքարերով:Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դեկոր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՊՎՈՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Մասնակցում են խաղին, իրականացնում են խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը, օգնում են ընկերներին՝ խաղաքարերը սկզբնական դիրքով դասավորելիս:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմատիստ երեխաները կարող են միաժամանակյա խաղի սեանսներ անցկացնել դասընկերների հետ:</p>

Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր

IM Marc Esserman Late Night Fancy Chess... “Հայուսականին”		Առաջ պարզ		Մասնակիություն		Կատարած աշխատավայր		Համարակալություն	
		Խաղացող	Կարգավիճակ	Ժամանակ	Տևականություն	Խաղացող	Կարգավիճակ	Ժամանակ	Տևականություն
1	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Խաղացող	Հաջող	75+16	5*	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Հաջող	5+16	5*
2	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Սահման	Հաջող	5+15	5*	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Հաջող	5+15	5*
3	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Սահման	Հաջող	5+0	5*	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Հաջող	5+0	5*
4	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Սահման	Հաջող	4+0	5*	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Հաջող	4+0	5*
5	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Սահման	Հաջող	6+7	5*	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Հաջող	6+7	5*
6	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Սահման	Հաջող	3+3	5*	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Հաջող	3+3	5*
7	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Սահման	Հաջող	10+0	5*	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Հաջող	10+0	5*
8	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Սահման	Հաջող	4+0	5*	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Հաջող	4+0	5*
9	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Սահման	Հաջող	5+0	5*	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Հաջող	5+0	5*
10	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Սահման	Հաջող	16+3	5*	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Հաջող	16+3	5*
		— ՏԵՎԱԿ ԲՈՒԺ —				— ՏԵՎԱԿ ԲՈՒԺ —			
		Սահման	Հաջող	5+3	5*	Անդրանիկ Ալեքսանդր	Հաջող	5+3	5*

Այս կայքը՝ www.lichess.org, սովորողներին հնարավորություն է ընձեռում միասին համակարգչով շախմատ խաղալու, ձեռք բերած գիրելիքները կիրառելու և ամրապնդելու գիրելիքները։ Ան անվճար է, ունի հայերեն



լեզվով պարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շահմար իսաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով պարբերակ: Այսդեղ կարող են իսաղալ գրոյական մակարդակից մինչև աշխարհի չեմպիոնի մակարդակով շահմարային իսաղեր: Սովորողի դեմ պայքարելու է վեց և կես, այնուհետև՝ վեց, ապա՝ վեց ու կես, հետո՝ 7-8 դարեկան և ... այսօրվա՝ Մազնուա Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է:

Աշխարելով «ինելացի» գրադախսդակով՝ կարելի է օգտագործել այս կայքը՝ կամ նրա հավելվածը՝ այլ դպրոցների սովորողների հետ ընկերական հանդիպումներ անցկացնելու համար:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը խաղում է թեմատիկ խաղը՝ կիրառելով մինչև այժմ ձեռք բերած գիտելիքները:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխարհի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պեկզ է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագերների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20

Դասի փուլերը, ընկրպած
մեթոդները

- Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատասխանի միջոցով վերհիշել վերջնախաղի հիմունքները:
- Բ) Ուղղորդված աշխարանք. թեմատիկ խաղ. «Վերջնախաղ»:
- Գ) Դասի ավարտ. Ապահովել հեղադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել գոնային աշխարանք:

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (դրսողությունը՝ 5-7 րոպե)		
Հարցում ու պատասխանի միջոցով վերիիշել վերջնահաստի հիմունքները:	Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	Հարգելի՝ ուսուցիչ կարևոր է, որ խաղից առաջ սահմանվեն վարքի կանոններ, որոնք չպահպանելու դեպքում խաղը պետք է դադարեցնել: Եթե սովորողների քանակը չհամապատասխանում շահմագների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հսկակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը: Կարևոր է՝ արժևորել գիտելիքի կիրառումը. ազնիվ պայքարը պետք է լինի գլխավոր ձեռքբերումը, իսկ հաղթանակը՝ երկրորդական: Սովորողների մոտ ձևավորել դրական վերաբերմունք յուրաքանչյուր մրցակցի հանդեպ. խաղի ավարտին սովորողը պետք է փորձի բացակրտել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:
Բ) Գործնական աշխարհանք (դրսողությունը՝ 28-30 րոպե)		

ԹԵՄԱՎԻԼԿ ԽԱՂ.
«ՎԵՐՁՆԱԽԱՂ»:

Սովորողները մասնակցում
են խաղին՝ կիրառելով իրենց
գիտելիքը: Կարարում են
աշխարհանք՝ զույգերով,
սրուգում են միմյանց,
համագործակցելով՝ ուղղում
են կարարած սխալները :

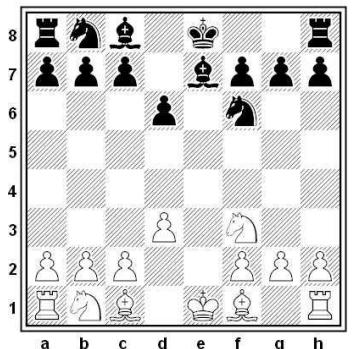
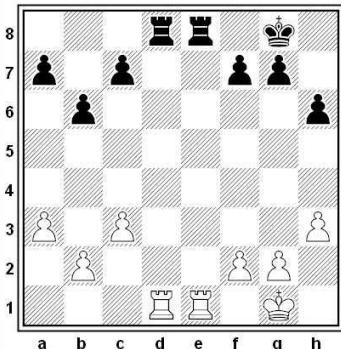
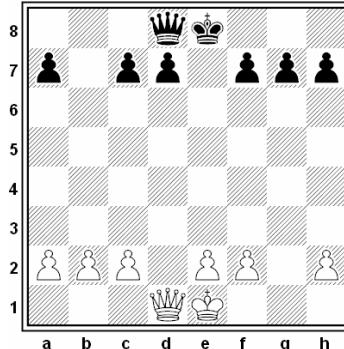
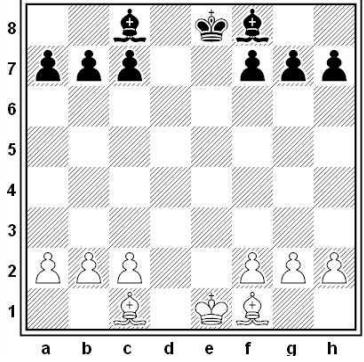
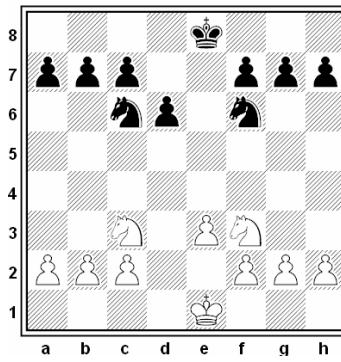
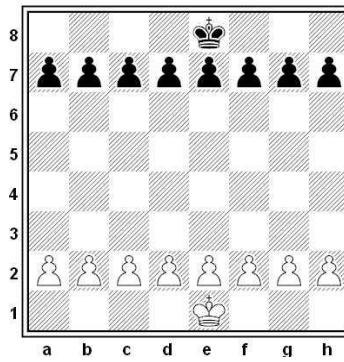
Հարգելի՝ ուսուցիչ այս թեմավիլկ խաղը կազմակերպվում է հերթական կերպ:
նախապես գրադախրակին գրվում են վերջնախաղի հիմունքները.

Ա) Փոխանակի՞ր խաղաքարերդ, եթե ունես առավելություն:

Բ) Ակտիվացրո՞ւ արքայիդ. վերջնախաղում այն հզոր խաղաքար է:

Գ) Սրեղծի՞ր համագործակցություն խաղաքարերիդ միջև, այսինքն՝ թո՞ղ որ նրանք
օգնեն իրար:

Սովորողները խաղն սկսում են վերջնախաղից. կարող են լինել այսպիսի դիրքեր.



Խաղն ընթանում է մինչև ավարտ:

Դ) Դասի ավարտ (կըսողությունը՝ 5-8 րոպե)		
<p>Կազմակերպել հեղադարձ կապ:</p> <p>Հանձնարարել դրա համար աշխատանքների համար:</p>	<p>Սովորողներն անդրադառնում են դասին:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը,</p> <p>պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Ակզենտ» թեմատիկ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց գրպակորություններով.</p> <p>Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուք եկավ և ի՞նչ չհավանեցին:</p> <p>Բ) Ի՞նչ նոր բան սովորեցին՝ գիտելիքները կիրառելիս:</p> <p>Գ) Ի՞նչ չեն յուրացրել, որ խաղի ընթացքում երևաց:</p> <p>Դ) Ի՞նչ կցանկանան շրկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>

Դաս 55. «Վերջնախաղ» թեմատիկ խաղ (2)

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թեմատիկ խաղ. «Վերջնախաղ»
4	Դասի նպատակը	Ամրապնդել վերջնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:
5	Դասի ինդիրները	Հարցում ապագասիանի միջոցով վերիիշել վերջնախաղի հիմունքները: Կազմակերպել թեմատիկ խաղ. «Վերջնախաղ»: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել լրացնային աշխաղանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է. բացապորել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները խաղում:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2,
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22

9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Կայունություն և փոփոխություն
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացազրել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները: Բ) Կապարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշրի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայկարարել շախ, մար, խուսափել պատից, սկրենդել կապ և կրկնակի հարված մարդակարական հնարքները: Գ) Արժեքում է սովորել, գիտելիքը և դիտարկում դրանք որպես հաղթանակի գրավական: Սկրենդագործել, մղածել նոր կապարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պարագանական սպառագություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սիսալները, կանխարգելել մրցակցի մրահաղացումները: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սկրենդում, անծանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ՇԹՀՀ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպեր	Վերջնախաղ, խաղաքարի առավելություն, ակտիվ արքա, խաղաքարերի համագործակցություն :

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի պեքսպի և պարկերների, դեկորի պարկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Ծախմապի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով, շախմապի խաղաղաշղեր՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դեկոր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՊՈՆՏՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Մասնակցում են խաղին, իրականացնում են խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը, օգնում են ընկերներին՝ խաղաքարերը սկզբնական դիրքով դասավորելիս:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմապիս երեխաները կարող են միաժամանակայի սեանսներ անցկացնել դասընկերների հետ:</p>

Հղեկորոնային պաշարներ և
ուսումնական նյութեր

The screenshot shows the lichess.org homepage with a sidebar on the left listing various tournaments. The main area displays a table of results for a tournament titled "IM Marc Esserman Late Night Fancy Chess". The table includes columns for player names, scores, and game details. A search bar and filter options are at the top right.

Առաջ մրցություն	Կարգավորություն	Ժամանակաշրջան	Խաղացում	Տարբերակ	Տարբերակավորություն
Առաջ մրցություն	75+16	Մասնակիություն 3+4 խաղ Խաղ	Առաջ մրցություն	Մասնակիություն 3+4 խաղ Խաղ	
Առաջ մրցություն	5+5	Առաջ մրցություն	Առաջ մրցություն		
Առաջ մրցություն	5+0	Առաջ մրցություն	Առաջ մրցություն		
Առաջ մրցություն	4+0	Առաջ մրցություն	Առաջ մրցություն		
Առաջ մրցություն	6+7	Առաջ մրցություն	Առաջ մրցություն		
Առաջ մրցություն	3+3	Առաջ մրցություն	Առաջ մրցություն		
Առաջ մրցություն	10+0	Առաջ մրցություն	Առաջ մրցություն		
Առաջ մրցություն	4+0	Առաջ մրցություն	Առաջ մրցություն		
Առաջ մրցություն	5+0	Առաջ մրցություն	Առաջ մրցություն		
Առաջ մրցություն	16+3	Առաջ մրցություն	Առաջ մրցություն		
Առաջ մրցություն	5+3	Առաջ մրցություն	Առաջ մրցություն		

Այս կայքը՝ www.lichess.org, սովորողներին հնարավորություն է ընձեռում միասին համակարգով շախմատ խաղալու, ծեղորդ բերած գիրելիքները կիրառելու և ամրապնդելու գիրելիքները: Այն անվճար է, ունի հայերեն

The screenshot shows the Google Play store page for the "Play Magnus - играть в шахматы" app. It features a large image of Magnus Carlsen's face next to a knight piece, with the text "WORLD CHAMPION". Below the image, it says "Play Magnus" and "Игра в шахматы". It indicates that the app has 4.0 stars, over 1 million downloads, and is available for all devices. A search bar and a refresh icon are at the top right.

լեզվով փարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատ խաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով փարբերակ: Այսպես կարող են խաղալ զրոյական մակարդակից մինչև աշխարհի չեմպիոնի մակարդակով շախմատային խաղեր: Սովորողի դեմ պայքարելու է վեց և կես, այնուհետև՝ վեց, ապա՝ վեց ու կես, հետո՝ 7-8 փարեկան և ... այսօրվա՛ Մագնուս Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը խաղում է թեմատիկ խաղը՝ կիրառելով մինչև այժմ ձեռք բերած գիտելիքները:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխարհի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծություն:</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պեկզ է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագերների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20

Դասի փուլերը, ընդունված
մեթոդները

- Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատասխանի միջոցով վերհիշել վերջնախաղի հիմունքները:
- Բ) Ուղղորդված աշխարհանք. թեմատիկ խաղ. «Վերջնախաղ»:
- Գ) Դասի ավարտ. ապահովել հերադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել գոնային աշխարհանք:

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (փոստությունը՝ 5-7 րոպե)		
Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել վերջնախաղի հիմունքները:	Սովորողները լսում են ուսուցիչն և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցիչ հարցերին:	Հարգելի՝ ուսուցիչ կարևոր է, որ խաղից առաջ սահմանվեն վարքի կանոններ, որոնք չպահպանելու դեպքում խաղը պետք է դադարեցնել: Եթե սովորողների քանակը չի համապատասխանում շահմասրների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հսկակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը: Կարևոր է՝ արժևորել գիտելիքի կիրառումը. ազնիվ պայքարը պետք է լինի գլխավոր ձեռքբերումը, իսկ հաղթանակը՝ երկրորդական: Սովորողների մով ձևավորել դրական վերաբերմունք յուրաքանչյուր մրցակցի հանդեպ. խաղի ավարտին սովորողը պետք է փորձի բացակրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:
Բ) Գործնական աշխատանք (փոստությունը՝ 28-30 րոպե)		

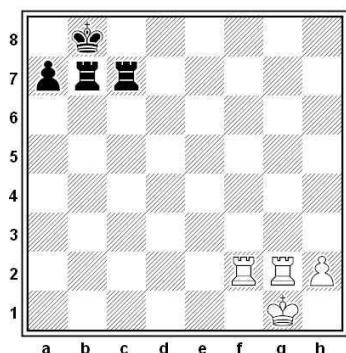
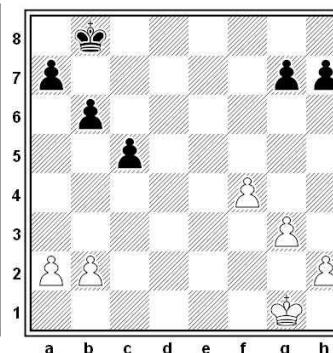
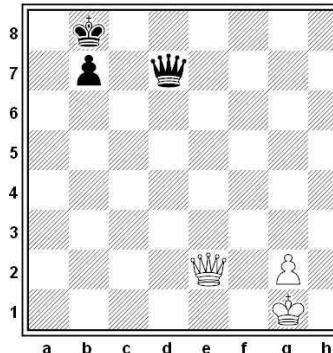
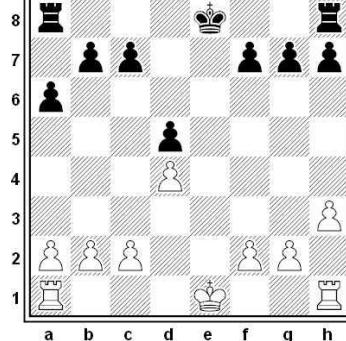
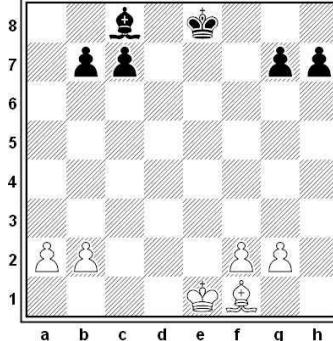
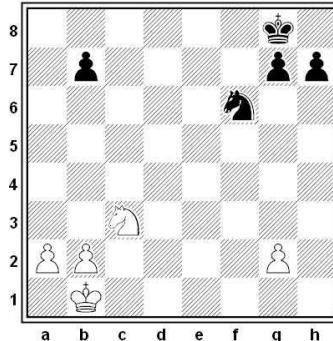
ԹԵՄԱՎԻԿԻ ԽԱԴ. «ՎԵՐՁՆԱԽԱԴ»:

Սովորողները
մասնակցում են խաղին՝
կիրառելով իրենց
գիտելիքը։ Կադարում են
աշխատանք՝ զույգերով,
սրուգում են միմյանց,
համագործակցելով՝
ուղղում են կադարած
սխալները։

Հարգելի՝ ուսուցիչ. այս թեմադրիկ խաղը կազմակերպվում է հետևյալ կերպ։ Նախապես գրադադարակին գրում են վերջնախաղի հիմունքները.

- 1) Φημιανακή'ρ իաղաքարերη, եթե ունես առավելություն:
 - 2) Ակդիվացրո՛ւ արքայիդ, վերջնահաղում այն հզոր իաղաքար է:
 - 3) Սպեղծի'ր համագործակցություն իաղաքարերիդ միջև, այսինքն՝ թո՛ղ որ օգնեն իրար:

Սովորողները խաղն սկսում են վերջնախաղից: Կարող են լինել այսպիսի դիրքեր.



Խաղն ըֆթվանում է մինչև ավարտ:

Դ) Դասի ավարտ (դևոլություն՝ 5-8 րոպե)		
Կազմակերպել հետադարձ կապ: Հանձնարարել գոնային աշխատանք:	Սովորողներն անդրադառնում են դասին: Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պարասիանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Ակգրնախաղ» թեմատիկ խաղին:	Սովորողները փոխանակվում են իրենց գրպակորություններով. Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուք եկավ և ի՞նչ չհավանեցին: Բ) Ի՞նչ նոր բան սովորեցին՝ գիտելիքները կիրառելիս: Գ) Ի՞նչ չեն յուրացրել, որ խաղի ընթացքում երևաց: Դ) Ի՞նչ կցանկանան շրկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:

Դաս 56. Ամփոփում.Դաս-մրցույթ. մարդ' մեկ քայլից

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Դաս-մրցույթ. մարդ' մեկ քայլից (Դասագրքում՝ դաս 49-րդ)
4	Դասի նպատակը	Ամփոփել շախ, մարդ, սկզբնախաղ, միջնախաղ, վերջնախաղ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը:
5	Դասի ինդիրները	<p>Դաս-մրցույթի անցկացման պայմանների վերհիշում:</p> <p>Մրցույթ ցուցադրական խաղադաշտին՝ դասագրքի 100-101-րդ էջերի 1-4-րդ դրամագրերի լուծում:</p> <p>Ինքնուրույն աշխատանք դրամագրում. դաս 49-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ծևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել լրացնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ մեկնաբանել մարդ, սփեղծել մարդ' մեկ քայլից, դրանցել լուծում:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 3:

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22
9	Իսչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Օրինաչափություն
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմրություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մարզ: Բ) Սկրենջ մակր՝ կարարելով քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի և զինվոր խաղաքարերով, օգդագործել խաղաղաշղի մասերի, գծերի վերաբերյալ գիտելիքը՝ շախ և մատ հայտարարելու համար, օգդագործել դաշտերի իմացությունը՝ մարդային քայլն արդասանելու և գրանցելու համար: Գ) Արժեքում է սովորելն ու գիտելիքը, ազնիվ պայքարը: Գնահատում է ազատ սրեղծագործելը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրեղծում, անծանոթ իրավիճակներում գիտելիքը կիրառելու հմրություն:
11	Միջառորկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Մակր՝ մեկ քայլից, քայլի գրանցում:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p><i>Ա)Վիզուալ (փետողական ընկալում)</i></p> <p><i>Բ) Աուդիոալ (լսողական ընկալում)</i></p> <p><i>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</i></p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների պարկերական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շահմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տեսություն:
15	<p><i>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐ</i></p> <p><i>Նվազագույն առաջադրանք</i></p> <p><i>Առավելագույն առաջադրանք</i></p>	<p>Դասագրքում նշել խաղաքարերը և անվանել դրանք:</p> <p>Դասաժամին կապարել դասագրքի և աշխատանքային տեսությունը առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմատիստ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դադարված պրամագրեր Մ.Իվաշչենկոյի կամ Մ.Բլոխի շղեմարաններից:</p>

16	<p>Հլեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է պարասիստանեն հարցերին և օգնեն անմարդաբնակ կղզում հայտնված Զեքին վերադառնալ դրույն: :</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կսկսուածն իրենց գիրելիքները՝ մասի վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մաս՝ մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մաս՝ մեկ քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադախրակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութեր առավել հեշտ և պարկերավոր մարտուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պարասիստանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), սփեղծում է մաս՝ մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կադրարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնասթուգում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կարարում է դասի վերլուծությունը.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդունքում մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	<p>Դասի նախապատրաստում</p> <p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, ասղողիկներ՝ գնահատման պատրաստում լրացներ կարարելու համար:</p>

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. դաս-մրցույթի պայմանների ներկայացում:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացադրություն ցուցադրումով. մարդ՝ մեկ քայլից, ցուցադրական խաղաղաշղին՝ դասագրքի 100-101-րդ էջերի 1-4-րդ դրամագրերը:</p> <p>Գ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում աշխաղանքային լրելու մասի ամփոփման նպատակով. դաս 49-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Տնային աշխաղանքի հանձնարարում:</p>
----	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (կրտողությունը՝ 2- 3 րոպե)		
Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:	Հսում են ուսուցչին:	Այս դաս մրցույթը փարբերվում է մյուս մրցույթներից, քանի որ օրինակները ընդունված են խաղի փարբեր փուլերից՝ սկզբնախաղից, միջնախաղից և վերջնախաղից: Սպեղծված է ներառարկայական հետաքրքիր կապ: Կարևոր է, որ սովորողները արժնորեն դաս-մրցույթը.
Բ) Նյութի ամրապնդում (կրտողությունը՝ 10-17 րոպե)		ամփոփեն իրենց գիտելիքները, փարբերեն իմացության և չիմացության սահմանները՝ հաջորդաբար թերությունները վերացնելու նպատակով:

<p>Դաս-մրցույթի կազմակերպում ցուցադրական խաղաղաշղին. մասի մեկ քայլից. դասագրքի 100-րդ և 101-րդ էջերի 1-3-րդ դրամագրերի լուծում:</p>	<p>Հսում են ուսուցիչ հրահանգները: Որոնում և գտնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ, կարևոր է՝ ճիշտ հնարքներով կազմակերպել դաս-մրցույթները: Տրամադրությունը ցուցադրական խաղաղաշղին դեղադրելուց հետո՝ սովորողներին ընձեռում ենք ժամանակ՝ մրածելու համար. 15-20 վայրկյան: Խսկորեն պահանջվում է չպարասիսնել դեղից՝ առանց ծեղք բարձրացնելու: Այնուհետև՝ լուծումը հարցնում ենք համեմարտար դանդաղ ընկալող աշակերտից: Պարասիսնից հետո՝ չենք արդահայպվում «ճիշտ է, թե՝ սիսալ»: Հարցնում ենք մյուս թիմերի այլ սովորողներից: Սովորողները պետք է պարասիսնը արդասանեն շահմարդային գրագիրությամբ. անվանեն խաղաքարը՝ ո՞ր դաշտից դեպի ո՞ր դաշտ է դեղաշարժվում: Քայլի արդասանության կարճ ձևը, նույնպես, համարվում է ճիշտ պարասիսն: Այսպես՝ կազմակերպված մրցույթը հնարավորություն կընձեռի ներգրավել բոլոր սովորողներին:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխարհանք (փոխողությունը՝ 10-15 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն աշխատանքի կարում աշխատանքային դեղուում. դաս 37-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն:</p>	<p>Այս աշխատանքը ուսուցչին կօգնի իրապես գնահատել սովորողին, հասկանալ, թե ի՞նչ է սովորել (ամփոփիչ գնահատում) և թե ի՞նչ թերություններ պեղք է վերացնել յուրաքանչյուր սովորողի մով (ձևավորող գնահատում): Ծրագրել սովորողի հետ աշխատանքի հետազա ընթացքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (գրանուլատունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Գնահատում:</p> <p>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Նշում են դնային հանձնարարությունը՝ պարասխանել դասի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	

Դաս 57. Ոչ-ոքի. հավերժական շախ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Ոչ-ոքի. հավերժական շախ (Դասագրքում՝ Դաս 50.)
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել հավերժական շախը և դրենկություն փալ փոխհամաձայնությամբ ոչ-ոքի մասին:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարցու պատճենահանի միջոցով վերիիշել ոչ-ոքի դրամակաները:</p> <p>Ուսուցանել փոխհամաձայնությամբ ոչ-ոքին և հավերժական շախը՝ դասգրքից՝ էջ 102-103-րդ, դրամագիր 1-3-րդ, և դրամագիր 50-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք դրամագրից. դաս 50-րդ, դրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դրամագրին աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ սահմանել հավերժական շախը և ցուց փալ՝ ինչպես հավերժական շախ փալ:
7	ՀՊՉ կարողունակություններ	1, 2

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա) Գիրելիք Բ) Հմրություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Սահմանել հավերժական շախը և ցույց տալ՝ ինչպես հայտարարել հավերժական շախ: Բ) Կարարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշփի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, հավերժական շախ, մար, խուսափել պարփառ, սրեղծել կապ և կրկնակի հարված մարդակարական հնարքները: Գ) Կարևորում է դժվարին իրավիճակում մշտապես ելքի որոնում ու անձնագործ չինելը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրեղծում, անծանոթ իրավիճակում գիրելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերպ	Հավերժական շախ, ոչ-ոքի փոխհամաձայնությամբ:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների դիվում:</p> <p>Բ)Ուսուցիչ և ընկերների բացարրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շահմասրի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Սուրկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Մասնակցում են խաղին, իրականացնում են խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը, օգնում են ընկերներին՝ խաղաքարերը սկզբնական դիրքով դասավորելիս:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կապարել դասագրքի և դեկորի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կապարելու առաջադրանքները աշխաղանքային դեկորում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմասրիս երեխաները կսրանան լրացնուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլիխի շտեմարաններից, կսրեղծեն օրինակներ մարդավարական հնարքներով, ինդիրներ մաս մեկ քայլից պահանջով:</p>

16	<p>Հլեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Երեխաները պետք է պարասիստեն հարցերին և օգնեն խաղի հերոսին հետազոտել անդառը: 2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կծանոթանան ոչ-ոքիին: <p>Աշխաղելով «խելացի» գրավահարակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարտուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պարասիստում է հարցերին, աշխաղում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լրիժում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարում է ինքնուրույն աշխաղանք և ինքնազնահարում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցու պատասխանի միջոցով վերհիշել ոչ-ոքիի գրեսակները:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացարրություն ցուցադրումով.</p> <p>ուսուցանել հավերժական շախը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխավանք. պրամագրերի քննարկում դասգրքից՝ էջ 102-103-րդ, պրամագիր 1-3-րդ, և գեղրից՝ դաս 50-րդ, պրամագրեր 1-2-րդ: Խաղային դադար. «Ճախմավային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում գեղրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 50-րդ, պրամագիր 3-4-րդ: Հանձնարարել դասային աշխավանք:</p>
----	--	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացարրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (պատուիքունը՝ 3-5 րոպե)		
Հարցու պատասխանի միջոցով՝ վերհիշել ոչ-ոքիի գրեսակները:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	
Բ) Նոր նյութի ներկայացում հաջորդ դասի(պատուիքունը՝ 10-13 րոպե)		

<p>Ուսուցանել հավերժական շախը և գեղեկություն դալ փոխհամաձայնությամբ ոչ-ոքի մասին</p> <p>Յուցադրել և բացապրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշղին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցիչն:</p> <p>Պարասխանում են հարցերին: Որոնում և գրնում են համապատասխան քայլեր:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք</p> <p>(փոխությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Համապատասխան դրամագրերի քննարկում ցուցադրական խաղաղաշղին՝ դասգրքից՝ էջ 102-103-րդ, դրամագիր 1-3-րդ, և գեղերից՝ դաս 50-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Ծախմատային լուրեր»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են քննարկմանը, գրնում համապատասխան քայլեր, նաև մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիշելիքը:</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մրապահվեն՝ ներառվելով «Ծախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (փոխությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում գրելու դրույթ. դաս 50-րդ, դրամագիր 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել դրային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարարում են ինքնասկրուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պարասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Վերջնահիան» թեմատիկ խաղին:</p>	

Դաս 58. Մատը՝ թագուհին և նավակով

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմաղ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Մատը՝ թագուհին և նավակով (Դասագրքում՝ Դաս 51.)
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել մատը՝ թագուհին և նավակով:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով վերիշել մատը, պատը, խաղաղաշղի եզրերն ու անկյունները:</p> <p>Սովորողների միջոցով բացահայտել մատը՝ թագուհին և նավակով:</p> <p>Քննարկել համապատասխան դիրքեր դեպրիհց. դաս 51-րդ, պրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Ծախմաղային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխաղանք դեպրիհց. դաս 51-րդ, պրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել լինային աշխաղանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ բացապրել, ցուց պալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և սպեղծել մարդային դիրքեր :
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2, 5

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S 16, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանուրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացապրեել, ցուց դրա թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և սրեղծել մակային դիրքեր: Բ) Կարգարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիդ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշփի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, հավերժական շախ, մար, խուսափել պարփակ, սրեղծել կապ և կրկնակի հարված մարդակարական հնարքները: Գ) Կարևորում է համագործակցությունը՝ որպես հաջողության և հաղթանակի գրավական: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրեղծում, անծանոթ իրավիճակներում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Միայնակ արքա, համագործակցություն:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների, դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Սուրկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագորի էջ 105, տրամագրի 5, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադարել դասագորի և դեպրի բոլոր առաջադրանքները, պարասիսնել դասագորի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կադարելու առաջադրանքները աշխատանքային դեպրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմափիսպ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ա. Իվաշչենկոյի կամ Ա. Բլիխի շփեմարաններից և կսրեղծեն օրինակներ՝ մարդավարական հնարքներով, ինդիրներ՝ մակր մեկ քայլից՝ պահանջով, նաև՝ երկքայլ ինդիրներ:</p>
----	---	---

16	<p>Հլեկորոնային պաշարնե և ուսումնական նյութերը</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ընդունեն թագուգիհով և նավակով մաս հայփարարելու ճիշտ բարբերակները:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն թագուհիհով և նավակով՝ մեկ կամ երկու քայլից մաս հայփարարելը:</p> <p>Աշխաղելով «խելացի» գրափահակակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պարասիստնում է հարցերին, աշխաղում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխաղանքներում, լրիծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր գիրելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կարարում է ինքնուրույն աշխաղանք և ինքնազնահարում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p>	<p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցում պատասխանի միջոցով վերիիշել մակը, պատը, խաղաղաշղի եզրերն ու անկյունները:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. մակը՝ թագուհին և նավակով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. պրամագրերի քննարկում՝ դասագրքից՝ էջ 104-105-րդ, պրամագրեր 1-4-րդ, և փեղրից՝ դաս 51-րդ պրամագրեր 3-4-րդ: Խաղային դադար. «Ծախմաղային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարողություն փեղրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 51-րդ, պրամագիր 1-2-րդ: Հանձնարարել դրային աշխատանք:</p>
----	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացարրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (կրկնողությունը՝ 3-5 րոպե)		

<p>Հարցու պատասխանի միջոցով վերհիշել մակրը, պատրը, իսկ աղադաշտի եզրերն ու անկյունները:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (կրտոլությունը՝ 10-13 րոպե)</p>		
<p>Ուղղորդող հարցերով բացահայտել թագուհիով և նավակով մակրը Քննարկել համապատասխան օրինակները ցուցադրական իսկ աղադաշտին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:</p>	<p>Ուղղորդող հարցեր: 1) Իսկ աղադաշտի ո՞ր մասում արքան առավել հեշտ մատ կլինի: Ինչո՞ւ: 2) Ինչպե՞ս հրել արքան իսկ աղադաշտի եզր կամ ակյուն: 3) Ինչպե՞ս խուսափել պատրից, 4) Ի՞նչն է ամենակարևորը արքային մարդ հայդարարելու համար: 5) Միայնակ արքան պետք է հանձնվի՞ թե պայքարի՞ մինչև վերջ: Ինչո՞ւ: 6) Ո՞վ կարող է պատմել՝ ի՞նչ գեղի ունեցավ իսկ աղադաշտին՝ 1-ին քայլից մինչև վերջինը, ինչպիսի՞ իրադրություն էր:</p>

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (փևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Տրամագրերի քննարկում ցուցադրական խաղաղաշրին՝ դասագրքից՝ էջ 102-103-րդ, դրամագիր 1-3-րդ, և գեղարից՝ դաս 50-րդ, դրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Ծախմաղային լուրեր»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են քննարկմանը, գրնում համապատասխան քայլեր, նաև մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը:</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մրապահվեն՝ ներառվելով «Ծախմաղային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (փևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում դեղորում. դաս 51-րդ, դրամագիր 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարել գոնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարարում են ինքնասպուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կապարել առաջադրանքները, պարասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 59. Մատի' երկու նավակով

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Ծախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Մատի' երկու նավակով (Դասագրքում՝ Դաս 52.)
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել մատի' երկու նավակով:
5	Դասի ինդիրները	<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով վերիիշել թագուհիով և նավակով մատի' առանձնահատկությունները:</p> <p>Սովորողների միջոցով բացահայտել մատի' երկու նավակով:</p> <p>Քննարկել համապարասխան դիրքեր՝ փելքից. դաս 52-րդ, դրամագրեր 1-4-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Ծախմատային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարել ինքնուրույն աշխատանք՝ դասագրքից. էջ 107-րդ, դրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարել լուրային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ բացադրել, ցուց տալ երկու նավակների համագործակցային քայլերը և սպեղծել մատային դիրքեր:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1, S3, S4, S7, S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացապրեել, ցուց դրա երկու նակալների համագործակցային քայլերը և սրեղծել մակային դիրքեր: Բ) Կարգարել քայլեր արքա, թագուհի, նախակ, փիդ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշփի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, հավերժական շախ, մար, խուսափել պարից, սրեղծել մարդավարական՝ կապ և կրկնակի հարված հնարքները: Գ) Կարևորում է համագործակցությունը՝ որպես հաջողության և հաղթանակի գրավական: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրեղծում, անծանոթ իրավիճակներում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կերեր	Միայնակ արքա, համագործակցություն:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա)Վիզուալ (լրեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Առողիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Յուցադրական խաղաղաշղի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների և առաջադրանքների, դիվում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացակրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կապարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կապարում:</p>
14	<p>Յուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշղ՝ խաղաքարերով: Սուրկայի դասագիրք և աշխաղանքային դեկոր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ ՍՈՎԵՐՈՂՆԵՐ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքի էջ 106-րդ տրամամագիր 1-ին,որ՝ գույնի դաշտերում են գրնվում նավակները</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կադարել դասագրքի և դեպրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կադարելու առաջադրանքները աշխատանքային դեպրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմապիսպ երեխաները կսրանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք դպագրված դրամագրեր Ա. Իվաշչենկոյի կամ Ա. Բլիխի շփեմարաններից և կսրեղծեն օրինակներ՝ մարդավարական հնարքներով, ինդիրներ՝ մարք մեկ քայլից՝ պահանջով, նաև՝ երկքայլ ինդիրներ:</p>
----	---	--

16	<p>Հղեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1. Երեխաները պետք է ընդունեն երկու նավակով մարդ հայրարարելու ճիշտ դարբերակները:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն երկու նավակներով մարդ:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրափախակով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մարտուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորող պարասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղադաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմները), կարարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնազնահարում:</p>

18	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p> <p>Ուսուցիչը, իիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կադրաված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կադրում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին՝ այդ ոչ ոչ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հաղվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հաղվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում

20	<p>Դասի փուլերը, ընկրպած մեթոդները</p> <p>Ա) Դասի սկիզբ. հարցում պատասխանի միջոցով վերիիշել թագուհինվ և նավակով մարի առանձնահավկությունները:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. մարի՝ երկու նավակներով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. Տրամադրերի քննարկում՝ տեսդրից. դաս 52-րդ դրամագրեր 1-4-րդ: Խաղային դադար. «Ճախմապային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում՝ դասագրքից՝ դասի ամփոփման նպատակով. Էջ 107-րդ, դրամագիր 4-րդ: Հանձնարարել դրային աշխատանք:</p>
----	--

Ուսուցիչ գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

Ա) Դասի սկիզբ (կրթողությունը՝ 3-5 րոպե)		
Հարց ու պատասխանի միջոցով բացահայտել թագուհիով և նավակով մարդի առանձնահատկությունները:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (կրթողությունը՝ 10-13 րոպե)		
Ուղղորդող հարցերով բացահայտել երկու նավակներով մարդ Քննարկել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշղին:	Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:	<p>Ուղղորդող հարցեր:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Խաղաղաշղի ո՞ր մասում արքան առավել հեշտ մար կլինի: Ինչո՞ւ: 2) Ինչպե՞ս իրել արքան խաղաղաշղի եզր կամ ակյուն: 3) Ինչպե՞ս խուսափել պարից, 4) Ի՞նչն է ամենակարևորը արքային մար հայրարքելու համար: 5) Միայնակ արքան պետք է հանձնվի՞ թե պայքարի՞ մինչև վերջ: Ինչո՞ւ: 6) Ո՞վ կարող է պավմե՞՝ ի՞նչ դեղի ունեցավ խաղաղաշղին՝ 1-ին քայլից մինչև վերջինը, ինչպիսի իրադրություն էր:
Գ) Գործնական աշխատանք (կրթողությունը՝ 15-20 րոպե)		

<p>Համապատասխան դրամագրերի քննարկում ցուցադրական իսաղադաշտին՝ պետրից. դաս 52-րդ դրամագրեր 1-4-րդ:</p> <p>Իսաղային դադար. «Շահմապային լուրեր»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են քննարկմանը, գրնում համապատասխան քայլեր, նաև մասնակցում են իսաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը:</p>	<p>Սուարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մրապահվեն՝ ներառվելելով «Շահմապային բառեր» իսաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (դևոլուվայունը՝ 5-7 րոպե)</p> <p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կարարում՝ դասագրքից. էջ 107-րդ, դրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել լրացրին աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կարարում են ինքնասպուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կարարել առաջադրանքները, պատրասխանել դասագրքի հարցերին, իսաղայ «QR» ծածկանշանով իսաղը:</p>	

Դաս 60-64. Շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները.

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները
4	Դասի նպատակը	Ամրապնդել գիտելիքները գործնական խաղով:
5	Դասի ինդիրները	<p>Զրոյց շախմատ (գործնական) խաղի, «խաղաքարին դիաչելու և խաղալ պարզավորվելու», «Ուղղում Ե'մ» արդահայրության, «անհնարին» քայլերի մասին:</p> <p>Կազմակերպել շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները:</p> <p>Ապահովել հեղադարձ կապ սովորողների հետ:</p> <p>Իրականացնել ողջ դասընթացի համար ամփոփիչ գնահատում:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորող կարողանում է՝ բացադրել խաղը վարելու հիմունքները և կիրառել դրանք:
7	ՀՊՀ կարողունակություններ	1, 2

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Իսչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Օրինաչափություն Պարբռու և հետևանք Կառուցվածք և գործառույթ Համակարգ և մոդել Կայունություն և փոփոխություն Զարգացում
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Խաղալ շախմատ՝ կիրառելով ձեռք բերած գիտելիքը: Բ) Կարարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգրագործել խաղաղաշղի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայրարարել շախ, հավերժական շախ, մատ, խուսափել պարից, սրեղծել կապ և կրկնակի հարված մարդավարական հնարքները: Գ) Կարևորում է սովորելը, գիտելիքը, համագործակցությունը՝ որպես հաջողության և հաղթանակի գրավական: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սղեղծում, անձանոթ և փոփոխական իրավիճակներում գիտելիքի կիրառում, որոշումների կայացում, վարում է ազնիվ պայքար:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:

12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	«Անհնարին քայլ», «Ուղղում Ե՞մ»:
13	Ուսումնառության ոճեր。 ա)Վիզուալ (պետղական ընկալում) բ) Առողջական (լսողական ընկալում) գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Ցուցադրական խաղաղաշփի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի դեբսութի և պարկերների, պետք պատկերների և առաջադրանքների դիվում: Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացադրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կարարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կարարում:
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշփեր՝ խաղաքարերով:Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային դեպք:
15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք	Մասնակցում են խաղին, դասավորում են խաղաքարերը սկզբնական դիրքով և մասնակից դառնում ընկերների խաղին: Կարարում են ընկերոջ կողմից մասնանշված քայլերը՝ խաղը ցուցադրելու նպատակով և խաղի ընթացքում բարձրաձայն արդասանում « շախ » և « մատ » բառերը: Հանդես են գալիս որպես մրցավարներ, հսկում են դասընկերների խաղերը, միջամտում և ուղղում սխալները: Անցկացնում են միաժամանակյա խաղի սեանսներ: Օգնում են ընկերներին՝ խաղից հետո գիրակցելու և ուղղելու սխալները:

Հղեկորոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր

The screenshot shows a chess tournament results page from lichess.org. The tournament is titled "IM Marc Esserman Late Night Fancy Chess...". The results table lists 11 players with their scores: Ալեքսանդր Ալեքսանդր 75+16, Ալեքսանդր 5+5, Ալեքսանդր 5+0, Ալեքսանդր 4+0, Ալեքսանդր 6+3, Ալեքսանդր 3+3, Ալեքսանդր 10+0, Ալեքսանդր 4+0, Ալեքսանդր 5+0, Ալեքսանդր 16+3, Ալեքսանդր 5+3. The interface includes a search bar, filter options, and a sidebar with links to other sections like "ՏԵՍՐԵՆ ԽՈՐ ԽՈՐ" and "ԽՄԱԼ ԸՆՍԿՎՈՅՉԻ ՔԱՏ".

Այս կայքը՝ www.lichess.org, սովորողներին հնարավորություն է ընձեռում միասին համակարգչով շախմատի խաղալու, ծեղոք բերած գիրելիքները կիրառելու և ամրապնդելու գիրելիքները։ Այն անվճար է, ունի հայերեն

The screenshot shows the Play Magnus app page on Google Play. The app title is "Play Magnus - играть в шахматы". Below it, it says "Play Magnus" and "Есть реклама · Покупки в приложении". It has a rating of 4.0★, 27.8 тыс. отзывов, 1 млн+ сканий, and it is available for all devices. To the right is a large icon featuring a caricature of Magnus Carlsen with a chess knight.

լեզվով գրարերակ։ Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատի խաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով գրարերակ։ Այսպես կարող ես խաղալ զրոյական մակարդակից մինչև աշխարհի չեմպիոնի մակարդակով շախմատային խաղեր։ Սովորողի դեմ պայքարելու է վեց և կես, այնուհետև՝ վեց, ապա՝ վեց ու կես, հետո՝ 7-8 դարեկան և ... այսօրվա՛ Մագնուս Կարլսենը։

Հավելվածը և՛ս անվճար է։

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորող խաղում է, կիրառում է ձեռք բերած գիտելիքները, յուրաքանչյուր խաղից հետո մրցակցի հետ քննարկում է իրենց խաղը, ներկայացնում է ուսուցիչն իրենց խաղի թերությունները և սրանում խորհուրդներ:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, իհմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կարարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կարառում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին <u>այդ</u> <u>ոչ</u> <u>մասամբ</u> _____:</p> <p>Դասի հաջողված հարվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հարվածները _____:</p> <p>Պետք է ուշադրություն դարձնել _____:</p> <p>Դասը կարելի է բարելավել _____:</p> <p>Դասը բարելավելու նպատակով կարելի է կիրառել հետևյալ լրացուցիչ նյութերը _____:</p> <p>Խորհրդակցել _____ մասնագետների հետ:</p> <p>Համագործակցել _____ հետ:</p> <p>Ուսուցիչն ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընդունված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. գրույց՝ շախմատ (գործնական) խաղի, «խաղաքարին դիպչելու և խաղալ պարզավորվելու», «ուղղում եմ» արդահայտության, «անհնարին» քայլերի մասին:</p> <p>Բ) Ուղղորդված աշխատանք. կազմակերպել շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Ուղղորդել սովորողներին:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. իրականացնել ամփոփիչ գնահատում ողջ դասընթացի համար: Հանձնարարել դուստրին աշխատանք:</p>
----	--	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացակրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (կրնողությունը՝ 1-2 րոպե)		

<p>Չրոյց շախմատ (գործնական) խաղի, «խաղաքարին դիպչելու և խաղալ պարտավորվելու», «ուղղում եմ» արդահայրության, «անհնարին» քայլերի մասին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցին և դասընկերներին, պարասիանում են ուսուցի հարցերին:</p>	<p>Հարգելի՝ ուսուցիչ ահա՛ շախմատ խաղի կանոնները. https://www.fide.com/FIDE/handbook/LawsOfChess.pdf</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (Կըսողությունը՝ 35-40 րոպե)</p>		
<p>Կազմակերպել շախմատ (գործնական) խաղ: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ, լ խորհուրդներ տալ և հետևել դրանց կատարմանը: Իրականացնել ամփոփիչ գնահատում ողջ դասընթացի համար և լրացնել գնահատման պաստառի բոլոր սյունակները:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ պահպանելով խաղի հիմունքները: Յուրաքանչյուր խաղից հետո մրցակցի հետ քննարկում են խաղի ընթացքում թույլ դրվագները, ներկայացնում են ուսուցին, սրանում խորհուրդներ:</p>	<p>Ուսուցիչը պետք է իրախոսի մրցակիցների քննարկումները և սխալների որոնումները նրանց կողմից: Երբևէ չպիտի շեշտադրվի հաղթանակը կամ պարզությունը, այլ իրախոսավի համագործակցությունը, փոխօգնությունը, գեղեցիկ խաղը և խաղի հաճույքը, իսկ ամենագլխավորը՝ գիրելիքի կիրառումը: Այս մուրեցումը կնպաստի սովորելու կարողունակություն ձևավորելուն:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (Կըսողությունը՝ 2-3 րոպե)</p>		
<p>Ներկայացնել «Play Magnus» հավելվածը: Հանձնարարել դժուային աշխատանք՝ խաղալ հավելվածով և հաղթել հինգ ու կես կամ վեցամյա Մագնուսին:</p>	<p>Տնային հանձնարարություն՝ խաղալ հավելվածով, հաղթել հինգ ու կես կամ վեցամյա Մագնուսին:</p>	

«Շախմատ» առարկայի չափորոշիչ

Դասագրքերի պահանջներին վերաբերող

ԲԱՐԱՐԱՆ (առարկայացանկ, հիմնական հասկացություններ և եզրույթներ)

	Բառ, հասկացություն	ԲացաՎրություն
<i>Ա</i>	Ակդիվ խաղաքար	Խաղաքար, որը հսկում է շաբ դաշտեր և ունի բազմաթիվ քայլերի հնարավորություն:
	Անդրադարձում դասի (ռեֆլեքսիա)	Հեղադարձ հայացքով դասի վերլուծություն
	Անկյուն	Խաղադաշտի a1, a8, h1, h8 դաշտերը:
	Անկյունագիծ	Խաղադաշտի նույն գույն ունեցող դաշտերի թեք շարքը: Խաղադաշտն ունի 26 անկյունագիծ:
	Անհնարին քայլ	Խաղի կանոներին հակասող քայլ:
	Անպաշտպան խաղաքար	Խաղաքար, որին ոչ մի խաղաքար չի պաշտպանում, չի հսկում:
	Աշխարանք զուգերով	Առաջադրանքը միասին վերլուծելը, սկրուգելը, սիսալների ուղղումը, միմյանց հարցեր դրալը, խաղալը:

	<i>Աշխարանքային դեկր</i>	Ուսումնական նյութ՝ պարունակում է շախմատային բազմաթիվ դրամագրեր և առաջադրանքներ:
<i>Առաջադրանք</i>	<i>Արժեքային բաղադրիչ</i>	Կարարվելիք հանձնարարություն:
	<i>«Արքայի թև»</i>	Սովորող բարոյական, գեղագիտական, հոգևոր, իմացական, մշակույթային և էթիկական արժեքների համախումբ:
	<i>Առողջապահություն</i>	« <i>e</i> » ուղղաձիգից մինչև « <i>h</i> » ուղղաձիգ բոլոր դաշտերը:
	<i>Առողջապահություն</i>	Հսողության միջոցով ինֆորմացիայի ընկալում:
<i>Բաց գիծ</i>	<i>Բաց գիծ</i>	Որպես չի գործում սեփական և մրցակցի գինվոր:
	<i>Բացապրում ցուցադրումով</i>	Ուսումնասիրվող նյութի ցուցադրումով ընթացող բացապրություն:
<i>Գիրելիք</i>	<i>Գնահատման պաստառ</i>	Այն, ինչ որ պեկք է՝ անհրաժեշտ է իմանալ, ծանոթություն, դեղեկություն:
	<i>Գործնական աշխարանք</i>	Յուրաքանչյուր թեմայի վերջնարդյունքները գնահատելու, ձևավորող գնահատում իրականացնելու ձևանմուշ:
	<i>Գրություն</i>	Գիրելիքների գործադրմամբ կիրառվող աշխարանք:
	<i>Հարձակում</i>	Հարձակում մրցակցի խաղաքարերի կամ դաշտերի ուղղությամբ:

Դ	Դաշտ	Խաղաղաշփի սպիրակ և սև դաշտերը, որոնց վրա գրեղաշարժվում են խաղաքարերը:
	Դաշտի անվանում	Յուրաքանչյուր դաշտի հասցեն, որը նշվում է լրառով և թվով:
	Դասի ինդիրները	Գործողություններ, որոնք դանում են նպագրակից դեպի վերջնարդյունը:
	Դասի նպագրակ	Առարկայական չափորոշչով սահմանված ուսմնառության ցանկալի արդյունք:
	Դասի վերջնարդյունք	Առարկայական չափորոշչով սահմանված ակնկալվող վերջնարդյունք:
	Դասի փուլեր	Դասապրոցեսի կազմակերպման կանոնակարգված բաղադրիչները, ընթացքը:
	Դիրք	Խաղաքարերի դասավորությունը խաղաղաշփում:
	Դիրքորոշում	Որևէ բանի նկատմամբ ունեցած դեսակետ, վերաբերմունք, գնահատում: Կայուն սկզբունքներ դարձեր իրավիճակներում:
Ե	Եզր	Խաղաղաշփի եզրերն են 1-ին և 8-րդ հորիզոնականները, «ա» և «հ» ուղղաձիգները:
	Երկար փոխադեղում	Փոխադեղում թագուհու թևում:
Զ	Զգայական հիշողություն	Զգայաններից սպացած գրեղեկաբության բազավորությունները ընկալված խթանիչի անհեղացումից հետո:
Է	Էլեկտրոնային պաշարներ	Ինֆորմացիայի ուսուցման էլեկտրոնային պահում:

	Էպյուտ	Շահմարային կոմպոզիվորի սրեղծագործություն՝ խնդիր, որն ունի երկու պահանջ՝ կամ հաղթանակ, կամ ոչ-ոքի:
C		
Ժ	«Ժագուիու թև»	«d» ուղղաձիգից մինչև «a» ուղղաձիգ բոլոր դաշտերը:
	Ժեթև խաղաքար	Ձի և փիղ:
d		
h	Ինքնասպուգում	Ինքնուրույն գիրելիքների սպուգում:
	Ինքնուրույն աշխարհանք	Առաջադրանքի ինքնուրույն վերլուծում, սպուգում, սխալների ուղղում:
L	Լսողական ընկալում	Լսողության միջոցով ինֆորմացիայի ուսուցում, վերլուծում, սպուգում:
	Լրացնից ուսումնական նյութեր	Ուսուցման արդյունավետ այլ հնարներ:
Խ	Խաղաղաշտ	Քառակուսի դաշտ է, որի վրա շարում են խաղաքարերը և խաղում են: Խաղաղաշտը բաղկացած է 64 հավասար, փոքր, քառակուսի դաշտերից: Դրանցից 32-ը սպիտակ (բաց) գույնի են, իսկ մյուս 32-ը՝ սև (մուգ) են:
	Խաղաղաշտի անսխալ գրեղադրում:	Խաղացողների կողմից խաղաղաշտի ներքևի աջ կողմի անկյունը պետք է լինի սպիտակ, իսկ ձախը՝ սև:

	Խաղաղաշղի կառուցվածք	Խաղաղաշղը ունի կենդրոն, եզրեր, անկյուններ, արքայի և թագուհու թևեր, սպիտակների և սևերի կիսաղաշղեր, սահմանային գիծ:
	Խաղային դադար	Դասի ընթացքում սովորողների գործունեության ակտիվ ձև:
	Խաղաքար	Շախմատի խաղաքարերը՝ արքան, թագուհին, նավակը, փիղը, ծին, զինվորը:
	Խաղաքարերի սկզբնական դասավորություն	Խաղի սկզբում խաղաքարերի գրաղեցրած նախնական դիրքերը:
	Խաղաքարի մոդավոր արժեք	Խաղաքարերից յուրաքանչյուրին, բացի արքայից, դրված պայմանական միավոր:
	Խաղաքարի զարգացում	Իր սկզբնական դիրքից խաղաքարի դեղաշարժը դեպի կենդրոն:
	«Խաղաքարին դիպչելու և խաղալ պարտավորվելու» մասին	Խաղի կանոն, որը պարտավորեցնում է խաղացողին խաղալ ձեռքով դիպկած խաղաքարով:
	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Առանցքային գաղափար, որոնք ընդհանրական են դարբեր գիրությունների համար:
	Խուսափել	Խույս լրացնելու գործանալ որևէ անցանկալի բանից:
Ծ	Ծածկանշաններ «QR»	Հղում դեպի էլեկտրոնային պաշար:
	Ծանր խաղաքար	Թագուհի և նավակ

Կ	Կանխարգելում	Մրցակցի նպատակների խափանում:
	Կանխարեսում	Մրցակցի նպատակների պարկերացում:
	Կանոն	Որոշակի պայմանների կազմարման պահանջ:
	«Կապ»	Մարդաբարձրական հնարք, որի ժամանակ հեռահար խաղաքարը հարձակվում է մրցակցի այն խաղաքարի վրա, որի երևում առավել արժեքավոր խաղաքար կամ կարևոր դաշտ է:
	ԿԱՊԿՈՒ ՍՊՎՈՐՈՂ	Կրթության առանձնահարուկ պայմանների կարիք ունեցող սպվորող:
	Կարճ փոխարեղում	Փոխարեղում արքայի թևում:
	ԿԵՆՎՐՈՆ	Խաղաղաշտի d4, d5, e4, e5 դաշտերը:
	ԿԻՆԵՍԹԵԿԻԿ	Շոշափման միջոցով ինֆորմացիայի ընկալում:
	Կիսադաշտ	Խաղաղաշտը պայմանականորեն բաժանված է սպիտակների և սևերի կիսադաշտերի: 1-4-րդ հորիզոնականները սպիտակների կիսադաշտն է, 5-8-րդ հորիզոնականները՝ սևերի կիսադաշտը:
	Կողանցիկ վերցնել	Մրցակցի զինվորին զինվորով վերցնելու յուրահակուկ քայլ: Սպիտակների զինվորը, կողանցիկ վերցնելու համար, պեսք է գրնվի 5-րդ հորիզոնականում, իսկ սևերի զինվորը՝ կողանցիկ վերցնելու համար՝ 4-րդ հորիզոնականում:

	Կրկնակի հարված	Մեկ խաղաքարով միաժամանակյա հարձակումը մի քանի խաղաքարերի վրա:
<	Հակագրող	Մրցակցի խաղաքարի հարձակմանը հակառակ՝ սեփական խաղաքարով պատասխան հարձակում:
	Համագործակցություն	Խաղաքարերի միմյանց ցուցաբերած փոխօգնությունը:
	Համարժեք	Հավասար:
	Հասկացություն	Առարկային բնորոշ բառամթերք:
	Հավերժական շախ	Անընդհափ կրկնվող շախեր, որոնց արդյունքում դիրքը երեք անգամ կարող է կրկնվել: Շախ հայրարարած կողմը դրանից հետո իրավունք ունի պահանջելու ոչ-ոքի: Ոչ-ոքիի դեսակներից մեկը:
	Հարձակում	Խաղաքարի վրա հարվածը՝ այն վերցնելու համար:
	Հարց ու պատասխան	Հարցադրումներով նյութի մասին սովորողի ինքնուրույն բացահայտում, ուսուցում:
	Հեռահար խաղաքար	Խաղաքարեր, որոնք դաշտերը հսկում են գծերով, թագուհին, նավակը, փիղը:
	Հերադարձ կապ	Ուսուցման գործընթացում սովորողների և ուսուցչի կապարած քայլերի և գործողությունների փոխադարձ վերլուծություն:
	Հմկություն	Ունակություն, որևէ բնագավառի գործնական գիրելիքների ամրողություն:

	Հորիզոնական	Մեկ լրողի վրա շարված դաշտերը: Խաղաղաշին ունի 8 հորիզոնական:
	Հսկում	Խաղաքարի հարվածը դաշտին կամ սեփական խաղաքարը պաշտպանելը:
	Հրահանգ	Ուսուցչի ցուցումներ, խաղի կարգը սահմանող կանոններ:
Զ	Ձևավորող գնահատում	Ուսուցիչների և սովորողների գործունեության ճշգրտումն ու շրկումը՝ հիմնվելով ուսումնառության ընթացիկ արդյունքների վրա:
Ղ		
Ճ	Ճադրակ	Ճախմաղի հին հայերեն անվանումը: Դասագրքում պատկերված են ճադրակի խաղաքարերը, որոնք հայրնաբերվել են Դվինի պեղումների ժամանակ:
Մ	Մարդ	Այն շախը, որից հնարավոր չէ ազարվել: Ճախմաղ խաղի նպատակն է:
	Մարդավարական հնարք	Մի քանի քայլ կապարելիս հասնել նյութական առավելության, հաղթանակի կամ ոչ բարենպաստ դիրքից անցումն է հավասար դիրքի:
	Մարդային դիրք	Մարդային դրություն խաղաղաշփում:

	<i>Մեթոդ</i>	Ուսուցման և ճանաչողության եղանակ:
	<i>Հիմնական հասկացություն</i>	<i>Տարրողված գաղափար:</i>
	<i>Միջառարկայական կապ</i>	Ուսումնական առարկաների փոխկապակցված ուսուցում:
	<i>Միջնախաղ</i>	Խաղի երկրորդ փուլը՝ միջնամասը, որտեղ զարգացած են բոլոր խաղաքարերը:
	<i>Մոդիվացնում ենք</i>	Սովորողին դրդում իրականացնել գործողություն, որպեսզի հասնեն նպարակին:
	<i>Մրագրություն</i>	Խմբի անդամների առջև դրված խնդիր. նրանցից յուրաքանչյուրն արդահայրում է սեփական գետակեղը՝ առանց որևէ մեկնաբանության կամ գնահատական դաշտում:
Յ		
Ն	<i>Նյութի հուզական ընկալում</i>	Թեմայի զգացմունքային ըմբռնում:
Շ	<i>Շախ</i>	Արքայի վրա որևէ խաղաքարի հարձակումը:
	<i>Շախից ազատվել</i>	Արքան պաշտպանել հարձակումից:

	«Ծախմակ» առարկայի նպատակ	Ձևավորել և զարգացնել սովորողի մրավոր կարողությունը, ուշադրությունը, հիշողությունը, աշխաղասիրությունը, համբերությունը...
	«Ծախմակային լուրեր».Խաղ	Հումորի միջոցով ուսուցանող խաղ:
	Ծախմակային խնդիր	Տրամադրի, որն ունի պայման, պահանջ և լուծում:
	Ծոշակիողական ընկալում	Առարկաների հետ փոխներգործության զգայական իմացության ձև:
Ո	Ոչ-ոքի	Երբ խաղը հաղթող կամ պարտվող կողմ չի ունենում և հաղթական միավորը կիսվում է:
Չ		
Դ	Պայմանական նշաններ	Քայլերի գրանցման համար օգտագործվող նշաններ:
	Պաշտպանել	Խաղաքարը պաշտպանել նշանակում է պահպանել՝ հսկել, և չկորցնել այն:
	Պաշտպանված խաղաքար	Խաղաքար, որին հսկում է սեփական խաղաքարերից որևէ մեկը:
	«Պակ»	Ոչ-ոքիի լրեսակներից մեկը. Երբ կողմերից մեկն իր քայլի հերթին որևէ խաղաքարով քայլ չունի կատարելու և արքան շախի դակ չէ:
	«Պակառաքաղ»	Մրցակցի մի քանի խաղաքարերին ծիով կամ զինվորով կրկնակի հարվածը:

Զ		
Դ		
U	Սահմանային գիծ	4-րդ և 5-րդ հորիզոնականների միջև գլուխող սահմանագիծ, որը բաժանում է սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը:
	Սևադաշտ փիղ	Սև անկյունագծերով շարժվող փիղ:
	Սկզբնախաղ	Խաղի առաջին փուլը:
	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Ուսուցման արդյունավետությանը նպաստող գործընթաց:
	Սպիտակադաշտ փիղ	Սպիտակ անկյունագծերով շարժվող փիղ:
Վ	Վերջնախաղ	Խաղի վերջին փուլը, երբ խաղադաշտում խաղաքարերը սակավաթիվ են:
	Վերցնել	Մրցակցի խաղաքարի հեռացումը խաղադաշտից և դրա փակումը սեփական խաղաքարի դաշտում:
	Վիզուալ	Տեսողության միջոցով ինֆորմացիայի ընկալում:
S	Տառանշան	Խաղաքարի անվան առաջին դառը:

	<i>Տեսողական ընկալում</i>	Վիզուալ զգայական իմացության ձև:
	<i>Տնային աշխարհանք</i>	Նյութի վերաբերյալ սովորողին առաջարկվող հանձնարարություն:
	<i>Տրամագիր</i>	Ծախմաղային գրքերում և դեկրետում պատկերված շախմաղի խաղաղաշը:
	<i>Տարական ծրագրի շրջանավարդի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ</i>	ՀՊՀ-ով սահմանված 35 ակնկալվող վերջնարդյունքներ:
<i>Ց</i>	<i>Ցավկել</i>	Ձի խաղաքարի քայլը, որով նա խաղաքարի վրայից ցավկելով, դեղափոխվում է այլ դաշը:
	<i>Ցուցադրական խաղաղաշը</i>	Սովորողների համար նախադեսված պատին ամրացված մեծ խաղաղաշը:
	<i>Ցուցադրական նյութեր</i>	Սովորողներին ներկայացնելու համար ուսումնական նյութ:
	<i>Ցուցադրումով բացապրություն</i>	Ուսումնական նյութի բացապրություն ցուցադրման ուղեկցությամբ:
<i>Ու</i>	<i>Ուղղաձիգ</i>	Դաշտերի շարքը սյան դեսքով: Խաղաղաշըն ունի 8 ուղղաձիգ:
	<i>Ուղղորդող հարցեր</i>	Նյութի ընկալմանն ու բացահայտմանն օգնող հարցեր:
	<i>«Ուղղում ե'մ»</i>	Խաղացողի կողմից խաղաքարն ուղղելու արդահայտություն:

	Ուշադրություն	Մղքի կենդրոնացված վիճակ:
	Ուսումնական նյութ	Ուսուցմանը նպաստող առարկայական նյութ:
	Ուսուցման պարագաներ	Սովորելուն նպաստող դիդակտիկ նյութեր:
	Ուսուցողական խաղ	Դասի վերջնարդյունքներն ապահովող խաղ:
	Ուսուցողական խաղ. «Անվանի՛ր խաղաքարի հասցեն»	Խաղ, որտեղ սովորողները միմյանց հարցադրումներ ուղղելով որոշում են խաղաքարի գրնչելու դաշտը:
	Ուսուցողական խաղ. «Ծույլիկ խաղաքարը»	Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը ուսուցանող խաղ:
Փ	Փակվել	Խաղաքարով փակել մրցակցի խաղաքարի հարձակումը:
	Փախչել	Խաղաքարով՝ մրցակցի խաղաքարի հարձակումից անցումն է մեկ այլ ապահով դաշտ:
	Փոխանակում	Երբ վերցնում են մրցակցի պաշտպանված խաղաքարը, իսկ այդ խաղաքարի պաշտպանը վերցնում է քո խաղաքարը:
	Փոխադրելում	Արքայի և նավակի համարեղ քայլը:

	<i>Փոխարկում</i>	Եթե սպիտակների գինվորը, հասնելով 8-րդ հորիզոնական, իսկ սևերի գինվորը՝ 1-ին հորիզոնական, դառնում են թագուհի, նավակ, ձի կամ փիղ:
<i>Ք</i>	<i>Քայլ</i>	Խաղաքարի բեղաշարժը դաշտից դաշտ:
	<i>Քայլի գրանցում</i>	Խաղաքարերի քայլերը գրանցելը, որի նպատակն է՝ պահպանել շախմակային խաղերը:
<i>ԵՎ</i>		
<i>O</i>		
<i>Ֆ</i>		

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Աստվածատրյան Մ., Թերզյան Գ., Թորոսյան Ա., Շարիսաթունյան Հ., Տեղեկատ-վական-հաղողակցական տեխնոլոգիաների կիրառումը հանրակրթական դպրոցում, ուսումնական ձեռնարկ, Երևան, «Ասողիկ», 2004,
2. Դասագրքի, ուսուցչի ձեռնարկի և այլ ուսումնական նյութերի որակական բնութագրիչների ժողովածու: /Կազմող՝ Ս.Հակոբյան, Երևան, «Զանգակ» հրատ., 2021,
3. Խաչատրյան Ս., Դավթյան Մ., Դասավանդման ժամանակակից մոտեցումներ ու մեթոդներ, ուսումնամեթոդական ձեռնարկ, Երևան, «Զանգակ», 2019,
4. Համագործակցային ուսուցում: Ձեռնարկ: / Ա.Հովհաննիսյան, Կ.Հարությունյան և ուրիշներ, Երևան, «Անտարես» 2006,
5. Ներառական կրթության ուսումնական ձեռնարկ, Դասագիրք, Մինեսոթայի համա-լսարան, ԱՄՆ ՀՊՄՀ, ՅՈՒՆԻՍԵՖ Հայաստանյան, Երևան, Հայաստան, 2019 թ.,
6. Վարդումյան Ս. Տ., ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ, քաներորդ դարի մանկավարժական տեսություններ. ձեռնարկ մանկավարժների և ուսանողների համար: Երևան, «Նոյյան տապան», 2005,
7. Алексеев Н.Г. Шахматы и развитие мышления / Н.Г. Алексеев // Шахматы: наука, опыт, мастерство: практическое пособие. – Москва: Высшая школа, 1990.
8. Ботвинник М.М. Алгоритм игры в шахматы / М.М. Ботвинник. – Москва: Наука, 1968
9. Выготский Л. С. Психология / Л.С. Выготский. – М.: Эксмо-пресс, 2010.
10. Жан Пиаже "Избранные психологические труды", Москва, 1994.
11. Загашев И.О. Критическое мышление: технология развития / И.О.Загашев. – Санкт-Петербург: Альянс-Дельта, 2003.
12. Пономарев Я.А. Знания, мышление и умственное развитие / Я.А. Пономарев. – Москва : Просвещение, 1967
13. Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий / Г.К.Селевко. – Москва: Народное образование, 2005
14. Файн Р. Психология шахматного игрока. –М.: Русский Шахматный Дом, 2015.
15. Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., et al. (Eds.). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. New York: Longman. 2001
16. Benjamin S. Bloom. Taxonomy of Educational Objectives: Handbook 1: Cognitive domian, New York, 1956, -206
17. Bruner, J. (1996) The Culture of Education, Cambridge, MA: Harvard University Press.

18. David R. Krathwohl, Benjamin S. Bloom, Bertram B. Masia. *Taxonomy of Educational Objectives: Book 2: Affective Domain*, New York, 1956
19. Jonson D., Jonson R. & Holubec E. «Cooperation in the Classroom», Boston, MA: Allen and Bacon).
20. Lai, R. E. and Viering, M., «Assessing 21st Century Skills: Integrating Research Findings»,
21. Heghine Khachatryan, Serob Khachatryan, Naira Movsisyan - Elements of Critical Thinking in the School Standards of "Chess" Subject. International Journal Scientia Paedagogica Experimentalis (SPE), 2021, LVIII, 1, 105-118, ISBN 0582-2351 spe@lotuswebtec.com
22. Mulder M. (2011). The concept of competence: Blessing or curse? / I. Torniainen, S. Mahlamäki-Kultanen, P. Nokelainen, P. Illesley (eds). *Innovations for Competence Management*. Lahti: Lahti University of Applied Sciences. P. 11–24.
23. Հանրակրթության պետական չափորոշիչ, 2021 թ., <https://www.arlis.am/documentview.aspx?docid=149788> (31:05:2023թ.)
24. Շախմատային կայք <https://lichess.org/>
25. Շախմատ առարկայի չափորոշիչ <https://www.arlis.am/documentview.aspx?docID=176077> (31:05:2023թ.)
26. Չափանիշներ պետական հանրակրթական ուսումնական հաստատությունների սղորդների գնահատման, 24 փետրվարի 2023 թ.
27. <https://www.arlis.am/DocumentView.aspx?DocID=174760> (31:05:2023թ.)
28. Gold Standard PBL: Essential Project Design Elements. <https://www.pblworks.org/blog/gold-standard-pbl-essential-project-design-elements>
29. learningapps.org, wordwall.net, view.genial.ly, educaplay.com կայքեր և ռեսուրսներ
30. FIDE.com