

«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 սփռված ներկայիս մարտահրավերները, մեր երկրի սակավաթիվ բնական ռեսուրսները, երկրի առջև ծառայած 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 ադապտացվում է նորանոր իրավիճակներում: Խաղալիս երեխաները հասկանում են իրենց թույլ տված սխալները, սովորում են վերլուծել, իրականացնել ինքնագնահատում: Յուրաքանչյուր քայլից առաջ մտածում են, իրականացնում են ներքին պլանավորում: Սովորողները մարտավարական հնարքները իրականացնելիս կայացնում են այլընտրանքային որոշումներ: Ռազմավարություն 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 մեծ 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 ՀՊՁ-ի և

«Շախմատ» առարկայի չափորոշի:

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 տարբերակներ:
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 «Շախմատ» առարկայի ակնկալվող վերջնարդյունքների կապը:
10. «Շախմատ» առարկայի չափորոշիչների («հին» և «նոր») համեմատական վերլուծությունը:

Առաջարկվող դասի պլանի նմուշ օրինակները ներառում են.

- դասի նպատակը, խնդիրներն ու վերջնարդյունքները,
- դասի կապը ՀՊՉ 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 առավելագույն առաջադրանքները,
- 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 արժևորմանը:

«Շախմատ» ուսումնական առարկայի յուրացման ընթացքում զարգանում են սովորողների մտավոր գործողությունների ներքին պլանավորման, բարդ իրավիճակներում որոշումների ընդունման, ինքնավերլուծության կարողությունները, հուզական ինտելեկտը, ինչպես նաև վարքի ինքնակազմակերպումը, կարգապահությունը և պատասխանատվությունը:

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

ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԸ.

Ներածություն, շախմատի պատմություն

Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին:

Անվանել և ցույց տալ խաղաքարերը, անսխալ տեղադրել խաղադաշտը: Խաղադաշտ

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

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

Անվանել դաշտերը և գրանցել դրանք:

Ցույց տալ և անվանել խաղադաշտի կենտրոնը, եզրերն ու անկյունները, թևերը, կիսադաշտերը, սահմանային գիծը: Խաղաքարեր

Կատարել քայլեր բոլոր խաղաքարերով:

Թվարկել խաղաքարերի մոտավոր արժեքները :

Բացատրել փոխատեղման կանոնները:

Դասավորել խաղաքարերը սկզբնական դիրքով:

Տեղորոշել և գրանցել շախմատային քայլերը:

Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր.

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

Սահմանել մատը, մատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես պաշտպանվել մատից:

Ստեղծել մատ մեկ քայլից:

Ստեղծել մատային դիրքեր:

Սահմանել պատը, պատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պատից:

Սահմանել հավերժական շախը, ցույց տալ՝ ինչպես հավերժական շախ տալ:

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

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

Ցույց տալ և բացատրել մարտավարական հնարքներ:

Ստեղծել մարտավարական հնարքներ:

Ռեզումավարություն

Բացատրել խաղը վարելու հիմունքները (ռեզումավարություն), կիրառել դրանք:

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

ՊԱՐԶԱԲԱՆՈՒՄՆԵՐ «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՉԱՓՈՐՈՇՉՈՎ ԵՎ ԾՐԱԳՐՈՎ ՆԱԽԱՏԵՍՎԱԾ

ԲՈՎԱՆԴԱԿԱՅԻՆ ԲԱՂԱԴԻՉՆԵՐ (գիտելիք, կարողություն և հմտություն, դիրքորոշում, արժեքային համակարգ) ԴԱՍԱԳՐՔՈՒՄ ՆԵՐԿԱՅԱՑՆԵԼՈՒ ԵՂԱՆԱԿՆԵՐԻ 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 սովորողը կարողանա քայլ կատարել արքա խաղաքարով, վերցնի խաղաքարեր արքայով: Արժեքային համակարգ—դասագրքում պատկերված է Տիգրան Մեծ արքան, և ձևակերպված է հարց, որին պատասխանելով սովորողը պետք է համեմատի շախմատային և

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

բացատրություն. «Արքան երբեք չի լքում խաղադաշտը, քանի այն նրա հայրենիքն է», փորձում ենք ձևավորել դիրքորոշում: Ուսուցիչը յուրաքանչյուր դասից առաջ պետք է խորհի 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 ի՞նչ նպատակ են ունեցել՝ ստեղծելով կապ համաշխարհային և հայ մշակույթի հետ: Չէ որ դասագրքում արկա են Սասունցի Դավիթը՝ իր Քոտկիկ Ջալալիով, հայոց այբուբենն ու պետական խորհրդանիշները, 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 զուգահեռներ այս առարկաների և «շախմատ» առարկայի միջև:

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

Բաժին	Թեմա, Դաս
Շախմատի այբուբենը, խաղադաշտ խաղաքարեր	Ծանոթություն շախմատին, խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը, արքա, նավակ, փիղ, թագուհի, ձի, զինվոր, խաղադաշտի 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»
Ռազմավարություն	Սկզբնախաղի հիմունքները Միջնախաղի հիմունքները Վերջնախաղի հիմունքները Պաշտջանություն 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:

«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱ, ԵՐԿՐՈՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆ ԹԵՄԱՏԻԿ ՊԼԱՆԱՎՈՐՈՒՄ

Ս	ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹ ՅՈՒՆ	ԴԱՍԻ ՆՊԱՏԱԿԸ	ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐ <u>Սովորողը կարողանում է...</u>	Դասագրքի էջեր	Տեսրի էջեր
1	Ծանոթություն շախմատին	Բարենպաստ միջավայրի ձևավորում, դասագրքի և առարկայի նկատմամբ հետաքրքրության ստեղծում: Խաղաքարերի անվանումների, «խաղադաշտ» և «դաշտ» հասկացությունների ուսուցում:	Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին: Անվանել և ցուցադրել շախմատի խաղաքարերը, 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 լատիներեն տառերը: Անվանել և ցույց տալ դաշտերը:	6-7	4
3	Հորիզոնականները և ուղղաձիգներ	Ուսուցանել հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը:	Ցույց տալ և անվանել շախմատային գծերը. 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 սկզբնական դիրքով: Թվարկել 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: Սովորողը ստուգում է իր գիտելիքները խաղադաշտ թեմայի վերաբերյալ:	16–17	9
8	Արքա	Ուսուցանել արքա խաղաքարի դերը և քայլը:	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:	Սովորողը կարողանում է վերցնել խաղաքարեր արքայով: Սահմանել արքա խաղաքարին վերաբերող 2–րդ կանոնը:	20–21	11
10	Նավակ	Ուսուցանել նավակ խաղաքարի դերը և քայլը:	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:	Ցույց 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	Ձի	Ուսուցանել ձի խաղաքարի դերը և քայլը:	Ներկայացնել ձիու դերը, կատատարել քայլեր՝ ձիով:	44-45	23
22	Ձի (շարունակություն)	Ուսուցանել ձիով խաղաքար վերցնելը և կրկնակի հարված կատարելը:	Վերցնել խաղաքար և կրկնակի հարվածկատարել՝ ձի խաղաքարով:	46-47	24
23	Ձի (շարունակություն)	Ուսուցանել ձի խաղաքարով շախ և մատհայտարարելը:	Շախ և մատ հայտարարել ձի 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 իմացությունը:	Սահմանել պատը, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պատից:	52-53	27
26	Ամփոփում. Դաս-մրցույթ. մատ՝ մեկ քայլից	Ամփոփել խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, 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, ձի, շախ, մատ, պատ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը: Ստեղծագործական միջավայրի ձևավորում, սովորողներին ազատ ստեղծագործելու ուղղորդում:	Մեկնաբանել շախը, մատը, պատը ստեղծել մատային դիրքեր:	56-57	29
28	Զինվոր	Ուսուցանել զինվորի դերը, առանձնահատկությունները, քայլը, խաղաքար վերցնելը:	Ներկայացնել զինվորի դերը, կատարել քայլ՝ զինվորով, վերցնել խաղաքար՝ զինվորով:	58-59	30
29	Զինվորի փոխարկումը	Ուսուցանել զինվորի փոխարկումը:	Կատարել զինվորի փոխարկում:	60-61	31
30	Զինվոր (շարունակություն)	Ուսուցանել զինվորով շախ և մատ հայտարարելը:	Շախ և մատ հայտարարել՝ զինվորով:	62-63	32

31	Կողանցիկ վերցնելը	Ուսուցանել կողանցիկ վերցնելը:	Զինվորով կողանցիկ վերցնել:	64-65	33
32	Ամփոփում. Դաս-մրցույթ. մատ՝ մեկ քայլից	Հարց ու պատասխանի և խնդիրների միջոցով ամփոփել խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, 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 խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, 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 շախմատային քայլերը:	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	Կրկնակի հարված. «պատառաքաղ»	Ուսուցանել կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքը:	Ցույց տալ և բացատրել կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքը, կատարել կրկնակի հարվածներ:	80-81	41
40	Կրկնակի հարված. «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	Ձևավորել ստեղծագործական միջավայր սովորողների համար, ուղղորդել նրանց մարտավարական հնարքներ ստեղծելուն:	Ցույց տալ, բացատրել և ստեղծել «Կապ» մարտավարական հնարքով դիրքեր:	86-87	44
43	Պաշտպանություն	Ուսուցանել պաշտպանության ձևերը. փախչել և փակվել:	Բացատրել, ցույց տալ և կիրառել պաշտպանության փախչել և փակվել ձևերը:	88-89	45
44	Պաշտպանություն (շարունակություն)	Ուսուցանել պաշտպանության ձևերը. փոխանակել և հսկել:	Բացատրել, ցույց տալ և կիրառել պաշտպանության փոխանակել և հսկել ձևերը:	90-91	46
45	Պաշտպանություն (շարունակություն)	Ուսուցանել պաշտպանության ձևը. հակազրոհ:	Բացատրել, ցույց տալ և կիրառել պաշտպանության հակազրոհ ձևը:	92-93	47
46	Սկզբնախաղ	Ուսուցանել սկզբնախաղի հիմունքները:	Բացատրել և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները:	94-95	
47	Թեմատիկ խաղ «Սկզբնախաղ»	Ամրապնդել սկզբնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերված շախմատային գիտելիքը:	Բացատրել և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները խաղում:		

48	Թեմատիկ խաղ.«Սկզբնախաղ»	Ամրապնդել սկզբնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:	Բացատրել և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները խաղում:		
49	Թեմատիկ 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	Թեմատիկ խաղ. «Միջնախաղ»	Ամրապնդել միջնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:	Բացատրել և կիրառել միջնախաղի հիմունքները խաղում:		
52	Թեմատիկ 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	Թեմատիկ խաղ. «Վերջնախաղ»	Ամրապնդել վերջնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:	Բացատրել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները խաղում:		

55	Թեմատիկ 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–ոքիի մասին:	Սահմանել հավերժական շախը և ցուցտալ՝ ինչպես հավերժական շախ տալ:	102–103	49
58	Մատ թագուհիով և 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 գործնական խաղով: Ստուգել սովորողների մոտձևավորված կարողություններն ու հնտությունները:	Բացատրել խաղը վարելու հիմունքները և կիրառել դրանք:		

ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ՁԵՎԵՐ ԵՎ ՏԱՐԲԵՐԱԿՆԵՐ

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/1aG4RwYOR_H9-N0Is8RoHbM9OnYdeT2a5?usp=sharing

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ ԻՆՔՆԱՋԱՐԳԱՑՄԱՆ ՀԱՄԱՐ

1. Շախմատային ինքնուսույց 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.Դանսկի 1983 “Հայաստան” հրատարակչություն

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

7. «Շախմատ 2–4» ուսուցչի մեթոդական ձեռնարկ Ա.Միսակյան 2018 «Չանգակ» 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 էլ շախմատային գրականությունն է՝ ըստ բաժինների, ըստ հեղինակների, նաև բոլոր մեծագույն շախմատիստների ստեղծագործական ժառանգությունը <http://webchess.ru/ebook/>, որը նույնպես կարելի է ներբեռնել անվճար:

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

մեկնաբանություններ և հիմնավորումներ դասագրքի և ՌԻՁ–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 գործընթացում ընդգրկելու նպատակով դասագրքում ներկայացված նյութերի վերաբերյալ պարզաբանումներ և լուսաբանող օրինակներ,

ուսումնական օժանդակ նյութերի աղբյուրներ՝ համապատասխան հղումներով,

տարաբնույթ առաջադրանքներ տարբերակված ուսուցում իրականացնելու համար,

բարդ առաջադրանքների կատարման ցուցումներ, խորհուրդներ,

դասագրքում զետեղված գործնական աշխատանքների անցկացման ցուցումներ և պարզաբանումներ,

գնահատման ձևերն ու չափանիշները:

ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑԻ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱՎԱՐՏԻ ՌԻՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԵՎ «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ

ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ԿԱՊԸ

Ներկայացնենք տարրական դպրոցի ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող մի քանի վերջնարդյունքներ և դրանցից բխող պահանջներ «Շախմատ» ուսումնական առարկայի համար, ինչը հնարավորություն կտա շախմատի ուսուցիչներին առավել պարզորոշ պատկերացնելու կարողունակությունների և վերջնարդյունքների կապը, տեսանելի կրթոճնի և կրթում ենք օգտակար կլինի սովորողների ակնկալվող վերջնարդյունքները ձևավորելիս: Այսպես.

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

Շախմատ առարկայի համապատասխան վերջնարդյունքը՝ Կարողան է շախմատային տեքստերն ու խնդիրները, հասկանալով պահանջը՝ փորձում է լուծել դրանք: Մեկնաբանում է շախմատային 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, համադրում 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 խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը:

Տարրական դպրոցի վերջնարդյունքը՝ կառուցի ֆիզիկական և մաթեմատիկական պարզ մոդելներ. Շախմատ առարկայի համապատասխան վերջնարդյունքը՝ Կառուցում է մարտավարական հնարքներով մոդելներ: 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՝ դրսևորի տրամաբանական և ստեղծագործական մտածողություն, և կարողանա անդրադառնալ ու արձագանքել սեփական և ուրիշների ստեղծած աշխատանքին. Շախմատ առարկայի համապատասխան վերջնարդյունքը՝ Խաղի ընթացքում կատարում է տրամաբանված քայլեր: Ստեղծում է մատային դիրքեր: Իրականացնում է պլանները խաղի ժամանակ, հակազդում հակառակորդի պլաններին:

Տարրական դպրոցի վերջնարդյունքը՝ կարևորի սովորելը և ցուցաբերի հետաքրքրություն սովորելուն կատմամբ.

Շախմատ առարկայի համապատասխան վերջնարդյունքը՝ 2–րդ դասարանում իրականացվում է խաղային ուսուցում, սովորողը արժևորում 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 արժևորում է ուշադրության կենտրոնացումը, գիտելիքը՝ քանի որ դա հաղթանակի գրավականն է:

«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉՆԵՐԻ («ՀԻՆ» և «ՆՈՐ») ՀԱՄԵՄԱՏԱԿԱՆ ՎԵՐԼՈՒԾՈՒԹՅՈՒՆ

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

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

Հ/հ	«Շախմատ» առարկայի գործող հայեցակարգ և չափորոշիչ	«Շախմատ» առարկայի նոր հայեցակարգ և չափորոշիչ
1	Եռամակարդակ է:	Ունի մեկ մակարդակ:
2	Ակնկալվող վերջնարդյունքները ձևակերպված են ընդհանրական և չափելի չեն: Օրինակ՝ սովորողը գաղափար ունենա, ճանաչի, իմանա և այլն:	Ակնկալվող վերջնարդյունքները ձևակերպված են գործողություններ ցույց տվող ակտիվ բայերով, որոնք ապացուցում են սովորողի վերջնարդյունքներին
3	«Իմանալ» բայով են բնութագրվում վերջնախաղերի թեմաների վերջնարդյունքները, օր.՝ իմանա նավակով մատային դիրքեր:	Իհասնելու փաստը: Օրինակ՝ սովորողը կատարի քայլ, ստեղծի, մեկնաբանի, գնահատի, պլանավորի և այլն: Ստեղծի մատային դիրքեր նավակով: Մատ հայտարարի նավակով:
4	Կառուցված է առավելապես գիտելիքների ձեռքբերման վրա:	Չափորոշիչը հիմնված է կարողունակությունների ձևավորման վրա:
5	Ակնկալվող վերջնարդյունքները ձևակերպված են շախմատային 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 ժամաքանակները, 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 ժամաքանակը:

7	Չափորոշիչը կառուցված է տեսական գիտելիքների և գործնական առաջադրանքների հավասար հարաբերակցությամբ:	Չափորոշիչը 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. «ճատիկ» թեմատիկ խաղեր, Շախմատային (գործնական) խաղ, շախմատային խնդիրների լուծում, ուսումնական նախագծեր, քննարկումներ, բանավեճեր, մրցույթներ:
9	Առկա է գործող չափորոշիչ– դասագիրք– աշխատանքային տետր բովանդակային կապի և պահանջների անհամապատասխանություն:	Առկա է ճափորոշիչ– դասագիրք– աշխատանքային տետր, ուսումնական նյութեր բովանդակային կապի և պահանջների համապատասխանություն:
10	Չափորոշիչը ընդհանրական է:	Չափորոշիչը մանրամասն է և դյուրին օգտագործման համար, հստակ ձևակերպված են թեմաների նպատակը, վերջնարդյունքները, վերջնարդյունքներին հասնելու գործունեության ձևերը, միջառարկայական կապերը, խաչվող հասկացությունները:

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

Իսկ այժմ կատարենք գործող և նոր չափորոշիչների բովանդակային համեմատություն:

Աղյուսակ 2. Չափորոշիչների համեմատական վերլուծություն. բովանդակային տարբերություններ:

Հ/հ	«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 վերջնարդյունքխաղաքարերի ուսուցումը սկսվում է արքա, 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 դեպի բարդը սկզբունքը, թագուհին քայլ է կատարում նավակի և փղի 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 «պատառաքաղ» քայլը:	Ստեղծի կրկնակի հարված «պատառաքաղ» բոլոր խաղաքարերով, վերջում ձիով, պահպանված է «պարզից դեպի բարդը գնացող» սկզբունքը:
6	Մատ վերջին հորիզոնականում, «Մանկական մատ» թեմաներ: Թեմաները կապակցված չեն ընդհանուր ծրագրին, սովորողը չգիտի դա երբ օգտագործի:	Բարդ են, ինտեգրվել են սկզբնախաղի և միջնախաղի հիմունքներ բաժնում, որպեսզի սովորողը ընկալի իմաստը, կիրառի խաղի ժամանակ:
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	Կասի տեսակները: Բարդ կանոններ, որ պետք է անգիր անի աշակերտը:	Կանոններ, որոնք պետք չէ, որ անգիր անի աշակերտը: Սովորողը ստեղծում է «կասպեր» 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 նույն դասաժամին: Խաղերը հնարավորություն են տալիս <u>ուսուցչին</u> բացահայտելու, թե սովորողը ընկալել է նոր նյութը, հասել է տվյալ դասի վերջնարդյունքին, թե ոչ:
11	Չկա կենդանի խաղ: Սովորողը լուծում է խնդիրներ ինքնուրույն, կամ ինչ որ մեկի օգնությամբ:	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 ինքնուրույն մատ անելու բերկրանքը: Սեփական խաղում տեսնում է իր սխալները, ուղղում դրանք, պատասխանատվություն է կրում դրանց համար, շախմատ (գործնական) խաղում է, որ սովորողը կիրառում է իր գիտելիքները:
12	Սովորողն իմանա f2 և f7 դաշտերի, նաև վերջին հորիզոնականի թուլությունների մասին:	Սովորողը կենդանի խաղի ժամանակ օգտագործում է f2 և f7 դաշտերի, նաև վերջին հորիզոնականի թուլությունները: Սովորողը սովորում է ինքնակազմակերպմամբ, իր սխալներից դասեր քաղելով: Կիրառում է գիտելիքը խաղում:
13	Չկան թեմաներ շախմատ խաղի հիմունքների վերաբերյալ:	Հիմունքները ուղղորդում են, որ սովորողը 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 զգալի մասը տեղափոխվել են 3-րդ դասարանի ծրագիր, դրանք հասանելի չեն սովորողների մեծ 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 մարտավարական հնարքներով դիրքերի ստեղծմանը: Սովորողն ինքն է ստեղծագործում 3, այնուհետև 4 և 5 խաղաքարերով:
17	Չկա 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 ռազմավարական 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	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Ծանոթություն շախմատին
4	Դասի նպատակը	Բարենպաստ միջավայրի ձևավորում, դասագրքի և առարկայի նկատմամբ հետաքրքրության ստեղծում: Խաղաքարերի անվանումների, խաղադաշտ և դաշտ հասկացությունների ուսուցում:
5	Դասի խնդիրները	Ծանոթանալ, սովորողների հետ, համատեղ սահմանել վարքի կանոնները: Ներկայացնել սովորողներին «Շախմատ» հնագույն խաղը, պատմել դրվագներ ստեղծման մասին: Ուղղորդող հարցերի միջոցով՝ բացահայտել շախմատի խաղադաշտը և դաշտը: Ուսուցանել խաղաքարերի անվանումները: Խաղային դադար. «Շախմատային բառեր»: Ծանոթացնել դասագրքի որոշ պայմանանշաններին : Կազմակերպել աշխատանք զույգերով ՝ կատարել դասագրքի 4-րդ էջի 2-րդ առաջադրանքը : Կազմակերպել ինքնուրույն աշխատանք : Իրականացնել ձևավորող գնահատում : Հանձնարարել տնային աշխատանք :

6	Դասի վերջնարդյունքը	Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման պատմությունից: Սովորողը կարողանում է՝ անվանել և ցույց տալ խաղադաշտը, դաշտը և խաղաքարերը:
7	ՀՊՁ կարողունակությունները	1, 2, 3,4
8	<u>Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ</u>	S1,S3,S4,S7, S16, S 21, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Անհատական և մշակույթային արժեհամակարգ Համաշխարհայնացում
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման պատմությունից, անվանել և ցույց տալ խաղադաշտը, դաշտը 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, խաղադաշտ, դաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր:
13	<p><u>Ուսուցման ոճեր</u></p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ)Աուդիալ (ստողական ընկալում)</p> <p>Գ)Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Դիտում է ցուցադրական խաղադաշտը և խաղաքարերը, դասագրքի տեքստն ու պատկերները, աշխատանքային տետրի պատկերները և առաջադրանքները:</p> <p>Բ) Լսում է ուսուցչի և ընկերների բացատրությունները:</p> <p>Գ) Կատարում է դասագրքի և աշխատանքային տետրի առաջադրանքները (օրինակ՝ ձեռքի ասիով ծածկում է խաղաքարի անվանումը և արտասանում այն, ապա՝ ինքն իրեն ստուգում), «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղում է:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր և ուսուցման պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Դասագիրք և աշխատանքային տետր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքի էջ 5-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխատանքային տետր, դաս 1-ին, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Կատարել դասագրքի և աշխատանքային տետրի 1-ին դասի բոլոր առաջադրանքները, կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին:</p>

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 խաղաղաշտը տեղափոխի կանաչ պատուհան, իսկ մյուս դաշտերն ու խաղաղաշտերը՝ կարմիր պատուհան:

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

Ուսումնական նյութեր.

Ուսուցողական խաղ. <https://learningapps.org/display?v=pfx1xzgak21>

«Սովորի՛ր խաղաքարերի անվանումները»:

19	Դասի նախապատրաստում	Պատրաստել ցուցանակներ՝ բոլոր սովորողների անուն-ազգանուններով և դասավորել դրանք աշակերտական սեղաններին:		
20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. ծանոթություն, սովորողների հետ համատեղ վարքի կանոնների սահմանում: «Շախմատ» հնագույն խաղի ստեղծման դրվագների ներկայացում:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում հետազոտում. ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտում, <i>բացատրում ցուցադրումով</i>:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. ուսուցողական խաղային դադար, <i>գործնական աշխատանք</i>՝ զույգերով:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ աշխատանքային տեսքում առաջադրանքի կատարում, տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>		
Ուսուցչի գործողությունները		Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ	
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 4-5 րոպե)				

<p>1.Ներկայանալ սովորողներին, պատմել հնագույն «Շախմատ» խաղի մասին: Բացատրել, որ շախմատը կարող է նպաստել դպրոցական բոլոր առարկաների յուրացմանը:</p> <p>2.Ապա քննարկել վարքի կանոնները:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին և պատասխանում նրա հարցերին, քննարկում են վարքի կանոնները:</p>	<p>Շախմատը աշխարհում ամենատարածված խաղն է: Շախմատ խաղում են ամբողջ աշխարհում՝ արդեն մոտավորապես 1500 տարի: Ըստ ավանդազրույցների՝ շախմատի հայրենիքը համարվում է Հնդկաստանը: Երեխաներին հարցնել, թե ո՞րն է իրենց հայրենիքը:</p> <p>Հայերը շախմատը կոչել են «ճափրակ»: Դասագրքում պատկերված են ճափրակի խաղաքարերը, որոնք հայտնաբերվել են Դվին մայրաքաղաքի պեղումներից:</p> <p>Հարկապես կարևոր է, որ շախմատի ուսուցիչը սկզբից ևեթ սերտորեն համագործակցի դասղեկի, հատուկ մանկավարժների և մեթոդաբանների հետ: Խորհուրդ է տրվում մասնակցել առաջին ծնողական ժողովին, իրազեկել և ներկայացնել ծնողներին «շախմատ» առարկայի նպատակը և ուսումնառության առանձնահատկությունները:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 10-15 րոպե)</p>		

1. Խաղաղաշփոխ ուսուցում.

Ցուցադրել շախմատի ցուցադրական խաղաղաշփոխ ուղղորդող հարցերի օգնությամբ այն բացահայտել սովորողների միջոցով:

Սովորողների պատասխաններին զուգընթաց՝ անընդհատ կիրառել «Ցուցադրում» մեթոդը.

Հրահանգ 1. Ձենե՛ք շախմատի խաղաղաշփոխ հարցերին պատասխանելու համար (տրամադրել 5 վրկ.):

Հարց 1. «Խաղաղաշփոխ եռանկյա՞ն, շրջանի՞, թե՛ այլ ձև ունի»:

Հարց 2. «Ի՞նչ էք կարծում՝ սպիտա՞կ, թե՛ սև դաշտերն են ավելի շատ»:

Խաղաղաշփոխ ձեռքով եզրագծում ենք մի քանի դաշտ և ակամա ուսուցանում ենք «դաշտ» հասկացությունը:

Հրահանգ 2. Բացե՛ք դասագրքի 5-րդ էջը և գտե՛ք էջում պատկերված կանաչ գլխարկով զինվորին:

Հարց 3. Ի՞նչ կա նրա ձեռքին:

Հստակ են ուսուցչին և պատասխանում են նրա հարցերին, կատարում են հրահանգները, աշխատում դասագրքով:

Այսպես փորձում ենք կենտրոնացնել սովորողների ուշադրությունը: Կրկուսեր դարոցականներն ըմբռնում են ձևակերպված պարզ նախադասությունները և կատարում են հրահանգները:

Ստեղծում ենք միջառարկայական կապ «Մաթեմատիկայի» հետ:

Ստեղծում ենք կապ դասագրքի հետ և առաջացնում ենք հետաքրքրություն:

Հարցադրումներ անելիս ուսուցիչը պատասխանների ավարտին պետք է ամփոփի և շեշտադրի բուն միտքը:

Անպայման ապահովել հետադարձ կապ երեխաների հետ. արդյոք հե՞շտ էր հասկանալ, թե ո՞րն է խաղաղաշփոխ և ո՞րը՝ դաշտը: Երեխաները պետք է հավատան իրենց ուժերին, որպեսզի կարողանան հասկանալ նոր առարկան:

Սկսում ենք ձի խաղաքարից՝ օգտագործելով կրթության կոնստրուկտիվ ուղղության սկզբունքները:

Ակամա սովորեցնում ենք, որ խաղաքարերը սև և սպիտակ են (իսկ հեքիաթային խաղաքարերը՝ նարնջագույն կամ կապույտ):

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Խաղային դադար. Ուսուցողական խաղ. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Հրահանգ. Բոլորը ոտքի կանգնեն, ձեռքերը բարձրացնեն վեր՝ պատրաստ՝ գլխավերևում ծափ տալու: Խաղի պայմանն է. «Եթե հնչեցվում է շախմատային բառ, ապա՝ պետք է լուռ մնալ և լսել, իսկ եթե՝ սովորական բառ, ապա՝ ծափ տալ»:</p> <p>Հրահանգ. Բացել՝ դասագրքի 3-րդ էջը և նայել՝ ուշադիր պայմանանշաններին, որոնք օգնում են դասագրքով աշխատելիս: Գտնել՝ «առաջադրանք» պայմանանշանը:</p> <p>Հարց. Ո՞ր պայմանանշանն է ձեզ առավելապես դուր գալիս և ինչու՞:</p> <p>Հրահանգ. Դասագրքի 4-րդ էջում գտնել՝ «առաջադրանքներ» պայմանանշանը և ցո՛ւյց տալ կողքին նստած դասընկերոջը: Կատարել՝ զույգերով աշխատանք. 4-րդ էջի առաջադրանքները:</p>	<p>Մասնակցելով խաղին՝ երեխաներն ամրապնդում են իրենց յուրացրած նոր հասկացությունները և լիցքաթափվում են:</p> <p>Սովորողները ծանոթանում են պայմանանշաններին:</p> <p>Սովորողները զույգերով կատարում են առաջադրանքները: Ապա՝ ստուգում մեկը մյուսին:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. այս խաղի միջոցով ամրապնդում ենք սովորողների յուրացրած նոր հասկացությունները՝ խաղադաշտ, շախմատ, ձի, փիղ, սև արքա, սպիտակ թագուհի, զինվոր, դաշտ, սպիտակ դաշտ, սև դաշտ և այլն... առյուծ, աղվես, ոսկե դաշտ, կանաչ փիղ: Շփոթեցնում և հումորի միջոցով հանգստացնում ենք սովորողներին (1-2 րոպե):</p> <p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. պետք չէ շտապել և առաջին իսկ օրն ուսուցանել բոլոր պայմանանշանները: Երեխաները պետք է աստիճանաբար սովորեն և ճանաչեն դրանք:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		

<p>Հրահանգ. Ներկայացնել «Ամփոփիչ հարցեր» պայմանանշանը, բացատրել սովորողներին, որ, պատասխանելով հարցերին, կհասկանան՝ սովորե՞լ են դասը, թե՛ ո՛չ:</p> <p>Ինքնուրույն աշխատանք. աշխատանքային տեղը. դաս 1-ին, առաջադրանք 1-2-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին և պատասխանում են նրա հարցերին:</p> <p>Կատարում են ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային տեղում:</p> <p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին:</p>	<p>Ուսուցիչն ընթերցում է հարցերը և դրանք ուղղում առավելապես չներգրավված երեխաներին՝ նրանց ներգրավելով դասընթացին:</p> <p>Հարգելի՛ ուսուցիչ: Աշխատանքային տեղում 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	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Դաշտեր
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել լավիներեն a, b, c, d, e, f, g, h տառերը: Ուսուցանել դաշտերը:

5	Դասի խնդիրները	<p><i>Հարց ու պատասխանի միջոցով նախորդ դասից վերհիշել «դաշտ» հասկացությունը:</i></p> <p><i>Մտազորոհ. սովորողների միջոցով բացահայտել կապը փան հասցեի և դաշտի անվանման միջև:</i></p> <p><i>Բացահայտել փունը կոկիկ պահելու գաղտնիքը:</i></p> <p><i>Ուսուցանել լատինական այբուբենի a b c d e f g h փառերը:</i></p> <p><i>Ուսուցանել երգը:</i></p> <p><i>Ուսուցանել դաշտը գտնելու և անվանելու ձևը:</i></p> <p><i>Խաղային դադար:</i></p> <p><i>Կազմակերպել ուսուցողական խաղ. «Անվանի՛ր խաղաքարի հասցեն»:</i></p> <p><i>Ներկայացնել դասագրքի «QR» ծածկանշանը:</i></p> <p><i>Կազմակերպել ինքնուրույն աշխատանք:</i></p> <p><i>Իրականացնել ձևավորող գնահատում:</i></p> <p><i>Հանձնարարել փնային աշխատանք:</i></p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	<p><i>Սովորողը կարողանում է՝ անվանել և ցույց փալ a, b, c, d, e, f, g, h լատինական այբուբենի ութ փառերը, անվանել և ցույց փալ դաշտերը:</i></p>
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	<p><i>1, 2, 5, 7</i></p>
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	<p><i>S1, S3, S4, S6, S7, S14, S16, S18, S22, S29</i></p>

9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Անհատական և մշակութային արժեքամակարգ Կառուցվածք և գործառույթ Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Կարողանում է անվանել և ցույց տալ a b c d e f g h լատինական տառերը: Բ) Կարողանում է անվանել և ցույց տալ դաշտերը Գ) Ընտանիք, տուն, հասցե ընկալում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա (գտնելով և անվանելով դաշտը՝ երեխան կարողանում է գտնել կետի դիրքը հարթության մեջ (կորդինատներ)), Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	a b c d e f g h, Խաղաքարի դաշտն անվանելիս սկզբում անվանում ենք խաղաքարը, ապա՝ տառը, հետո՝ թիվը:
13	Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	ա) Դիտում է ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերը, դասագրքի տեքստն ու պատկերները, աշխատանքային տետրի պատկերները և առաջադրանքները: բ) Լսում է ուսուցչի և ընկերների բացատրությունները: գ) Կատարում է քայլեր՝ խաղաքարերով, խաղում է «QR» ծածկանշանով խաղ:

14	Ցուցադրական նյութեր և ուսումնական պարզանքներ	Շախմատի <i>ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով</i> : Դասագիրք և աշխատանքային տետր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Քանի՞ գունավոր լատիներեն տառ է պատկերված դասագրքի 7-րդ էջում: Աշխատանքային տետրում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր արքաները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքներ աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանը</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Երեխաները պետք է մեծադատից դուրս եկող թեղը միացնեն համապատասխան փոքրատառի վրայի օղակին: 2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն խաղադաշտի տարրերը:  <ol style="list-style-type: none"> 1. Երեխաները պետք է նկարից դուրս եկող թեղը 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. «Շախմատի այբուբենը»:</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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. <i>Հարց ու պատասխանի</i> միջոցով նախորդ դասից վերհիշել «դաշտ» հասկացությունը:</p> <p><i>Մտազրոհ.</i> սովորողների միջոցով բացահայտել կապը փան հասցեի և դաշտի անվանման միջև: <i>Բացահայտել</i> փունը կոկիկ պահելու գաղտնիքը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում / ուսումնասիրություն. <i>ցուցադրումով բացատրություն.</i> դաշտը գտնելու և անվանելու ձևը, կանոնի ուսուցում:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. <i>խաղ «Շախմատային բառեր»,</i> ուսուցանող խաղ. «Անվանի՛ր խաղաքարի հասցեն»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն աշխատանքի կատարում աշխատանքային փեղրում՝ դասի ամփոփման նպատակով: <i>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</i></p>	
Ուսուցչի գործողությունները		Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)			

<p>Հարցեր տալ նախորդ դասից, ամրապնդել դաշտ հասկացությունը:</p> <p>Մտազրոհ. Ստեղծել կապ հասցեի և դաշտի անվանման միջև, նաև տունը կոկիկ պահելու մասին:</p>	<p>Լսում են, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին, մասնակցում են մտազրոհին: Կարծիք են հայտնում, ասում՝ սեփական հասցեն և թե ինչպե՛ս կարելի է կոկիկ պահել տունը:</p>	<p>Հարցեր Ի՞նչ գույնի դաշտում է կանգնած ամենաուժեղ թագուհին: Ի՞նչ գույնի դաշտում է կանգնած սև նավակ-աշտարակը: Իսկ երկարակնճիթ սև փի՞ղը: Մտազրոհ. «Մտածում և ասում եք ձեր հասցեն և թե ինչպե՛ս կարելի է կոկիկ պահել տունը»:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 10-13 րոպե)</p>		

ա-ից հ-փառերի ուսուցում.

Հարց. Դուք նկատե՞լ եք, որ թվեր և փառեր կան խաղաղաշարի շուրջը գրված:

Հրահանգ 1. «Այժմ ես կանվանեմ և ցույց կտամ փառերը, բոլորը ուշադիր լսեն և կրկնեն»:

Երգի ուսուցում փառերի վերաբերյալ:

Դաշտերի ուսուցում.

Այնուհետև ուսուցիչը շարում է սև և սպիտակ զինվորները երկրորդ հորիզոնականում և փայխ է հրահանգ:

Հրահանգ 2.

«Այժմ անվանում ենք զինվորների հասցեները, այսինքն՝ նրանց դաշտերը 2 թվի օգնությամբ»:

Ուսուցիչն անվանում է, ձեռքով ցույց է փայխ յուրաքանչյուր փառից դեպի զինվորը, զինվորից դեպի թիվը գնացող գծերը, սովորողները ամեն դաշտից հետո կրկնում են. a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2:

Այնուհետև ուսուցիչը շարում է սպիտակ խաղաքարերը առաջին հորիզոնականում և փայխ է հրահանգ:

Հրահանգ 3. «Այժմ անվանում ենք խաղաքարերի հասցեները՝ փայլով սկզբից բնակչի անունը»:

Նավակ a1, ձի b1, փիղ c1, թագուհի d1, արքա e1, փիղ f1, ձի g1, նավակ h1: Երեխաները կրկնում են:

Կանոնի ուսուցում:

Լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են ուսուցչի հարցերին, կրկնում են փառերը, երգում են երգը, կատարում են հրահանգները, աշխատում դասագրքով:

Խթանում ենք սովորողների ուշադրությունն ու հետաքրքրությունը:

Ուսուցիչը ցույց է փայխ, անվանում է փառերը՝ ա-հ, և հակառակը՝ հ-ա, սովորողները կրկնում են դրանք:

Կարելի է երեխաների հետ միասին երգել այս երգը . այսպես նրանք շատ արագ են յուրացնում.

ա, բէ, գէ, դէ, դե երգենք,

ե, էֆ, ժէ, հաշ հաշվարկենք,

Քանի փառ կա շախմատում,

Ութն է, ութն է մեր խաղում,

Միասին մենք սովորենք,

Ուրախ երգենք և հիշենք:

(այս երգը կարելի է երգել «Հովիվն ամեն առավոտ» երգի մեղեդիով):

Լավ կլինի, որ խաղաքարերի հասցեներն արտասանելիս ուսուցիչը փոքր-ինչ հապաղի՝ ժամանակ ընձեռելով արագ ընկալող սովորողներին ինքնուրույն անվանելու դաշտերը: Սրանով ուսուցիչը կպարզի դանդաղ ընկալող սովորողներին՝ հարցերը նրանց ուղղելու նպատակով:

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
---	--	--

<p>Խաղային դադար. ուսուցանող խաղ. «Շախմատային բառեր».</p> <p>Հրահանգ. Բոլորը ոտքի կանգնեն, ձեռքերը բարձրացնեն վեր՝ պատրաստ՝ ծափ տալու գլխավերևում: Խաղի պայմանը. «Եթե ասվում է շախմատային բառեր, կամ դաշտի անվանումները ճիշտ ձևով, պետք է լուռ լսել, եթե սովորական բառ, կամ դաշտի անվանումը սխալ ձևով՝ ծափ տալ»:</p> <p>Խաղի ավարտ:</p> <p>Ուսուցանող խաղ. «Անվանի՛ր խաղաքարի հասցեն», Հարցեր.</p> <p>Ո՞վ կասի խաղադաշտի անկյուններում կանգնած խաղաքարերից մեկնումեկի հասցեն:</p> <p>Ո՞վ կասի սևուկ փղի հասցեն:</p> <p>Ձյունաթաթախ փղի հասցեն:</p> <p>Ամենաուժեղ սպիտակ խաղաքարի հասցեն:</p> <p>Ամենակարևոր սև խաղաքարի հասցեն:</p> <p>Ցարկող սպիտակ խաղաքարի հասցեն:</p> <p>Միայնակ և փխուր զինվորի հասցեն (երբ այդ խաղաքարի հաևան դաշտերում չկա ոչ մի խաղաքար. միջառարկայական կապ):</p> <p>Սև նավակի հասցեն և այլն...</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղին, լիցքաթափվում են, ամրապնդում են դասի նոր հասկացությունները, դաշտն անվանելու եղանակը:</p> <p>Սովորողները խաղում են խաղը՝ ամրապնդելով դաշտն անվանելու կարողությունը:</p>	<p>Խաղային դադարները շատ կարևոր են, դրանք լիցքաթափում են կրտսեր դպրոցականներին, նրանք հաղթահարում են հոգնածությունը: Այս խաղային դադարով ձևավորում ենք դաշտն անվանելու կարողություն: Հարգելի՛ ուսուցիչ. այս խաղով ամրապնդում ենք այս դասի նոր հասկացությունները. a4, Ձb7, c5, Աd8, e2, Նf1, g3, h6 նաև ընթացքում շփոթեցնում և հումորով լիցքաթափում ենք (a11, b27, Ճ5, Խ8, առյուծ c7, d գրո, աղվես e1, f2Ձ, g5 փիղ, 1 h ...): (2-3 բուպե)</p> <p>Ուսուցիչը խաղը կազմակերպում է հետևյալ ձևով. հաշվարկվում է յուրաքանչյուր շարքի վաստակած միավորը, նախապես դասավորում է բոլոր խաղաքարերը խաղադաշտին պատահական դիրքերով: Այնուհետև, հրահանգներ տալով և ստեղծելով ներառարկայական կապեր, ստանում է սովորողների պատասխանները: Ո՛ր շարքից տրվում է ճիշտ պատասխան, այդ շարքի առաջին նստարանին դրվում է գուշակված խաղաքարը:</p> <p>Վերջում կատարվում է հաշվարկ:</p> <p>Զվարճալի հարցադրումները կզարգացնեն նրանց երևակայությունը:</p>
48		

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Ներկայացնել «QR» ծածկանշանը, բացատրել, որ սովորողները, խաղալով այդ խաղերը, կամրապնդեն և կկիրառեն տվյալ դասին յուրացրած իրենց գիտելիքները: Կհասկանան՝ սովորել են դասը, թե՛ ոչ: Հրահանգ. Բացել աշխատանքային տետրի 3-րդ էջը, ինքնուրույն կատարել 1-ին առաջադրանքը: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Կատարում են ինքնուրույն աշխատանք տետրում. դաս 2-րդ, առաջադրանք 1-ին: Տանը՝ կարդալ «Դաշտեր» դասը, կատարել 6-7-րդ էջերի առաջադրանքները:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. աշխատանքային տետրի ինքնուրույն աշխատանքը կօգնի դասի ավարտին իրականացնել ձևավորող գնահատում:</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>Հարց ու պատասխան. վերհիշել «Որո՞նք են լատինական այբուբենի շախմատային տառերը:</p> <p>Դասագրքի նկարների օրինակներով բացատրել հորիզոն և հորիզոնական բառերը, ուղղաձիգները:</p> <p>Հարց ու պատասխան.«Ի՞նչ ուղղաձիգ և հորիզոնական դիրքով առարկաներ եք տեսել կամ տեսնում»:</p> <p>Ուսուցանել խաղաղաշփի հորիզոնականները և ուղղաձիգները՝ ցուցադրելով և անվանելով դրանք:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծերը»:</p> <p>Աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային տետրից.առաջադրանք 1-ին և 2-րդ:</p> <p>Հանձնարարատել ինքնուրույն աշխատանք՝ տետրից. դաս 3-րդ, առաջադրանք 3-րդ և 4-րդ :</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ անվանել և ցույց տալ հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 6
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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 հորիզոնիչներ և հնագույն տաճարների իմացություն: 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 (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշան միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով: Դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 8-րդ, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Աշխատանքային տեսքում ներկել 3-րդ դասի 1-ին և 2-րդ տրամագրերի սլաքներով նշված հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը:</p> <p>Կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղորդել նրանց կատարելու աշխատանք տեսքում:</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 ուղղաձիգներից յուրաքանչյուրը միացնեն իր անվանը:

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

Ուսումնական նյութեր



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

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

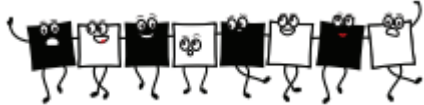

Լիա Մարտիրոսյանի տեսադասերից.

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

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշարին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Դասի փուլերը, տևողությունը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. Ներկայացնել դասագրքի բնանկարը: Ցուցադրումով բացատրություն. ներկայացնել, թե ո՞րն է հորիզոնը, հարց ու պատասխան՝ հորիզոնական դիրքով առարկաների վերաբերյալ: Ներկայացնել դասագրքի Գառնու տառերի սյունների դիրքը: Ցուցադրումով բացատրություն. ներկայացնել, թե ո՞րն է ուղղաձիգ գիծը: Հարց ու պատասխան՝ ուղղաձիգ դիրքով առարկաների վերաբերյալ:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. Ցուցադրումով բացատրություն. ուսուցանել խաղադաշտի հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. ուսուցողական խաղային դադար. «Շախմատային գծերը»: զույգերով աշխատանք, փոխադարձ ստուգում և գնահատում. առաջադրանքների կատարում տեսչությամբ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսչությամբ՝ դասը ամփոփելու նպատակով: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>

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

<p>Հարցեր տալ նախորդ դասից, ամրապնդել տառերի իմացությունը:</p> <p>Ներկայացնել բնանկար:</p> <p>Ցուցադրումով բացատրություն՝ ներկայացնել, թե ո՞րն է հորիզոնը,</p> <p>Հարց ու պատասխան. «Հորիզոնական դիրքով առարկաների վերաբերյալ»:</p> <p>Ներկայացնել նկարի ծառերի դիրքը:</p> <p>Ցուցադրումով բացատրություն՝ 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>«Մտածում և ասում եք, թե ի՞նչ կա ձեր շուրջը հորիզոնական և ուղղաձիգ դիրքով»: Արդյո՞ք երեխաները նկատում են, որ սպիտակ ու սև դաշտերը կարծես մի գծով քոչարի են պարում և կազմում հորիզոնական գիծ:</p>  <div data-bbox="1576 627 2047 1149">  <p>Իսկ նկատե՞լ եք, որ կրկեսի մարմնամարզիկները դասավորված են ուղղաձիգ գծով, երբ ներկայացմանը կանգնած են մեկը մյուսի ուսերին:</p> </div>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-13 րոպե)</p>		

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

<p>Գ)Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
--	--	--

<p>Խաղային դադար. ուսուցանող խաղ. «Ցո'յց փուր գծերը»:</p> <p>Հրահանգ. «Բոլորը ոտքի կանգնեն: Սկզբում կրկնեք իմ շարժումները, միասին ցույց կտանք հորիզոնական և ուղղաձիգ գծեր: Հետո ես շփոթեցնելու եմ ձեզ. կտեսնենք, թե ո՛վ է ուշադիր սովորել և ո՛վ չի սխալվի»:</p> <p>Խաղի ավարտ:</p> <p>Աշխատանք տեսրուում.</p> <p>Հրահանգ.</p> <p>Բացել տետրի դաս 3-րդը: Զույգերով կատարել 1-3-րդ առաջադրանքները, այնուհետև՝ փոխանակել տետրերը և իրականացնել փոխադարձ ստուգում, դնել + կամ - նշանը, սակայն աշխատել գծագրական մատիտով: Միասին աշխատել և շտկել սխալները:</p> <p>Ուսուցիչը հետևում է սովորողների աշխատանքի ընթացքին, օգտագործում է նաև արագ ընկալող սովորողների ներուժը:</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղին, լիցքաթափվում են, ամրապնդում են հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերի վերաբերյալ գիտելիքը:</p>	<p>Խաղը կազմակերպում ենք հետևյալ ձևով. ուսուցիչը արտասանում է՝ «Հորիզոնական», և տարածում է թևերը դեպի աջ և ձախ, այնուհետև՝ արտասանում է՝ «Ուղղաձիգ», և բարձրացնում է թևերը ու պահում ուղղաձիգ դիրքով: Սովորողները կրկնում են շարժումները: Այնուհետև ուսուցիչը փորձում է շփոթեցնել երեխաներին, արտասանելով մեկ և ցույց տալով մյուս գծի շարժումը: Այստեղ օգտագործվում է սովորողների մկանային հիշողությունը: (2-3 րոպե):</p>
--	--	---

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Հրահանգ. Տեղրից ինքնուրույն կատարել՝ դաս 3-րդ, առաջադրանք 4-5-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Կատարում են ինքնուրույն աշխատանք տեղրում՝ դաս 3-րդ, առաջադրանք 4-5-րդ:</p> <p>Տանը կարդալ «Հորիզոնականներ և ուղղաձիգներ» դասը, պատասխանել ամփոփիչ հարցերին:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ, աշխատանքային տեղրի 3-րդ դասի 4- 5-րդ առաջադրանքները ձևավորող 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 <i>անկյունագծերը</i> :

5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. Վերհիշել Հորիզոնականներն ու ուղղաձիգները:</p> <p>Մտազրոհով բացահայտել, թե՛ խաղաղաշարում, բացի ուղղաձիգներից, և հորիզոնականներից ինչ՞ այլ գծեր կան, «Շրջապատում ի՞նչ կնմանեցնեք անկյունագծին»:</p> <p>Դասագրքի նկարների և աստիճանների օրինակով՝ ներկայացնել անկյունագծերը:</p> <p>Ուսուցանել խաղաղաշարի անկյունագծերը՝ մատնանշելով և անվանելով դրանք:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր»:</p> <p>Աշխատանք տեսրուով. դաս 4-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք՝ տեսրից. դաս 4-րդ, առաջադրանք 4-րդ:</p> <p>Ներկայացնել գնահատման պաստառը:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է անվանել և ցույց տալ անկյունագծերը:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 6, 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
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Սովորողը 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:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Անկյունագիծ, գնահատման պաստառ:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար: Դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>


<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագիրք 11-րդ էջ, Հարց. հաշվել խաղադաշտի ամենակարճ անկյունագծի դաշտերի գումարը: Աշխատանքային տեսքից՝ դաս 4-րդ, տրամագիր 2-րդ:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տեսքի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքներ աշխատանքային տեսքում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Երեխաները պետք է անկյունագծերից յուրաքանչյուրը միացնեն իր անվանը: 2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կհմանան անկյունագծերը: <p>https://learningapps.org/display?v=pupuhiyxt21 Խաղ. «Սովորենք անկյունագծերը»</p>

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշփին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով: ԳՆահատման պատասառը փակցնել դասասենյակի տեսանելի հատվածում:

<p>20</p>	<p>Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. մտազրոհ. «Խաղաղաշարժում, բացի հորիզոնականներից և ուղղաձիգներից, ինչպիսի՞ ալլ գծեր կան», «Շրջապատում ի՞նչ կնմանեցնեք անկյունագծին»: Այնուհետև ցույց տալ դասագրքում պատկերված նկարները, քննարկել դրանք և անկյունագծերը, զրույց. «Ինչպե՞ս անվնաս օգտվել աստիճաններից և շարժասանդուղքից»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. ցուցադրումով բացատրություն.խաղաղաշարժի անկյունագծերի ներկայացում, ուսուցանում ենք անկյունագծերն անվանելու ձևը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. ուսուցանող խաղ. «Շախմատային գծերը»: զույգերով աշխատանք, փոխադարձ ստուգում և գնահատում. առաջադրանքների կատարում տեսրում:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսրում՝դասն ամփոփելու նպատակով: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p> <p>Խաղային դադարով ձևավորում ենք խաղաղաշարժի բոլոր գծերը ցույց տալու և հիշելու կարողություն:</p> <p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. կարևոր է, որ խրախուսեք սովորողի տնային աշխատանքի ինքնուրույն կատարումը:</p>
-----------	--	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)		
Մտազրոհ. «Խաղաղաշարուն, բացի անկյունագծից, ինչպիսի՞ գծեր կան», «Շրջապատում ի՞նչ կնմանեցնեք անկյունագծին»: Ցույց տալ անկյունագծերը, զրույց. «Ինչպե՞ս անվնաս օգտվել ասփիճաններից և շարժասանդուղից»:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին: Մասնակցում են մտազրոհին, հայտնում են կարծիքներ:	Հարց ու պատասխան.«Ինչպիսի՞ առարկաներ կան ձեր շրջապատում անկյունագծերի դիրքով կամ տեսքով»:
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)		

<p><i>Անկյունագծերի ուսուցում.</i></p> <p>Խաղաղաշփոխ ցույց փալ և անվանել անկյունագծերը:</p> <p>Հարցեր.</p> <p>Դասագրքի 10-11-րդ էջերում քանի՞ անկյունագիծ կա և ինչո՞վ են տարբերվում իրարից»:</p> <p>Բանավոր հարցում.</p> <p>Յուրաքանչյուր խաղաղաշփոխ նշիչներով կամ խաղաքարերով նշել անկյունագծի սկիզբն ու ավարտը, կատարել բանավոր հարցում՝ սովորողներն ընկալել են անկյունագիծն անվանելու ձևը:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են ուսուցչի հարցերին՝ աշխատում են դասագրքով, անվանում են անկյունագծերը համապատասխան ձևով:</p>	<p>Յուրաքանչյուր և անվանում ենք ամենակարճ անկյունագծերից մեկը, մյուս երեքի մասին հարցնում սովորողներին, ուղղորդում ենք, որ գտնեն ամենաերկար անկյունագծերը և անվանեն դրանք: Խթանում ենք սովորողների ուշադրությունն ու հետաքրքրությունը՝ դասագրքի 10- 11-րդ էջերի նկարները ուսումնասիրելիս: Հարգելի՛ ուսուցիչ. անկյունագիծն անվանում ենք փոքր թվից, օրինակ՝ b1-a2, g1-h2, a1-h8, a7-b8, d1-h5 և այլն:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք</p> <p>(տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ «Շախմատային գծեր»:</p> <p>Հրահանգ. «Բոլորը ուրիշ կանգնեն: Սկզբում կրկնե՛ք իմ շարժումները, միասին ցույց կտանք հորիզոնականները, ուղղաձիգները և անկյունագծերը: Այնուհետև ես շփոթեցնելու եմ ձեզ. տեսնե՛նք, թե ո՛վ է ուշադիր սովորել, և ո՛վ՝ չի սխալվի: Արժևորում ենք սովորելը»:</p> <p>Խաղի ավարտ:</p> <p>Աշխատանք տեսրում.</p> <p>Հրահանգ.</p> <p>Բացել տետրի 4-րդ դասը: Չույգերով կատարել 1-3-րդ առաջադրանքները, այնուհետև՝ փոխանակել տետրերը և իրականացնել փոխադարձ ստուգում, դնել + կամ - նշանը, սակայն պետք է աշխատել գծագրական մատրիտով: Միասին աշխատել սխալների վրա, ուղղել դրանք:</p> <p>Ուսուցիչը հետևում է սովորողների աշխատանքի ընթացքին, օգտագործում է նաև արագ ընկալող սովորողների ներուժը:</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղին, լիցքաթափվում են, ամրապնդում են խաղադաշտի բոլոր գծերի իմացությունը:</p> <p>Երեխաները կատարում են առաջադրանքները, ստուգում են միմյանց, ուղղում են սխալները, համագործակցում են:</p>	<p>Խաղը կազմակերպում ենք հետևյալ ձևով. ուսուցիչը արտասանում է՝ «Հորիզոնական», և տարածում է թևերը դեպի աջ և ձախ, այնուհետև՝ արտասանում է՝ «Ուղղաձիգ», բարձրացնում է թևերը և պահում ուղղաձիգ դիրքով, «Անկյունաձիգ» ասելիս թևերը պահում է թեք դիրքով:</p>  <p>Սովորողները կրկնում են շարժումները: Այնուհետև ուսուցիչը կփորձի շփոթեցնել երեխաներին՝ արտասանելով «մեկ», բայց ցույց տալով մյուս գծի շարժումը: Այսպես օգտագործվում է սովորողների մկանային հիշողությունը</p> <p>(2-3 րոպ):</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ</p> <p>(տևողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		

<p>Հրահանգ. Տեղադրում ինքնուրույն կատարել՝ 4-րդ դաս, առաջադրանք 4-րդ:</p> <p>Ներկայացնել գնահատման պաստառը.</p> <p>Ձևավորել դիրքորոշում սովորելու, գիտելիքի և ինքնագնահատման վերաբերյալ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Կատարում են ինքնուրույն աշխատանք տեղադրում՝ դաս 4-րդ, առաջադրանք 4-րդ:</p> <p>Լսում են գնահատման պաստառի մասին, փալխս են հարցեր:</p> <p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. աշխատանքային տեղի 4-րդ դասի 4-րդ առաջադրանքը ձևավորող գնահատում իրականացնելու համար է:</p> <p>Գնահատման պաստառը ներկայացված է գնահատում բաժնում, այն կարելի է պատրաստել A5 չափսի թղթի վրա: Սովորողները հստակ տեսնում և պատկերացնում են իրենց իմացության և չիմացության սահմանները: Ուսուցիչը, հայացք նետելով պաստառին, գիտի, թե ո՛ւմ տա այդ հարցը, և ո՛ւմ այդ հարցի պատասխանը կհասցնի ակնկալվող վերջնարդյունքին:</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 մոտավոր արժեքը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Ուսուցանել խաղաքարերի արժեքը և փեղադրել սկզբնական դասավորության դիրքերում:</p> <p>Ուսուցողական խաղ. «Ծույլիկ խաղաքարը»:</p> <p>Կազմակերպել զույգերով աշխատանք աշխատանքային փեղրում. դաս 5-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով. տրամադրված 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ դասավորել խաղաքարերը սկզբնական դիրքով և թվարկել խաղաքարերի մոտավոր արժեքները:
7	ՀՊՁ 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)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Սովորողը կարողանում է՝ դասավորել խաղաքարերը սկզբնական դիրքով և թվարկել խաղաքարերի մոտավոր արժեքները: Բ) Կարողանում է ցույց տալ և անվանել խաղաքարերը, խաղադաշտը, դաշտը, գծերը: Գ) Կարողանում է կիրառել գիտելիքը 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 կգրնախական դասավորություն, խաղաքարերի մոտավոր արժեքներ, ծանր խաղաքարեր, թեթև խաղաքարեր:
13	Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշան միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով: Դասագիրք և աշխատանքային տետր:

15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ	
	Նվազագույն առաջադրանք	<p>Դասագրքից՝ էջ 13-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխատանքային տետրից՝ դաս 5-րդ, տրամագիր 1-ին: Աշխատանքային տետրում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր փղերը:</p>
	Առավելագույն առաջադրանք	<p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</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.Երեխաները պետք է գումարեն խաղաքարերի միավորները:

2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել կամրապնդեն խաղաքարերի մոտավոր արժեքների իմացությունը:

1.Երեխաները պետք է հիշեն խաղաքարի տեղը խաղադաշտին և, տառերը ճիշտ դասավորելով, ստանան խաղաքարերի անվանումները:

2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել կամրապնդեն գիտելիքները



խաղաքարերի դասավորության վերաբերյալ:

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

Ուրախ բանաստեղծություն խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը ուսուցանելու համար.

Նավակներն անկյուններում,

Պաշտպանում են ձիերին,

78

Իսկ փղերին լուրջ կանգնած,

Հսկում են արքան ու թագուհին,

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշարին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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 խաղաղաշար՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. Մտազրոհ. «Մոտավոր արժեք» հասկացության մասին, զրույց. «Խաղի սկզբի և սկզբնական դասավորության» մասին:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. ցուցադրումով բացատրություն. խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը և մոտավոր արժեքները:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. ուսուցանող խաղ. «Ծույլիկ խաղաքարը», գործնական աշխատանք. մաթեմատիկա և շախմատ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դասն ամփոփելու նպատակով. «QR» ծածկանշաններով խաղերի մասին կարծիքների փոխանակում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
<p>Ա) Դասի սկիզբ</p> <p>(տևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		

<p>Մտազրոհ.</p> <p>Ի՞նչ է արժեքը:</p> <p>Իսկ լավ սովորելն արժե՞ք է:</p> <p>Ե՞րբ է գիտելիքը արժեք:</p> <p>Ծուլությունը կարո՞ղ է արժեք լինել:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին: Մասնակցում են մտազրոհին, հայտնում են կարծիքներ:</p>	<p>Դասի այս հատվածում ուսուցիչը տեղեկացնում է, որ խաղալու են «Ծուլիկ խաղաքարը» խաղը, և նրանք, ովքեր շատ ուշադիր կլսեն և կմտապահեն ուսուցչի ասածը, կկարողանան միավորներ վաստակել սեփական շարքի համար:</p>
<p>բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 8-13 րոպե)</p>		

<p>Խաղաքարերի սկզբնական դասավորության և մոտավոր արժեքների ուսուցանում</p> <p>Ուսուցիչը ցույց է տալիս նավակը, ասում է, որ այն արժե 5 միավոր կամ 5 զինվոր: Նավակները խաղի սկզբում հսկում են անկյունները: Խաղադաշտի անկյուններում նա դասավորում է նավակները և սովորողներին տալիս է առաջադրանք՝ հաշվել և ասել՝ քանի՞ միավոր ունեն սպիտակները, և քանի միավոր՝ սևերը:</p> <p>Այնուհետև ուսուցանում ենք ձին, փիղը, և նորից սովորողները կատարում 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 զինվորները, 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>Կատարում են թվաբանական գործողություններ խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով:</p>	<p>Յուրաքանչյուր խաղաքարի դասավորության ուսուցանումը խթանում է երեխաների հետաքրքրասիրությունը, մոտիվացնում ենք նրանց «Ծույլիկ խաղաքարը» խաղով և նշում. «Ովքեր ուշադիր կլինեն և կհիշեն խաղաքարերի դասավորությունը, կունենան հաջողություն խաղում»:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք</p> <p>(տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Ուսուցանող խաղ. «Ծույլիկ խաղաքարը»:</p> <p>Հրահանգ. Հիմա կտեսնենք, թե ո՞ր խաղաքարն է եղել անուշադիր, չի լսել ուսուցչի և ընկերների ասածները, ծուլացել է, չի սովորել դասերը և չգիտի, թե որտե՞ղ պետք է կանգնել խաղի սկզբում: Գտնենք այդ խաղաքարը, ասենք նրա մոտավոր արժեքը և տեղադրենք իր դաշտում:</p> <p>Խաղի ավարտ:</p> <p>Գործնական աշխատանք. Դասավորենք խաղաքարերը միասին: Ուսուցիչը խաղադաշտից հեռացնում է բոլոր խաղաքարերը: Եվ ասում, որ, հետևելով իր օրինակին, երեխաներից յուրաքանչյուրը պետք է ձեռք բարձրացի և նույնպես պատասխանի:</p> <p>Ուսուցչի օրինակն է. «Սպիտակ նավակն արժե 5 միավոր, այն ծանր խաղաքար է, այն դրեք a1 դաշտում: Տեղադրում է խաղաքարը սկզբնական դիրքով՝ a1-ում»:</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղին, լիցքաթափվում են, ամրապնդում են խաղաքարերի դասավորության և մոտավոր արժեքների վերաբերյալ իրենց գիտելիքը:</p>	<p>Խաղը կազմակերպում ենք հետևյալ ձևով. ուսուցիչը պահանջում է, որ բոլոր երեխաները փակեն աչքերը, խոնարհեն գլուխը, դնեն ձեռքերի ասիերի վրա՝ դասասեղանին:</p> <p>Այնուհետև սկզբնական դասավորված խաղաքարերի տեղերը փոխում է՝ դասավորում սխալ դիրքով: Հրահանգում է արթնանալ, գտնել «Ծույլիկ խաղաքար»-ը և ասել մոտավոր արժեքը:</p> <p>Սովորողները, կատարելով այս առաջադրանքը, ամրապնդում են խաղաքարերի անվանումների, մոտավոր արժեքների և դաշտերի վերաբերյալ իրենց գիտելիքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ</p> <p>(տևողությունը՝ 10 րոպե)</p>		

<p>Հրահանգ. Ինքնուրույն կատարել աշխատանքային տեղրի 1-3-րդ առաջադրանքները:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Կատարում են ինքնուրույն աշխատանք տեղրում՝ դաս 5-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ:</p> <p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	
---	---	--

Դաս 6. Խաղադաշտի կառուցվածքը


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
---	-----------------	--------

2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Խաղաղաշարի կառուցվածքը
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել խաղաղաշարի կիսադաշտերը, սահմանային գիծը, թևերը: Ներկայացնել տրամագիր հասկացությունը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. վերհիշել Թագուհիների և արքաների դիրքերը սկզբնական դասավորության ժամանակ, նաև՝ ուղղաձիգ և հորիզոնական գծերը:</p> <p>Ուսուցանել սպիտակների 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 <i>Տրամագիր</i> հասկացությունը:</p> <p>Խաղային դադար. ուսուցանող խաղ. «Շախմատային գծեր», ուսուցանող խաղ. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Կազմակերպել <i>գործնական աշխատանք</i>. «Համեմատի՛ր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տեղիում. դաս 6-րդ, տրամագրեր 1-ին և 2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ ցույց տալ և անվանել խաղադաշտի սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, սահմանային գիծը, արքայի և թագուհու թևերը:
7	ՀՊԶ 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
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել խաղադաշտի կառուցվածքը, անվանել և ցույց տալ խաղադաշտի կիսադաշտերը, թևերը, սահմանային գիծը: Բ) Կարողանում է անվանել դաշտերը և գծերը: Գ) Կիրառում է գիտելիքը խաղում, արժևորում է սովորելը: Ազնվության և ազնիվ պայքարի արժևորում: Սպորտի և առողջ ապրելակերպի կարևորում: Դ) Համագործակցել, կիրառել կանոնները, ընկալել օրինաչափությունները:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ֆիզկուլտուրա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Սահմանային գիծ, արքայի թև և թագուհու թև, սպիտակների կիսադաշտ և սևերի կիսադաշտ, տրամագիր:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 14-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխատանքային տետրից՝ դաս 6-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխատանքային տետրում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր թագուհիները: Կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում: Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</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 տվյալ մասերի օղակներին:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կյուրացնեն խաղադաշտի մասերը:</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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշախ:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան.«Վերհիշել թագուհիների և արքաների դիրքերը սկզբնական դասավորության ժամանակ, նաև՝ հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. ուսուցանել սպիտակների կիսադաշտը, հարց ու պատասխանի միջոցով բացահայտել սևերի կիսադաշտը, ցուցադրումով բացատրություն. ուսուցանել արքայի թևը, հարց ու պատասխանի միջոցով բացահայտել թագուհու թևը, ներկայացնել տրամագիր հասկացությունը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. խաղեր «Շախմատային գծերը», «Շախմատային լուրեր», գործնական աշխատանք. «Համեմատի՛ր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դասն ամփոփելու նպատակով: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
<p>Ա) Դասի սկիզբ</p> <p>(տևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		

<p>Հարց ու պատասխան. վերհիշել. «Հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը, թագուհիների և արքաների դիրքերը խաղի սկզբում»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. երևի նկատեցիք, որ յուրաքանչյուր հաջորդ դասը կառուցված է նախորդի գիտելիքի վրա, և կարևոր է, որ ուսուցիչը դասի սկզբին հարցերով ապահովի նախորդ դասի գլխավոր հասկացությունների վերհիշումը:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը 10-15 րոպե)</p>		

<p>Կիսադաշտերի և թևերի ուսուցում.</p> <p>Խաղադաշտին ցույց տալ և անվանել սպիտակների կիսադաշտը, սահմանային գիծը:</p> <p>Ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտել սևերի կիսադաշտը.</p> <p>Հարցեր.</p> <p>Ինչու՞ է այս հատվածը 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>Խաղադաշտին ցույց տալ և անվանել արքայի թևը:</p> <p>Հարցերի միջոցով բացահայտել թագուհու թևը:</p> <p>Հարցեր.</p> <p>Ի՞նչ եք կարծում՝ ինչու՞ 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 խաղադաշտերի տակ գրված բառին. Տրամագիր: Այսուհետև այդ բառը կհանդիպենք և՛ աշխարանքային տետրում, և՛ դասագրքում:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են ուսուցչի հարցերին, աշխատում են դասագրքով, տրամաբանում են և բացահայտում նոր հասկացությունները:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. շատ կարևոր է, որ նոր նյութը ոչ միայն բացատրվի, այլ նաև սովորողների կողմից բացահայտվի:</p> <p>Տրամագիր բառը ընդամենը ներկայացվում է, քանի որ այսուհետև սովորողն այն լսելու է ամեն դասին և հատուկ ամրապնդում չի ասուհասվում:</p>
---	---	--

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

<p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ «Շախմատային գծերը» (1-2 թույլ), «Շախմատային լուրեր» (3-4 թույլ):</p> <p>Գործնական աշխատանք. «Համեմատի՛ր».</p> <p>Թագուհու թևը ինչո՞վ է նման և ինչո՞վ է տարբեր արքայի թևից:</p> <p>Սպիտակների կիսադաշտն ինչո՞վ է նման և ինչո՞վ է տարբեր սևերի կիսադաշտից:</p> <p>Կիսադաշտերը ինչո՞վ են նման և ինչո՞վ են տարբերվում թևերից:</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղին, լիցքաթափվում են, ամրապնդում են խաղադաշտի բոլոր գծերի, շախմատային հասկացությունների վերաբերյալ իրենց գիտելիքը: Գործնական աշխատանքում համեմատում, համադրում են դասի հասկացությունները :</p>	<p>«Շախմատային լուրեր» խաղն ունի չորս նպատակ.</p> <p>Ձարգացնել սովորողների ակտիվ լսելու (մտածելով լսելու) կարողությունը:</p> <p>Ձևավորել քննադատական մտածողություն</p> <p>Ձևավորել մեդիագրագիտություն (պետք է ստուգել յուրաքանչյուր տեղեկություն):</p> <p>Ամրապնդել շախմատ առարկայի հիմնական հասկացությունները և եզրույթները:</p> <p>Խաղը կազմակերպվում է հետևյալ ձևով. ուսուցիչը երեխաներին բացատրում է, որ, լուրը լսելով. պետք է մտածել և ստուգել՝ ճի՞շտ 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 արտասանում. «Սխալ է»: Պատասխանից հետո սովորողները պետք է ձեռքերը պահեն պարզած, որպեսզի ուսուցիչը ստուգի և հաշվի ճիշտ և սխալ պատասխանների քանակը: Ուսուցիչը մշտապես պետք է մեկնաբանի սխալ պատասխանները՝ դրանց քանակը նվազեցնելու նպատակով:</p> <p>Լուրերի օրինակներ՝</p> <p>«Ձեր ուշադրությանն եմ ներկայացնում առավոտյան լուրերը: Ըստ վերջին տվյալների ամենաուժեղ խաղաքարը արքան է:</p> <p>Ամենակարևոր հատարարը լինո՞ւ է:</p>
--	---	--

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Հրահանգ. Ինքնուրույն կատարել 4-րդ դասի առաջադրանք 1-2-ը: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Կատարում են ինքնուրույն աշխատանք տեսչի 4-րդ, առաջադրանք 4-րդ: Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում: Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	

Դաս 7. Խաղաղաշարի կառուցվածքը. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Խաղաղաշարի կառուցվածքը. շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել խաղաղաշարի կենտրոնը, եզրերը, անկյունները: Անսխալ տեղադրել խաղաղաշարը: Ամփոփել խաղաղաշար թեման:

5	Դասի խնդիրները	<p>Մտազրոհ. «Հարազատ համայնքի (քաղաքի, գյուղի) մասին, ինչպե՞ս կարելի է այն առավել գեղեցիկ դարձնել սեփական ուժերով, օրինակ ինչպես բարեկարգել համայնքի կենտրոնը»:</p> <p>Ուսուցանել խաղաղաշարի կենտրոնը:</p> <p>Դիտարկել դասասենյակի անկյունները, եզրերը:</p> <p>Ուսուցանել խաղաղաշարի եզրերը և անկյունները:</p> <p>Համեմատել դասագրքի 16-րդ էջի ֆուտբոլի դաշտը շախմատի խաղաղաշարի հետ: Ի՞նչ նմանություններ և տարբերություններ կան:</p> <p>Ուսուցանել խաղաղաշարը ճիշտ տեղադրելը:</p> <p>Ամփոփիչ աշխատանք խաղաղաշար 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 տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	<p>Սովորողը կարողանում է՝ ցույց տալ և անվանել խաղաղաշարի անկյունները, կենտրոնը, եզրերը, անսխալ տեղադրել խաղաղաշարը: Սովորողը ստուգում է իր գիտելիքները խաղաղաշար թեմայի վերաբերյալ:</p>
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 3, 7
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել խաղադաշտի կառուցվածքը: Բ) Կարողանում է ցույց տալ խաղադաշտի անկյունները, կենտրոնը, թևերը, կիսադաշտերը, եզրերը, սահմանային գիծը: Կարողանում է անվանել դաշտերը և գծերը: Գ)Կիրառում է գիտելիքը խաղում, արժևորում 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 կետեր	Անկյուններ, կենտրոն, եզրեր: <i>Խաղադաշտի անսխալ տեղադրում:</i>
13	Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տեքստի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:

14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ, դասագիրք և աշխատանքային տետր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 16-րդ, առաջադրանք 2-րդ: Աշխատանքային տետրից՝ դաս 7-րդ, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է անվանումից ձգվող թելը միացնեն խաղադաշտի այդ մասի օղակին:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կճանաչեն խաղադաշտի կենտրոնը, անկյուններն ու եզրերը:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=ptfktbana20</p> <p>Խաղ. «Խաղադաշտի մասերը»:</p>
<p>17</p>	<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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. մտազրոհ. «Հարազատ համայնքի (քաղաքի, գյուղի) կենտրոն բարեկարգելու մասին, դասասենյակի անկյունների և եզրերի մասին»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. ուսուցանել խաղաղաշփի անկյունները, կենտրոնը, եզրերը: Սովորողները ներկայացնեն օրինակներ կյանքից:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. 7-րդ դասի 1-2-րդ առաջադրանքների կատարում տեղադրում:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղադրում՝ դասն ամփոփելու նպատակով. առաջադրանք 3-րդ :Խաղային դադար.ուսուցողական խաղ. «Շախմատային գծերը» և «Շախմատային բառեր»: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p> <p>Հարգելի՛ ուսուցիչ, ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքում սովորողները կվաստակեն աստիճաններ գնահատման պատրաստի «խաղաղաշփ» սյունակում:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
<p>Ա) Դասի սկիզբ</p> <p>(տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Մտազրոհ. «Հարազատ համայնքի մասին, ինչպե՞ս կարելի է այն առավել զեղեցիկ դարձնել սեփական ուժերով»:</p> <p>Դիտարկում ենք, թե որոնք են դասասենյակի անկյունները, եզրերը: Երեխաները դիտում են և մեկնաբանում դասագրքի 16-րդ էջի ֆուտբոլի դաշտի նկարը: Ֆուտբոլի դաշտը համեմատում ենք շախմատի խաղադաշտի հետ, ինչո՞վ են իրարից տարբերվում եզրերը, ինչո՞վ են նման անկյունները:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին: Մասնակցում են մտազրոհին, հայտնում կարծիքներ:</p>	<p>Շատ կարևոր է, որ երեխան դասին ձեռք բերած գիտելիքը կիրառի կյանքում. այն հակառակ դեպքում կլինի անպիտան:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում</p> <p>(տևողությունը՝ 10-13 րոպե)</p>		

Խաղաղաշարի անկյունների, կենտրոնի և եզրերի ուսուցում.

Խաղաղաշարին ցույց տալ, անվանել խաղաղաշարի անկյունները, կենտրոնը:

Խաղաղաշարին ցույց տալ, անվանել խաղաղաշարի եզրերը:

Ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտել.

Ի՞նչ գույնով են ներկված անկյունները:

Ի՞նչ գույնով է ներկված կենտրոնը:

Ինչո՞վ է նման կամ տարբեր կենտրոնը անկյուններից:

Անվանել կենտրոնի, անկյունների դաշտերը:

Ո՞ր խաղաքարերն են կանգնում անկյուններում խաղի սկզբում:

Հարցեր.

1. Դասագրքի 17-րդ էջում ի՞նչ գույնով են ներկված խաղաղաշարի եզրերը:

2. Փորձե՛ք ինքնուրույն անվանել եզրերը՝ դրանք տարբերելու համար:

Ներկայացնել եզրերն անվանելու ձևը:

Լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են ուսուցչի հարցերին՝ աշխատում են դասագրքով, մտածում են եզրերն անվանելու եղանակներ:

Հարգելի՛ ուսուցիչ. շատ կարևոր է, որ նոր նյութը ո՛չ միայն բացատրվի, այլ նաև բացահայտվի սովորողների կողմից:

<p>Գ)Գործնական աշխատանք (տևողություն՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Աշխատանքային տեսքում կատարել 7-րդ դասի 1-2-րդ առաջադրանքները:</p> <p>Այնուհետև հանձնարարել 3-րդ առաջադրանքը՝ ամփոփիչ գնահատում իրականացնելու համար:</p>	<p>Սովորողները ինքնուրույն կատարում են առաջադրանքները:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ, ամփոփիչ աշխատանքի ժամանակ սովորողները պետք է աշխատեն բացառապես ինքնուրույն: Այս աշխատանքով կդրսևորվեն սովորողների գիտելիքները խաղաղաշար թեմայից:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		

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

Դաս 8. Արքա


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

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

5	Դասի խնդիրները	<p>Մտազրոհ. «Հեքիաթների արքաները» թեմայով:</p> <p>Ներկայացնել Տիգրան Մեծին:</p> <p>Ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտել, թե ի՞նչ է քայլը:</p> <p>Պատմել շախմատային արքայի մասին:</p> <p>Ուսուցանել արքայի քայլը:</p> <p>Ուղղորդել սովորողներին՝ կատարելու դասագրքի 19-րդ էջի 2-րդ տրամագրի առաջադրանքները:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Կազմակերպել զույգերով աշխատանք աշխատանքային տեղորում՝ դաս 8-րդ, տրամագրեր1-3-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	<p>Սովորողը կարողանում է՝ ներկայացնել արքայի դերը, կատարել քայլ արքայով: Սահմանել արքա խաղաքարին վերաբերող կանոնը:</p>
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 6
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7, S8, S9, S10, S16, S17, S22, S23

9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Պատճառ և հետևանք
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել արքա խաղաքարը: Բ) Կատարել քայլեր արքա խաղաքարով: Գ) Դրական դիրքորոշում իմաստուն արքաների, հայրենիքը հզորացնելու, չլքելու վերաբերյալ: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Քայլ, արքա, <i>հսկել</i> :
13	Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տեղի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացառությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:

14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ, սպիտակների և սևերի մեկական արքաներ, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:
15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք	<p>Դասագրքից՝ էջ 19-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխատանքային տետրից՝ դաս 1-ին, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Աշխատանքային տետրում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր արքաները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

<p>16</p>	<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 աստղիկները»:</p>
<p>17</p>	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշտիկին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

<p>1 8</p>	<p>Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում</p>	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ ___մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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>
<p>19</p>	<p>Դասի նախապատրաստում</p>	<p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշտ՝ արքաներով:</p>

<p>2 0</p>	<p>Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. մտազրուի. «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 կատարում դասագրքից՝ դաս 8-րդ, առաջադրանք 2-րդ, խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. զույգերով աշխատանք՝ դասն ամփոփելու նպատակով. տեղից՝ դաս 8-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----------------	--	--

<i>Ուսուցչի գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացատրություններ</i>
<p><i>Ա) Դասի սկիզբ</i> <i>(տևողությունը՝ 2-5 րոպե)</i></p>		
<p><i>Մտազրոհ.«Արքաները հեքիաթներում»:</i> <i>Պատմում.«Տիգրան Մեծ և հզոր Հայաստան»:</i></p>	<p><i>Մասնակցում են մտազրոհին, կարծիք են հայտնում, լսում են ուսուցչին և ընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</i></p>	<p><i>Հեքիաթներ՝ «Սուտասանը», «Չախ-Չախ թագավորը»:</i></p>
<p><i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում</i> <i>(տևողությունը՝ 8-13 րոպե)</i></p>		

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողություն՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Աշխատանքային տեսքում 8-րդ դասի 1-3-րդ առաջադրանքների կատարում:</p>	<p>Սովորողները ինքնուրույն կատարում են առաջադրանքները:</p>	
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Ցո'յց տուր գծերը», «Շախմատային բառեր», «Շախմատային մտքեր արքայի մասին» : Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղերին, լիցքաթափվում են, ամրապնդում են խաղադաշտի բոլոր գծերի, շախմատային հասկացությունների, արքայի դերի, քայլի իմացությունը: Տանը՝ կարդալ՝ դաս 8-րդ, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել ամփոփիչ հարցերին: Խաղալ «QR» կողով ամփոփիչ խաղը:</p>	<p>«Շախմատային լուրեր» արքայի մասին:</p>

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 խաղաքար վերցնելը, արքայի և խաղաքարեր վերցնելու կանոնները:
5	Դասի խնդիրները	<p>Մտազրոհ. «Ի՞նչ է ազնվությունը», «Ի՞նչու՞ է շախմատն ազնիվ խաղ», «Ազնիվ խաղալու և պայքարելու» մասին:</p> <p>Ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտել արքայով խաղաքար վերցնելու ձևը: Բացատրել խաղաքար վերցնելու երկու կանոնները, երկու արքաների կանոնը:</p> <p>Ուղղորդել սովորողներին՝ կատարելու դասագրքի առաջադրանքները:</p> <p>Կազմակերպել զույգերով աշխատանք, խաղ. «Բերքահավաք արքայով»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք. տեպր. դաս 9-րդ առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ արքայով վերցնել խաղաքար: Սահմանել երկու արքաների կանոնը:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 6
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել արքա խաղաքարը: Բ) Կատարել քայլեր արքայով, վերցնել խաղաքարեր արքայով: Գ) Արժեքներ կյանքում և ընտանիքում: Գիտելիքի կիրառում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Վերցնել խաղաքար, երկու արքաների կանոն:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթեզիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, մեկական խաղադաշտ խաղաքարերով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 21-րդ, հարց 1-ին: Աշխատանքային տետրից՝ դաս 9-րդ, առաջադրանք 1-ին: Դասագրքում ցույց տալ արքաները և ներկել դրանք տետրում: Կարգային շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից: Կուսուցանեն խաղաքար վերցնելը արքայով՝ ուսուցչի կողմից ընտրված դասընկերներին:</p>

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային ռեսուրսներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ընտրեն, թե արքայով ո՞ր խաղաքարը կարելի է վերցնել:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կկարողանան խաղաքար վերցնել արքայով:</p> <p>https://lichess.org/learn#/4</p> <p>Խաղ «Հավաքի՛ր աստղիկներ՝ արքայով»:</p> <p>Խաղ «Արքա» https://learningapps.org/display?v=pd8zwb4a21</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրափախտակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_____ոչ___ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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 խաղաղաշտ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա/ Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան.«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 պատասխանը. դասգրքից՝ դաս 9-րդ, էջ 21-ի երկու արքաներով նկարի հարցը, աշխատանքային տետրում առաջադրանքի կատարում: Աշխատանք՝ զույգով. ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք արքայով»:</p> <p>Դ/Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով. հարց ու պատասխան: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	--

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

Մտազրոհ. «Ի՞նչ է ազնվությունը»:

Զրույց. «Ինչու՞ է շախմատն ազնիվ խաղ», «Ինչպե՞ս խաղալ և պայքարել ազնիվ»:

Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին: Մասնակցում մտազրոհին, հայտնում կարծիքներ:

Դասի սկզբին շատ կարևոր է րեղելացնել երեխաներին սպասվող խաղի մասին: Դա մոտրվացնում է նրանց և նրանց մոտ ձևավորում է սպասում: Զգուշացնել, որ ուշադիր լսելու և ընկալելու դեպքում հաջողություն կունենան խաղում: Նրանց նախապատրաստել՝ վարելու ազնիվ պայքար, դիտարկելու խաղը ո՛չ թե հաղթանակի հասնելու, այլ գիտելիքը կիրառելու միջոց:

Հարգելի ուսուցիչ, ահա թե «Ինչու՞ է շախմատը ազնիվ խաղ»:

1) Շախմատում պայմանները լիովին հավասար են, և ոչ միայն խաղաքարերի հաշվարկով:

2) Շախմատ են խաղում միմյանց հետ 5 րարեկան փոքրիկն ու 90 րարեկան ծերունին, առանձնահատկություններ ունեցող յուրաքանչյուր անձ:

3) Աղջիկներն ու տղաները միմյանց հետ:

4) Ամենապարբեր երկրներում և վայրերում:

5) Ազատության և անազատության մեջ, նույնիսկ փեզերքում՝ փեզերանավի մեջ:

6) Խաղի ժամանակ ոչ մի մրցավար չի կարող ազդել խաղի արդյունքի վրա՝

<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողություն՝ 8-13 րոպե)</p>		
<p>Արքայով խաղաքար վերցնելու ձևի ուսուցում.</p> <p>Ցուցադրական խաղադաշտին ցուցադրել խաղաքար վերցնելը արքայով:</p> <p>Խաղադաշտին տեղադրել դիրքեր:</p> <p>Ներկայացնել, որ արքան չի կարող վերցնել սեփական խաղաքարը: Նշում ենք, որ այս կանոնը վերաբերում է բոլոր խաղաքարերին:</p> <p>Որտեղ արքան խաղաքարը վերցնել պարտավոր չէ, նշում ենք, որ այս կանոնը նաև վերաբերում է բոլոր խաղաքարերին</p> <p>Որտեղ 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>Լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են ուսուցչի հարցերին, աշխատում են դասագրքով:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողություն՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Աշխատանքային տեսլից՝ դաս 9-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Աշխատանք՝ զույգով. ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք՝ արքայով»:</p>	<p>Սովորողները ինքնուրույն կատարում են աշխատանքային տեսլիցի առաջադրանքները: Ջույգերով խաղում են խաղը: Կիրառում են տեսական գիտելիքը: Որոշում և գտնում են քայլեր, ընդունում են որոշումներ:</p>	<p>Խաղ «Բերքահավաք արքայով»: Հարգելի՛ ուսուցիչ. սովորողների գիտելիքներն ամրապնդելու համար ուսուցողական խաղերը շատ կարևոր են: Այս խաղերում սովորողները կիրառում են դասին ձեռք բերած գիտելիքները: Սրանով արժևորվում է և՛ գիտելիքը, և՛ սովորելը: Գործնականորեն կիրառելով գիտելիքը՝ այն սովորողի կողմից անմիջապես յուրացվում է: Պետք է խուսափել այսպիսի խաղերով ուսուցման կազմակերպումից: Իհարկե, նրան բնորոշ է աշխատանքային աղմուկը՝ երբեմն խաղաքարերը թափվում են հատակին, կանոնները լավ չյուրացրած սովորողների պատճառով հաճախակի առաջանում են հուզական վեճեր, սակայն այս գործընթացով բոլորը հասնում են դասի վերջնարդյունքներին: Արագ ընկալող սովորողները, շրկելով դանադաղ ընկալողների սխալները, նրանց ակամա ուսուցանում են և, ուսուցանելով, իհարկե, ամրապնդում սեփական գիտելիքները:</p>
---	--	---

<p>Դ)Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Դասի ամփոփում հարցերով. Այսօր սովորեցի... Դասից ամենաշատը ինձ դուր եկավ... Ինձ դուր չեկավ... Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Երեխաները մասնակցում են խաղին, տեսական գիտելիքն ամրապնդում են գործնականորեն: Սովորողներն ընձեռում են հեղադարձ կապի հնարավորություն և իրականացնում են ինքնագնահատում:</p> <p>Տանը՝ կարդալ՝ դաս 9-ը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել ամփոփիչ հարցերին:</p> <p>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	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Նավակ
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել նավակ խաղաքարի քայլը և դերը:

5	Դասի խնդիրները	<p>Քննարկում. «Նավերն արոյոք անհրաժեշտ են»:</p> <p>Պատմել «Կիլիկիա» նավի մասին, ցուցադրել դասագրքի նկարը:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով շախմատային նավակը:</p> <p>Ուսուցանել նավակի քայլը և խաղաքար վերցնելը:</p> <p>Խաղ. «Բերքահավաք նավակով. ցուցադրական խաղաղաշտին»:</p> <p>Կատարել դասագրքի 23-րդ էջի 2-րդ տրամագրի 1-2-րդ առաջադրանքները:</p> <p>Աշխատանք՝ զույգով. կատարել աշխատանքային տետրում 3-րդ տրամագիրը:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով. դաս 10-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	<p>Սովորողը կարողանում է՝ ներկայացնել նավակի դերը, քայլ կատարել նավակով, վերցնել խաղաքար՝ նավակով:</p>
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 6,7

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7, S10, S16, 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) Ներկայացնում է նավակը: Բ) Կատարում է քայլ՝ նավակով, վերցնում է խաղաքար՝ նավակով: Գ) Ինքնաստուգում և ինքնագնահատում: Հնագույն մշակութային արժեքների արժևորում (Կիլիկիա նավ և այլն): Դ) Կանոնների սահմանում և պահպանում: Գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Նավակ, <i>հեռահար խաղաքար</i>

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշար խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 23-րդ, հարց 1-ին: Աշխատանքային տետրից՝ դաս 10, առաջադրանք 1-ին Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղորդել նրանց կատարելու աշխատանքը տետրում. Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տրված փորձագրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային ռեսուրսներ և ուսումնական նյութեր</p>	<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 պատասխան: 4 պատասխանից պետք է ընտրել մեկը՝ ճիշտ պատասխանը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կստուգեն իրենց գիտելիքները նավակի վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/1 Խաղ. «Հավաքի՛ր աստղիկները նավակով»:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանում՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը հայտնում է քննարկման ընթացքում կարծիք, պատասխանում է հարցերին, համադրում է (օրինակ՝ արքայի և նավակի քայլերը), փնտրում և գտնում է հանձնարարված առարկաները դասագրքում, համագործակցում է (օրինակ՝ կատարում է աշխատանք՝ զույգով) և կարդում է դասագրքի առաջադրանքները, լուծում է դրանք, խաղում է՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքը: Կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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 նախապատրաստական մաս	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, տևողությունը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. Քննարկում. «Նավերն արդյոք անհրաժեշտ են», պատմել «Կիլիկիա» նավի մասին, ցուցադրել դասագրքից նկարը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. շախմատային նավակ, ուսուցանել նավակի քայլը, խաղաքար վերցնելը, ցուցադրական խաղադաշտին ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք՝ նավակով»:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. կատարել դասագրքի 23-րդ էջի 2-րդ տրամագրի 1-2-րդ առաջադրանքները, աշխատանք՝ զույգով՝ աշխատանքային տեսքում. դաս 10-րդ, առաջադրանք 3-րդ: .</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 10-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 4-7 րոպե)</p>		

<p>Քննարկում. «Նավերն արդյոք անհրաժեշտ են»:</p> <p>Պատմել «Կիլիկիա» նավի մասին, ցուցադրել դասագրքի նկարը:</p>	<p>Լսում են, կարծիք են հայտնում, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին, դիտում են դասագրքի պատկերը:</p>	<p>Նավերը շատ ծանրաբեռնված են, կարողանում են տեղափոխել բազմաթիվ ինքնաթիռներ, ավիոմեքենաներ: Կան նավեր, որոնց վրա մի ամբողջ քաղաք է տեղավորվում և ճանապարհորդում: Նավերը շարժվում են հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերով, որպեսզի չկողաշրջվեն: Նավերը կարող են լողալ շատ հեռուներ:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-13 րոպե)</p>		

Նավակ խաղաքարի ուսուցում

Ցուցադրել նավակ խաղաքարը, բացատրել նավակի հեռահար լինելը:

Ցուցադրել խաղաքար վերցնելը նավակով:

Ուսուցանող խաղ. «Բերքահավաք՝ նավակով» սովորողները վերցնում են ցուցադրական խաղադաշտին դասավորված սպիտակ խաղաքարերը՝ սև նավակով:

Դասագրքից հանձնարարել 23-րդ էջի 2-րդ տրամագրի առաջադրանքները:

Ուսուցիչը ամփոփում է. «Նավակները շարժվում են հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերով, ծանր խաղաքարեր են, արժեն 5 միավոր կամ զինվոր»:

Լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են ուսուցչի հարցերին, կատարում են խաղի հրահանգները, աշխատում դասագրքով:

«Նավակ-աշտարակ» բառակապակցությունն օգնում է երեխաներին չմոռանալ նավակի տեսքը: Այն կարելի է կիրառել դասի սկզբում, սակայն երբ սովորողները յուրացնում են նավակ թեման, կարող ենք այլևս չգործածել այն:

Երբ ճանապարհները՝ հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը, բաց են, նավակը հսկում է բազմաթիվ դաշտեր:

Շախմատային նավակները շարժվում են **հորիզոնական** և **ուղղաձիգ** գծերով: Հեռուները գնացող նավակերը կոչվում են **հեռահար**:

Հարգելի՛ ուսուցիչ. Իսկ ինչո՞ւ ենք խաղաքարերը վերցնում սև նավակով. քանի որ երեխաներն անընդհատ ձգտում են խաղալ սպիտակ խաղաքարերով և խուսափում են սև խաղաքարերից: Երբ տեսնում 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 ձևակերպումները: Բազմաթիվ կրկնությունները տպավորվում են, և երեխաները հեշտ կիրառում են դրանք գործնականորեն:

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Ձուլգերով աշխատանք տեղիում. դաս 10-րդ, առաջադրանք 3-րդ: Ինքնուրույն աշխատանք տեղիում. դաս 10-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են զույգերով, կատարում են 3-րդ առաջադրանքը: Ստուգում են մեկը մյուսին: Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p>	
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին:</p>	<p>Հանձնարարել նաև՝ տանը մտածել, թե ի՞նչ տարբերություն 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 կրկնակի հարվածով քայլը :

5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան՝ նավակ և արքա խաղաքարերի տարբերությունները, նավակ և արքա խաղաքարերի նմանությունները:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով նավակով հարձակվելը:</p> <p>Ուսուցանել նավակով կրկնակի հարված կատարելը:</p> <p>Մրցույթ. «Ստեղծի՛ր կրկնակի հարված» :</p> <p>Իրականացնել տրամագրերի լուծումը ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Կատարել դասագրքի 25-րդ էջի 3-րդ տրամագրի 3 առաջադրանքները:</p> <p>Կատարել դասագրքի 25-րդ էջի աշխատանք զույգերով առաջադրանքը.</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով. դաս 11-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	<p>Սովորողը կարողանում է՝ վերցնել խաղաքարերը՝ նավակով, հարձակվել խաղաքարերի վրա՝ նավակով, կատարել կրկնակի հարված՝ նավակով:</p>
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 7

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S5,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) Նավակով հարձակում, նավակով կրկնակի հարվածի ստեղծում: Բ) Հարձակվում է և վերցնում է խաղաքարերը նավակով, ստեղծում է կրկնակի հարված: Գ) Արժևորում է սովորելը, կիրառում է գիտելիքը: Մտածել և նոր միայն կատարել քայլեր: Դ) Ալգորիթմի կիրառում, համագործակցություն:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Հարձակվել, կրկնակի հարված:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տեքստի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցիչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տեքստ:</p>
<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 25-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխատանքային տեքստում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր նավակները: Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տեքստի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղորդել նրանց կատարելու աշխատանքը տեքստում: Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տրամագրված տրամագրեր Ա. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային ռեսուրսներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ընտրեն, 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>Աշխատելով «խելացի» գրաֆասխակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը համեմատում է արքա և նավակ խաղաքարերը, պատասխանում է հարցերին, դասագրքի պարկերը համադրում է դասի թեմայի հետ, համագործակցում է (օրինակ՝ կատարում է աշխատանք զույգով) և կարդում է դասագրքի առաջադրանքները, լուծում է դրանք, խաղում է՝օգտագործելով իր ձեռք բերած գիտելիքը, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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 նախապատրաստական մաս	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ ¹ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «Նավակ և արքա խաղաքարերի տարբերությունները, նավակ և արքա խաղաքարերի նմանությունները»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. ներկայացնել նավակով հարձակումը, կրկնակի հարված կատարելը: Մրցույթ. «Ստեղծի՛ր կրկնակի հարված»:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք.կատարել դասագրքի 25-րդ էջի 3-րդ տրամագրի 3 առաջադրանքները, կատարել դասագրքի 25-րդ էջի զույգերով աշխատանք առաջադրանքը:</p> <p>Ուսուցիչը շրջում է շարքերով և անհատապես ուղղորդում է սովորողներին:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ զույգերով աշխատանք աշխատանքային տեսքով. դաս 11-րդ, առաջադրանք 4-րդ, ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքով. դաս 18-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-7 րոպե)</p>		
<p>Հարց ու պատասխան. նավակ և արքա խաղաքարերի փարբերությունը, նավակ և արքա խաղաքարերի նմանությունը:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, համադրում են արքա և նավակ խաղաքարերը, պատասխանում 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 (տևողությունը՝ 7-13 րոպե)</p>		

<p><i>Ուսուցանել նավակ խաղաքարով հարձակումը և նավակով կրկնակի հարվածը</i></p> <p><i>Ցուցադրել նավակ խաղաքարով հարձակումը, բացատրել կրկնակի հարվածը:</i></p> <p><i>Մրցույթ. առաջադրանքների տեղադրում ցուցադրական խաղադաշտին՝ տարբեր իրավիճակների առաջադրում, պետք է գտնել կրկնակի հարվածը՝ նավակով: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, շեշտադրում դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները:</i></p>	<p><i>Լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են ուսուցչի հարցերին, լուծում են իրավիճակներ կրկնակի հարվածով:</i></p> <p><i>Մրցում են, պատասխանաբարություն են կրում ընկերների համար:</i></p>	<p><i>Սովորողներին ուսուցանելիս նավակով կրկնակի հարվածը՝ կարելի է նրանց ծանոթացնել ալգորիթմներից մեկի հետ: Սկզբում գտնում ենք գիծը, որի վրա երկու թիրախ-խաղաքարերն են, ապա՝ փորձում ենք գտնել նավակի քայլը: Նավակով կրկնակի հարվածի մյուս ալգորիթմերը կուսուցանվեն հաջորդաբար և աստիճանաբար:</i></p> <p><i>Սովորողները փոքրուց պետք է կարողանան ալգորիթմներն օգտագործել. շախմատ առարկան տալիս է այդ հնարավորությունը և դա ապահովում է խաղի միջոցով:</i></p> <p><i>Հարգելի՛ ուսուցիչ. առաջադրանքների կատարումը ցուցադրական խաղադաշտին կարելի է կազմակերպել մրցակցային ուսուցման մեթոդով: Առաջադրանքների լուծումը հանձնարարում ենք տարբեր շարքերի երեխաներին՝ յուրաքանչյուր շարքին տալով միավորներ վաստակելու հնարավորություն:</i></p>
<p><i>Գ) Գործնական աշխատանք</i></p> <p><i>(տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</i></p>		

<p>Առաջադրանքի կատարում. դասագրքից՝ 25-րդ էջի 3-րդ ստանդարտի 3-րդ առաջադրանքները, խաղային դադար. «Ցո՛ւյց տուր գծերը», «Շախմատային բառեր», կատարել դասագրքի 25-րդ էջի՝ զույգերով աշխատանք առաջադրանքը:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են զույգերով, կատարում են 3-րդ առաջադրանքը: Ստուգում են մեկը մյուսին:</p> <p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p>	
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տետրում. դաս 11-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին:</p>	<p>Հանձնարարել նաև՝ տանը մտածել, թե ի՞նչ տարբերություն կա արքայի և նավակի քայլերի միջև:</p>

Դաս 12. Շախ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Շախ
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել շախը:

5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ է հարձակումը»:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով արքայի վրա հարձակումը՝ շախը:</p> <p>Ուսուցանել շախը՝ նավակով:</p> <p>Մրցույթ. ուսուցողական խաղ «Շախ ու շախ»:</p> <p>Դիպել 26-րդ էջի նկարը և պատասխանել հարցին:</p> <p>Իրականացնել տրամազրեթի լուծումը ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Կատարել դասագրքի 27-րդ էջի 3-րդ և 4-րդ տրամազրեթի առաջադրանքները:</p> <p>Աշխատանք զույգերով՝ տեպրից. դաս 12-րդ, առաջադրանք 3-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով. դաս 12-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	<p>Սովորողը կարողանում է՝ սահմանել շախը և հայտարարել շախ:</p>
7	ՀՊՁ 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) Մեկնաբանել շախը: Բ) Հայտարարել շախ: Գ) Գիտելիքի կիրառում: Մտածել յուրաքանչյուր քայլից առաջ: Դ) Համագործակցություն, ալգորիթմի կիրառում, կանոնների կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Շախ, կանոն՝ արքան շախի տակ չթողնելու մասին:
13	Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:

14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:
15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք	Դասագրքից՝ էջ 27-րդ, հարց 2-րդ: Աշխատանքային տետրում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր արքաներն ու նավակները: Կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին, ուղորդել նրանց կատարելու աշխատանքը տետրում: Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է պատասխանը միացնեն տրամագրին:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կկարողանան առավել լավ շախ հայտարարել:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=p3ownbjtv21 Խաղ.«Շախ»:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարկով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, դասագրքի պատկերը համադրում է դասի թեմայի հետ, համագործակցում է (օրինակ՝ կատարում է աշխատանք զույգով), կարդում է դասագրքի առաջադրանքները, լուծում է դրանք, մասնակցում է մրցույթին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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 խաղաղաշտ ¹ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ է հարձակումը շախմատում»:</p> <p>Բ) նոր նյութի ներկայացում / ուսումնասիրություն. ցուցադրումով բացատրություն. «Շախ» հասկացությունը, արքան շախի տակ չթողնելու կանոնը, մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Շախ ու շախ».</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. կատարել դասագրքի 27-րդ էջում 3-րդ և 4-րդ տրամագրերի առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի 26-րդ էջում նկարի հարցին:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ զույգերով աշխատանք աշխատանքային տետրում. դաս 12-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ, ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տետրում. դաս 12-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-7 րոպե)</p>		
<p>Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ է հարձակումը շխմատում»:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (ամրապնդում մրցույթով տևողությունը՝ 7-13 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել շախը</p> <p>Ցուցադրել պարզ օրինակներ շախի վերաբերյալ: Բացապրել արքան շախի տակ չթողնելու կանոնը:</p> <p>Կազմակերպել մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Շախ ու շախ»:</p> <p>Մրցույթ. ցուցադրական խաղադաշտին առաջադրանքների տեղադրում՝ տարբեր դիրքերի ստեղծում, որոնց մեջ պետք է գտնել շախերը՝ նավակով, ապա կատարել այնպիսի քայլ արքայով, որպեսզի այն չհայտնվի շախի տակ: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, կրկնում դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են ուսուցչի հարցերին, որոնում և գտնում են շախերը: Գտնում են այնպիսի քայլեր արքայով, որպեսզի արքան չհայտնվի շախի տակ:</p> <p>Մրցում են և պատասխանատվություն կրում ընկերների համար:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. ցուցադրական խաղադաշտին առաջադրանքների կատարումը կարելի է կազմակերպել ուսուցման մրցակցային մեթոդով: Առաջադրանքների լուծումը հանձնարարվում է տարբեր շարքերի երեխաներին՝ յուրաքանչյուր շարքին տալով միավորներ վաստակելու հնարավորություն:</p>

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Պատասխանել դասագրքի 26-րդ էջում նկարի հարցին: Կատարել դասագրքի 27-րդ էջում 3-րդ և 4-րդ տրամագրերի առաջադրանքները:</p>	<p>Սովորողները կատարում են դասագրքի առաջադրանքները:</p>	
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 12-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում: Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել 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 խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան.«Ի՞նչ է շախը»:</p> <p>Ուսուցանել շախից ազատվելու երեք ձևերը:</p> <p>Կազմակերպել մրցույթ. ցուցադրական խաղադաշտին առաջադրանքների կատարում:</p> <p>Կազմակերպել խաղային դադար.«Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Նայել դասագրքի 29-րդ էջում նկարը և պատասխանել հարցին:</p> <p>Կազմակերպել հնքնուրույն աշխատանք փեփրում. դաս 13 -րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում հնքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել փնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ ցույց տալ՝ ինչպես ազատվել շախից:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Իսաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել շախից ազատվելու երեք ձևերը: Բ) Կատարել քայլեր շախից ազատվելու համար: Կատարել քայլեր արքա և նավակ խաղաքարերով: Գ) Աջակցել, օգնել դասընկերներին: Մտածել և գտնել լավագույն ելքը: Դ) Համագործակցել, կիրառել կանոնները:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Ազատվել շախից. փախչել, վերցնել, փակվել:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (ստղական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 29-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխատանքային տետրից՝ դաս 13-րդ, առաջադրանք 1-ին: Աշխատանքային տետրում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր արքաներն ու նավակները. Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պարասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղորդել նրանց կատարելու աշխատանքը տետրում: Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տրամագրված տրամագրեր Ա. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ընտրեն շախից պաշտպանվելու ճիշտ փարբերակը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կկարողանան ազատվել շախից երեք փարբերակով:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=p3ownbjtv21 Խաղ. «Շախ»:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրափախտակով՝ կարելի է խաղերն օգտագործել՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, դասագրքի պարկերը համադրում է դասի թեմայի հետ, համագործակցում է, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշտի, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «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 խաղադաշտին՝ 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, առաջադրանքներ1-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-5 րոպե)		

<p>Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ է շախը»:</p> <p>Ներկայացնել սպասվելիք մրցույթը:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	<p>Ներկայացնել սպասվելիք մրցույթի պայմանները, սովորողներին մոտիվացնել և նախօրոք զգուշացնել, որ կարող են հաղթել և ապահովել իրենց թիմին հաղթանակ միայն դասին ուշադիր եղած սովորողները:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում</p> <p>(տևողությունը՝ 7-13 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել շախից ազատվելու երեք ձևերը</p> <p>Ցուցադրել և բացատրել շախից ազատվելու երեք ձևերը՝ ներկայացնելով համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղադաշտին:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին: Կրկնում են և փորձում մտապահել շախից ազատվելու երեք ձևերը:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք</p> <p>(տևողությունը՝ 18- 20 րոպե)</p>		

<p>Մրցույթ. ցուցադրական խաղադաշտին առաջադրանքների տեղադրում՝ «Ազատվի՛ր շախից» փարբեր դիրքերի ստեղծում, որոնց մեջ պետք է գտնել շախից ազատվելու 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 կատարումը կարելի է կազմակերպել ուսուցման մրցակցային մեթոդով: Առաջադրանքների լուծումը հանձնարարվում է փարբեր շարքերի երեխաներին՝ յուրաքանչյուր շարքին տալով միավորներ վաստակելու հնարավորություն:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը 5-7 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղերում. դաս 13-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ, տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>Կարդալ տեղեկություններ փղերի մասին:</p>	

Դաս 14. Փիղ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Փիղ
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել փիղ խաղաքարի դերը և քայլը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ գիտեք փղերի մասին»:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով փղի քայլը և դերը:</p> <p>Իրականացնել տրամազրեղի լուծումը ցուցադրական խաղաղաշտին:</p> <p>Կազմակերպել մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք՝ փղերով»:</p> <p>Կազմակերպել դասագրքի 31-րդ էջի խմբային աշխատանքը:</p> <p>Կազմակերպել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային տետրում. դաս 13-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ ներկայացնել փիղ խաղաքարը, կատարել քայլեր՝ փղով, վերցնել խաղաքար՝ փղով:

7	ՀՊՁ 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 Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել փիղ խաղաքարը: Բ) Կատարել քայլեր՝ փղով, վերցնել խաղաքարեր՝ փղով:Կատարել 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 կետեր	Փիղ, սևադաշտ փիղ, սպիտակադաշտ փիղ, թեթև խաղաքար, հեռահար խաղաքար:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր. ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում) բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) գ) Կինեսթեզիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիպում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 31-րդ, հարց 1-ին: Աշխատանքային տետրում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր փղերը: Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու աշխատանքը տետրում: Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:



1.Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին և նշված փարբերակներից ընտրեն ճիշտ փարբերակը:

2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն փիղ խաղաքարը:

1.Երեխաները պետք է գտնեն, թե ո՞ր խաղաքարը կարող է վերցնել փիղը:



2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կյուրացնեն խաղաքար վերցնելը փղով:

<https://lichess.org/ru/learn#/2> «Հավաքի՛ր ասփղիկներ՝ փղերով»:

Աշխատելով «խելացի» գրափախտակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշփին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները, կատարում է հնքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով հնքնաստուգում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «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 տեսքում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ գիտեք փղերի մասին»: Ներկայացնել առաջիկա մրցույթը:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, մասնակցում մտազրոհին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին:</p>	<p>Ներկայացնել առաջիկա մրցույթի պայմանները, մոտիվացնել սովորողներին, նախօրոք զգուշացնել, որ միայն դասին ուշադիր եղած սովորողները կհաղթեն և կապահովեն հաղթանակ իրենց թիմին:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-13 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել փղի դերը և քայլը. Ցուցադրել և բացատրել փղի դերը և քայլը, խաղաքար վերցնելը փղով՝ ներկայացնելով համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղադաշտին:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին: Մտապահում են փղի քայլը: Սովորում են փղի քայլը՝ մրցույթին մասնակցելու համար:</p>	<p>Փղերի դերը. սպիտակ և սև անկյունագծերի հսկում և գրոհում: Այլ խաղաքարերի հետ համագործակցում՝ սպիտակ և սև անկյունագծերով:</p>

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողություն՝ 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) մոտենում է մեկ մասնակից, վերցնում է խաղաքարը որևէ փղով, վերցրած խաղաքարերի մոտավոր արժեքների գումարը ապահովում է թիմային հաղթանակ (խորհուրդ է տրվում սովորողներին՝ անվանակոչել իրենց թիմը. դա առաջացնում է ոգևորություն): Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, կրկնում դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները:</p>	<p>Սովորողները ցուցադրական խաղադաշտին գտնում են լավագույն քայլերը: Գումարում են միավորներն ըստ խաղաքարերի մոտավոր արժեքների:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. մրցակցային ուսուցումը կրթի ցանկալի արդյունք: Սովորողները նախապես զգուշացվում են, որ թիմի վաստակած միավորներից կհանվեն տուգանային միավորներ, եթե տվյալ թիմն աղմկի:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Խմբային աշխատանք. դասագրքի 31-րդ էջը:</p> <p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 14-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողները խմբային աշխատանքում համագործակցում են: Աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշել տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	


Դաս 15. Փիղ շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Փիղ շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել փիղ խաղաքարով շախ հայտարարելը և կրկնակի հարված կատարելը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչպե՞ս են քայլ կատարում փղերը»:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով փղով կրկնակի հարված և շախ քայլերը:</p> <p>Իրականացնել տրամագրերի լուծում ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Կազմակերպել խմբային աշխատանք. համեմատի՞ր արքա, փիղ և նավակ խաղաքարերը:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տեսչության. դաս 15-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ հայտարարել շախ և կատարել կրկնակի հարված՝ փիղ խաղաքարով:

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

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 33-րդ, հարց 1-ին:</p> <p>Աշխատանքային տետրում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր փղերը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու աշխատանքը տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

16	Էլեկտրոնային պաշարներ	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է կռահեն՝ դիրքում շա՞խ 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 աստղիկներ՝ փղերով»:</p> <p>Աշխատելով սմարթ գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերակոր մատուցելու 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 ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով, հարցաթերթիկներ խմբային աշխատանքի համար:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ.հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ ձևով են քայլ կատարում փղերը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով՝փղով շախ և կրկնակի հարվածի ստեղծում:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. առաջադրանքների կատարում ցուցադրական խաղաղաշփին՝ կիրառելով ձեռք բերած գիտելիքները: Խմբային աշխատանք. համեմատի՛ր արքա, նավակ, փիղ խաղաքարերը:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝դասի ամփոփման նպատակով. դաս 15-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-5 րոպե)		
Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ ձևով են քայլեր կատարում փղերը»:	Լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	<p>Հարցերի օրինակներ.</p> <p>Արքա, նավակ և փիղ խաղաքարերից ո՞րը կարող է անցնել դասասենյակի նստարանների շարքերի միջով:</p> <p>Փիղը թեթև խաղաքա՞ր է, թե՛ ծանր: Քանի՞ միավոր արժե փիղը:</p> <p>Եթե դասասենյակում չլինեին սեղաններ և աթոռներ, փիղը կքայլեր մի պատից դեպի մյո՞ւսը, թե՛ անկյունից անկյուն (ձեռքով ցույց ենք տալիս անկյունները):</p>
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-13 րոպե)		

<p><i>Սովորողների միջոցով բացահայտել շախև և կրկնակի հարված ստեղծելու քայլերը փղով</i></p> <p><i>Ուղղորդող հարցերով բացահայտել՝ փղի՝ կրկնակի հարված կատարելու և շախև հայտարարելու քայլերը, ցուցադրական խաղադաշտին քննարկել համապատասխան օրինակները:</i></p>	<p><i>Սովորողները լսում են ուսուցչին, պատասխանում հարցերին: Որոնում և գտնում են պահանջվող քայլերը:</i></p>	<p><i>Հարցեր.</i></p> <p><i>Կրկնակի հարված ստեղծելու համար նավակը քանի՞ խաղաքարի վրա պետք է հարձակվի նվազագույնը:</i></p> <p><i>Իսկ փի՞ղը:</i></p> <p><i>Նավակը, հարձակվելով, կարո՞ղ է կրկնակի հարված ստեղծել միևնույն հորիզոնականին կամ ուղղաձիգին գտնվող խաղաքարերի վրա:</i></p> <p><i>Մտածե՞ք և ասե՞ք. երկու հաղաքարերը ո՞ր գծին պետք է լինեն, որպեսզի ստեղծվի կրկնակի հարված՝ փղով:</i></p>
<p><i>Գ) Գործնական աշխատանք</i></p> <p><i>(տևողությունը՝ 15-ից 20 րոպե)</i></p>		

<p>Օրինակների քննարկում. դասի տեսական նյութի գործնական կիրառում ցուցադրական խաղաղաշփոխ: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, կրկնում և շեշտադրում դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները, առաջարկում է սովորողներին տրամադրել 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>Մտածել (մտածում են բոլորը):</p> <p>Գրանցել պատասխանները (երկրորդ սովորող):</p> <p>Ներկայացնել պատասխանները (երրորդ սովորող):</p> <p>Հետևել ժամանակին և հսկել, որ խմբի անդամներն աշխատեն շշուկով (չորրորդ սովորող):</p>	<p>Սովորողները ցուցադրական խաղաղաշփոխ գտնում են լավագույն քայլերը:</p> <p>Կատարում են խմբային աշխատանք, կարդում հանձնարարությունը, մտածում խմբով: Խմբից մեկը ներկայացնում է խմբի աշխատանքը:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. սկզբում պետք է առաջարկել կրկնակի հարվածի ստեղծում փողով՝ միևնույն անկյունագծին գտնվող արքան և նավակը թիրախավորելով: Դրանք պարզ իրավիճակներ են: Հետո միայն դիտարկել այնպիսի կրկնակի հարված, որտեղ և՛ նավակը, և՛ փիղը թիրախավորում են խաղաքարեր. նավակի դեպքում հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերի, իսկ փղի դեպքում՝ տարբեր անկյունագծերի տիրույթում: Օրինակ՝ նավակը e3-ից վերցրել է d3-ի զինվորը և հայտարարել շախ՝ ստեղծելով կրկնակի հարված:</p> <p>Խմբային աշխատանքը կազմակերպել չորսական սովորողից բաղկացած խմբերով. առաջին և երկրորդ նստարանների չորսը սովորողը կազմում են առաջին խումբը: 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 տալով մեկական հարցաթերթիկ: Յուրաքանչյուր հարցաթերթիկ պարունակում է հետևյալ հարցերից մեկը:</p> <p>Գտե՛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 /տնողությունը՝ 5-ից 7 րուպե)		
<p>Ինքնուրույն աշխատանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 15-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Խմբային աշխատանքում սովորողները համագործակցում են: Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 16. Թագուհի

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թագուհի
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել թագուհիի խաղաքարի դերը և քայլը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչպե՞ս են քայլ կատարում թագուհիները»:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով թագուհու քայլը և դերը:</p> <p>Մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք՝ թագուհիով»:</p> <p>Իրականացնել տրամադրերի լուծումը ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր», «Շախմատային գծեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տեղադրում. դաս 16-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ ներկայացնել թագուհի խաղաքարը, կատարել քայլեր՝ թագուհիով, վերցնել խաղաքարեր՝ թագուհիով:
7	ՀՊՁ 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) Կատարել քայլեր՝ թագուհիով, վերցնել խաղաքարեր՝ թագուհիով:Կատարել քայլեր՝ արքա, նավակ, փիղ խաղաքարերով, անվանել դաշտերը, անկյունագծերը, հորիզոնականներն ու ուղղաձիգները, խաղադաշտի մասերը: Գ) Գիտելիքի կիրառումով՝ ստեղծագործում: Մտածել ամեն քայլից առաջ: Անժանոթ 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 (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տեքստի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսուցման պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տեքստ:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 35-րդ, հարց 1-ին:</p> <p>Աշխատանքային տեսքում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր թագուհիները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տեսքի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղորդել նրանց կատարելու աշխատանքը տեսքում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ա. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
----	--	---

16

Էլեկտրոնային պաշարներ
և ուսումնական նյութեր

Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:



1.Երեխաները պետք է, սեղմելով ամպիկը, կարդան թաքնված հարցերը: Յուրաքանչյուր հարց ունի 4 հնարավոր պատասխան: Երեխաները պետք է ընտրեն ճիշտ պատասխանը:

2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները ավելի լավ կճանաչեն թագուհի խաղաքարը:



1.Երեխաները պետք է ընտրեն, թե ո՞ր խաղաքարը կարող է վերցնել թագուհին:
2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կյուրացնեն խաղաքար վերցնելը՝ թագուհիով:

<https://lichess.org/ru/learn#/3> խաղ. Հավաքի՛ր աստղիկներ՝ թագուհիով,

Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշփին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան.«Թագուհիների 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 կատարում ցուցադրական խաղաղաշփին. ուսուցողական խաղ. «Բերքահավաք՝ թագուհիով»: Խաղային դադար. «Շախմատային բառեր», «Շախմատային գծեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝դասի ամփոփման նպատակով. դաս 16-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)		
<p>Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ գիտենք թագուհիների մասին»:</p> <p>Ներկայացնել առաջիկա մրցույթը:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, մասնակցում են մտազրոհին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-13 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել թագուհու դերը և քայլը</p> <p>Ցուցադրել և բացատրել թագուհու դերը և քայլը, խաղաքար վերցնելը՝ ներկայացնելով համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղադաշտին:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին: Մտապահում են թագուհու քայլը: Սովորում են թագուհու քայլը մրցույթին մասնակցելու համար:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

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

Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային
տեղերում՝ դաս 16-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:

Տնային աշխատանքի հանձնարարում:

Սովորողներն աշխատում են
ինքնուրույն: Կատարում են
ինքնաստուգում:
Նշում են տնային
հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը,
կատարել առաջադրանքները,
պատասխանել հարցերին, խաղալ
«QR» ծածկանշանով խաղը:


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 կատարելը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչպե՞ս են քայլ կատարում թագուհիները»:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով կրկնակի հարված և շախ քայլերը թագուհիով:</p> <p>Իրականացնել տրամագրերի լուծումը ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարարել հնքնություն աշխատանք տեսրում. դաս 17-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում հնքնություն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ հայտարարել շախ և կատարել կրկնակի հարված՝ թագուհիով:

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

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (ստղական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տեքստի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տեքստ:</p>
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 37-րդ,առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Աշխատանքային տեքստում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր թագուհիները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տեքստի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքներ աշխատանքային տեքստում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>1) Երեխաները պետք է կռահեն՝ դիրքում 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 աստղիկներ թագուհիով:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրափախտակով՝ կարելի է խաղն օգտագործել՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու 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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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 խաղաղաշար՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ ձևով է կատարում 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 կատարում ցուցադրական խաղադաշտին՝ ձեռք բերած գիտելիքի կիրառմամբ: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 17-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--

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

<p><i>Սովորողների միջոցով բացահայտել շախ և կրկնակի հարված կատարելու քայլերը՝ թագուհիով</i></p> <p><i>Ուղղորդող հարցերի միջոցով բացահայտել թագուհու կրկնակի հարված կատարելու և շախ հայտարարելու քայլերը, քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղադաշտին:</i></p>	<p><i>Սովորողները լսում են ուսուցչին, պատասխանում հարցերին: Որոնում և գտնում են պահանջվող քայլերը:</i></p>	<p><i>Հարցեր.</i></p> <p><i>Կրկնակի հարված կատարելու համար նվազագույնը քանի՞ խաղաքարի վրա պետք է հարձակվի թագուհին:</i></p> <p><i>Ո՞ր գծերով կարող է կրկնակի հարված կատարել թագուհին:</i></p>
<p><i>Գ) Գործնական աշխատանք</i></p> <p><i>(տևողություն՝ 15-20 րոպե)</i></p>		

<p>Օրինակների քննարկում. դասի տեսական նյութի գործնական կիրառում ցուցադրական խաղադաշտին: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, կրկնում և շեշտադրում է դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները, առաջարկում է սովորողներին տրամադրել խիստ համակարգված՝ պահպանելով պարզից դեպի բարդը սկզբունքը:</p> <p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային լուրեր»:</p>	<p>Սովորողները ցուցադրական խաղադաշտին գտնում են լավագույն քայլերը:</p> <p>Սովորողները խաղին մասնակցում են նստած, երկու արմունկները՝ աշակերտական սեղանին՝ ձեռքերը դեպի վեր: Շախմատային սխալ ձևակերպում լսելու դեպքում՝ ձախ ձեռքն իջեցնում են, աջը ձեռքը բարձրացնում վեր: Ճիշտ ձևակերպում լսելիս՝ կատարում հակառակը:</p> <p>Խաղի ընթացքում ցուցադրական խաղադաշտը տեսանելի պետք է լինի սովորողներին: Հետագայում հմտանալով՝ սովորողները կմասնակցեն խաղին՝ առանց ցուցադրական խաղադաշտին նայելու:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. սկզբում պետք է հանձնարարել կրկնակի հարված կատարել թագուհիով՝ թիրախավորելով միննույն անկյունագծի, հորիզոնականի կամ ուղղաձիգի վրա գտնվող արքան և նավակը, կամ արքան և փիղը: Դրանք պարզ դիրքեր են: Դրանից հետո միայն դիտարկել այնպիսի կրկնակի հարվածներ, որտեղ թագուհին կթիրախավորի երկու և ավելի խաղաքարեր՝ օգտագործելով բոլոր գծերը:</p> <p>«Շախմատային լուրեր» խաղն ունի չորս նպատակ.</p> <p>Ա) Զարգացնել սովորողների ակտիվ լսելու (մտածելով լսելու) կարողությունը:</p> <p>Բ) Ձևավորել քննադատական մտածողություն:</p> <p>Գ) Ձևավորել մեդիագրագիտություն (պետք է ստուգել յուրաքանչյուր տեղեկություն):</p> <p>Դ) Ամրապնդել շախմատ առարկայի հիմնական հասկացությունները և եզրույթները:</p> <p>Խաղը կազմակերպվում է հետևյալ ձևով. ուսուցիչը երեխաներին բացատրում է, որ, լուրը լսելով, պետք է մտածել, ստուգել՝ ճի՞շտ է այն, թե՛ ոչ: Այնուհետև ներկայացնում է խաղի պայմանը. երեխաները, եթե լսում են հավաստի լուր, բարձրացնում են աջ ձեռքը և ստան «Ճիշտ է» սխալ տուր սետու ռեատում՝ ուսածուսում</p>
---	---	--

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 24-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ, հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում: Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 18. Մայր

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Մայր
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել մայրը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Վերհիշենք շախը»:</p> <p>Ուսուցանել մայրը:</p> <p>Իրականացնել տրամագրերի լուծում ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Կազմակերպել զույգերով աշխատանք աշխատանքային տեսքում. դաս 18-րդ, առաջադրանք 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային տեսքում՝ 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 մայրը և հայտարարել մայր:

7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 7
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 Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մատր: Բ) Ստեղծել մատր: Կատարել քայլեր՝ արքա, փիղ, թագուհի և նավակ խաղաքարերով, անվանել խաղադաշտի մասերը, դաշտերը, գծերը: Գ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում: Դ) Խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, կոնվերգենտ և դիվերգենտ մտածողության ձևերի զարգացում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա,Արվեստ, ԹԳՀԳ
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Մատ, խաղաքարերի համագործակցություն

13	<p>Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզանքեր</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 39-րդ, հարց 2-րդ:</p> <p>Աշխատանքային տեսքում ցույց տալ և անվանել խաղաքարերը:</p> <p>Դասաժամի ընթացքում կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և աշխատանքային տեսքի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, ցուցադրական խաղադաշտին ստեղծել մեկ քայլով խնդիրներ:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ա. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
----	--	---

Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:



1) Երեխաները պետք է փորձեն պատասխանել հարցերին. երեք
տարբերակից պետք է ընտրեն ճիշտ տարբերակը:

2) Խաղալով այս խաղը՝ առավել կամրապնդվեն երեխաների գիտելիքները մատի

վերաբերյալ:



1) Երեխաները երկու դիրքից պետք է տարբերեն մատը շախից:

2) Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կկարողանան տարբերել մատն ու շախը:

<https://lichess.org/learn#/12> Մատ՝ 1 քայլից:

<https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520> Մատ՝ 1 քայլից:

Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և
պատկերավոր մատուցելու համար:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշարին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), ստեղծում է մաթ՝ մեկ քայլից, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով:

20	<p>Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ է շախը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով մար:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. առաջադրանքների կատարում ցուցադրական խաղադաշտին՝ ձեռք բերած գիտելիքների կիրառմամբ: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ զույգերով աշխատանք աշխատանքային տեղում՝ դաս 18-րդ, առաջադրանք 4-րդ, ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 18-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	--	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-5 րոպե)</p>		
<p>Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ է շախը»:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	<p>Ինչի՞ նման է շախը կյանքում:</p>

<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-13 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել մատրը Ցուցադրել և քննարկել ցուցադրական խաղաղաշփոխման մասնագետների օրինակները:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին:</p>	<p>Հարգելի ուսուցիչ՝ կարևոր է, որ սովորողներին բացատրվի մեկ քայլից մադ գտնելու ալգորիթմը.</p> <p>Սկզբում ուսումնասիրում ենք մրցակցի արքայի դիրքը, ինչ նահանջի դաշտեր ունի այն:</p> <p>Գտնում ենք հնարավոր բոլոր շախերը (խթանում ենք դիվերզենտ (բազմատարբերակային) մտածողության զարգացումը:</p> <p>Բազմաթիվ շախերից ընտրում ենք լավագույնը, որը բերում է մատի (խթանում ենք կոնվերզենտ մտածողության զարգացումը:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Օրինակների քննարկում ցուցադրական խաղադաշտին՝ դասի փեսական նյութի կիրառում գործնականորեն:</p> <p>Առաջադրանքները կատարելիս սովորողները լսում են ուսուցչի մեկնաբանությունները, դասի հասկացությունները և ձևակերպումները:</p> <p>Խաղային դադար. ուսուցանող խաղ. «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Աշխատանք զույգերով. կատարում են աշխատանքային փեյրից՝ դաս 18-րդ, առ.4-րդ, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները:</p>	<p>Սովորողները գտնում են մատային քայլերը առաջադրանքներում:</p> <p>Մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով գիտելիքները:</p> <p>Կատարում են աշխատանք զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. մատային իրավիճակներ ենք ստեղծում խաղադաշտին մինչև այժմ ուսուցանված բոլոր խաղաքարերով: Յուրաքանչյուր մատից հետո ցույց ենք փայլս մրցակցի արքայի բոլոր քայլերը և հարցնում, թե ո՞ր խաղաքարն է հսկում փվյալ դաշտը և ինչու՞ արքան չի կարող կատարել քայլ դեպի փվյալ դաշտ: Այս գործողություններով առավել ամրապնդում ենք քայլերի վերաբերյալ սովորողների գիտելիքը, ձևավորում ենք դիրքի և իրավիճակի ամբողջական ընկալում:</p> <p>Մատային դիրքերի հաջորդականությունը կառուցում ենք պարզից դեպի բարդ առաջադրանքներով և հետևյալ հերթականությամբ.</p> <p>Ա) Մեկ հնարավոր շախ:</p> <p>Բ) Բազմաթիվ շախեր՝ մեկ հնարավոր մատով:</p> <p>Գ) բազմաթիվ շախեր՝ բազմաթիվ մատերով:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		

<p><i>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դաս 18-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ:</i></p> <p><i>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</i></p>	<p><i>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</i></p> <p><i>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</i></p>	
---	---	--


Դաս 19. Մատ, շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	<i>Մատ. շարունակություն</i>
4	Դասի նպատակը	Ամրապնդել մատի իմացությունը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Վերհիշենք՝ ի՞նչ է <i>հարձակումը</i>, <i>շախը</i>, <i>մատը</i> շախմատում»:</p> <p>Տրամագրերի լուծում խմբային աշխատանքում՝ դասագրքից. էջ 41:</p> <p>Դասագրքի 41-րդ էջի նկարների քննարկում:</p> <p>Ինքնուրույն աշխատանք տեսրում. դաս 19-րդ, առ. 1-3-րդ (ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով կիրականացվի ձևավորող գնահատում):</p> <p>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ սահմանել մատը և ստեղծել մատ՝ մեկ քայլից:
7	ՀՊՁ 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 Օրինաչափություն
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մաթը: Բ) Ստեղծել մաթ: Կատարել քայլեր արքա, փիղ, թագուհի և նավակ խաղաքարերով, անվանել խաղադաշտի մասերը, դաշտերը, գծերը: Գ) Կիրառելով գիտելիքը՝ ստեղծագործում է, օգտագործում է օրինաչափությունների իմացությունը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Մաթ, խաղաքարերի համագործակցություն:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Դիտում է ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերը, դասագրքի տեքստն ու պատկերները, աշխատանքային տեղի պատկերները և առաջադրանքները:</p> <p>Բ) Լսում է ուսուցչի և ընկերների բացատրությունները:</p> <p>Գ) Կատարում է քայլեր խաղաքարերով, խաղում է «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տեղի:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Աշխատանքային տեղիում ցույց տալ և անվանել խաղաքարերը, մեկնաբանել դասագրքի 41-րդ էջի նկարները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և աշխատանքային տեղի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, ցուցադրական խաղաղաշտին ստեղծել մեկ քայլով խնդիրներ:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է փորձեն գտնել մատ հայտարարող քայլը.</p> <p>Երեք տարբերակից պետք է ընտրեն ճիշտ տարբերակը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կկարողանան մատ հայտարարել:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մատ՝ 1 քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մատ՝ 1 քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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 խաղաղաշար՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ .հարց ու պատասխան.«Ի՞նչ է հարձակումը, շահը, մատը շահմատում»:</p> <p>Բ) Նյութի ամրապնդում. մատ՝ մեկ քայլից, խմբային աշխատանք. առաջադրանքների կատարում՝ գիտելիքների կիրառմամբ:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. դասագրքի 41-րդ էջի նկարների քննարկում:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. դասի ամփոփման նպատակով՝ ինքնուրույն աշխատանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 19-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Հարց ու պատասխան.«Ի՞նչ է հարձակումը, շահը, մատը շահմատում»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին:</p>	

<p>Բ)Նյութի ամրապնդում (տևողությունը՝ 7-13 րոպե)</p>		
<p>Ամրապնդել մափի վերաբերյալ գիտելիքը</p> <p>Կազմակերպել խմբային աշխատանք՝ դասագրքից էջ 41-ը, մափ՝ մեկ քայլից խնդիրների լուծում:</p> <p>Խմբային աշխատանքի ժամանակ, խմբի ներսում դերերի բախշում.</p> <p>Կարդալ հարցը (առաջին սովորող):</p> <p>Մտածել (մտածում են բոլորը):</p> <p>Գրանցել պատասխանները (երկրորդ սովորող):</p> <p>Ներկայացնել պատասխանները (երրորդ սովորող):</p> <p>Հետևել ժամանակին, հսկել, որ խմբի անդամները շշուկով աշխատեն (չորրորդ սովորող):</p>	<p>Լսում են ուսուցչին և դասընկերներին: Մասնակցում են խմբային աշխատանքին: Որոնում և գտնում 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 կատարում են իրենք՝ անգործության մատնելով խմբի մյուս անդամներին: Խմբի ներսում պարտականությունները պետք է լինեն հստակ սահմանված: Խորհուրդ է տրվում՝ հարցնել մասնակիցներին իրենց պարտականությունների մասին:</p>

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Դասագրքի 41-րդ էջի նկարների քննարկում:</p>	<p>Սովորողները կարծիք են հայտնում:</p>	<p>Կազմակերպել նկարների քննարկումը՝ կապելով շախմատային գիտելիքի և կյանքից վերցրած օրինակների հետ, հաշվի առնելով երեխայի տարիքային առանձնահատկությունը և կենսափորձը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում՝ դաս 19-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում: Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	

Դաս 20. Ամփոփում, Դաս-մրցույթ Մատ մեկ քայլից


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Դաս-մրցույթ. Մատ՝ մեկ քայլից
4	Դասի նպատակը	Ամփոփել՝ խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, շախ, մատ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը:
5	Դասի խնդիրները	Դաս-մրցույթի անցկացման պայմանների ներկայացում: Մրցույթ ցուցադրական խաղադաշտին. դասագրքի էջ 42-րդ և 43-րդ, 1-3-րդ տրամագրերի լուծում: Ինքնուրույն աշխատանք տեղադրում՝ դաս 20-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Իրականացնել ձևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով: Հանձնարարել փնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ մեկնաբանել շախը, մատը, ստեղծել մատ՝ մեկ քայլից, արտասանել քայլը:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 3
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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> <p>Օրինաչափություն</p>
10	<p>Ա) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Ներկայացնել մատրը:</p> <p>Բ) Ստեղծել մատր: Կատարել քայլեր արքա, փիղ, թագուհի և նավակ խաղաքարերով, օգտագործել խաղադաշտի մասերի վերաբերյալ գիտելիքը մատր հայտարարելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը մատրային քայլը արտասանելու համար:</p> <p>Գ) Գիտելիքի կիրառում, ստեղծագործում:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Խնդրի պայման, խնդրի պահանջ, խնդրի լուծում:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Դիտում է ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերը, դասագրքի տեքստն ու պատկերները, աշխատանքային տետրի պատկերները և առաջադրանքները,</p> <p>Բ) Լսում է ուսուցչի և ընկերների բացատրությունները,</p> <p>Գ) Կատարում է քայլեր խաղաքարերով, խաղում է «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 42-ում նշել խաղաքարերը և անվանել:</p> <p>Դասաժամին կատարել դասագրքի և աշխատանքային տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ա. Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
----	--	---

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>1. Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին և շահեն մրցանակներ:</p> <p> 2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կմասնակցեն մրցույթին և կստուգեն իրենց ձեռք բերած գիտելիքները մատի վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մատ՝ մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մատ՝ մեկ քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերակոր մատուցելու 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 մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), ստեղծում է մատ՝ մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_____ոչ___ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշտ ¹ խաղաքարերով: Աստղիկներ ¹ գնահատման պատրաստում լրացումներ կատարելու համար:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. դաս-մրցույթի պայմանների ներկայացում:</p> <p>Բ) Ուղղորդված աշխատանք. ամփոփում խնդիրների լուծման մրցույթի միջոցով. մալի՝ մեկ քայլից ցուցադրական խաղաղաշփին. դասագրքի 42-43-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերը:</p> <p>Գ) Դասի ավարտ. նախորդ թեմաների ամփոփման նպատակով՝ ինքնուրույն աշխատանքի կատարում աշխատանքային տետրում. դաս 20-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-3 րոպե)		
Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին:	Կարևոր է, որ սովորողներն արժևորեն դաս-մրցույթը. ամփոփեն իրենց գիտելիքները, փարբերեն իմացության և չիմացության սահմանները՝ թերությունները հաջորդաբար վերացնելու նպատակով:
Բ) Նյութի ամրապնդում (տևողությունը՝ 10-17 րոպե)		

<p>Դաս-մրցույթի կազմակերպում ցուցադրական խաղադաշտին. մալ՝ մեկ քայլից, դասագրքի 42-43-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերի լուծում:</p>	<p>Լսում են ուսուցչի հրահանգները: Որոնում և գտնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. կարևոր է՝ ճիշտ հնարքներով կազմակերպել դաս- մրցույթները: Տրամագիրը ցուցադրական խաղադաշտին տեղադրելուց հետո՝ ժամանակ ենք ընձեռում մտածելու համար. 15-20 վայրկյան: Խստորեն պահանջվում է՝ տեղից՝ առանց ձեռք բարձրացնելու չպատասխանել: Այնուհետև՝ լուծումը հարցնել համեմատաբար դանդաղ ընկալող աշակերտի պատասխանից հետո: Չենք արտահայտվում՝ պատասխանը ճի՛շտ է, թե՛ սխալ: Հարցնում ենք նաև այլ սովորողների՝ մյուս թիմերից: Սովորողները պատասխանը պետք է արտասանեն շախմատային գրագիտությամբ. անվանեն խաղաքարը՝ ո՞ր դաշտից դեպի ո՞ր դաշտ է տեղաշարժվում: Քայլի արտասանության կարճ ձևը, նույնպես, համարվում է ճիշտ պատասխան: Այսպես՝ կազմակերպված մրցույթը հնարավորություն է տալիս ներգրավել բոլոր սովորողներին:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն աշխատանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 20-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն:</p>	<p>Այս աշխատանքը կօգնի ուսուցչին իրապես գնահատել սովորողին: Հասկանալ, թե ի՞նչ է սովորել (ամփոփիչ գնահատում), ի՞նչ թերություններ պետք է վերացնել յուրաքանչյուր սովորողի մոտ (ծնավորող գնահատում): Ծրագրել սովորողի հետ աշխատանքի հետագա ընթացքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)</p>		
<p>Գնահատում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ պատասխանել դասի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	

Դաս 21. Ձի


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Ձի
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել ձի խաղաքարի դերը և քայլը:
5	Դասի խնդիրները	Կազմակերպել մտազրոհ.«Ձիերի մասին»: Ուսուցանել ձիու քայլը և դերը: Մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Քայլ՝ ձիով»: Խաղային դադար. «Շախմատային բառեր», «Շախմատային գծեր»: Կազմակերպել ինքնուրույն աշխատանք: Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով: Հանձնարարել փնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ ներկայացնել ձի խաղաքարը և կատարել քայլեր՝ ձիով:

7	ՀՊԶ կարողունակություններ	1, 2, 5
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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) Կատարել քայլեր՝ ձիով:Անվանել դաշտերը, անկյունագծերը, հորիզոնականներն ու ուղղաձիգները, խաղադաշտի մասերը: Գ) Գիտելիքի կիրառում՝ ստեղծագործում: Օգտագործում է օրինաչափությունների իմացությունը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, կոնվերգենտ և դիվերգենտ մտածողության ձևերի զարգացում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի , Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Ձի, ձիու քայլ, ցափկել:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Դիտում է ցուցադրական խաղաղաշարը և խաղաքարերի քայլերը, դասագրքի տեքստերն ու պատկերները, աշխատանքային տետրի պատկերները և առաջադրանքները, Բ) Լսում է ուսուցչի և ընկերների բացատրությունները, Գ) Կատարում է դասագրքի և աշխատանքային տետրի առաջադրանքները, կատարում է քայլեր խաղաքարերով, խաղում է «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p><i>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար</i>¹ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 45-րդ, հարց 1-ին:</p> <p>Աշխատանքային տեսքում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր ձիերը</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տեսքի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու աշխատանքը տեսքում:</p> <p>Կարգ ունեցող շխմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշենկոյի կամ Մ.Բլոխի շտեմարաններից:</p>
----	--	---

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>1. Երեխաները պետք է պատասխանեն ձիու մասին հարցերին. 3 փարբերակից պետք է ընտրեն ճիշտ փարբերակը:</p>  <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն ձի խաղաքարը:</p> <p>https://lichess.org/learn#/5 Խաղ. «Հավաքի՛ր աստղիկներ՝ ձիով»:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու 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 մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան.«Ի՞նչ գիտեք ձեր 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 խաղադաշտին. 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 բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-ից 5 րոպե)		

<p>Հարց ու պատասխան.«Ի՞նչ գիտեք ձեր մասին»:</p> <p>Ներկայացնել առաջիկա մրցույթը:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին:</p>	<p>Ուսուցիչը կարող է կատարել լրացումներ: Օրինակ՝ ձերը կարող են քնել նաև կանգնած, ձերը քայլում են ծնվելուց անմիջապես հետո և այլն:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում</p> <p>(տևողությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		

<p>Ուսուցանել ձիու դերը և քայլը.</p> <p>Ցուցադրել և բացատրել ձիու դերը, քայլը, ցատկերու առանձնահատկությունը՝ ներկայացնելով համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղադաշտին:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին: Մտապահում են ձիու քայլը: Սովորում են ձիու քայլը՝ մրցույթին մասնակցելու համար:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ, փորձառու շար ուսուցիչներ փոխանակվել են իրենց փորձով, թե ինչպե՛ս կարելի է տպավորիչ ձևով ուսուցանել ձիու քայլը: Կա հետաքրքիր մի հնարք, որը կարելի է կիրառել: Ուսուցիչը ձիու քայլը կատարելիս արտասանում է. «Մեկ, երկու, կողք: Մեկ, երկու, կողք»:</p> <p>Անպայման նշել ձիու ցատկի մասին, մշտապես հիշեցնել, որ ձին սպիտակ դաշտից ցատկում է սև և սևից՝ դեպի սպիտակ դաշտ:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք</p> <p>(տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

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

<p><i>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 21-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ</i></p> <p><i>Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</i></p>	<p><i>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն, կատարում ինքնաստուգում, նշում տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</i></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 կատարելը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Կազմակերպել հարց ու պատասխան. «Ինչպիսի՞ն էր Սասունցի Դավթի ձին՝ Քուռկիկ Զալալին», «Ի՞նչ փարբերություն կա շախմատային ձիու և իսկական ձիու միջև»:</p> <p>Բացահայտել սովորողների միջոցով խաղաքար վերցնելը և կրկնակի հարվածը՝ ձիով:</p> <p>Կազմակերպել փրամագրերի լուծում ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»,</p> <p>Կազմակերպել ինքնուրույն աշխատանք փեփրում. դաս 22-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել փնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ վերցնել խաղաքար և կրկնակի հարված կատարել՝ ձիով:

7	ՀՊԶ կարողունակություններ	1, 2, 6
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել ձի խաղաքարը: Բ) Կատարել քայլեր՝ ձիով, վերցնել խաղաքարեր՝ ձիով, մեկնաբանել կրկնակի հարվածը: Կատարել քայլեր՝ արքա, փիղ, թագուհի և նավակ խաղաքարերով, անվանել դաշտերը, գծերը: Գ) Մտածել նոր միայն կատարել քայլեր: Արժևորել սովորելը, գիտելիքը: Արժևորել հայկականը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջական աշխարհը, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Վերցնել խաղաքար՝ ձիով, կրկնակի հարված. «պատառաբաղ»:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (ստղական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 47-րդ, տրամագիր 3-րդ, հարց 1-ին: Աշխատանքային տեսքում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր ձիերը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տեսքի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տեսքում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս.Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
----	--	---

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է գտնեն, թե ձին խաղադաշտի ո՞ր խաղաքարը կարող է վերցնել. 3 փարբերակից պետք է ընտրել ճիշտ փարբերակը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կյուրացնեն խաղաքար վերցնելը՝ ձիով:</p> <p>https://lichess.org/learn#/5 Խաղ. «Հավաքի՞ր աստղիկներ՝ ձիով»:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանում՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու 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 մրցույթին և խաղին՝կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_____ոչ___ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ.հարց ու պատասխան- «Ինչպիսի՞ն էր Սասունցի Դավթի ձին՝ Քուռկիկ Ջալալին», «Ի՞նչ փարբերություն կա շախմատային ձիու և իսկական ձիու միջև»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. խաղաքար վերցնելը և կրկնակի հարվածը՝ ձիով, «պատրաստաքաղ»-ի ստեղծում:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. առաջադրանքների կատարում ցուցադրական խաղադաշտին՝ կիրառելով գիտելիքները: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. աշխատանքային տեսքում՝ դաս 22-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-3 րոպե)</p>		
<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչպիսի՞ն էր Սասունցի Դավթի ձին՝ Քուռկիկ Ջալալին», «Ին՞չ փարբերություն կա շախմատային ձիու և իսկական ձիու միջև»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		
<p><i>Ուսուցանել խաղաքար վերցնելը և կրկնակի հարված. «պատառաքաղ» ստեղծելը՝ ձիով</i> <i>Բացատրել և ցուցադրել համապատասխան օրինակներ, քննարկել օրինակները ցուցադրական խաղադաշտին:</i></p>	<p>Լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են պահանջվող քայլերը:</p>	

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
---	--	--

<p>Օրինակների քննարկում. Յուզադրական խաղադաշտին դասի տեսական նյութի կիրառում գործնականորեն՝ մրցույթի կազմակերպմամբ: Այդ ընթացքում ցուցադրական խաղադաշտին դասավորել տարբեր իրավիճակներ, որոնց մեջ պետք է գտնել կրկնակի հարվածը, այնուհետև՝ վերցնել խաղաքարը՝ ձիով: Ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, շեշտադրում դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները, տրամագրերն առաջարկում սովորողներին խիստ համակարգված՝ պահպանելով պարզից դեպի բարդը սկզբունքը:</p> <p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային լուրեր»:</p>	<p>Սովորողները գտնում են լավագույն քայլերը ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Սովորողները խաղին մասնակցում են նստած դիրքով, երկու արմունկները՝ աշակերտական սեղանին, ավերը՝ դեմքի երկու կողմում պահած: Շախմատային սխալ միտք լսելու դեպքում՝ իջեցնում են ձախ ձեռքը, ավիդ դնում սեղանին, աջը ձեռքը բարձրացնում ուղիղ և վեր: Ճիշտ մտքեր լսելիս՝ կատարում հակառակը:</p> <p>Խաղի ժամանակ ցուցադրական խաղադաշտը սովորողների համար պետք է տեսանելի լինի: Հմտանալով՝ հետագայում սովորողները կմասնակցեն խաղին՝ առանց ցուցադրական խաղադաշտին նայելու:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. սկզբում պետք է առաջարկել ստեղծել կրկնակի հարվածներ՝ ձիով՝ երկու խաղաքարեր թիրախավորելով օրինակ՝ արքան և նավակը կամ արքան և փիղը: Դրանք պարզ իրավիճակներ են: Հետո միայն դիտարկել այնպիսի կրկնակի հարվածներ, որտեղ ձին ստեղծում է կրկնակի հարված՝ երեք և ավելի խաղաքարեր թիրախավորելով:</p> <p>«Շախմատային լուրեր». խաղն ունի չորս նպատակ.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Զարգացնել սովորողների ակտիվ լսելու (լսելով մտածելու) կարողությունը: 2. Ձևավորել քննադատական մտածողություն սովորողների մոտ: 3. Ձևավորել մեղիագրագիտություն (յուրաքանչյուր ինֆորմացիա պետք է ստուգել): 4. Ամրապնդել շախմատ առարկայի գլխավոր եզրույթները: <p>Խաղը կազմակերպում ենք հետևյալ կերպ. ուսուցիչը բացատրում է երեխաներին, որ յուրաքանչյուր լուր լսելիս պետք է մտածել և ստուգել՝ այն ճիշտ է, թե՛ ոչ: Ապա ներկայացնում է խաղի պայմանը. եթե երեխաները լսում են հավաստի լուր, աջ ձեռքը բարձրացնում են վեր և ասում. «Ճիշտ է», սխալ լուրի դեպքում՝</p>
---	--	---

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 8-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դաս 22-րդ, առաջադրանք 1_3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում: Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել 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 նպատակը	Ուսուցանել ձի խաղաքարով շախ և մատ հայտարարելը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչպե՞ս են կատարում քայլ ձիերը»:</p> <p>Ուսուցանել ձիով շախ և մատ հայտարարելու քայլերը:</p> <p>Առաջադրանքների կատարում ցուցադրական խաղաղաշտին:</p> <p>Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային գծեր»:</p> <p>Զույգերով աշխատանք՝ դասագրքից՝ էջ 49-րդ, տրամագիր 3-րդ, և աշխատանքային տետրից՝ դաս 23-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Ինքնուրույն աշխատանք տետրում. դաս 23-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ շախ և մապ հայտարարել ձի խաղաքարով:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 5, 7
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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, ձիով շախ և մապ քայլերը: Բ) Կատարել քայլեր, հայտարարել շախ և մապ, վերցնել խաղաքարերը՝ ձիով, մեկնաբանել կրկնակի հարվածը: Կատարել քայլեր՝ արքա, փիղ, նավակ, թագուհի խաղաքարերով, անվանել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը, մասերը: Գ) Համագործակցություն: Գիտելիքի կիրառում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, ստեղծագործում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Շախ՝ ձիով, մապ՝ ձիով:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Կատարել դասագրքի 49-րդ էջի 4-րդ տրամագրի 1-ին հարցը: Աշխատանքային տետրում օղակի մեջ վերցնել տրամագրերի բոլոր ձիերը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու աշխատանքը տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ա. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է փորձեն դիրքերին միացնել համապատասխան անունները:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ առավել կամրապնդվեն երեխաների գիտելիքները ձիով շախի վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/5 Խաղ. «Հավաքի՛ր աստղիկները՝ ձիով»:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարկով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով:

<p>20 Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ.հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ ձևով են կատարում քայլ ձիերը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. ձիով շախի և մատի ստեղծում:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. առաջադրանքների կատարում ցուցադրական խաղաղաշարին՝ ձեռք բերած գիտելիքների կիրառմամբ: Ձույգերով աշխատանք. դասագրքից՝ 49-րդ էջի 3-րդ տրամագիրը, աշխատանքային տետրից՝ դաս 23-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տետրում՝դասի ամփոփման նպատակով. դաս 23-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ.:Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
---	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-ից 3 րոպե)</p>		

<p>Հարց ու պատասխան.«Ի՞նչ ձևով են կատարում քայլ ձիերը»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին:</p>	<p>Հարցերի օրինակներ. Ձին թեթև խաղաքա՞ր է, թե՛ ծանր: Քանի՞ միավոր արժե ձին: Հայերեն ո՞ր տառին է նման ձիու ցավկը: Խաղաղաշփի անկյունում, եզրում և կենտրոնում ձին քանի՞ դաշտ կարող է հսկել և ցավկել:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-ից 10 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել ձիով շախի և մատ սպեղծելու քայլերը. Ցուցադրել և բացատրել ձիով շախի և մատի օրինակներ: Քննարկել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշփին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին, պատասխանում հարցերին: Որոնում և գտնում են անհրաժեշտ քայլերը:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-ից 20 րոպե)</p>		

<p>Զույգերով աշխատանք. դասագրքից՝ 49-րդ էջի 3-րդ պրամագիրը, աշխատանքային տետրից՝ դաս 23-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p>	<p>Սովորողները կարդում են առաջադրանքները, մտածում են, քննարկում միմյանց հետ, պատրաստում պատասխանները: Կատարում են աշխատանքային տետրի առաջադրանքները, ստուգում են միմյանց: Ներկայացնում արդյունքները ներկաներին:</p>	
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 8-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տետրում. դաս 23-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում: Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	


Դաս 24. Պատ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Պատ
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել պատը, ոչ-ոքիի ձևերը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Վերհիշի՛ր մատը»:</p> <p>Ուսուցանել պատը:</p> <p>Կազմակերպել տրամագրերի քննարկում ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Խաղային դադար. «Մա՛տ է, թե՛ պատ»:</p> <p>Կազմակերպել զույգերով աշխատանք աշխատանքային տետրում. դաս 24-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տետրում. դաս 24-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ սահմանել պատը , մեկնաբանել ոչ-ոքին , ստեղծել պատային դիրք:

7	ՀՊԶ 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 Պատճառ և հետևանք
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել պատը: Բ) Տարբերակել պատային և ոչ պատային դիրքերը:Կատարել քայլեր՝ արքա, փիղ, թագուհի և նավակ խաղաքարերով, անվանել խաղադաշտի մասերը դաշտերը, գծերը: Գ) Գիտելիքի կիրառում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Պատ, ոչ-ոքի. կես միավոր, հաղթանակ. մեկ միավոր, պարտություն. զրո միավոր:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Պատմել դասագրքի 51-րդ էջում պատկերված նկարը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքներ աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տրված տրամագրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>1. Երեխաները պետք է ընտրեն, թե ո՞ր դիրքում է պատր:</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կճանաչեն պատր:</p>  <p>https://lichess.org/learn#/16 Պատն ուսուցանող առաջադրանքներ:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրափախտակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու 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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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 խաղաղաշար՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «Վերհիշի՛ր մայրը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. պատ, ոչ-որքիի ձևեր:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. առաջադրանքների կատարում ցուցադրական խաղադաշտին՝ կիրառելով ձեռք բերած գիտելիքը: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Պա՛ր է, թե՛ մայր»: Աշխատանք զույգերով. դաս 24-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 24-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-3 րոպե)		
Հարց ու պատասխան. <<Վերհիշի՛ր մայրը>>:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին:	

<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (պատկերներ՝ 7-10 թույլ)</p>		
--	--	--

Ուսուցանել պատր, ոչ-ոքիի ձևեր

Ցուցադրել և քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշփին:

*Սովորողները լսում են ուսուցչին:
Պատասխանում են հարցերին:
Տարբերակում են պատային և ոչ
պատային դիրքերը:*

*Հարգելի՛ ուսուցիչ. ոչ-ոքիի ձևերը
բացատրելիս հարկավոր է անպայման վեր
հանել պատճառահետևանքային կապերը:
Օրինակ՝ ոչ-ոքի է, երբ խաղաղաշփին մեկ
թեթև խաղաքար կա՝ երկու արքաների
կողքին: Սակայն սովորողներին պետք է
անպայման ցույց տալ, որ նույնիսկ
անկյունում գտնվող արքան ձիու կամ փղի
շախերից կարող է փախչել: Նման դիրքերում
չի կարող լինել մատ, այդ իսկ պատճառով՝
ոչ-ոքի է: Տրամաբանված և հիմնավորված
տեղեկությունը առավել լավ է տպավորվում
երեխաների մոտ:*

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

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

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

Սովորողները տարբերակում են պատային և ոչ-ոքի դիրքերը առաջադրանքներում:

Մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիտելիքները: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, ուղղում են կատարած սխալները՝ համագործակցելով:

Հարգելի՛ ուսուցիչ, սկզբում պետք է քննարկել պարզ օրինակներ՝ 3-4 խաղաքարերով, պարբերաբար շեշտադրել կարևոր ձևակերպումները. օրինակներ. ինչպե՛ս է պատ, եթե կա շախ: Այո՛, ոչ-ոքի է, քանի որ մեկ ձին կամ մեկ փիղը չեն կարող հայտարարել մաւ: Քանի՞ միավոր կվաստակի հաղթողը: Քանի միավոր կվաստակեն խաղը ոչ-ոքի ավարտած մրցակիցները և այլն»:

«Պա՛տ է, թե՛ մաւ» խաղը կազմակերպում և անցկացվում է հետևյալ ձևով. սովորողները փակում են աչքերը և «քնում են» նստարանին:

Ուսուցիչը ցուցադրական խաղադաշտին դասավորում է պատային կամ ոչ պատային կամ մատային իրավիճակ: Այնուհետև հրահանգում է, որ սովորողներն «արթնանան» և պարզեն, թե ո՛վ է «թաքնվել խաղադաշտում»՝ մա՛տը, պա՛տը, 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 համեմատում են իրենց կարծիքի հետ: Նրանք նորից «քնում են» և խաղադաշտին դասավորվում է նոր իրավիճակ:

Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 10-12 րոպե)		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 24-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում է տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	


Դաս 25. Պատ. շարունակություն

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Պատ. շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել ինչպես խուսափել պատից, ամրապնդել պատի իմացությունը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան «Վերհիշենք պատը և ոչ-ոքիի ձևերը»:</p> <p>Ուսուցանել պատից ազատվելու ձևերը :</p> <p>Կազմակերպել տրամագրերի քննարկում ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Խաղային դադար. «Մա՛տ է, թե՛ պատ»:</p> <p>Կազմակերպել խմբային աշխատանք. դասագրքից՝ 53-րդ էջը:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տեղում. դաս 25-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ սահմանել պատր, մեկնաբանել ոչ-ոքին, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պատից:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 6
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S17, S18, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Պատճառ և հետևանք
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Սահմանել պատր: Բ) Տարբերել պատրային և ոչ պատրային դիրքերը, ցույց տալ՝ ինչպե՛ս խուսափել պատից:Կատարել քայլեր՝ արքա, փիղ, թագուհի և նավակ խաղաքարերով, անվանել խաղադաշտի մասերը, դաշտերը, գծերը, սահմանել շախը, մատր: Գ) Կարգապահություն: Գիտելիքի արժևորում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Խուսափել պատից

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Պատմել դասագրքի 53-րդ էջում պատկերված նկարը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներն ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Երեխաները պետք է ընտրեն, թե ո՞ր դիրքում է պատր: 2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կտարբերեն պատրը: <p>https://lichess.org/learn#/16 Պատն ուսուցանող առաջադրանքներ:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրափախտակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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 խաղաղաշար՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «Վերհիշի՛ր պատը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. խուսափել պատից:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. առաջադրանքների քննարկում ցուցադրական խաղադաշտին՝ կիրառելով ձեռք բերած գիտելիքը: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Պա՛ր է, թե՛ մատ»: Խմբային աշխատանք. դասագրքից՝ 53-րդ էջը:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տետրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 25-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-3 րոպե)</p>		
<p>Հարց ու պատասխան. վերհիշի՛ր պատը:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում ուսուցչի հարցերին:</p>	

<p><i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (պատկերներ՝ 7-10 թույլ)</i></p>		
---	--	--

<p><i>Ուսուցանել՝ խուսափել պատից</i></p> <p><i>Ցուցադրել և քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղադաշտին:</i></p>	<p><i>Սովորողները լսում են ուսուցչին:</i></p> <p><i>Պատասխանում են հարցերին:</i></p> <p><i>Տարբերում են պատրային և ոչ պատրային դիրքերը, գտնում են քայլեր՝ պատից խուսափելու նպատակով:</i></p>	<p><i>Հարգելի՛ ուսուցիչ. խուսափել պատից թեման բացատրելիս անպայման բերել կյանքից օրինակներ: Դասագրքում որպես օրինակ բերված է Հովհաննես Թումանյանի «Շունն ու կատուն» հեքիաթը: Շատ կարևոր է, որ օրինակները համապատասխանեն կրթուսեր դպրոցականի փարիքային առանձնահատկություններին: Երեխաները առավել հեշտ ընկալում են օրինակները հեքիաթներից, մուլտֆիլմերից, իրենց կենցաղից և հեղափոխությունների շրջանակից:</i></p>
--	--	---

Գ) Գործնական աշխատանք (պլանողությունը՝ 15-20 թոպե)		
---	--	--

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

Խմբային աշխատանք. դասագրքից՝ 53-րդ էջը:

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

Սովորողները փորձում են գտնել քայլեր՝ պատից խուսափելու նպատակով:

Կատարում են խմբային աշխատանք:

Մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով գիտելիքները:

Հարգելի՛ ուսուցիչ. սկզբում պետք է քննարկել պարզ օրինակներ՝ 3-4 խաղաքարերով: Պարբերաբար շեշտադրել կարևոր ձևակերպումները. օրինակներ. Ինչպե՛ս է պատ, եթե կա շախ: Այո՛, ոչ-ոքի է, քանի որ մեկ ձին կամ մեկ փիղը չեն կարող հայտարարել մապ: Քանի՞ միավոր կվաստակի հաղթողը, քանի՞ միավոր կվաստակեն խաղը ոչ-ոքի ավարտած մրցակիցները և այլն:

«Պա՛տ է, թե՛ մապ» խաղը կազմակերպվում և անցկացվում է հեփնայալ ձևով. սովորողները փակում են աչքերը և «քնում են» սեղանին: Ուսուցիչը ցուցադրական խաղադաշտին դասավորում է պատային կամ ոչ պատային կամ մապային իրավիճակ: Այնուհետև հրահանգում է, որ սովորողներն «արթնանան» և պարզեն, թե ո՛վ է «թաքնվել խաղադաշտում»՝ մա՛տը, պա՛տը, թե՛ նրանցից ո՛չ մեկը, ոչ էլ՝ մյուսը: Սովորողներին ժամանակ է ընձեռնվում՝ 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 խաղադաշտին դասավորվում է նոր իրավիճակ:

<p>դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 10-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքով. դաս 25-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում: Նշում է տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 26. Ամփոփում. Դաս-մրցույթ. մատր' մեկ քայլից


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Դաս-մրցույթ. մատր' մեկ քայլից
4	Դասի նպատակը	Ամփոփել խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, շախ, մատր, պատր թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Դաս-մրցույթի անցկացման պայմանների ներկայացում:</p> <p>Մրցույթ ցուցադրական խաղադաշտին՝ դասագրքից 54-րդ և 55-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերի լուծում:</p> <p>Ինքնուրույն աշխատանք տեսչությամբ դաս 26, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ մեկնաբանել շախը, մատրը, պատրը, ստեղծել մատր' մեկ քայլից, արդասանել քայլը:

7	ՀՊԶ կարողունակություններ	1, 2, 3
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 Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մատրը: Բ) Ստեղծել մատր, կատարել քայլեր՝ արքա, փիղ, թագուհի, ձի և նավակ խաղաքարերով, օգտագործել խաղաղաշտի մասերի վերաբերյալ գիտելիքը՝ մատր հայտարարելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը՝ մատրային քայլն արտասանելու համար: Գ) Ազատ ստեղծագործել, կիրառել գիտելիքը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:

12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Շախ, մար, պար, համագործակցություն:
13	Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Դիտում է ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերը, դասագրքի տեքստն ու պատկերները, աշխատանքային տետրի պատկերները և առաջադրանքները, Բ) Լսում է ուսուցչի և ընկերների բացատրությունները, Գ) Կատարում է քայլեր խաղաքարերով, խաղում է «QR» ծածկանշանով խաղ:
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 55-ում նշել խաղաքարերը և անվանել:</p> <p>Դասաժամին կատարել դասագրքի և աշխատանքային փետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք փայագրված փրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
----	--	---

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին և շահեն մրցանակներ: 2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կմասնակցեն մրցույթին և կստուգեն իրենց գիտելիքները մատի վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մատ՝ մեկ քայլից: https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մատ՝ մեկ քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը. պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշտիկ, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), ստեղծում է մատ՝ մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, աստղիկներ՝ գնահատման պատրաստում լրացումներ կատարելու համար:

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

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2- 3 րոպե)		

<p>Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին:</p>	<p>Կարևոր է, որ սովորողները արժևորեն դաս-մրցույթը. ամփոփեն իրենց գիտելիքները, տարբերեն իմացության և չիմացության սահմանները՝ հաջորդաբար թերությունները վերացնելու նպատակով:</p>
<p>Բ) Նյութի ամրապնդում (տևողություն՝ 10-17 րոպե)</p>		

<p>Դաս-մրցույթի կազմակերպում ցուցադրական խաղադաշտին. մատ՝ մեկ քայլից. դասագրքից 54-րդ և 55-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերի լուծում:</p>	<p>Լսում են ուսուցչի հրահանգները: Որոնում և գտնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. կարևոր է՝ ճիշտ հնարքներով կազմակերպել դաս- մրցույթները: Տրամագիրը ցուցադրական խաղադաշտին տեղադրելուց հետո՝ սովորողներին ընձեռում ենք ժամանակ՝ մտածելու համար. 15-20 վայրկյան: Խստորեն պահանջվում է՝ չպատասխանել տեղից՝ առանց ձեռք բարձրացնելու: Այնուհետև լուծումը հարցնում ենք համեմատաբար դանդաղ ընկալող աշակերտից: Պատասխանից հետո չենք արտահայտվում՝ ճի՛շտ է, թե՛ սխալ: Հարցնում ենք մյուս թիմերի այլ սովորողների և՛ս: Սովորողները պետք է պատասխանը արտասանեն շախմատային գրագիտությամբ. անվանեն խաղաքարը՝ ո՞ր դաշտից դեպի ո՞ր դաշտ է տեղաշարժվում այն: Քայլի արտասանության կարճ ձևը, նույնպես, համարվում է ճիշտ պատասխան: Այսպես՝ կազմակերպված մրցույթն ընձեռում է հնարավորություն ներգրավել բոլոր սովորողներին:</p>
--	--	--

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 10-15 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն աշխատանքի կատարում աշխատանքային տեսչություն՝ դաս 26-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն:</p>	<p>Այս աշխատանքը կօգնի ուսուցչին իրապես 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 (տևողությունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Գնահատում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ պատասխանել դասի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	

Դաս 27. Մատային դիրքերի ստեղծում


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Մատային դիրքերի ստեղծում
4	Դասի նպատակը	Ամփոփել խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, շախ, մատ, պատ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը: Ստեղծագործական միջավայրի ձևավորում, սովորողներին ազատ ստեղծագործելու ուղղորդում:
5	Դասի խնդիրները	<p>Ստեղծագործական աշխատանքի կատարման պայմանների ներկայացում:</p> <p>Ցուցադրական խաղադաշտին դասագրքի 56-57-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերի քննարկում:</p> <p>Աշխատանք՝ զույգերով՝ շախմատի խաղադաշտերով և խաղաքարերով. տեսքից՝ դաս 27-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Ինքնուրույն աշխատանք տեսքում. դաս 27-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ մեկնաբանել շախը, մատը, պատը ստեղծել մատային դիրքեր:

7	ՀՊԶ կարողունակություններ	1, 2, 3
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 Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մատային դիրքը: Բ) Ստեղծել մատային դիրք: Ստեղծել մատ՝ կատարելով քայլեր՝ արքա, փիղ, թագուհի, ձի և նավակ խաղաքարերով, օգտագործել խաղադաշտի մասերի վերաբերյալ գիտելիքը՝ մատ հայտարարելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը՝ մատային քայլը արտասանելու և գրանցելու համար: Գ) Ստեղծագործել կիրառելով գիտելիքները: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա,Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Դիրք, մատային դիրք:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տեղորի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Նախապատրաստել շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, խաղադաշտեր և խաղաքարեր՝ յուրաքանչյուր զույգի համար:</p>

<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքում մատնանշել բոլոր խաղաղաշարերը և ցույց տալ ամենավոքորը:</p> <p>Դասաժամի ընթացքում, կատարել դասագրքի և աշխատանքային տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
-----------	--	--

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ստեղծեն մատային դիրքեր:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կմասնակցեն մրցույթին և կստուգեն իրենց գիտելիքները՝ մատի մասին:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մատ՝ մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մատ՝ մեկ քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրատախտակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու 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 մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), ստեղծում է մատ՝ մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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 խաղաղաշար՝ խաղաքարերով: Շախմատի խաղաղաշարեր և խաղաքարեր յուրաքանչյուր զույգի համար:</p>

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

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-3 րոպե)		
Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:	Լսում են ուսուցչին:	Կարևոր է, որ սովորողները արժևորեն ստեղծագործական աշխատանքը. ամփոփեն իրենց գիտելիքները, տարբերեն իմացածի և չիմացածի սահմանը, ստեղծեն մատային դիրքեր, համագործակցեն միմյանց հետ:
բ) Նոր նյութի մատուցում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)		

<p>Ուսուցանել մատային դիրքերի ստեղծման սկզբունքները:</p> <p>Արքան առավել հեշտ է մատ լինում խաղաղաշարի եզրում կամ անկյունում:</p>	<p>Լսում են ուսուցչին: Քննարկում են մատային դիրքեր: Որոնում և գտնում են համապատասխան դիրքեր:</p>	<p>Հարգելի' ուսուցիչ. կարելի է նոր նյութը մատուցել դասագրքի 56-57-րդ էջերի տրամագրերի քննարկմամբ:</p>
<p>գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

Աշխատանք՝ զույգերով. մատային դիրքերի ստեղծում
աշխատանք տեսրում. դաս 27-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:

Սովորողներն աշխատում են
զույգերով, ստեղծագործում են:

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

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

Շատ կարևոր է, որ ուսուցիչն ստեղծի
ստեղծագործական մթնոլորտ:
Յուրաքանչյուր զույգին պետք է ապահովել
մեկական խաղադաշտով, սև և սպիտակ
արքաներով, նաև՝ մեկական թագուհի,
նավակ, փիղ և ձի խաղաքարերով:
Մնացած խաղաքարերը պետք չէ
սովորողներին տալ. դա ստեղծում է
ավելորդ խառնաշփոթ: Սովորողներին
խաղաքարերը տրամադրում ենք
աստիճանաբար: Նրանք առայժմ կարող
են մատային դիրքեր ստեղծել երեք և
ավելի խաղաքարերով: Դանդաղ ընկալող
երեխաներին կարելի է աջակցել և
ուղղորդել՝ տեղադրելով երկու խաղաքար,
իսկ վերջին խաղաքարն առաջարկել
ինքնուրույն տեղադրել և ստեղծել
մատային դիրք: Սովորողներն առաջին
հաջողությունից՝ տեղադրված մատային
դիրքից հետո մեծ ոգևորություն են ապրում
և առավել մեծ եռանդով են սկսում
ստեղծագործել: Հարգելի՛ ուսուցիչ. պետք
չէ խուսափել այսպիսի ստեղծագործական

<p>Դ) Դասի ավարտ (տնողությունը՝ 8-12 թույն)</p>		
<p>Դասի անփոփոմ՝ անփոփոհ գնահատման նպատակով ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 27, առաջադրանք 1-2-րդ, տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Կատարում են ինքնուրույն աշխատանք:</p> <p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ պատասխանել դասի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով անփոփոհ խաղը:</p>	<p>Անպայման ունենալ հեղադարձ կապ սովորողների հետ. դո՛ւր եկավ արդյոք այս աշխատանքը նրանց, ի՞նչը կփոխեին կամ ի՞նչը կցանկանային տեսնել 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, առանձնահատկությունները, քայլը, խաղաքար վերցնելը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Մտազրոհ. «Ինչու՞ են զինվորները քաջ, ով է առաջին հայ զինվորը»:</p> <p>Պատմել 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 տեսքում. դաս 28-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տեսքում. դաս 28-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ ներկայացնել զինվորի դերը, կատարել քայլ՝ զինվորով, վերցնել խաղաքար՝ զինվորով:

7	ՀՊԶ 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) Կատարել քայլ՝ զինվորով, վերցնել խաղաքար՝ զինվորով: Կատարել քայլեր՝ արքա, փիղ, թագուհի և նավակ խաղաքարերով, անվանել խաղադաշտի մասերը դաշտերը, գծերը: Գ) Կիրառել գիտելիքը, արժևորել հայ լինելը(առաջին հայ զինվոր՝ Հայկ նահապետ) Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Զինվոր, «պատառաքաղ»:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տեղորի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով: Շախմատի խաղաղաշարեր՝ ութական զինվորներով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տեղոր:</p>

<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Պատմել դասագրքի 59-րդ էջում պատկերված նկարները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքներ աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված պրամագրեր Ս. Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
-----------	--	---

16

Էլեկտրոնային պաշարներն ուսումնական նյութեր

Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:



1. Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին. երեք փարբերակից պետք

է ընտրեն ճիշտ փարբերակը:

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



վերցնել զինվորը:

1. Երեխաները պետք է ընտրեն, թե ո՞ր խաղաքարը կարող է

2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն

խաղաքար վերցնելը՝ զինվորով:

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

Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու համար:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշարին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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 խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշարեր՝ ութական զինվորով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. մտազրոհ. «Ինչու՞ են զինվորները քաջ, ով է առաջին հայ զինվորը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն 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 տեսքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 28-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք՝ դասագրքից. էջ 59-րդ, տրամագիր 3:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 4-5 րոպե)		
Մտազրոհ. «Ինչո՞ւ են զինվորները քաջ, ով է առաջին հայ զինվորը»:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, մասնակցում մտազրոհին, հայտնում կարծիք:	
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)		
Ուսուցանել զինվոր խաղաքարը Ցուցադրել և քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղադաշտին:	Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին:	«Ես փոքրիկ եմ, բայց շատ եմ քաջ, և քայլում եմ միայն առաջ»: Այս փողերը կօգնեն երեխաներին՝ հիշել, որ միայն զինվորն է, որ դեպի ետ քայլ չի կատարում:

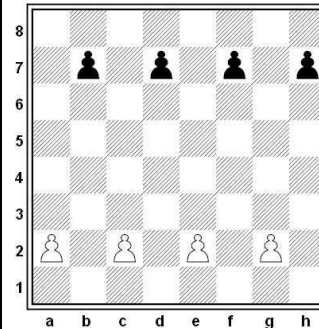
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
---	--	--

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

Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիտելիքները:

Կատարում են աշխատանք զույգերով, ստուգում են միմյանց, ուղղում են կատարած սխալները՝ համագործակցելով:

Հարգելի՛ ուսուցիչ. կազմակերպելով այս խաղերը՝ ապահովում ենք հասնել դասի վերջնարդյունքներին առավել հեշտ: Սովորողները ցուցադրական խաղադաշտին մոտենալով և քայլ կատարելով՝ օգտագործում են և՛ տեսողական, և՛ լսողական, և՛ շոշոփողական ընկալումները: Խաղերն անցկացվում են հետևյալ ձևով. սովորողները բաժանվում են երեք խմբի՝ ըստ շարքերի, առաջարկվում է նրանց անվանակոչել իրենք թիմերին: Յուրաքանչյուր խաղադաշտին դասավորում ենք հետևյալ դիրքը.



Բացատրում ենք «Ձինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ» խաղի կանոնները.

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

Ձինվոր վերցնելու դեպքում կվաստակի երկու միավոր:

Խաղն ավարտվում է, երբ ավարտվում են

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 28-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կատարել 59-րդ էջի 3-րդ տրամագրի առաջադրանքները, պատասխանել 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 խնդիրները	<p>Մտադրող. «Թրթուրների և թիթեռների մասին երբևէ մտածել եք»:</p> <p>Պատմել շախմատային զինվորի փոխարկման մասին:</p> <p>Ուսուցանել զինվորի մտածված փոխարկման մասին:</p> <p>Կազմակերպել ուսուցողական խաղ՝ մրցույթ զույգերով. «Զինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ՝ փոխարկումով»:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տեղիում. դաս 29-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է կատարել զինվորի փոխարկում:

7	ՀՊԶ 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 Պատճառ և հետևանք
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել զինվորի փոխարկումը: Բ) Հայտարարել շախ և մափ, փոխարկել զինվորը: Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը , գծերը , մասերը : Գ) Փոքր քայլերի արվեստը հասկացությունը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, լավագույն քայլերի որոնում և գտնում, սովորելու առժևորում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Զինվորի փոխարկումը:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Պատմել դասագրքի 61-րդ էջում պատկերված նկարը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տեղում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
-----------	--	--

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է կարդան հարցերը և ընտրեն ճիշտ պարբերակը: Յուրաքանչյուր ճիշտ պատասխանի դեպքում թաքնված նկարը կբացվի:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կյուրացնեն զինվորի փոխարկումը:</p> <p>https://lichess.org/learn#/6</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարկով՝ կարելի է օգտագործել խաղ՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:</p>
17	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<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 ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_ ___ոչ_ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	<p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Շախմատի խաղադաշտեր՝ ութական զինվորով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար:</p>

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. մտազրոհ. «Թրթուրների և թիթեռների մասին երբևէ մտածե՞լ եք»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. զինվորի փոխարկումը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. խաղ՝ զույգերով. «Զինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ՝ փոխարկումով»: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 29-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-3 րոպե)</p>		
<p>Մտազրոհ. «Թրթուրների և թիթեռների մասին երբևէ մտածե՞լ եք»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, մասնակցում մտազրոհին, հայտնում կարծիքներ:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		

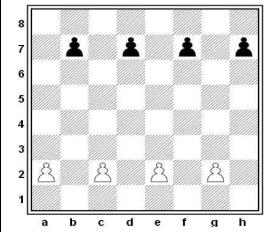
<p>Ուսուցանել զինվորի փոխարկումը</p> <p>Պատրմում ենք զինվորի փոխարկման մասին՝ համեմատելով թիթեռի օրինակի հետ:</p> <p>Ցուցադրել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշփին զինվորի փոխարկման վերաբերյալ:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին:</p> <p>Պատասխանում են հարցերին: Սահմանում են ձինվորի փոխարկման առանձնահատկությունները:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. անպայման պետք է մեկնաբանել, թե ինչու՞ զինվորը չի կարող դառնալ արքա. քանի որ դժվար է նույնիսկ մեկ արքան մատից պաշտպանելը, ո՞ր մնաց, թե զինվորը փոխարկենք արքայի և սկսենք պաշտպանել երկու արքայի:</p> <p>Ձինվորը չի կարող հավերժ մնալ զինվոր, քանի որ այդ դեպքում բոլոր տասնվեց զինվորները կդասավորվեն ութերորդ և առաջին հորիզոնականներում, չեն ունենա այլևս քայլ, և խաղաղաշփը կփոքրանա:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

Ուսուցողական խաղ՝ մրցույթ զույգերով. «Ձինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ՝ փոխարկումով»: Դասի տեսական նյութի գործնական կիրառում շախմատային խաղադաշտերին՝ խաղաքարերով: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը շրջում է նրան կարող են օգնել կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները, կատարում 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 զույգերով: Խաղադաշտին տեղաշարժելով խաղաքարերը՝ օգտագործում են և՛ տեսողական, և՛ լսողական, և՛ շոշոփողական ընկալումները: Խաղերն անցկացվում են հետևյալ ձևով. ցուցադրական խաղադաշտին դասավորում ենք հետևյալ դիրքը.



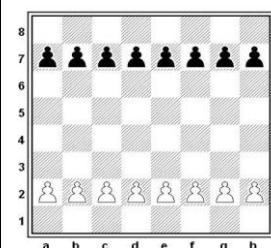
Հրահանգում, որ տեղերում նույնպես երեխաները դասավորեն նույն դիրքը: Բացառում ենք «Ձինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ՝ փոխարկումով» խաղի կանոնները.

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 հետո իրենց զինվորը թագուհու փոխարկում են նաև սևերը, խաղն ավարտվում է ոչ-ոքի:

«Ձինվորներ՝ ութն ութի դեմ՝ փոխարկումով» խաղի դիրքը: Խաղի կանոնները նույնն են՝ ինչ «Ձինվորներ՝ չորսը չորսի դեմ՝ փոխարկումով» խաղում:



<p>դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 10-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 17-րդ, առ.1-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում: Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կատարել 61-րդ էջի 3-րդ տրամագրի 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 խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչպե՞ս հաջողվեց հողից դուրս բերել այդքան մեծ շաղգամը հանրահայտ հեքիաթում»:</p> <p>Զրուցել. «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 տեղորում. դաս 30-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ շախ և մատ հայտարարել՝ զինվորով:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 5,6

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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 մայր: Բ) Կարարել քայլ՝ զինվորով, վերցնել խաղաքար՝ զինվորով, հայտարարել շախ և մայր՝ զինվորով: Կարարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը: Գ) Հայրենիքը շենացնելն ու հզորացնելը, ակտիվ մասնակից լինելը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Շախ և մայր՝ զինվորով:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Պատմել դասագրքի 63-րդ էջում պատկերված նկարը, 3-րդ տրամագրի 1-ին առաջադրանքը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքներ աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1. Երեխաները պետք է ընտրեն, թե զինվորի ո՞ր փոխարկման դեպքում է լինելու մայր:</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կճանաչեն զինվորի փոխարկումով մայրը:</p> <p>https://lichess.org/learn#/6</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու 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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_ ___ոչ_ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «Ինչպե՞ս հաջողվեց հողից դուրս բերել այդքան մեծ շաղգամը հանրահայտ հեքիաթում», զրույց. «Համագործակցության մասին՝ կյանքում և շախմատում»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. շախ և մատ՝ զինվոր խաղաքարով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. Տրամագրերի քննարկում ցուցադրական խաղադաշտին. աշխատանքային տեղրից. դաս 30-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 30-րդ, առաջադրանք 2-3-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 4-5 րոպե)		

<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչպես հաջողվեց հողից դուրս բերել այդքան մեծ շաղգամը հանրահայտ հեքիաթում»:</p> <p>Զրույց. «Համագործակցության մասին՝ կյանքում և շախմատում»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, մասնակցում են մտազրոհին և կարծիք հայտնում:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. շախմատ խաղը համագործակցության ակնհայտ դրսևորում է: Ամբողջ խաղի ընթացքում բոլոր խաղաքարերը համագործակցում են: Կարելի է բազմաթիվ օրինակներ բերել. ահա՛ դրանցից մի քանիսը.</p> <p>Նույնիսկ ամենազորեղ թագուհին կամ նավակը բաց դաշտում չեն կարող մատ հայտարարել մրցակցի միայնակ արքային, եթե չօգնի սեփական արքան:</p> <p>Փոքրիկ զինվորն արքայի սատարմամբ կարող է փոխարկվել թագուհու և նորի՛ց արքայի օգնությամբ մատ հայտարարել մրցակցի միայնակ արքային:</p> <p>Խաղի ընթացքում անդադար տեսնում ենք՝ ինչպե՛ս են իրար պաշտպանում խաղաքարերը և այլն:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		

<p>Ուսուցանել շախ և մատ քայլերը՝ զինվորով</p> <p>Ցուցադրել և քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղադաշտին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին:</p> <p>Պատասխանում են հարցերին:</p> <p>Որոնում և գտնում են լավագույն քայլերը:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք</p> <p>(տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

Տրամագրերի քննարկում ցուցադրական խաղաղաշփին.
աշխատանքային տեղից՝ դաս 30-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:

Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային լուրեր»:

Սովորողները գտնում են շախի և մատի քայլեր առաջադրանքներում:

Մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիտելիքները:

Սովորողները խաղի ընթացքում նստած են, երկու արմունկները՝ աշակերտական սեղանին, ձեռքերը՝ դեպի վեր: Շախմատային սխալ ձևակերպում լսելիս ձախ ձեռքն իջեցնում են, աջը՝ բարձրացնում վեր: Ճիշտ ձևակերպում լսելիս կատարում են հակառակը:

Խաղի ընթացքում ցուցադրական խաղաղաշփ սովորողների համար պետք է տեսանելի լինի: Հմտանալով՝ հետագայում սովորողները կմասնակցեն խաղին առանց ցուցադրական խաղաղաշփին նայելու:

«Շախմատային լուրեր» խաղն ունի չորս նպատակ.

Ձարգացնել սովորողների ակտիվ լսելու (մտածելով լսելու) կարողությունը:

Ձևավորել քննադատական մտածողություն

Ձևավորել մեդիագրագիտություն (պետք է ստուգել յուրաքանչյուր տեղեկություն):

Ամրապնդել շախմատ առարկայի հիմնական հասկացությունները և եզրույթները:

Խաղը կազմակերպվում է հետևյալ ձևով. ուսուցիչը երեխաներին բացատրում է, որ, լուրը լսելով, պետք է մտածել և ստուգել՝ ճի՞շտ 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 արտասանում. «Սխալ է»: Պատասխանից հետո՝ սովորողները պետք է ձեռքերը պահեն պարզած, որպեսզի ուսուցիչը ստուգի և հաշվի ճիշտ և սխալ պատասխանների քանակը: Ուսուցիչը մշտապես պետք է մեկնաբանի սխալ պատասխանները՝ դրանք քանակը նվազեցնելու նպատակով:

Լուրեր. «Ուշադիր լսենք այսօրվա լուրերը: Ասում են՝ Եվրոպայի շախմատային փղերը

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 30-րդ, առաջադրանք 2-3-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</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>Բացադրել «կողանցիկ» բառի իմաստը:</p> <p>Ուսուցանել կողանցիկ վերցնելը:</p> <p>Քննարկել տրամադրեր ցուցադրական խաղաղաշտին. տետրից՝ դաս 31-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տետրում. դաս 31-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստել գունավոր թղթեր, մատիտներ և սոսինձ՝ խաղաքարերի անձնագրեր պատրաստելու համար:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է զինվորով կողանցիկ վերցնել:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 5

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 կողանցիկ վերցնելը: Բ) Ցույց տալ կողանցիկ վերցնելու քայլեր:Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը,հայտարարել շախ, մատ, ազատվել պատից: Գ) Գիտելիքի կիրառում, սովորելու արժևորում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Կողանցիկ վերցնել

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում))</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերովառարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր: ,</p>
<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Պատմել դասագրքի 65-րդ էջում պատկերված նկարը և կատարել 4-րդ տրամագրի 1-ին առաջադրանքը: Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքներ աշխատանքային տետրում: Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս.Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:



1. Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին և պարզեն, թե որքա՛ն լավ գիտեն կողանցիկ վերցնելը զինվորով:

2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կհմանան

կողանցիկ վերցնելը զինվորով:



1. Երեխաները պետք է ընտրեն, թե ո՛ր դիրքում կկարողանա կողանցիկ վերցնել զինվորը:

2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կհմանան

կողանցիկ վերցնելը՝ զինվորով:

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

Աշխատելով «խելացի» գրադասակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. բացատրում. «Կողանցիկ» բառի իմաստը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. կողանցիկ վերցնելը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. Տրամագրերի քննարկում ցուցադրական խաղադաշտին. աշխատանքային տեղերից՝ դաս 31-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղերում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 31-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
<p>Ա) Դասի սկիզբ</p> <p>(տևողությունը՝ 2-3 րոպե)</p>		

<p>Բացադրել «Կողանցիկ» բառի իմաստը:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ, այս թեման կրթսեր դպրոցականներն ընկալում են դժվարությամբ: Այդ պատճառով ցուցադրական խաղադաշտին պետք է ցուցադրել ականառու «դեպքեր»՝ ինչպես է զինվորը փորձում աննկատ «փախչել» մրցակցի զինվորի կողքով և դառնալ թագուհի: Եվ ինչպես է մրցակցի զինվորը իսկույն նկատում և կողանցիկ վերցնում նրան:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		

<p><i>Ուսուցանել շախև մատքայլերը գինվորով</i></p> <p><i>Ցուցադրել և բացատրել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղադաշտին:</i></p>	<p><i>Սովորողները լսում են ուսուցչին:</i></p> <p><i>Պատասխանում են հարցերին:</i></p> <p><i>Որոնում և գտնում են լավագույն քայլերը: Կատարում են նշումներ տեղորում:</i></p> <p><i>Խաղում են խաղը՝ կիրառելով շախմատային գիտելիքները:</i></p>	
<p><i>Գ) Գործնական աշխատանք</i></p> <p><i>(տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</i></p>		

Քննարկել տրամադրեր ցուցադրական խաղադաշտին. տեղորոշ՝ դաս 31-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:

Խաղային դադար. ուսուցողական խաղ. «Շախմատային լուրեր»:

Սովորողները գտնում են կողանցիկ վերցնելու քայլերը տրամադրերում:

Մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով ձեռք բերած գիտելիքները:

Սովորողները խաղի ընթացքում նստած են՝ երկու արմունկները աշակերտական սեղանին հենած, ձեռքերը՝ դեպի վեր: Շախմատային

սխալ ձևակերպում լսելիս ձախ ձեռքն իջեցնում են, աջը բարձրացնում վեր: Ճիշտ ձևակերպում լսելիս՝ կատարում հակառակը:

Խաղի ընթացքում ցուցադրական խաղադաշտը սովորողների համար պետք է տեսանելի լինի: Հմտանալով՝ հետագայում սովորողները կմասնակցեն խաղին՝ պռանց ցուցադրական խաղադաշտին նայելու:

«Շախմատային լուրեր» խաղն ունի չորս նպատակ.

Ձարգացնել սովորողների ակտիվ լսելու (մտածելով լսելու) կարողությունը,

Ձևավորել քննադատական մտածողություն,

Ձևավորել մեղիագրագիտություն (պետք է ստուգել յուրաքանչյուր տեղեկություն),

Ամրապնդել շախմատ առարկայի հիմնական հասկացությունները և եզրույթները:

Խաղը կազմակերպվում է հետևյալ ձևով. ուսուցիչը երեխաներին բացատրում է, որ, լուրը լսելով, պետք է մտածել և ստուգել՝ ճի՞շտ 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 արտասանում. «Սխալ է»: Պատասխանից հետո սովորողները պետք է ձեռքերը պահեն պարզած, որպեսզի ուսուցիչը ստուգի և հաշվի ճիշտ և սխալ պատասխանների քանակը: Ուսուցիչը մշտապես պետք է մեկնաբանի սխալ պատասխանները՝ դրանց քանակը նվազեցնելու նպատակով:

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 10-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 31-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում: Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասին բերել գունավոր թղթեր, մատիտներ և սոսինձ՝ խաղաքարերի անձնագրեր պատրաստելու համար:</p>	

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

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Դաս-մրցույթ. մատ' մեկ քայլից
4	Դասի նպատակը	Հարց ու պատասխանի և խնդիրների միջոցով ամփոփել խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր, շախ, մատ, պատ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը: Պատրաստել խաղաքարերի համար անձնագրեր:
5	Դասի խնդիրները	Ներկայացնել դաս-մրցույթի անցկացման պայմանները: Ցուցադրել մեկ խաղաքարի անձնագրի նմուշօրինակը: Կազմակերպել մրցույթ ցուցադրական խաղադաշտին դասագրքից՝ 66-րդ և 67-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերի լուծումը: Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տեղադրում. դաս 32-րդ, առառաջադրանքներ 1-4-րդ: Իրականացնել ձևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով: Հանձնարարել տնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ սահմանել շախը, մատը, պատը ստեղծել մատ' մեկ քայլից, արտասանել քայլը:

7	ՀՊԶ կարողունակություններ	1, 2, 3,4
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22, S28
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Օրինաչափություն
10	Ա)Գիտելիք Բ)Հմտություն Գ)Դիրքորոշում Դ)Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Ներկայացնել մատրը: Բ) Ստեղծել մատր: Ստեղծել մատր, կատարել քայլեր՝ արքա, փիղ, թագուհի և նավակ խաղաքարերով, օգտագործել խաղադաշտի մասերի վերաբերյալ գիտելիքը մատր հայտարարելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը՝ մատրային քայլն արտասանելու համար, Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա,Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Խաղաքարերի համագործակցություն

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքից՝ էջ 67-րդ, տրամագիր 3-րդ, ցույց տալ սև ձիերը:</p> <p>Դասաժամի ընթացքում կատարել դասագրքի և աշխատանքային տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
----	--	---

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>շահեն մրցանակներ:</p> <p>1.Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին և</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կմասնակցեն մրցույթին և կստուգեն իրենց գիտելիքները՝ մաթի մասին:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մաթ՝ մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մաթ՝ մեկ քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<p>Ուսումնական գործունեության արեսակներ կամ գործունեության առաջարկվող ձևեր</p>	<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 ալգորիթմերը), ստեղծում է մաթ՝ մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_____ոչ___ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	<p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, աստղիկներ՝ գնահատման պատրաստում լրացումներ կատարելու համար:</p>

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. դաս-մրցույթի պայմանների ներկայացում:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. ցուցադրական խաղադաշտին մատչելի քայլից. դասագրքից՝ 66-րդ և 67-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերը:</p> <p>Գ) Դասի ավարտ. նախորդ թեմաների ամփոփման նպատակով՝ ինքնուրույն աշխատանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 32-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Խաղաքարի անձնագրի նմուշօրինակի պատրաստում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	--

<i>Ուսուցչի գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացատրություններ</i>
<i>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-3 րոպե)</i>		

Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:

Մեկ խաղաքարի անձնագրի նմուշօրինակի

ԱՆՁՆԱԳԻՐ

Անուն Ազգանուն
Հայրանուն. Չինվոր Զաքիկի Չինվորյան
Բնակության վայրը. Շախմատի
Հանրապետություն, քաղաք
Խաղաղաշտ, 7-րդ փողոց, b7

1. Երբեք դեպի հեռ քայլ չի կատարում:
2. Արժե մեկ միավոր:
3. Հասնելով վերջին հորիզոնական կարող է փոխարկվել այլ խաղաքարերի, բացի արքա և զինվոր լինելուց:
4. Քայլում է ուղիղ, մեկական դաշտով, սկզբնական դիրքից կարող է շարժվել 2 դաշտով:
5. Վերցնում է խաղաքար եր թեք, մեկ դաշտ առաջ անկյունագծով:
6. Գիտի փոքրիկ քայլերի արվեստը, մեկ-մեկ քայլելով գնում է դեպի նպատակ:

ներկայացում:

Լսում են ուսուցչին:

Կարևոր է, որ սովորողներն արժևորեն դաս-մրցույթը. ամփոփեն իրենց գիտելիքները, տարբերեն իմացության և չիմացության սահմանը՝

հաջորդաբար թերությունները վերացնելու նպատակով:

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

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

<p>Դաս-մրցույթի կազմակերպում ցուցադրական խաղադաշտին. մատ՝ մեկ քայլից. դասագրքից՝ 66-67-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերի լուծում:</p>	<p>Լսում են ուսուցչի հրահանգները: Որոնում և գտնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. կարևոր է՝ ճիշտ հնարքներով կազմակերպել դաս- մրցույթները: Տրամագիրը ցուցադրական խաղադաշտին տեղադրելուց հետո՝ ընձեռում ենք ժամանակ սովորողներին՝ մտածելու համար. 15-20 վայրկյան: Խստորեն պահանջվում է՝ չպատասխանել տեղից՝ առանց ձեռք բարձրացնելու: Այնուհետև լուծումը հարցնում ենք համեմատաբար դանդաղ ընկալող աշակերտին: Պատասխանից հետո չենք արտահայտվում՝ ճի՛շտ է, թե՛ սխալ: Հարցնում ենք մյուս թիմերի այլ սովորողների: Սովորողները պետք է պատասխանը արտասանեն շախմատային գրագիտությամբ. անվանեն խաղաքարը՝ ո՛ր դաշտից դեպի ո՛ր դաշտ է տեղաշարժվում: Քայլի արտասանության կարճ ձևը, նույնպես, համարվում է ճիշտ պատասխան: Այսպես՝ կազմակերպված մրցույթը հնարավորություն է ընձեռում ներգրավել բոլոր սովորողներին:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողություն՝ 10-15 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն աշխատանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. 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 (ծնավորող գնահատում), ծրագրել սովորողի հետ աշխատանքի հետագա ընթացքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Խաղաքարերի անձնագրերի պատրաստում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Սովորողները երևակայությամբ պատրաստում են գեղեցիկ անձնագրեր՝ կիրառելով իրենց գիտելիքները խաղաքարերի վերաբերյալ:</p> <p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ պատասխանել դասի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	<p>Սովորողներին բացատրվում են խաղաքարերի անձնագրերը պատրաստելու սկզբունքները, այնուհետև՝ նրանք սկսում են աշխատել:</p>

Դաս 33. Մատային դիրքերի ստեղծում


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Մատային դիրքերի ստեղծում
4	Դասի նպատակը	Հարց ու պատասխանի և առաջադրանքների միջոցով ամփոփել խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր, շախ, մատ, պատ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը: Ստեղծագործական միջավայրի ձևավորում, սովորողներին ազատ ստեղծագործելու ուղղորդում:
5	Դասի խնդիրները	Ներկայացնել ստեղծագործական աշխատանքի իմաստն ու պայմանները: Առաջարկել սովորողներին ստեղծագործել ցուցադրական խաղադաշտին դասավորել դասագրքի 68-69-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերը: Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տեսչության. դաս 33-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով: Հանձնարարել տնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ մեկնաբանել շախը, մատը, պատը, ստեղծել մատային դիրք:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 3

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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> <p>Օրինաչափություն</p>
10	<p>Ա) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Ներկայացնել մատային դիրքը:</p> <p>Բ) Ստեղծել մատային դիրք: Ստեղծել մատ՝ կատարելով քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր խաղաքարերով, օգտագործել խաղաղաշտի մասերի վերաբերյալ գիտելիքը՝ մատային դիրք ստեղծելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը՝ մատային քայլը արտասանելու և գրանցելու համար:</p> <p>Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Դիրք, մատային դիրք:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (ստղական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տեղի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում::</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Նախապատրաստել շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով, խաղաղաշտեր և խաղաքարեր՝ յուրաքանչյուր զույգի համար, առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տեղեր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքում նշել բոլոր խաղադաշտերը և ցույց տալ ամենավոքորը:</p> <p>Դասաժամին կատարել դասագրքի և աշխատանքային տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամադրեր Ս.Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
----	--	--

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները, մաթային դիրքեր ստանալով, պետք է օգնեն ճամփորդներին՝ գտնելու առեղծվածային կղզու գանձերը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները խաղի հերոսների հետ կճամփորդեն և կստուգեն իրենց գիտելիքները՝ մաթի վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մաթ՝ մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մաթ՝ մեկ քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), ստեղծում է մաթ՝ մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ ___մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշտ ¹ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշտեր և խաղաքարեր ¹ յուրաքանչյուր զույգի համար:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ.ստեղծագործական աշխատանքի ներկայացում:</p> <p>Բ) Ուղղորդված աշխատանք. ցուցադրական խաղաղաշփին դասավորել դասագրքի 68-69-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերը: Սովորողները ստեղծագործում են այդ տրամագրերի սահմաններում:</p> <p>Գ) Դասի ավարտ.դասի ամփոփման նպատակով՝ ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 33-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք տեղում. դաս 33-րդ, տրամագրեր 3-4-րդ:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-3 րոպե)		
Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:	Սովորողները լսում են ուսուցչին:	Կարևոր է, որ սովորողներն արժևորեն ստեղծագործական աշխատանքը. ամփոփեն իրենց գիտելիքները, տարբերեն իմացության և չիմացության սահմանները, ստեղծեն մատային դիրքեր, համագործակցեն միմյանց հետ:
Բ) Նոր նյութի մատուցում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)		
Ուսուցանել մատային դիրքերի ստեղծման սկզբունքները: Արքան առավել հեշտ է մատ լինում խաղադաշտի եզրում կամ անկյունում:	Լսում են ուսուցչին: Քննարկում են մատային դիրքեր: Որոնում և գտնում են համապատասխան դիրքեր:	Հարգելի՛ ուսուցիչ. կարելի է սովորողներին առաջարկել ստեղծագործել դասագրքի 68-69-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերի սահմաններում:
Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)		

<p>Աշխատանք զույգերով՝ մատային դիրքերի ստեղծում:</p> <p>Աշխատանք տեսչիկով. դաս 27-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են զույգերով, ստեղծագործում են:</p> <p>Համագործակցում են, աջակցում են միմյանց: Իրար ուղղելով և ուսուցանելով՝ առավել խորացնում են իրենց գիտելիքը:</p> <p>367</p>	<p>Այս աշխատանքը ուսուցչին կօգնի իրապես գնահատել սովորողին: Հասկանալ, թե ի՞նչ է սովորել, ի՞նչ է կարողանում կատարել: Ծրագրել սովորողի հետ աշխատանքի հետագա ընթացքը:</p> <p>Կարևոր է, որ ուսուցիչն ստեղծի ստեղծագործական մթնոլորտ: Կարելի է դասն անցկացնել առանց ցուցադրական խաղաղաշարի, այսինքն՝ կատարել աշխատանք՝ զույգերով: Յուրաքանչյուր զույգին պետք է ապահովել մեկական խաղաղաշարով, սև և սպիտակ արքաներով, նաև՝ մեկական թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով: Մնացած խաղաքարերը սովորողներին պետք չէ փախ. դա ստեղծում է ավելորդ խառնաշփոթ:</p> <p>Սովորողներին խաղաքարերը տրամադրում ենք աստիճանաբար: Առաջմ նրանք կարող են ստեղծել մատային դիրքեր երեք և ավելի խաղաքարերով: Դանդաղ ընկալող երեխաներին կարելի է աջակցել և ուղղորդել՝ տեղադրելով երկու խաղաքար, իսկ վերջին խաղաքարը առաջարկել՝ ինքնուրույն տեղադրել և ստեղծել մատային դիրք: Սովորողները առաջին հաջողությունից՝ տեղադրված մատային դիրքից հետո մեծ ոգևորություն են ապրում և առավել մեծ եռանդով են սկսում ստեղծագործել: Հարգելի՛ ուսուցիչ. պետք չէ խուսափել այսպիսի ստեղծագործական աշխատանքից, որը կարող է պայմանավորված լինել աշխատանքային աղմուկով: Պետք է հետևել միայն, որ աղմուկն իսկապես լինի ստեղծագործական գործընթացով պայմանավորված, և ո՛չ թե՛ անկառավարելիությամբ:</p>
--	---	--

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 8-12 րոպե)</p>		
<p>Դասի ամփոփման, ամփոփիչ գնահատման նպատակով՝ ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 33-րդ, առաջադրանք 1-2: Հանձնարարերը տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողները կատարում են ինքնուրույն աշխատանք: Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կատարել աշխատանքային տեսքից. դաս 33- րդ, առաջադրանք 3-4-րդ, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	<p>Սովորողների հետ անպայման ունենալ հետադարձ կապ. արդյոք դո՞ւր եկավ նրանց այս աշխատանքը, Ի՞նչ երկու բան սովորեցին այս դասին:</p>

Դաս 34. Փոխափոխում


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Փոխափոխում
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել փոխափոխում քայլը, նրա նպատակը, փոխափոխման կանոններից երկուսը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան.«Ինչո՞ւ են արքաներն ապրում ամբողջում»:</p> <p>Ուսուցանել փոխափոխում քայլը, նպատակը, կանոնները:</p> <p>Կազմակերպել ուսուցողական խաղ. «Կարելի՞ է, թե չի՞ կարելի»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տեղադրում. դաս 34-րդ, առաջադրանք 2-3-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ կատարել փոխափոխում քայլը, բացատրել փոխափոխման կանոններից երկուսը:
7	ՀՊՁ 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 փոխադրելու քայլը: Բ) Կատարել կարծ և երկար փոխադրումներ:Կատարել քայլեր՝ արքա, փիղ, թագուհի, նավակ, ձի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի մասերը, դաշտերը, գծերը: Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, միշտ ելք գտնել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Փոխադրում, կարծ փոխադրում, երկար փոխադրում, փոխադրման պայմաններ:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով: Շախմատի խաղաղաշարեր՝ ութական զինվորով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար:Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ	
	Նվազագույն առաջադրանք	Դասագրքից՝ 72-րդ էջի 2-րդ տրամագրի 1-ին առաջադրանքը, տետրից՝ դաս 34-րդ, առաջադրանք 4-րդ:
	Առավելագույն առաջադրանք	<p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1. Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին:</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կճանաչեն փոխադրում քայլը:</p> <p>https://lichess.org/learn#/14</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու 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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_____ոչ___ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. մտազրոհ. «Ինչու են արքաներն ապրում ամրոցում»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. փոխափեղման նպատակը, ձևերը, կանոնները:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Կարելի՛ է, թե չի՛ կարելի»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 34-րդ, առաջադրանք 2-3-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք՝ դասագրքից՝ էջ 71-րդ, տրամագիր 3-րդ, տետրից՝ դաս 34-րդ, տրամագիր 1-ին և 4-րդ:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 4-5 րոպե)		
Հարց ու պատասխան. «Ինչու՞ են արքաներն ապրում ամբողջում»:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, մասնակցում մտազրոհին, հայտնում կարծիք:	Այս մտազրոհով կապ ենք ստեղծում իսկական արքաների և շախմատային արքաների միջև: Ուղղորդում դեպի փոխադեղման գաղափարը: Բացաբրում փոխադեղման նպատակը:
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)		

<p>Ուսուցանել փոխադրելում քայլը, ձևերը, փոխադրելման երկու կանոնները:</p> <p>Ցուցադրել և քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշարին:</p> <p>Կարելի է օգտվել դասագրքի և աշխատանքային տետրի օրինակներից. դաս 34-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին:</p> <p>Պատասխանում են հարցերին:</p>	<p>Խորհուրդ է տրվում փոխադրելումներն ուսուցանել հետևյալ հերթականությամբ.</p> <p>խաղաղաշարին սկզբում տեղադրել միայն արքան և նավակները՝ ուսուցանելով կարճ և երկար փոխադրելումները:</p> <p>Ցուցադրական խաղաղաշարի մոտ հրավիրել տարբեր շարքերից սովորողներ, որպեսզի կատարեն փոխադրելում քայլը:</p> <p>Այնուհետև բացատրվում են փոխադրելման երկու կանոնները:</p> <p>Ցուցադրվում են համապատասխան օրինակներ և քննարկվում դրանք:</p>
--	--	---

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
---	--	--

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

Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիտելիքները:

Հարգելի՛ ուսուցիչ. այս խաղը կազմակերպելով՝ ապահովում ենք առավել հեշտ հասնել դասի վերջնարդյունքներին: Սովորողները մոտենալով և կատարելով քայլ ցուցադրական խաղադաշտին՝ օգտագործում են և՛ տեսողական, և՛ լսողական, և՛ շոշոփողական ընկալումները: Խաղերն անցկացվում են հետևյալ ձևով. սովորողները բաժանվում են երեք խմբի՝ ըստ շարքերի: Նրանց առաջարկվում է անվանակոչել իրենք թիմերը: Ցուցադրական խաղադաշտին դասավորում ենք տարբեր դիրքեր՝ դասագրքից կամ աշխատանքային տետրից կամ ստեղծագործաբար: Ցուրաքանչյուր տրամագիր դասավորելուց հետո՝ կրկնում ենք. «Կարելի՞ է, թե չի՞ կարելի կատարել փոխադրում»:
Սովորողները մտածում և տալիս են պատասխաններ. օրինակ՝ «Կարելի՞ է երկար փոխադրում կատարել» կամ «Չի՞ կարելի կարճ փոխադրում կատարել, քանի որ...», և պարզաբանում են օրինակը: Վաստակած միավորները գումարվում են և բերում են հաղթանակ թիմի

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 18-10 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 34-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կատարել 59-րդ էջի 3-րդ տրամադրի առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 35. Փոխադրելու. շարունակություն


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Փոխադրելու. շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել փոխադրելու կատարելու մյուս երկու կանոնները:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչո՞ւ պետք է կատարել փոխադրելու քայլը»:</p> <p>Ուսուցանել փոխադրելու քայլի բոլոր պայմանները:</p> <p>Կազմակերպել ուսուցողական խաղ. «Կարելի՞ է թե չի՞ կարելի»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տեղադրում. դաս 35-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ ներկայացնել փոխադրելու, կատարել փոխադրելու, բացատրել փոխադրելու կանոնները:
7	ՀՊՁ 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 փոխադրելումը: Բ) Ներկայացնել փոխադրելման նպատակը:Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փից, ձի, զինվոր խաղաքարերով, հայտարարել շախ, մատ, ներկայացնել պատր, անվանել և օգտագործել խաղաղաշտի մասերը, դաշտերը, գծերը: Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, միշտ ելք գտնել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, պայմանների սահմանում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Փոխադրելում, կարճ փոխադրելում, երկար փոխադրելում, փոխադրելման պայմանները:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշարեր՝ ութական զինվորով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Մեկնաբանել դասագրքի 73-րդ էջի երկու նկարները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տեղում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամադրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
-----------	--	---

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ընտրեն, թե ո՞ր փոխադրումը կարող են կատարել կողմերը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն փոխադրման երկու տեսակները: Առավել լավ կհմանան, թե ո՞ր դեպքում կողմերը կարող են կատարել փոխադրում:</p> <p>https://lichess.org/learn#/14</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու 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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_____ոչ___ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «Ինչո՞ւ պետք է կատարել փոխադրում քայլը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. ուսուցանել փոխադրում քայլի բոլոր պայմանները:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. մրցույթ. ուսուցողական խաղ. «Կարելի՞ է, թե չի՞ կարելի»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 35-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-3 րոպե)		

<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչո՞ւ պետք է կատարել փոխափոխում»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել փախափոխում քայլի երկու պայմանները: Ցուցադրել և քննարկել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշփոխում: Կարելի է օգտվել դասագրքի և աշխատանքային տետրի օրինակներից:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

Խաղ-մրցույթ. «Կարելի՛ է թե չի՛ կարելի»: Դասի տեսական նյութի գործնական կիրառում ցուցադրական խաղադաշտին: Մրցույթի ընթացքում ուսուցիչը պարբերաբար մեկնաբանում է քայլերը, կրկնում և շեշտադրում դասի գլխավոր հասկացությունները և ձևակերպումները, առաջարկում է սովորողներին տրամադրել խիստ համակարգված՝ պահպանելով պարզից դեպի բարդը սկզբունքը:

Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիտելիքները:

Հարգելի՛ ուսուցիչ. կազմակերպելով այս խաղը՝ ապահովում ենք առավել հեշտ հասնել դասի վերջնարդյունքներին: Սովորողները մոտենալով և քայլ կատարելով ցուցադրական խաղադաշտին՝ օգտագործում են և՛ տեսողական, և՛ լսողական, և՛ շոշոփողական ընկալումները: Խաղերն անցկացնում ենք հետևյալ ձևով. սովորողներին բաժանում ենք երեք խմբի՝ ըստ շարքերի: Նրանց առաջարկում ենք անվանակոչել իրենք թիմերը: Ցուցադրական խաղադաշտին դասավորում ենք տարբեր դիրքեր դասագրքից կամ աշխատանքային տետրից կամ ստեղծագործաբար: Յուրաքանչյուր տրամագիր դասավորելուց հետո՝ կրկնում ենք. «Կարելի՛ է, թե չի՛ կարելի կատարել փոխադեղում»: Սովորողները մտածում են և տալիս պատասխաններ, օրինակ՝ «Կարելի է երկար փոխադեղում կատարել» կամ «Չի կարելի կարճ փոխադեղում կատարել, քանի որ...», և պարզաբանում են օրինակը: Վաստակած միավորները գումարվում են և բերում են հաղթանակ թիմին:

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 10-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 35-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</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 խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչո՞ւ է պետք գրանցել որևէ բան»:</p> <p>Պատմել, թե ինչո՞ւ է Կոմիտաս վարդապետը գրանցել, գրի առել և մշակել հայկական երաժշտությունը:</p> <p>Ուսուցանել տառանշաններն ու պայմանական նշանները: Գրանցել դրանք տեղիում:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանքային տեղիում. դաս 36-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տեղիում. դաս 36-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ տեղորոշել և գրանցել շախմատային քայլերը:
7	ՀՊՁ 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 քայլերը գրանցելու տառանշաններն ու տարբերանշանները:: Բ) Տեղորոշել և գրանցել քայլերը: Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի մասերը, դաշտերը, գծերը: Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Քայլի գրանցում, տառանշաններ, պայմանանշաններ:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշարեր՝ ութական զինվորով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Անվանել դասագրքի 74-րդ էջի խաղաքարերը: Արտասանել փառանշանները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և փետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքներ աշխատանքային փետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք փպագրված փրամագրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>
----	--	--

16

Էլեկտրոնային 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:



փառանշաններին:

1. Երեխաները պետք է խաղաքարերը միացնեն նրանց

2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կճանաչեն

խաղաքարերի փառանշանները:

Ուսումնական նյութեր.

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

Աշխատելով «խելացի» գրադախտակով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութը առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշփին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին _____ այո _____ ոչ _____ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղաղաշփ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ.հարց ու պատասխան.«Ինչո՞ւ է պեղք գրանցել որևէ բան»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. քայլը գրանցելու տառանշաններն ու պայմանական նշանները: Գրանցել նմուշներն աշխատանքային տեսքում:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքից. դաս 36-րդ, տրամադրեր 1-2-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝դասի ամփոփման նպատակով. դաս 36-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 4-5 րոպե)		
<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչո՞ւ է պեղք գրանցել որևէ բան»:</p> <p>Պատմել, թե ինչո՞ւ է Կոմիտաս վարդապետը գրանցել, գրի առել և մշակել հայկական երաժշտությունը:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, մասնակցում մտազրոհին, հայտնում կարծիք:</p> <p>Այնուհետև ունկնդրում են Կոմիտաս վարդապետի մասին:</p>	<p>Մտազրոհը օգնում է ձևավորել սովորողների մոտ վերաբերմունք գրանցման և շախմատային քայլերի գրանցումների վերաբերյալ:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		

<p><i>Ուսուցանել քայլը գրանցելու տառանշաններն ու պայմանական նշանները: Քայլը գրանցելու ձևը:</i></p> <p><i>Ուսուցանել պայմանական նշանները, գրանցել նմուշները աշխատանքային տետրում:</i></p> <p><i>Ցուցադրել համապատասխան օրինակներ ցուցադրական խաղաղաշտիկ, գրանցել քայլերը:</i></p>	<p><i>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Գրանցում են նմուշները և քայլերը աշխատանքային տետրում:</i></p>	<p><i>Խորհուրդ է տրվում կատարել դասագրքի 75-րդ էջի 1-ին տրամագիրը:</i></p>
<p><i>Գ) Գործնական աշխատանք</i></p> <p><i>(տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</i></p>		
<p><i>Հանձնարարել աշխատանք աշխատանք տետրում. դաս 36-րդ, տրամագիր 1-2-րդ:</i></p>	<p><i>Սովորողները դիտում են ցուցադրական խաղաղաշտիկ դասավորված՝ 36-րդ դասի 1-2-րդ տրամագրերը և գրանցում քայլերը:</i></p>	

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 36-րդ, տրամագիր 3-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում: Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 37. Ամփոփում.Դաս-մրցույթ. մատ' մեկ քայլից


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Դաս-մրցույթ. մատ' մեկ քայլից
4	Դասի նպատակը	Ամփոփել խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր, շախ, մատ, պատ, քայլի գրանցում թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը:
5	Դասի խնդիրները	Դաս-մրցույթի անցկացման պայմանների վերհիշում: Մրցույթ. դասագրքի 76-77-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերի լուծում ցուցադրական խաղադաշտին: Ինքնուրույն աշխատանք տեսրոմ. դաս 20-րդ, առաջադրանք 1-3-րդ: Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով: Հանձնարարել տնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ մեկնաբանել շախը, մատը, պատը, ստեղծել մատ մեկ քայլից, տեղորոշել և գրանցել շախմատային քայլերը:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 3

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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> <p>Օրինաչափություն</p>
10	<p>Ա)Գիտելիք</p> <p>Բ)Հմտություն</p> <p>Գ)Դիրքորոշում</p> <p>Դ)Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Ներկայացնել մատրը:</p> <p>Բ) Ստեղծել մատր: Ստեղծել մատր՝ կատարելով քայլեր՝ արքա, փիղ, թագուհի, ձի, զինվոր և նավակ խաղաքարերով, օգտագործել խաղադաշտի մասերի վերաբերյալ գիտելիքը՝ մատր հայտարարելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը՝ մատրային քայլը արտասանելու և գրանցելու համար:</p> <p>Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, ելք գտնել տարբեր իրավիճակներում:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Մատր՝ մեկ քայլից, քայլի գրանցում:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ	
	Նվազագույն առաջադրանք	Դասագրքում նշել խաղաքարերը և անվանել դրանք;
	Առավելագույն առաջադրանք	<p>Դասաժամին կատարել դասագրքի և աշխատանքային տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամադրեր Ս.Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>մրցանակներ:</p> <p>1.Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին և շահեն</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կմասնակցեն մրցույթին և կստուգեն իրենց գիտելիքները՝ մաթի ստեղծման վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մաթ՝ մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մաթ՝ մեկ քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարկով՝ կարելի է օգտագործել խաղերը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր ձեռք բերած գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), ստեղծում է մաթ՝ մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_____ոչ___ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, աստղիկներ՝ գնահատման պատրաստում լրացումներ կատարելու համար:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. դաս-մրցույթի պայմանների ներկայացում:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. մափ՝ մեկ քայլից, ցուցադրական խաղաղաշփին՝ դասագրքի 76-77-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերը:</p> <p>Գ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղերում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 37-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	--

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

<p>Դաս-մրցույթի կազմակերպում ցուցադրական խաղադաշտին. մատ' մեկ քայլից. դասագրքի 76-77-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերի լուծում:</p>	<p>Լսում են ուսուցչի հրահանգները: Որոնում և գտնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Հարգելի' ուսուցիչ, կարևոր է' ճիշտ հնարքներով կազմակերպել դաս- մրցույթները: Տրամագիրը ցուցադրական խաղադաշտին տեղադրելուց հետո' սովորողներին ընձեռում ենք ժամանակ' մտածելու համար. 15-20 վայրկյան: Խստորեն պահանջվում է չպատասխանել տեղից' առանց ձեռք բարձրացնելու: Այնուհետև լուծումը հարցնում ենք համեմատաբար դանդաղ ընկալող աշակերտից: Պատասխանից հետո' չենք արտահայտվում' ճի'շտ է, թե' սխալ: Հարցնում ենք մյուս թիմերի այլ սովորողներից: Սովորողները պետք է պատասխանը արտասանեն շախմատային գրագիտությամբ. անվանեն խաղաքարը' ո'ր դաշտից դեպի ո'ր դաշտ է տեղաշարժվում: Քայլի արտասանության կարճ ձևը, նույնպես, համարվում է ճիշտ պատասխան: Այսպես' կազմակերպված մրցույթը հնարավորություն կընձեռի ներգրավել բոլոր սովորողներին:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը' 10-15 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն աշխատանքի կատարում աշխատանքային փեյրում. 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 պետք է վերացնել յուրաքանչյուր սովորողի մոտ (ծնավորող գնահատում): Ծրագրել սովորողի հետ աշխատանքի հետագա ընթացքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Գնահատում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ պատասխանել դասի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով ամփոփիչ խաղը:</p>	

Դաս 38. Փոխանակում


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Փոխանակում
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել <u>փոխանակումը</u> շախմատում:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Երբևէ որևէ բան փոխանակել էք»:</p> <p>Բացատրել, թե ինչո՞ւ է անհրաժեշտ փոխանակումը շախմատում: Ի՞նչ է համարժեք և շահավետ փոխանակումը:</p> <p>Ուսուցանել փոխանակումը համապատասխան օրինակների ցուցադրումով:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային տեղիում. դաս 37-րդ, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ մեկնաբանել փոխանակումը, կատարել քայլեր և փոխանակումներ:

7	ՀՊԶ կարողունակություններ	1, 2 , 5
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 փոխանակումը շախմատում: Բ) Կատարել փոխանակման քայլեր: Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշրի մասերը, դաշտերը, գծերը, հայտարարել շախ և մատ, մեկնաբանել պատր, գրանցել քայլերը: Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, ելք գտնել տարբեր իրավիճակներում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Պաշտպանված խաղաքար, փոխանակում, համարժեք, շահավետ:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշարեր՝ ութական զինվորով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Անվանել դասագրքի 79-րդ էջի բոլոր խաղաքարերը: Թվարկել դրանց մոտավոր արժեքները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տեղում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամադրեր Ա. Իվաչենկոյի կամ Մ Բլոխի շտեմարաններից:</p>
-----------	--	--

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Երեխաները պետք է ընտրեն, թե ո՞ր փոխանակումն է շահավետ կամ հավասար: 2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կհմանան փոխանակում կատարելը: <p>https://lichess.org/learn#/7</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանում՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերակոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_ ___ոչ_ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «Երբևէ որևէ բան փոխանակել էք»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. Բացատրել, թե ինչու՞ է անհրաժեշտ փոխանակումը շախմատում: Ի՞նչ է համարժեք և շահավետ փոխանակումը:</p> <p>Ուսուցանել փոխանակումը՝ համապատասխան օրինակների ցուցադրումով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 36-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
<p>Ա) Դասի սկիզբ</p> <p>(տևողությունը՝ 4-5 րոպե)</p>		

<p>Հարց ու պատասխան. «Երբևէ որևէ բան փոխանակե՞լ եք»:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, մասնակցում մտազրոհին, հայտնում կարծիք:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել փոխանակումը Բացադրել, թե ինչու՞ է անհրաժեշտ փոխանակումը շախմատում: Ի՞նչ է համարժեք և շահավետ փոխանակումը: Ուսուցանել փոխանակումը՝ համապատասխան օրինակները քննարկելով:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Գտնում են համապատասխան քայլեր և փոխանակումներ:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		

<p>Ամրապնդել փոխանակումը՝ համապատասխան օրինակները քննարկելով:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p>	<p>Սովորողները դիտում են ցուցադրական խաղադաշտին դասավորված տրամագրերը, որոնում և գտնում են քայլեր, գրանցում դրանք:</p>	<p>«Շախմատային լուրեր» խաղում բազմաթիվ նոր հասկացություններ են ներառվել, որոնք պետք է փորձել մտապահել և օգտագործել խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ</p> <p>(տևողությունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 38-րդ, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 39. Կրկնակի հարված. «պատառաքաղ»


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Կրկնակի հարված. «պատառաքաղ»
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ինչպիսի՞ «պատառաքաղ»-ների եք ծանոթ. ո՞ր խաղաքարերով»:</p> <p>Բացատրել, թե ի՞նչ է մարտավարական հնարքը:</p> <p>Ուսուցանել կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակներ ցուցադրելով:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային տեղորում. դաս 39-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային տեղորում. դաս 39-րդ, տրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ ցույց տալ և բացատրել կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքը, կատարում է կրկնակի հարվածներ:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 7
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 կրկնակի հարվածը: Բ) Կատարել կրկնակի հարվածով քայլեր: Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի մասերը, դաշտերը, գծերը, հայտարարել շախ և մատ, մեկնաբանել պատը, գրանցել քայլեր: Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարք:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Մեկնաբանել դասագրքի 80-րդ էջի նկարը: Թվարկել նկարում պատկերված խաղաքարերի մոտավոր արժեքները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամադրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից և կստեղծեն օրինակներ՝ կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքով:</p>
-----------	--	--

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1. Երեխաները պետք է պատասխանեն խաղի հերոսի հարցերին: Պետք է ընտրեն, թե ո՞ր դիրքում է կրկնակի հարված:</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները առավել լավ կճանաչեն կրկնակի հարվածը:</p> <p>https://lichess.org/training/fork</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանում՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_ ___ոչ_ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ «պատառաքաղ»-ների եք ծանոթ՝ ո՞ր խաղաքարերով»: Բացատրել, թե ի՞նչ է մարտավարական հնարքը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. ուսուցանել կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակներ ցուցադրելով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային տեսքում. դաս 39-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 39-րդ, տրամագրեր 3-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	--

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

<p>Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ «պատառաքաղ»-ների եք ծանոթ. ո՞ր խաղաքարերով»:</p> <p>Բացատրել, թե ի՞նչ է մարտավարական հնարքը:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. քանի որ «Շախմատ» առարկայի չափորոշիչը կազմված է պարուրածև զարգացող սկզբունքով, ուստի սովորողներն արդեն բավականին գիտելիք և կարողություն ձեռք են բերել այս մարտավարական հնարքի վերաբերյալ. այն ներմուծվել է աստիճանաբար փարբեր խաղաքարերը ուսուցանելիս:</p> <p>Պարուրածև զարգացել է՝ խթանելով որոնողական գործունեությունը: Սովորողները առավել հեշտ կկիրառեն հնարքը՝ գնահատելով նաև հնարքի գեղագիտական արժեքը: Այս փուլում այս մարտավարական հնարքից փորձում ենք ձևավորել հմտություն:</p>
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)</p>		

<p>Ուսուցանել կրկնակի հարված՝ «պատրաստաքաղ» մարտավարական հնարքը</p> <p>Ուսուցանել մարտավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակները քննարկելով:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր: Բազմաթիվ քայլեր քննարկելով՝ ընտրում են լավագույնը՝ իրականացնելով մարտավարական հնարքը:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Խաղային դադար «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային տեսքում. դաս 39-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մտապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 39-րդ, տրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	
--	--	--

Դաս 40. Կրկնակի հարված. «պատառաքաղ» հնարքով դիրքերի ստեղծում


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Կրկնակի հարված. «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքով դիրքերի ստեղծում
4	Դասի նպատակը	Ձևավորել ստեղծագործական միջավայր սովորողների համար, ուղղորդել նրանց՝ ստեղծելու մարտավարական հնարքներ:
5	Դասի խնդիրները	<p>Ներկայացնել և բացատրել դասի նպատակը, նկարագրել սպասվող ստեղծագործական աշխատանքի ընթացքը:</p> <p>Ստեղծել օրինակներ կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքով, օգտվել աշխատանքային տետրից. դաս 40-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. 82-83-րդ էջեր, տրամագրեր 1-3-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային տետրում. դաս 40-րդ, տրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>

6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ ցույց տալ, բացատրել և ստեղծել կրկնակի հարված. «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքով դիրքեր:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 5,
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 կրկնակի հարվածը: Բ) Կատարել կրկնակի հարվածով քայլեր: Ստեղծել կրկնակի հարվածով դիրքեր: Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի մասերը, դաշտերը, գծերը, հայտարարել շախ և մատ, մեկնաբանել պատը, գրանցել քայլեր: Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, արվեստ, ԹԳՀԳ:

12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Կրկնակի հարված, «պատրառաքաղ» հնարք:
13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով (հնարավորության դեպքում՝ շախմատի խաղաղաշտեր՝ խաղաքարերով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար): Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:

<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Աշխատանքային տեղից՝ դաս 40-րդ, տրամադրեր 1-4-րդ, խաղադաշտում պատկերել խաղադաշտից դուրս գտնվող խաղաքարերը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տեղի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տեղում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամադրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից և կստեղծեն օրինակներ՝ կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքով:</p>
-----------	--	--

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխան պետք է հետևի կրկեսի ծաղրածուին, շրջի կրկեսում և պատասխանի հարցերին:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխան առավել լավ կճանաչի կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» քայլը:</p> <p>https://lichess.org/training/fork</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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 նախապարաստում	Նախապարաստել ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով (հնարավորության դեպքում՝ շախմատի խաղաղաշտեր՝ խաղաքարերով յուրաքանչյուր զույգի համար):

<p>20</p>	<p>Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները</p>	<p>Ա) Դասի սկիզբ. ներկայացնել և բացատրել դասի նպատակը, նկարագրել սպասվող ստեղծագործական աշխատանքի ընթացքը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. ստեղծել օրինակներ կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքով. աշխատանքային տեսք. դաս 40-րդ, տրամադրեր 1-2-րդ:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. 82-83-րդ էջեր, տրամադրեր 1-3-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 40-րդ, տրամադրեր 3-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
-----------	--	--

<i>Ուսուցչի գործողությունները</i>	<i>Սովորողների գործողությունները</i>	<i>Նշումներ և բացատրություններ</i>
<p><i>Ա) Դասի սկիզբ</i> <i>(տևողությունը՝ 4-5 րոպե)</i></p>		
<p><i>Ներկայացնել և բացատրել դասի նպատակը, նկարագրել սպասվող սպեղծագործական աշխատանքի ընթացքը:</i></p>	<p><i>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</i></p>	
<p><i>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 10-13 րոպե)</i></p>		

Ուղղորդել սովորողներին ստեղծել կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարք

Ամրապնդել մարտավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակները քննարկելով:

Օգտագործել աշխատանքային տետրը. դաս 40-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:

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

Հարգելի՛ ուսուցիչ. այս աշխատանքը կարելի է կազմակերպել երկու տարբերակով: Առաջին. յուրաքանչյուր սովորողին կամ զույգին ապահովել շախմատի խաղադաշտով և խաղաքարերով: Այս դեպքում սովորողները կստեղծեն հնարքներ շախմատի խաղադաշտերի վրա: Երկրորդ, որն համեմատաբար ավելի հասանելի է, սովորողներն աշխատում են տետրի տրամագրերի վրա՝ գծագրական մատիտներով և ռետինով: Ցանկալի է, որ երեխաները, մինչև այս դասը, արդեն հմտացած լինեն խաղաքարերը նկարելու մեջ: Ահա՛ դրանք նկարելու առավել հեշտ ձևերը:

		ապստամբ...	
○			Շրջան, եռանկյուն, գիծ
—			Գիծ, սեղան, գիծ
+			Խաչ, օվալ, գիծ
			Մրտիկ, գիծ, գիծ
			Նկարում ենք թագի նման:
ㄥ			Ձին նկարում ենք 4 թվի օգնությամբ:

Սովորողը, տետրի տրամագրում խաղաքարերը նկարելով, ստեղծում է մարտավարական հնարքը, իսկ սխալվելու դեպքում կարող է ջնջել նկարած խաղաքարը և այլ դաշտում նկարել:

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 10-15 րոպե)</p>		
<p>Խաղային դադար «Շախմատային գծեր», «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. 82-83-րդ էջեր, 1-3-րդ տրամագրեր:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մտապահվեն՝ ներառվել «Շախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 10-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 40-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 41. «Կապ» մարտավարական հնարք


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	«Կապ»
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել «Կապ» մարտավարական հնարքը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Որո՞նք են հեռահար խաղաքարերը»:</p> <p>Վերհիշել, թե ի՞նչ է մարտավարական հնարքը:</p> <p>Ուսուցանել «Կապ» մարտավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակների ցուցադրումով:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային տեսքում. դաս 41-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք՝ աշխատանքային տեսքում. դաս 42-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ ցույց տալ և բացատրել «կապ» մարտավարական հնարքը:

7	ՀՊՁ 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) Բացառել կապը: Բ) Կատարել կապի քայլեր: 'Կատարել քայլեր' արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշտի մասերը, դաշտերը, գծերը, հայտարարել շախ և մատ, մեկնաբանել պատր, գրանցել քայլեր, ստեղծել մարտավարական հնարք կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ»: Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, բազմաթիվ քայլերից լավագույնի ընտրություն, անձանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	«Կապ» մարտավարական հնարք, հեռահար խաղաքար:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Մեկնաբանել դասագրքի 84-րդ էջի նկարը: Թվարկել նկարում պատկերված խաղաքարերի մոտավոր արժեքները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք փպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից և կստեղծեն օրինակներ՝ կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքով:</p>
-----------	--	---

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>դիրքում է կապ:</p> <p>1. Երեխան պետք է հեղուկ Ալիսային և պատասխանի, թե ո՞ր</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխան առավել լավ կյուրացնի կապ</p> <p>հնարքը:</p> <p>https://lichess.org/training/pin</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_ ___ոչ_ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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>Ուսուցիչը ի՞նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. մտազրոհ. հարց ու պատասխան. «Որո՞նք են հեռահար խաղաքարերը»: Վերհիշել, թե ի՞նչ է մարտավարական հնարքը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. ուսուցանել «Կապ» մարտավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակների ցուցադրումով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք.խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Աշխատանք զույգերով՝ աշխատանքային տեղրում. դաս 41-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղրում՝դասի ամփոփման նպատակով. դաս 42-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)		
<p>Հարց ու պատասխան. «Որոնք են հեռահար խաղաքարերը»:</p> <p>Վերհիշել, թե ի՞նչ է մարտավարական հնարքը:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում</p> <p>(տևողությունը՝ 10-13 րոպե)</p>		

<p><i>Ուսուցանել «Կապ» մարտավարական հնարքը</i></p> <p><i>Ուսուցանել մարտավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակների քննարկումով:</i></p>	<p><i>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր: Բազմաթիվ քայլեր քննարկելով ընտրում են լավագույնը՝ իրականացնելով մարտավարական հնարքը:</i></p>	
<p><i>Գ) Գործնական աշխատանք</i></p> <p><i>(տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</i></p>		
<p><i>Խաղային դադար «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</i></p> <p><i>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային տեսքով. դաս 41-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</i></p>	<p><i>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :</i></p>	<p><i>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մտապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</i></p>
<p><i>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</i></p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 42-րդ, տրամադրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշել տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	
---	--	--

Դաս 42. «Կապ» մարտավարական հնարքով դիրքերի ստեղծում


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	«Կապ» մարտավարական հնարքով դիրքերի ստեղծում
4	Դասի նպատակը	Ձևավորել ստեղծագործական միջավայր սովորողների համար, ուղղորդել նրանց՝ ստեղծելու մարտավարական հնարքներ:
5	Դասի խնդիրները	<p>Ներկայացնել և բացատրել դասի նպատակը, նկարագրել սպասվող ստեղծագործական աշխատանքի ընթացքը:</p> <p>Ստեղծել օրինակներ՝ «Կապ» մարտավարական հնարքով:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային տեսքում. դաս 42-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային տեսքում. դաս 42-րդ, տրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ ցույց տալ, բացատրել և ստեղծել «Կապ» մարտավարական հնարքով դիրքեր:

7	ՀՊԶ 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) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացատրել կապը: Բ) Կատարել կապի քայլեր: Ստեղծել կապով դիրքեր: Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի մասերը, դաշտերը, գծերը, հայտարարել շախ և մատ, մեկնաբանել պատը, գրանցել քայլեր, ստեղծել մարտավարական հնարքներ: Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Արժևորել համաշխարհային և հայկական մշակույթը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	«Կապ», հնարք:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով (հնարավորության դեպքում՝ շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար): Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ	
	Նվազագույն առաջադրանք	Աշխատանքային տեղից՝ դաս 41-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ, խաղաղաշարուն պատկերել խաղաղաշարից դուրս գտնվող խաղաքարերը:
Առավելագույն առաջադրանք	<p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տեղի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տեղում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից և կստեղծեն օրինակներ՝ կրկնակի հարված՝ «պատառաքաղ» մարտավարական հնարքով:</p>	

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1. Երեխան պետք է պատասխանի հարցերին: 2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխան առավել կհմտանա առաջադրանքների կատարման մեջ:</p> <p>https://lichess.org/training/pin</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանում՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերակոր մատուցելու 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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	<p>Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով (հնարավորության դեպքում՝ շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով՝ յուրաքանչյուր զույգի համար):</p>

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. ներկայացնել և բացատրել դասի նպատակը, նկարագրել սպասվող ստեղծագործական աշխատանքի ընթացքը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. ուղղորդել սովորողներին, ստեղծել օրինակներ «Կապ» մարտավարական հնարքով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային տեղերում. դաս 42-րդ, տրամազեր 1-2-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղերում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 41-րդ, տրամազեր 3-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--



















Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 4-5 րոպե)		
Ներկայացնել և բացատրել դասի նպատակը, նկարագրել սպասվող ստեղծագործական աշխատանքի ընթացքը:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 10-13 րոպե)		

Ուղղորդել սովորողներին՝ ստեղծել «Կապ» մարտավարական հնարքը.

Ամրապնդել մարտավարական հնարքը՝ համապատասխան օրինակների քննարկումով:

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

Հարգելի՛ ուսուցիչ. աշխատանքը կարելի է կազմակերպել երկու փարբերակով: Առաջին. յուրաքանչյուր սովորողի կամ զույգի ապահովել շախմատի խաղադաշտով և խաղաքարերով: Այս դեպքում սովորողները հնարքները կստեղծեն շախմատի խաղադաշտերի վրա: Երկրորդ, որն համեմատաբար ավելի հասանելի է, սովորողներն աշխատում են փետրի փրամագրերի վրա՝ գծագրական մատիտներով և ռետինով: Ցանկալի է, որ երեխաները, մինչև այս դասը, արդեն հմտացած լինեն խաղաքարերը նկարելու մեջ: Ահա՛ դրանք նկարելու առավել հեշտ ձևերը.

			Շրջան, եռանկյուն, գիծ
			Գիծ, սեղան, գիծ
			Խաչ, օվալ, գիծ
			Սրտիկ, գիծ, գիծ
			Նկարում ենք թագի նման:
			Ձին նկարում ենք 4 թվի օգնությամբ:

Սովորողը, փետրի փրամագրում խաղաքարերը նկարելով, ստեղծում է մարտավարական հնարքը, իսկ սխալվելու դեպքում կարող է ջնջել նկարած խաղաքարը և այլ դաշտում նկարել:

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 10-15 րոպե)</p>		
<p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ աշխատանքային տեսքում. դաս 42-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մտապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 10-12 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 41-րդ, տրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել 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 նպատակը	Ուսուցանել պաշտպանության ձևերը. փախչել և փակվել:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ է «Կարմիր գիրք»-ը, ինչու՞ պետք է պահպանել և պաշտպանել բնությունը»:</p> <p>Ուսուցանել պաշտպանության ձևերից փախչելը և փակվելը՝ տետրից. դաս 43-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Քննարկել համապատասխան տրամագրերը ցուցադրական խաղադաշտին՝ աշխատանքային տետրից. դաս 43-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Կազմակերպել խմբային աշխատանք՝ դասագրքից. էջ 89-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային տետրից. դաս 43-րդ, տրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել, ցույց տալ և կիրառել պաշտպանության փախչել և փակվել ձևերը:

7	ՀՊԶ կարողունակություններ	1, 2, 5
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) Բացատրել պաշտպանության փախչել և փակվել ձևերը: Բ) Ցույց տալ պաշտպանության փախչել և փակվել քայլերը:Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը,հայտարարել շախ, մատ, խուսափել պատից, սրեցծել կապ և կրկնակի հարված մարտավարական հնարքները: Գ) Սրեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել:Ելքեր փնտրել տարբեր փոփոխվող իրավիճակներում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրեղծում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի,Մաթեմատիկա, Ես և շրջակա աշխարհը, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Պաշտպանություն, պաշտպանվել, փախչել, փակվել:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Պատմել դասագրքի 65-րդ էջում պատկերված նկարը և անվանել նույն էջի 3-րդ տրամագրի խաղաքարերի անունները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից և կօգնեն ուսուցչին տրամագրերի խաղաքարերը դասավորել ցուցադրական խաղադաշտին:</p>
----	--	---

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>խաղաքարերը:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Երեխաները պետք է պաշտպանեն հարվածի փակ գոնվող 2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն հարվածի փակ գոնվող խաղաքարը պաշտպանելու երկու հնարքները: <p>https://lichess.org/learn#/8</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանում՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխան. « Ի՞նչ է «Կարմիր գիրք»-ը, ինչո՞ւ պետք է պահպանել և պաշտպանել բնությունը»:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. պաշտպանություն՝ փախչել և փակվել:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խմբային աշխատանք՝ դասագրքից՝ էջ 89-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 43-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2-3 րոպե)		
Հարց ու պատասխան. «Ի՞նչ է «Կարմիր գիրք»-ը, ինչո՞ւ պետք է պահպանել և պաշտպանել բնությունը»:	Սովորողները լսում են ուսուցչին: Մասնակցում են մտազրոհին, հայտնում են կարծիքներ:	
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 7-10 րոպե)		
<p><i>Ուսուցանել պաշտպանության փախչել և փակվել ձևերը</i></p> <p>Ցուցադրել և բացատրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշարին:</p> <p>Աշխատանքային տեղը. դաս 43-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p>	Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են լավագույն քայլերը: Կատարում են նշումներ տեղում:	

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Խմբային աշխատանք. դասագրքից՝ էջ 89-րդ, փրամագիր 3-րդ:</p> <p>Աշխատանքի բաժանում խմբի ներսում:</p> <p>Կարդալ հարցը (առաջին սովորող):</p> <p>Մտածել (մտածում են բոլորը):</p> <p>Գրանցել պատասխանները (երկրորդ սովորող):</p> <p>Ներկայացնել պատասխանները (երրորդ սովորող):</p> <p>Հետևել ժամանակին և հսկել, որ խմբի անդամներն աշխատեն շշուկով (չորրորդ սովորող):</p>	<p>Սովորողները կատարում են խմբային աշխատանքը, կարդում են հանձնարարությունը, մտածում են խմբով: Կատարում նշումներ թերթիկների վրա: Խմբից մեկը ներկայացնում է խմբի աշխատանքը:</p>	<p>Խմբային աշխատանքը Կազմակերպել չորսական սովորողից բաղկացած խմբերով. առաջին և երկրորդ նստարանների չորսը սովորողը կազմում են առաջին խումբը: 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 մեկական թերթիկ յուրաքանչյուր խմբի համար:</p> <p>Սովորողները ուշադիր ուսումնասիրում են դասագրքի 89-րդ էջի 3-րդ փրամագիրը, կարդում են առաջադրանքները, մտածում և քննարկում են խմբով, նշում պատասխանները թերթիկին: Մեկ մասնակից ներկայացնում է խմբի աշխատանքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 10-12 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. դաս 43-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում: Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել 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 նպատակը	Ուսուցանել պաշտպանության ձևերը. փոխանակել և հսկել:

5	Դասի խնդիրները	<p>Պատմել շախմատի աշխարհի 9-րդ չեմպիոն Տիգրան Պետրոսյանի մասին. նրան կոչել են «Երկաթե Տիգրան»՝ ուժեղ պաշտպանության համար:</p> <p>Ուսուցանել պաշտպանության փոխանակել և հսկել ձևերը՝ տետրից. դաս 44-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ: Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. էջ 91-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային տետրում. դաս 44-րդ, տրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել, ցույց տալ և կիրառել պաշտպանության փոխանակել և հսկել ձևերը:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Բացատրել պաշտպանության՝ փոխանակել և հսկել ձևերը:</p> <p>Բ) Ցույց տալ պաշտպանության՝ փոխանակել և հսկել քայլերը: Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշփո դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մատ, խուսափել պատից, ստեղծել կապ և կրկնակի հարված մարտավարական հնարքները:</p> <p>Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Ելքեր փնտրել տարբեր փոփոխվող իրավիճակներում:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անծանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Փոխանակել, հսկել:
13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշփո խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Անվանել դասագրքի 91-րդ էջի տրամադրերի բոլոր խաղաքարերը: Թվարկել պատկերված խաղաքարերի մոտավոր արժեքները:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամադրեր Ա. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից և կստեղծեն օրինակներ՝ մարտավարական հնարքներով:</p>

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային 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 փակ գտնվող խաղաքարը պաշտպանելու երկու հնարքները՝ վերցնելը և հսկելը:</p> <p>https://lichess.org/learn#/8</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_ ___ոչ___ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. պատմել Տիգրան Պետրոսյանի մասին:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով.</p> <p>Ուսուցանել պաշտպանության՝ փոխանակել և հսկել ձևերը՝ համապատասխան օրինակների ցուցադրումով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. էջ 91-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեսքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 44-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)		
Պատում. «Տիգրան Պետրոսյան. տաղանդավոր պաշտպանը»:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 10-13 րոպե)		
Ուսուցանել պաշտպանության՝ փոխանակել և հսկել ձևերը Ցուցադրել և բացատրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշփին: Աշխատանքային տետր. դաս 43-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:	Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:	
Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)		

<p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից՝ էջ 91-րդ, փրամագիր 4-րդ:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մտապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (փնտրությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		

<p><i>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղում. դաս 44-րդ, տրամադրեր 3-4-րդ:</i></p> <p><i>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</i></p>	<p><i>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</i></p> <p><i>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</i></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. հակազրոհ:
5	Դասի խնդիրները	Կազմակերպել հարց ու պատասխան՝ պաշտպանության չորս ձևերը վերհիշելու համար: Ուսուցանել պաշտպանության՝ հակազրոհի ձևը՝ տեսրից. դաս 45-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ: Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. էջ 93-րդ, տրամագիր 4-րդ: Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք աշխատանքային տեսրում. դաս 45-րդ, տրամագրեր 3-4-րդ: Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով: Հանձնարարել տնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել, ցույց տալ և կիրառել պաշտպանության հակազրոհի ձևը:
7	ՀՊՁ 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) Բացատրել պաշտպանության հակագրոհ ձևը: Բ) Ցույց տալ պաշտպանության հակագրոհի քայլերը: Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մատ, խուսափել պատից, ստեղծել կապ և կրկնակի հարված մարտավարական հնարքները: Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Ելքեր փնտրել տարբեր փոփոխվող իրավիճակներում: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Հակագրոհ

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարգաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Կախարել դասագրքի 93-րդ էջի 4-րդ տրամագրի 1-ին առաջադրանքը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կախարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կախարելու առաջադրանքներ աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Սերգեյ Իվաշչենկոյի կամ Մաքսիմ Բլոխի շտեմարաններից և կստեղծեն օրինակներ՝ մարտավարական հնարքներով:</p>
-----------	--	---

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1. Երեխաները պետք է օգնեն Ջերիին փախչել Թոմից: Ջերին կկարողանա փախչել Թոմից, 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>Աշխատելով «խելացի» գրադասագրքով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու 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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնազննահարում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել պաշտպանության չորս ձևերը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. ուսուցանել պաշտպանության հակագրոհ ձևի համապատասխան օրինակներ՝ տեղորից. դաս 45-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. էջ 93-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղորում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 45-րդ, առաջադրանք 3-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)		
Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել պաշտպանության չորս ձևերը:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 10-13 րոպե)		
<p>Ուսուցանել պաշտպանության հակազրոհի ձևը</p> <p>Ցուցադրել և բացատրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղադաշտին:</p> <p>Աշխատանքային տեղի. դաս 44-րդ, առաջադրանք 1-2-րդ:</p>	Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:	
Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)		
<p>Խաղային դադար «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից՝ էջ 93-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p>	Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :	Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մտապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:
Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղրում. դաս 45-րդ, փրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել 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 խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը:</p> <p>Ուսուցանել սկզբնախաղի հիմունքները:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից էջ 95-րդ, տրամագիր 2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք՝ դասագրքից էջ 95-րդ, տրամագիր 1-ին:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է բացատրել և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 5,7

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S16, S18, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	<p>Համակարգ և մոդել</p> <p>Կառուցվածք և գործառույթ</p> <p>Զարգացում</p>
10	<p>Ա) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Բացատրել սկզբնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Ցույց տալ սկզբնախաղի քայլերը: Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մատ, խուսափել պատից, ստեղծել կապ և կրկնակի հարված մարտավարական հնարքները:</p> <p>Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Ելքեր փնտրել տարբեր փոփոխվող իրավիճակներում:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Սկզբնախաղ, միջնախաղ, վերջնախաղ, խաղաքարի զարգացում:

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Նկարագրել դասագրքի 94-րդ էջի նկարը, պատասխանել նկարի հարցին:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամադրեր Ս. Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից և կստեղծեն օրինակներ՝ մարտավարական հնարքներով:</p>
----	--	---

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին և ընտրեն երեք տարբերակից մեկը:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն սկզբնախաղի կանոնները:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարկով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու 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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնազնադատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_____ոչ___ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխանով վերհիշել խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. ուսուցանել սկզբնախաղի հիմունքները:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից. էջ 95-րդ, տրամագիր 2-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում դասագրքում՝ դասի ամփոփման նպատակով. էջ 95-րդ, տրամագիր 1-ին: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)		
Հարց ու պատասխանի միջոցով՝ վերհիշել խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	

<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 10-13 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել խաղափուլերի անվանումները և սկզբնախաղի հիմունքները Ցուցադրել և բացատրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղադաշտին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից էջ 95-րդ, տրամագիր 2-րդ:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք զույգերով, փոխստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարված սխալները :</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մտապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում դասագրքից՝ էջ 95-րդ, տրամագիր 1-ին:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Նախապատրաստվել հաջորդ դասի համար «Սկզբնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	
---	--	--

Դաս 47. Թեմատիկ խաղ.«Սկզբնախաղ»

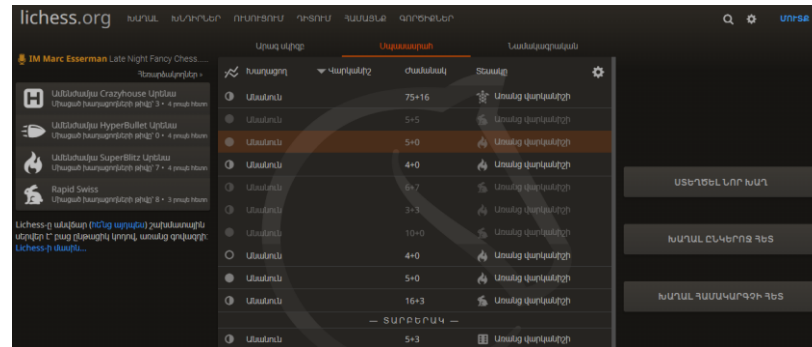
Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

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 գիտելիքը:
5	Դասի խնդիրները	Զրուցել կազմակերպվելիք խաղի մասին: Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել սկզբնախաղի հիմունքները: Կազմակերպել թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները խաղում:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2,

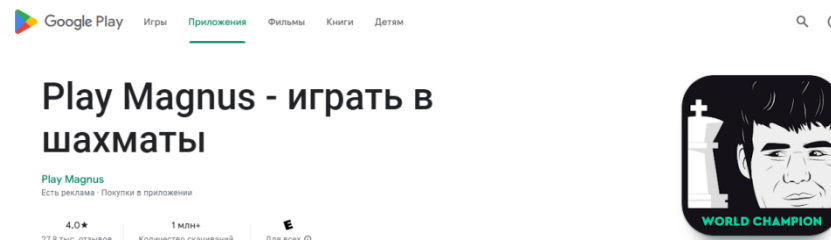
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ Զարգացում
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացատրել սկզբնախաղի հիմունքները: Բ) Կատարել սկզբնախաղի քայլերը: Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մատ, խուսափել պատից, ստեղծել կապ և կրկնակի հարված մարտավարական հնարքները: Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճաում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Սկզբնախաղ, խաղաքարի զարգացում, կենտրոնի գրավում, թեթև խաղաքարերի զարգացում, փոխադրում, ծանր խաղաքարերի զարգացում:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
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



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



լեզվով փարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատ խաղալու հնարավորություն է ընձեռում

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, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___ այո _____ ոչ ___ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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, ընտրված մեթոդները	Ա) Դասի սկիզբ. զրույց կազմակերպվելիք խաղի մասին: Բ) Ուղղորդված աշխատանք. թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»: Գ) Դասի ավարտ. ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ:
----	---------------------------------	--

<p>Ուսուցչի գործողությունները</p>	<p>Սովորողների գործողությունները</p>	<p>Նշումներ և բացատրություններ</p>
<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Զրուցել կազմակերպվող խաղի մասին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</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 համապատասխանում շախմատների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հստակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը: Կարևոր է՝ արժևորել գիտելիքի կիրառումը. ազնիվ պայքարը պետք է լինի գլխավոր ձեռքբերումը, իսկ հաղթանակը՝ երկրորդական: Սովորողների մոտ դրական վերաբերմունք ձևավորել յուրաքանչյուր մրցակցի հանդեպ, խաղի ավարտին փորձել բացատրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցել նրան:</p>
<p>Բ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 28-30 րոպե)</p>		

Թեմափակ խաղ.
«Սկզբնախաղ»:

Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց ձեռք բերած գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :

Հարգելի՛ ուսուցիչ. խաղի պայմանն է. «Հաղթող կհամարվի նա, ով առաջինը կգրավի կենտրոնը, կզարգացնի բոլոր խաղաքարերը, կկատարի փոխափոխում և այդ ընթացքում չի կորցնի խաղաքարերը»:
Այս տողերը դասի սկզբում պետք է գրել գրատախտակին՝ որպես սովորողներին հուշում:

«Շախմատ» առարկան դասավանդելու ընթացքում թեմափակ խաղերը շատ կարևոր են: Մեկ խաղի ընթացքում սովորողը կիրառում է բազմաթիվ թեմաներից ձեռք բերված գիտելիքը: Օրինակ՝ թեմափակ խաղի՝ «Սկզբնախաղ»-ի ամփոփիչ հասկացություններն ու կիրառվող գիտելիքը, հմտություններն ու արժեքային համակարգը հետևյալն են.

- 1) զինվորներով գրավել (հսկել) կենտրոնը (զինվորի քայլի կիրառում, կենտրոն, հսկել):
- 2) զարգացնել թեթև խաղաքարերը դեպի կենտրոն (ծիու և փղի քայլերի կիրառում, «եզր» հասկացության կիրառում):
- 3) կատարել փոխափոխում (փոխափոխման կանոնների կիրառում):
- 4) զարգացնել ծանր խաղաքարերը դեպի կենտրոն (նավակի և թագուհու քայլերի կիրառում, d և e ուղղաձիգների օգտագործում):
- 5) հնարավոր փոխանակումներ սկզբնախաղում (խաղաքար վերցնելը, փոխանակում, խաղաքարերի մոտավոր արժեքների իմացության կիրառում):
- 6) հնարավոր հարձակումներ և պաշտպանություն սկզբնախաղում (պաշտպանվելու հինգ ձևերի կիրառում):
- 7) կատարել կրկնակի հարված մարտավարական հնարքներ սկզբնախաղում (հնարքների կիրառում):

Արժեքային բաղադրիչը՝

<p>Գ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		
<p>Կազմակերպել հետադարձ կապ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն անդրադառնում են դասին: Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Սկզբնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց տպավորություններով. Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուր 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 շտկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>

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

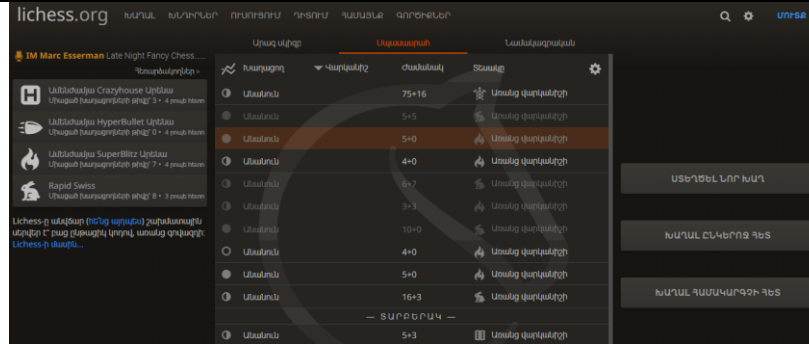
Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ». շարունակություն
4	Դասի նպատակը	Ամրապնդել սկզբնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:
5	Դասի խնդիրները	Զրուցել նախորդ խաղի մասին: Կազմակերպել թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները խաղում:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22

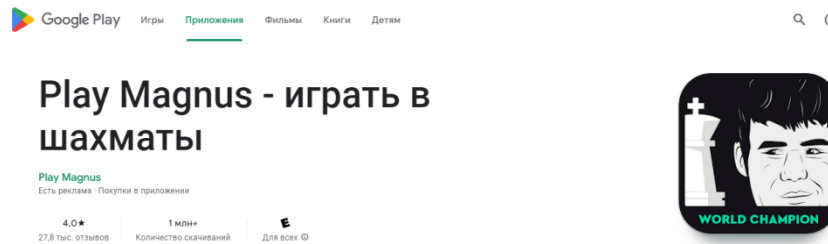
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	<p>Համակարգ և մոդել</p> <p>Կառուցվածք և գործառույթ</p> <p>Զարգացում</p>
10	<p>Ա) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Բացատրել սկզբնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Կատարել սկզբնախաղի քայլերը: Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մատ, խուսափել պատից, ստեղծել կապ և կրկնակի հարված մարտավարական հնարքները:</p> <p>Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճաում գիտելիքի կիրառում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Սկզբնախաղ, խաղաքարի զարգացում, կենտրոնի գրավում, թեթև խաղաքարերի զարգացում, փոխափոխում, ծանր խաղաքարերի զարգացում:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>Ա)Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>Բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ)Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշտեր՝ խաղաքարերով:Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</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 միաժամանակյա խաղի սեանսներ անցկացնել դասընկերների հետ:</p>

Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր



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



լեզվով տարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատ խաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով տարբերակ: Այստեղ 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 տարեկան և ... այսօրվա՝ Մագնուս Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է:

Աշխատելով «խելացի» գրատախտակով՝ 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, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	Ա) Դասի սկիզբ. զրույց կազմակերպվելիք խաղի մասին: Բ) Ուղղորդված աշխատանք. թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»: Գ) Դասի ավարտ. հերադարձ կապ սովորողների հետ:
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ	
<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>	<p>Զրուցել կազմակերպվելիք խաղի մասին:</p> <p>Հարց ու պատասխանի միջոցով պարզել՝ ի՞նչ չէին յուրացրել, որ նախորդ խաղի ընթացքում երևաց, ի՞նչ կցանկանային շփվել՝ հաջորդ խաղին հաջող հանդես գալու համար:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին: Սովորողները տալիս են իրենց հուզող հարցերը և ստանում պատասխաններ:</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 համապատասխանում շախմատների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հստակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը: Կարևոր է՝ արժևորել գիտելիքի կիրառումը. ազնիվ պայքարը պետք է լինի գլխավոր ձեռքբերումը, իսկ հաղթանակը՝ երկրորդական:</p> <p>Սովորողների մոտ ձևավորել դրական վերաբերմունք յուրաքանչյուր մրցակցի հանդեպ. խաղի ավարտին սովորողը պետք է փորձի բացատրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:</p>

<i>Բ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 28- 30 րոպե)</i>			
--	--	--	--

Թեմատիկ խաղ
«Սկզբնախաղ»:

Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :

Հարգելի՛ ուսուցիչ. խաղի պայմանն է. «Հաղթող կհամարվի նա, ով առաջինը կգրավի կենտրոնը, կզարգացնի բոլոր խաղաքարերը, կկատարի փոխափոխում և այդ ընթացքում չի կորցնի խաղաքարերը»: Այս տողերը դասի սկզբում պետք է գրել գրադասարանին՝ որպես հուշում սովորողներին:

«Շախմատ» առարկան դասավանդելու ընթացքում թեմատիկ խաղերը շատ կարևոր են: Մեկ խաղի ընթացքում սովորողը կիրառում է բազմաթիվ թեմաներից ձեռք բերված գիտելիքը: Օրինակ՝ թեմատիկ խաղի՝ «Սկզբնախաղ»-ի ամփոփիչ հասկացություններն ու կիրառվող գիտելիքը, հմտություններն ու արժեքային համակարգը հետևյալն են.

1) զինվորներով գրավել (հսկել) կենտրոնը (զինվորի քայլի կիրառում, կենտրոն, հսկել):

2) զարգացնել թեթև խաղաքարերը դեպի կենտրոն (ծիու և փոյի քայլերի կիրառում, «եզր» հասկացության կիրառում):

3) կատարել փոխափոխում (փոխափոխման կանոնների կիրառում):

4) զարգացնել ծանր խաղաքարերը դեպի կենտրոն (նավակի և թագուհու քայլերի կիրառում, d և e ուղղաձիգների օգտագործում):

5) հնարավոր փոխանակումներ սկզբնախաղում (խաղաքար վերցնելը, փոխանակում, խաղաքարերի մոտավոր արժեքների հմացության կիրառում):

<p>Գ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>	<p>Զրուցել կազմակերպվելիք խաղի մասին:</p> <p>Հարց ու պատասխանի միջոցով պարզել՝ ի՞նչ չէին յուրացրել, որ նախորդ խաղի ընթացքում երևաց, ի՞նչ կցանկանային շփվել՝ հաջորդ խաղին հաջող հանդես գալու համար:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին: Սովորողները փալիս են իրենց հուզող հարցերը և սպանում պատասխաններ:</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 համապատասխանում շախմատների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հստակ 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 բացատրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:</p>
---	--	---	--

<p>Կազմակերպել հեղադարձ կապ:</p> <p>Հանձնարարել տնային 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 նախապատրաստվել «Սկզբնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց տրամաբանություններով.</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 շտկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>	
--	--	---	--

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

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

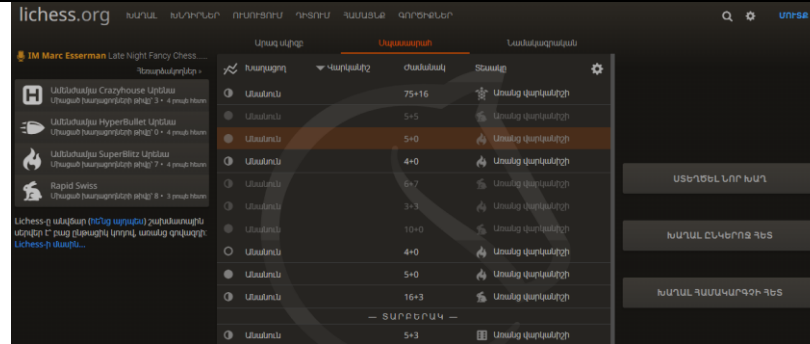
1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ». շարունակություն

4	Դասի նպատակը	Ամրապնդել սկզբնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:
5	Դասի խնդիրները	<p>Զրուցել նախորդ խաղի մասին:</p> <p>Կազմակերպել թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»:</p> <p>Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել և կիրառել սկզբնախաղի հիմունքները խաղում:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2,
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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> <p>Զարգացում</p>

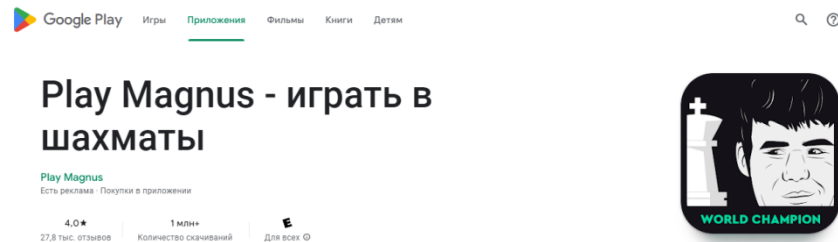
10	<p>Ա) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Բացատրել սկզբնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Կատարել սկզբնախաղի քայլերը: Կատարել քայլեր՝ արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մատ, խուսափել պատից, ստեղծել մարտավարական՝ կապ և կրկնակի հարված հնարքները:</p> <p>Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պատասխանատվություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սխալները, կանխատեսել և կանխարգելել մրցակցի մտահաղացումները:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճառում գիտելիքի կիրառում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Սկզբնախաղ, խաղաքարի զարգացում, կենտրոնի գրավում, թեթև խաղաքարերի զարգացում, փոխափոխում, ծանր խաղաքարերի զարգացում:
13	<p>Ուսումնառության ոճեր.</p> <p>ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>

14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:
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:

Հլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր



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



լեզվով փարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատ 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, հետո՝ 7-8 փարեկան և ... այսօրվա՝ Մագնուս Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է:

Աշխատելով «խելացի» գրափախտակով՝ 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, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___ այո ___ ոչ ___ մասամբ _____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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 խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	Ա) Դասի սկիզբ. զրույց կազմակերպվելիք խաղի մասին: Բ) Ուղղորդված աշխատանք. թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»: Գ) Դասի ավարտ. հետադարձ կապ սովորողների հետ:
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)		
<p>Ջրուցել կազմակերպվելիք խաղի մասին:</p> <p>Հարց ու պատասխանի միջոցով պարզել՝ ի՞նչ չէին յուրացրել, որ նախորդ խաղի ընթացքում երևաց, ի՞նչ կցանկանային շփվել՝ հաջորդ խաղին հաջող հանդես գալու համար:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին: Սովորողները տալիս են իրենց հուզող հարցերը և ստանում պատասխաններ:</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 համապատասխանում շախմատների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հստակ 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 բացատրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:</p>
Բ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 28-30 րոպե)		

<p>Թեմատիկ խաղ. «Սկզբնախաղ»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, սրուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. խաղի պայմանն է. «Հաղթող կհամարվի նա, ով առաջինը կգրավի կենտրոնը, կզարգացնի բոլոր խաղաքարերը, կկատարի փոխափոխում և այդ ընթացքում չի կորցնի խաղաքարերը»: Այս տողերը դասի սկզբում պետք է գրել գրատախտակին՝ որպես հուշում սովորողներին:</p> <p>«Շախմատ» առարկան դասավանդելու ընթացքում թեմատիկ խաղերը շատ կարևոր են: Մեկ խաղի ընթացքում սովորողը 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>Ա) Չինվորներով գրավել (հսկել) կենտրոնը (գինվորի քայլի կիրառում, կենտրոն, հսկել):</p> <p>Բ) Չարգացնել թեթև խաղաքարերը դեպի կենտրոն (ծիու և փղի քայլերի կիրառում, «եզր» հասկացության կիրառում):</p> <p>Գ) Կատարել փոխափոխում (փոխափոխման կանոնների կիրառում):</p> <p>Դ) Չարգացնել ծանր խաղաքարերը դեպի կենտրոն (նավակի և թագուհու քայլերի կիրառում, d և e ուղղաձիգների օգտագործում):</p> <p>Ե) հՀարավոր փոխանակումներ սկզբնախաղում (խաղաքար վերցնելը, փոխանակում, խաղաքարերի մոտավոր արժեքների իմացության կիրառում):</p> <p>Զ) Հնարավոր հարձակումներ և պաշտպանություն սկզբնախաղում (պաշտպանվելու հինգ ձևերի կիրառում):</p> <p>և) Կապ և կրկնակի հարված մարտավարական հնարքներ սկզբնախաղում (հնարքների կիրառում):</p> <p>Արժեքային բաղադրիչը.</p>
--------------------------------------	--	---

<p>դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		
<p>Կազմակերպել հետադարձ կապ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն անդրադառնում են դասին: Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Սկզբնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց տպավորություններով. Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուր 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 շտկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>

Դաս 50. Միջնախաղ

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

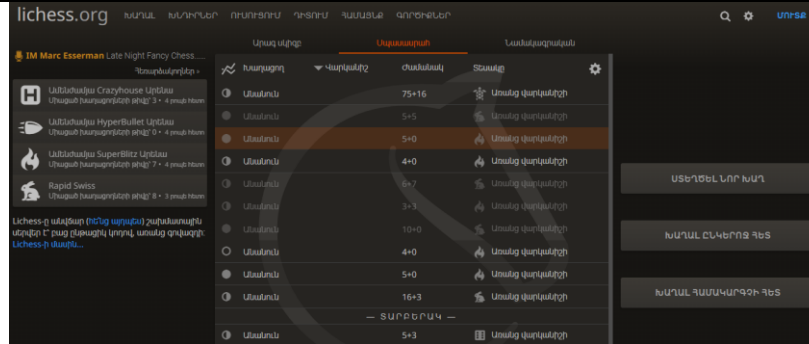
1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Միջնախաղ (Դասագրքում Դաս 47.)
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել միջնախաղի հիմունքները:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել սկզբնախաղի հիմունքները:</p> <p>Ուսուցանել միջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից էջ 97-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք՝ դասագրքից էջ 96-րդ, պատասխանել հարցին, էջ 97-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել և կիրառել միջնախաղի հիմունքները:

7	ՀՊԶ 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 Ջարգացում
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացադրել միջնախաղի հիմունքները: Բ) Ցույց տալ միջնախաղի քայլեր: Կատարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղաղաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մափ, խուսափել պատից, ստեղծել մարտավարական կապ և կրկնակի հարված հնարքները: Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պատասխանատվություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սխալները, կանխատեսել և կանխարգելել մրցակցի մտահաղացումները: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճաում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:

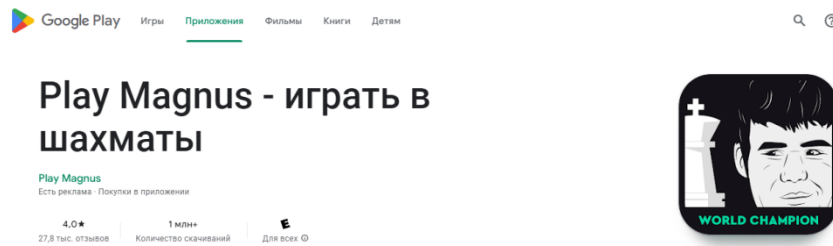
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	<i>Միջնախաղ, ակտիվ խաղաքար, բացել գծեր, տեղափոխել խաղաքարերը մրցակցի կիսադաշտ, կազմակերպել գրոհ:</i>
13	Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզանքեր	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:

<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Նկարագրել դասագրքի 96-րդ էջի նկարը: Անվանել նույն էջի 1-ին տրամագրի բոլոր խաղաքարերը:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից, կստեղծեն օրինակներ՝ մարտավարական հնարքներով, խնդիրներ՝ մատ՝ մեկ քայլից՝ պահանջով:</p>
-----------	--	---

Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութերը



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



լեզվով փարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատ 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, հետո՝ 7-8 փարեկան և ... այսօրվա՝ Մազնուս Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշարին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները _____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները _____:</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 խաղաղաշար՝ խաղաքարերով:

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

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

<p>Ուսուցանել միջնախադի հիմունքները</p> <p>Ցուցադրել և բացատրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղադաշտին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից, էջ 97-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մտապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում՝ դասագրքից. էջ 97-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <p>Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Միջնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	
--	--	--

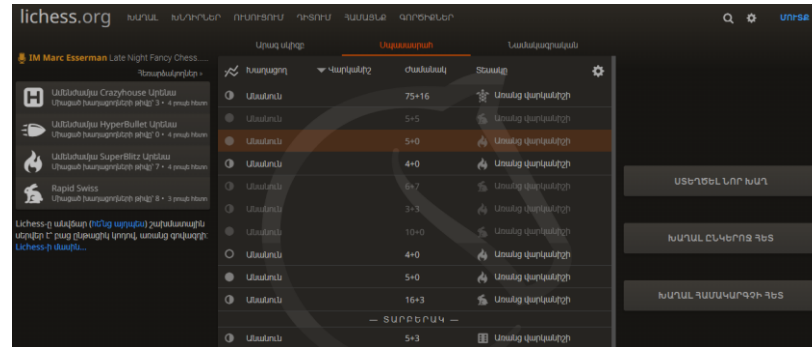
Դաս 51. Թեմատիկ խաղ. «Միջնախաղ»

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

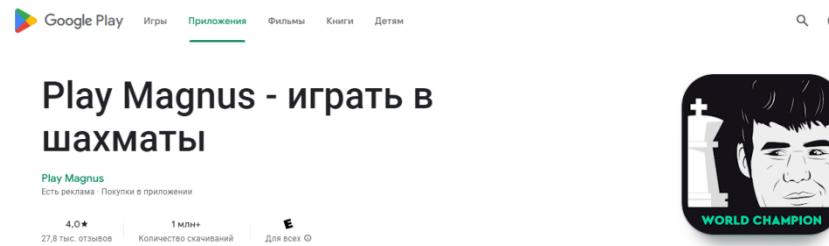
1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Թեմատիկ խաղ. «Միջնախաղ»
4	Դասի նպատակը	Ամրապնդել միջնախաղի հիմունքների իմացությունը, կիրառել մինչև այժմ ձեռք բերած շախմատային գիտելիքը:
5	Դասի խնդիրները	Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել միջնախաղի հիմունքները: Կազմակերպել թեմատիկ խաղ «Միջնախաղ»-ը: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել և կիրառել միջնախաղի հիմունքները խաղում:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 3, 4
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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> <p>Կայունություն և փոփոխություն</p>
10	<p>Ա) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Բացատրել միջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Կիրառել միջնախաղի հիմունքները: Կատարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մատ, խուսափել պատից, սրեցծել մարտավարական կապ և կրկնակի հարված հնարքները:</p> <p>Գ) Սրեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պատասխանատվություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սխալները, կանխատեսել և կանխարգելել մրցակցի մտահաղացումները:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության սրեղծում, անձանոթ իրավիճում գիտելիքի կիրառում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Ակտիվ խաղաքար, բացել գծեր , պեղափոխել խաղաքարերը մրցակցի կիսադաշտ , կազմակերպել գրոհ:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզանքներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշտեր՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:
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>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները միաժամանակյա խաղի սեանսներ կարող են անցկացնել դասընկերների հետ:</p>



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



լեզվով փարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատ խաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով փարբերակ: Այսօրեղ 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 փարեկան և ... այսօրվա՝ Մագնուս Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է: 540

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, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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 ՚նչ սովորեց այս դասից _____:</p>
19	Դասի նախապատրաստում	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել միջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Ուղղորդված աշխատանք. թեմայիկ խաղ. «Միջնախաղ»:</p> <p>Գ) Դասի ավարտ. հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--

<p>Ուսուցչի գործողությունները</p>	<p>Սովորողների գործողությունները</p>	<p>Նշումներ և բացատրություններ</p>
<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել միջնախաղի հիմունքները:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</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 համապատասխանում շախմատների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հստակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը:</p> <p>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 բացատրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:</p>
<p>Բ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 28-30 րոպե)</p>		

<p>Թեմափակ խաղ. «Միջնախաղ»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ, այս թեմափակ խաղը կազմակերպվում է հետևյալ կերպ. Նախապես գրադասարանին գրվում են միջնախաղի հիմունքները. 1)Բացել գծեր խաղաքարերի համար (խոսքը բոլոր երեք գծերի մասին է): 2) Խաղաքարերը տեղափոխել մրցակցի կիսադաշտ, այսինքն՝ ակտիվացնել: 3) Կազմակերպել գրոհ արքայի վրա, այսինքն՝ խաղաքարերը մոտեցնել արքային և փորձել քանդել ամրոցը: Սովորողները խաղն սկսում են սկզբնախաղից. սկզբնախաղի ավարտին հրավիրում են ուսուցչին և արձանագրում այդ խաղափուլում հաղթանակը: Այնուհետև՝ 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 մալ:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		
<p>Կազմակերպել հետադարձ կապ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն անդրադառնում են դասին: Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Սկզբնախաղ» թեմափակ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց տպավորություններով. Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուր 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 շտկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>

Դաս 52. Թեմատիկ խաղ «Միջնախաղ»2

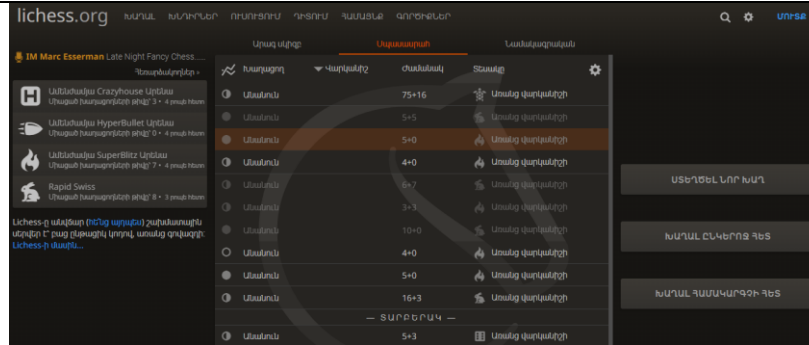
Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

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 խնդիրները	<p>Հարց ու 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 տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել և կիրառել միջնախաղի հիմունքները խաղում:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2 ,7
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22

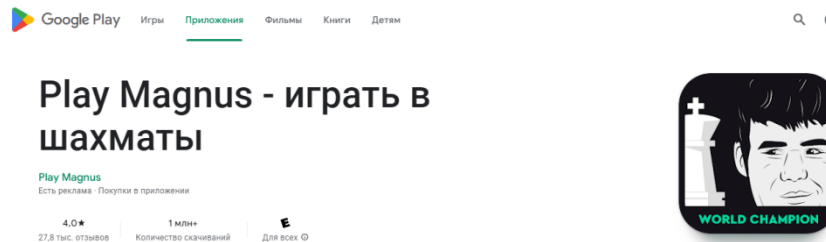
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	<p>Համակարգ և մոդել</p> <p>Կառուցվածք և գործառույթ</p> <p>Կայունություն և փոփոխություն</p>
10	<p>Ա) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Բացատրել միջնախադի հիմունքները:</p> <p>Բ) Կիրառել միջնախադի հիմունքները: Կատարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ծի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մատ, խուսափել պատից, ստեղծել մարտավարական կապ և կրկնակի հարված հնարքները:</p> <p>Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պատասխանատվություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սխալները, կանխատեսել և կանխարգելել մրցակցի մտահաղացումները:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Ակտիվ խաղաքար, բացել գծեր , տեղափոխել խաղաքարերը մրցակցի կիսադաշտ , կազմակերպել գրոհ,

13	<p>Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզանքներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշտեր՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:
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>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները միաժամանակյա խաղի սեանսներ կարող են անցկացնել դասընկերների հետ:</p>

Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր



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



լեզվով տարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատ խաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով տարբերակ: Այստեղ 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 տարեկան և ... այսօրվա՝ Մագնուս Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է:

Աշխատելով «խելացի» գրատախտակով՝ 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, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել նախորդ խաղի հաջողված և սխալ քայլերը:</p> <p>Բ) Ուղղորդված աշխատանք. թեմայիկ խաղ. «Միջնախաղ»:</p> <p>Գ) Դասի ավարտ. հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--

<p>Ուսուցչի գործողությունները</p>	<p>Սովորողների գործողությունները</p>	<p>Նշումներ և բացատրություններ</p>
<p>Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել միջնախաղի հիմունքները:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</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 համապատասխանում շախմատների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հստակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը:</p> <p>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 բացատրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:</p>
<p>Բ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 28-30 րոպե)</p>		

<p>Թեմափիկ խաղ. «Միջնախաղ»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :</p>	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ, այս թեմափիկ խաղը կազմակերպվում է հետևյալ կերպ. Նախապես գրադասարանին գրվում են միջնախաղի հիմունքները. Ա) Բացել գծեր խաղաքարերի համար (խոսքը բոլոր երեք գծերի մասին է): Բ) Խաղաքարերը տեղափոխել մրցակցի կիսադաշտ, այսինքն՝ սկսել խաղը: Գ) Կազմակերպել գրոհ արքայի վրա, այսինքն՝ խաղաքարերը մոտեցնել արքային և փորձել քանդել ամրոցը: Սովորողները խաղն սկսում են սկզբնախաղից. սկզբնախաղի ավարտին հրավիրում են ուսուցչին և արձանագրում այդ խաղափուլում հաղթանակը: Այնուհետև՝ 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 մատ:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		
<p>Կազմակերպել հետադարձ կապ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն անդրադառնում են դասին: Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Սկզբնախաղ» թեմափիկ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց տարածքներում. Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուր 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 շտկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>

Դաս 53. Վերջնախաղ


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Վերջնախաղ (Դասագրքում՝ Դաս 48.)
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել վերջնախաղի հիմունքները:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել սկզբնախաղի և միջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Ուսուցանել վերջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»:</p> <p>Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից էջ 99-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք՝ դասագրքից էջ 99-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 3

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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> <p>Զարգացում</p>
10	<p>Ա) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Բացատրել վերջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Ցույց տալ վերջնախաղի քայլեր: Կատարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մատ, խուսափել պատից, ստեղծել մարտավարական կապ և կրկնակի հարված հնարքները:</p> <p>Գ) Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պատասխանատվություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սխալները, կանխատեսել և կանխարգելել մրցակցի մտահաղացումները:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանթ իրավիճաում գիտելիքի կիրառում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Վերջնախաղ, առավելություն, ակտիվ արքա, խաղաքարերի համագործակցություն:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշարի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզանքներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշար՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Նկարագրել դասագրքի 98-99-րդ էջերի տրամադրերի խաղաքարերը: Ո՞ր կողմն ունի ավելի շատ խաղաքար:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տեսքով:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամադրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից և կստեղծեն օրինակներ՝ մարտավարական հնարքներով, խնդիրներ՝ մատ՝ մեկ քայլից՝ պահանջով:</p>
----	--	---

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարն և ուսումնական նյութերը</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1. Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին և ընտրեն երեք փարբերակից մեկը:</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն վերջնախաղի կանոնները:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարկով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պատկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_ ___ոչ_ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել սկզբնախաղի և միջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. ուսուցանել վերջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից էջ 99-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում դասագրքից՝ դասի ամփոփման նպատակով. էջ 99-րդ, տրամագիր 4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)		

<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով՝ վերհիշել սկզբնախաղի և միջնախաղի հիմունքները:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 10-13 րոպե)</p>		
<p>Ուսուցանել վերջնախաղի հիմունքները Ցուցադրել և բացատրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղադաշտին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:</p>	
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Խաղային դադար. «Շախմատային գծեր», «Շախմատային բառեր»: Հանձնարարել աշխատանք՝ զույգերով՝ դասագրքից էջ 99-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մտապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում դասագրքից. էջ 99-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Վերջնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	
---	--	--

Դաս 54. «Վերջնախաղ». թեմատիկ խաղ

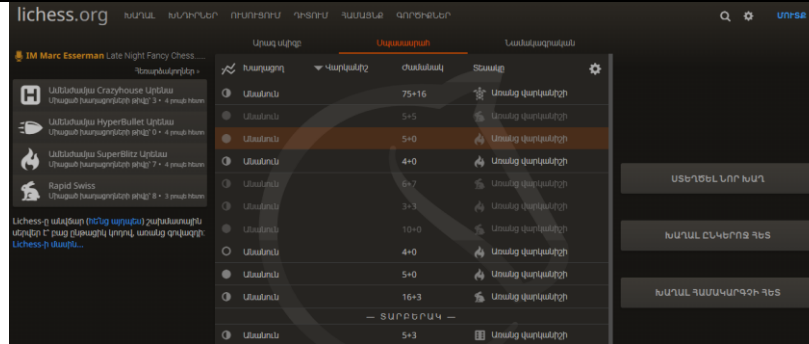
Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

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 խնդիրները	Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել վերջնախաղի հիմունքները: Կազմակերպել թեմատիկ խաղ. «Վերջնախաղ»: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները խաղում:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22

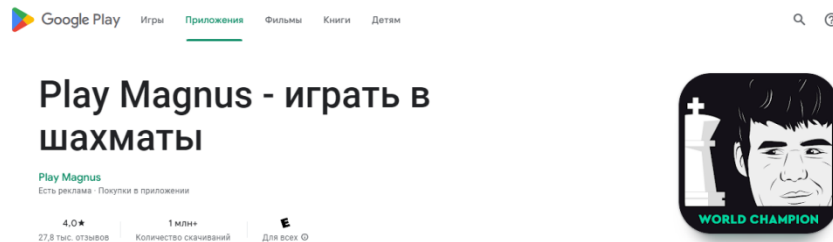
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	<p>Համակարգ և մոդել</p> <p>Կառուցվածք և գործառույթ</p> <p>Կայունություն և փոփոխություն</p>
10	<p>Ա) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Բացատրել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Կատարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մայր, խուսափել պատից, ստեղծել մարտավարական՝ կապ և կրկնակի հարված հնարքները:</p> <p>Գ) Արժևորում է սովորելը, գիտելիքը և դիտարկում դրանք որպես հաղթանակի գրավական: Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պատասխանատվություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սխալները, կանխատեսել և կանխարգելել մրցակցի մտահաղացումները:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճառում գիտելիքի կիրառում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Վերջնախաղ, խաղաքարի առավելություն, ակտիվ արքա, խաղաքարերի համագործակցություն:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարզանքեր	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:
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>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կարող են միաժամանակյա խաղի սեանսներ անցկացնել դասընկերների հետ:</p>

Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր



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



լեզվով տարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատ խաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով տարբերակ: Այստեղ 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 տարեկան և ... այսօրվա՝ Մագնուս Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է:

Աշխատելով «խելացի» գրատախտակով՝ 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, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_____ ոչ___ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել վերջնախաղի հիմունքները: Բ) Ուղղորդված աշխատանք. թեմատիկ խաղ. «Վերջնախաղ»: Գ) Դասի ավարտ. Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)		
Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել վերջնախաղի հիմունքները:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	<p>Հարգելի՛ ուսուցիչ. կարևոր է, որ խաղից առաջ սահմանվեն վարքի կանոններ, որոնք չպահպանելու դեպքում խաղը պետք է դադարեցնել:</p> <p>Եթե սովորողների քանակը չի համապատասխանում շախմատների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հստակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը:</p> <p>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 բացատրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:</p>
Բ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 28-30 րոպե)		

Թեմափիկ խաղ.
«Վերջնախաղ»:

Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները :

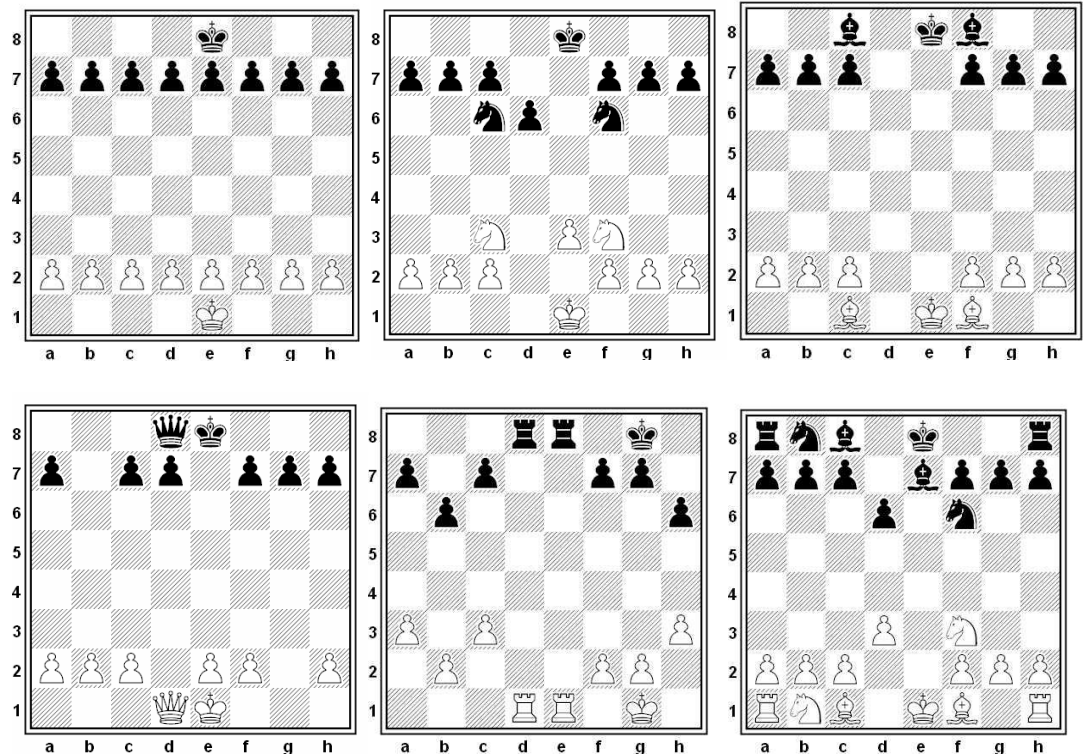
Հարգելի՛ ուսուցիչ. այս թեմափիկ խաղը կազմակերպվում է հետևյալ կերպ: նախապես գրափախտակին գրվում են վերջնախաղի հիմունքները.

Ա) Փոխանակի՛ր խաղաքարերդ, եթե ունես առավելություն:

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

Գ) Ստեղծի՛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:

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		
<p>Կազմակերպել հետադարձ կապ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն անդրադառնում են դասին: Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Սկզբնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց տպավորություններով. Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուր 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 շտկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>

Դաս 55. «Վերջնախաղ» թեմատիկ խաղ (2)

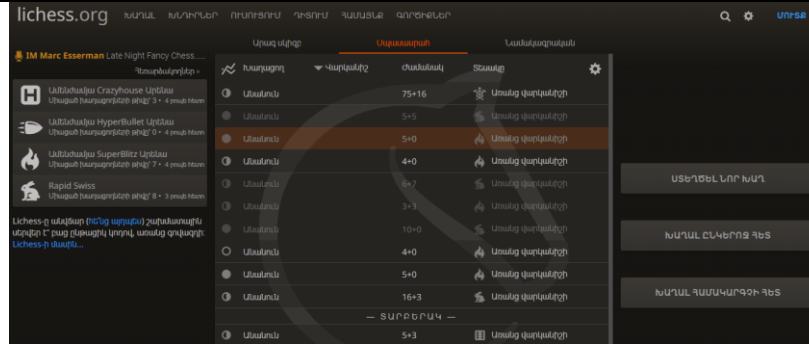
Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

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 խնդիրները	Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել վերջնախաղի հիմունքները: Կազմակերպել թեմատիկ խաղ. «Վերջնախաղ»: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է. բացատրել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները խաղում:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2,
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22

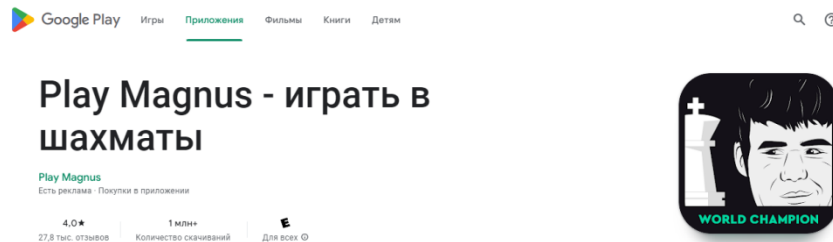
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	<p>Համակարգ և մոդել</p> <p>Կառուցվածք և գործառույթ</p> <p>Կայունություն և փոփոխություն</p>
10	<p>Ա) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Բացատրել և կիրառել վերջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Կատարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, մայր, խուսափել պատից, ստեղծել կապ և կրկնակի հարված մարտավարական հնարքները:</p> <p>Գ) Արժևորում է սովորելը, գիտելիքը և դիտարկում դրանք որպես հաղթանակի գրավական: Ստեղծագործել, մտածել նոր կատարել քայլեր, կիրառել գիտելիքը, ազնիվ պայքար մղել, պատասխանատվություն կրել սեփական քայլերի համար, ուղղել սեփական սխալները, կանխատեսել և կանխարգելել մրցակցի մտահաղացումները:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճում գիտելիքի կիրառում:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Վերջնախաղ, խաղաքարի առավելություն, ակտիվ արքա, խաղաքարերի համագործակցություն:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղաղաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղաղաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղաղաշտեր՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:
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>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կարող են միաժամանակյա խաղի սեանսներ անցկացնել դասընկերների հետ:</p>

Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր



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



լեզվով տարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատ խաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով տարբերակ: Այստեղ 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 տարեկան և ... այսօրվա՝ Մագնուս Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է:

Աշխատելով «խելացի» գրատախտակով՝ 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, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_____ ոչ___ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել վերջնախաղի հիմունքները:</p> <p>Բ) Ուղղորդված աշխատանք. թեմատիկ խաղ. «Վերջնախաղ»:</p> <p>Գ) Դասի ավարտ. ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)		
<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել վերջնախաղի հիմունքները:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</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 համապատասխանում շախմատների քանակին, կարող է երկու սովորող խաղալ երկուսի դեմ, կամ երեքը՝ երեքի դեմ՝ հստակ պահանջով՝ պահպանել յուրաքանչյուր խաղացողի քայլի հերթականությունը:</p> <p>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 բացատրել մրցակցին նրա վրիպումները և ապրումակցի նրան:</p>
Բ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 28-30 րոպե)		

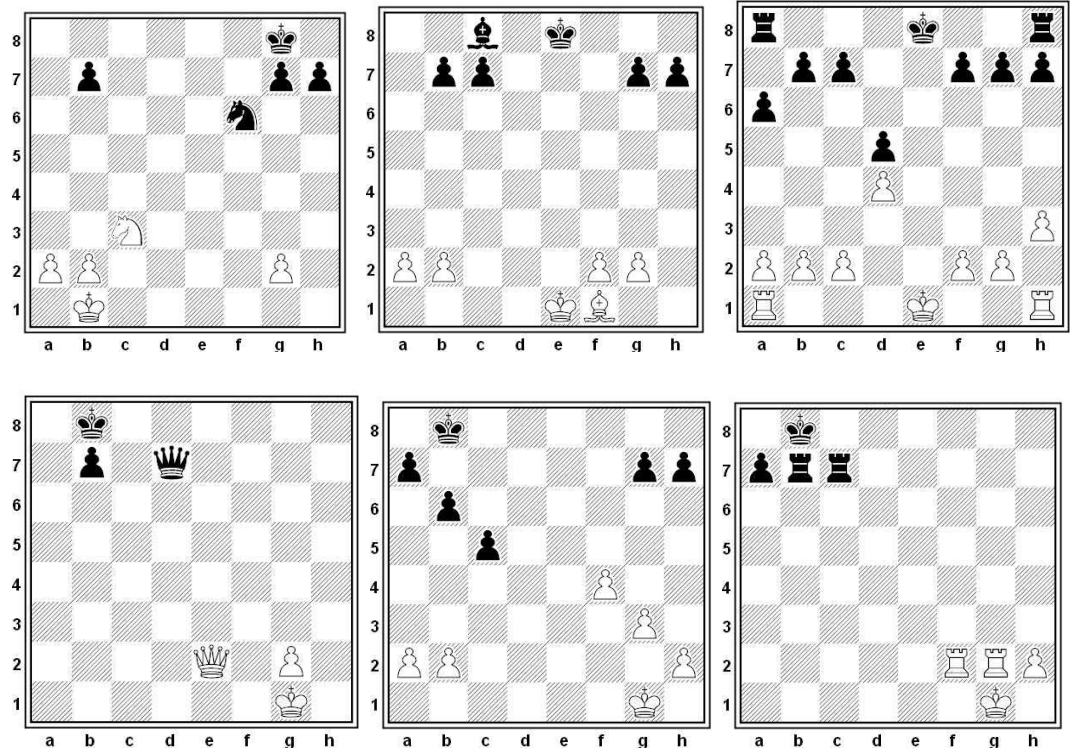
Թեմափիկ խաղ. «Վերջնախաղ»:

Սովորողները մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը: Կատարում են աշխատանք՝ զույգերով, ստուգում են միմյանց, համագործակցելով՝ ուղղում են կատարած սխալները:

Հարգելի՛ ուսուցիչ. այս թեմափիկ խաղը կազմակերպվում է հետևյալ կերպ. Նախապես գրադասարանին գրում են վերջնախաղի հիմունքները.

- 1) Փոխանակի՛ր խաղաքարերդ, եթե ունես առավելություն:
- 2) Ակտիվացրո՛ւ արքայիդ, վերջնախաղում այն հզոր խաղաքար է:
- 3) Սրտեճի՛ր համագործակցություն խաղաքարերիդ միջև, այսինքն՝ թո՛ղ որ օգնեն իրար:

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



Խաղն ընթացնում է մինչև ավարտ:

<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-8 րոպե)</p>		
<p>Կազմակերպել հետադարձ կապ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն անդրադառնում են դասին: Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Սկզբնախաղ» թեմատիկ խաղին:</p>	<p>Սովորողները փոխանակվում են իրենց տպավորություններով. Ա) Խաղի ընթացքում ի՞նչ դուր 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 շտկել՝ հաջորդ խաղին ավելի լավ խաղալու համար և այլն:</p>


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

Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Դաս-մրցույթ. մատ' մեկ քայլից (Դասագրքում դաս 49-րդ)
4	Դասի նպատակը	Ամփոփել շախ, մատ, սկզբնախաղ, միջնախաղ, վերջնախաղ թեմաների վերաբերյալ գիտելիքը:
5	Դասի խնդիրները	Դաս-մրցույթի անցկացման պայմանների վերհիշում: Մրցույթ ցուցադրական խաղադաշտին՝ դասագրքի 100-101-րդ էջերի 1-4-րդ տրամագրերի լուծում: Ինքնուրույն աշխատանք տեսրոում. դաս 49-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Իրականացնել ձևավորող գնահատում՝ ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով: Հանձնարարել տնային աշխատանք:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ մեկնաբանել մատը, ստեղծել մատ' մեկ քայլից, տեղորոշել և գրանցել քայլը:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 3:

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի 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> <p>Օրինաչափություն</p>
10	<p>Ա) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Ներկայացնել մատրը:</p> <p>Բ) Ստեղծել մատր՝ կապարելով քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, օգտագործել խաղադաշտի մասերի, գծերի վերաբերյալ գիտելիքը՝ շախ և մատր հայտարարելու համար, օգտագործել դաշտերի իմացությունը՝ մատրային քայլն արտասանելու և գրանցելու համար:</p> <p>Գ) Արժևորում է սովորելն ու գիտելիքը, ազնիվ պայքարը: Գնահատում է ազատ ստեղծագործելը:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճակներում գիտելիքը կիրառելու հմտություն:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, Արվեստ, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Մատր՝ մեկ քայլից, <u>քայլի գրանցում</u> :

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. Ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) Բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում) Գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>
<p>15</p>	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքում նշել խաղաքարերը և անվանել դրանք: Դասաժամին կատարել դասագրքի և աշխատանքային տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին: Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ա.Իվաշենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից:</p>

16	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1. Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին և օգնեն անմարդաբնակ կղզում հայտնված Ջեքին վերադառնալ տուն: :</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաները կստուգեն իրենց գիտելիքները՝ մատի վերաբերյալ:</p> <p>https://lichess.org/learn#/12 Մատ՝ մեկ քայլից:</p> <p>https://learningapps.org/display?v=pf6psnzp520 Մատ՝ մեկ քայլից:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարկով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու 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 խաղաղաշտին, մասնակցում է մրցույթին և խաղին՝ կիրառելով իր գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), ստեղծում է մատ՝ մեկ քայլից, լուծում է մեկ քայլով խնդիրներ, կատարում է ինքնուրույն աշխատանք՝ իրականացնելով ինքնաստուգում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, աստղիկներ՝ գնահատման պատրաստում լրացումներ կատարելու համար:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. դաս-մրցույթի պայմանների ներկայացում:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. մափ' մեկ քայլից, ցուցադրական խաղաղաշփին՝ դասագրքի 100-101-րդ էջերի 1-4-րդ տրամագրերը:</p> <p>Գ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում աշխատանքային տեղերում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 49-րդ, առաջադրանք 1-4-րդ: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 2- 3 րոպե)		
Դաս-մրցույթի անցկացման նպատակի և պայմանների ներկայացում:	Լսում են ուսուցչին:	<p>Այս դաս մրցույթը տարբերվում է մյուս մրցույթներից, քանի որ օրինակները ընտրված են խաղի տարբեր փուլերից՝ սկզբնախաղից, միջնախաղից և վերջնախաղից: Ստեղծված է ներառարկայական հետաքրքիր կապ: Կարևոր է, որ սովորողները արժևորեն դաս-մրցույթը.</p> <p>ամփոփեն իրենց գիտելիքները,</p> <p>տարբերեն իմացության և չիմացության սահմանները՝</p> <p>հաջորդաբար թերությունները վերացնելու նպատակով:</p>
Բ) Նյութի ամրապնդում (տևողությունը՝ 10-17 րոպե)		

<p>Դաս-մրցույթի կազմակերպում ցուցադրական խաղադաշտին. մապ' մեկ քայլից. դասագրքի 100-րդ և 101-րդ էջերի 1-3-րդ տրամագրերի լուծում:</p>	<p>Լսում են ուսուցչի հրահանգները: Որոնում և գտնում են պահանջվող քայլերը:</p>	<p>Հարգելի' ուսուցիչ, կարևոր է' ճիշտ հնարքներով կազմակերպել դաս- մրցույթները: Տրամագիրը ցուցադրական խաղադաշտին տեղադրելուց հետո' սովորողներին ընձեռում ենք ժամանակ' մտածելու համար. 15-20 վայրկյան: Խստորեն պահանջվում է չպատասխանել տեղից' առանց ձեռք բարձրացնելու: Այնուհետև' լուծումը հարցնում ենք համեմատաբար դանդաղ ընկալող աշակերտից: Պատասխանից հետո' չենք արտահայտվում '«ճի'շտ է, թե' սխալ»: Հարցնում ենք մյուս թիմերի այլ սովորողներից: Սովորողները պետք է պատասխանը արտասանեն շախմատային գրագիտությամբ. անվանեն խաղաքարը' ո'ր դաշտից դեպի ո'ր դաշտ է տեղաշարժվում: Քայլի արտասանության կարճ ձևը, նույնպես, համարվում է ճիշտ պատասխան: Այսպես' կազմակերպված մրցույթը հնարավորություն կընձեռի ներգրավել բոլոր սովորողներին:</p>
<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը' 10-15 րոպե)</p>		

<p>Ինքնուրույն աշխատանքի կատարում աշխատանքային տեսքում. 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 պետք է վերացնել յուրաքանչյուր սովորողի մոտ (ծնավորող գնահատում): Ծրագրել սովորողի հետ աշխատանքի հետագա ընթացքը:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 8-10 րոպե)</p>		
<p>Գնահատում: Տնային աշխատանքի հանձնարարում:</p>	<p>Նշում են տնային հանձնարարությունը՝ պատասխանել 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 տեղեկություն տալ փոխհամաձայնությամբ ոչ-ոքիի մասին:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել ոչ-ոքիի տեսակները:</p> <p>Ուսուցանել փոխհամաձայնությամբ ոչ-ոքին և հավերժական շախը՝ դասգրքից՝ էջ 102-103-րդ, տրամագիր 1-3-րդ, և տետրից՝ դաս 50-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տետրից. դաս 50-րդ, տրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ սահմանել հավերժական շախը և ցույց տալ՝ ինչպես հավերժական շախ տալ:
7	ՀՊՁ 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) Սահմանել հավերժական շախը և ցույց տալ՝ ինչպե՛ս հայտարարել հավերժական շախ: Բ) Կատարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, հավերժական շախ, մատ, խուսափել պատից, ստեղծել կապ և կրկնակի հարված մարտավարական հնարքները: Գ) Կարևորում է դժվարին իրավիճակում մշտապես ելքի որոնումն ու անձնատուր չլինելը: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճակում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Հավերժական շախ, ոչ-ոքի՝ փոխհամաձայնությամբ:

13	<p>Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում)</p> <p>բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում)</p> <p>գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում:</p> <p>Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում:</p> <p>Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:
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, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շախմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք փպագրված տրամադրեր Ս. Իվաշչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից, կստեղծեն օրինակներ մարտավարական հնարքներով, խնդիրներ մատմել քայլից պահանջով:</p>

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1. Երեխաները պետք է պատասխանեն հարցերին և օգնեն խաղի հերոսին հետազոտել անտառը:</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կձանոթանան ոչ-ոքիին:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_____ոչ___ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել ոչ-ոքիի տեսակները:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացատրություն ցուցադրումով. ուսուցանել հավերժական շախը:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. տրամագրերի քննարկում դասգրքից՝ էջ 102-103-րդ, տրամագիր 1-3-րդ, և տետրից՝ դաս 50-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ: Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում տետրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 50-րդ, տրամագիր 3-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--

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

<p><i>Ուսուցանել հավերժական շախը և տեղեկություն տալ փոխհամաձայնությամբ ոչ-ոքիի մասին</i></p> <p><i>Ցուցադրել և բացատրել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղադաշտին:</i></p>	<p><i>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:</i></p>	
<p><i>Գ) Գործնական աշխատանք</i></p> <p><i>(տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</i></p>		
<p><i>Համապատասխան տրամագրերի քննարկում ցուցադրական խաղադաշտին՝ դասգրքից՝ էջ 102-103-րդ, տրամագիր 1-3-րդ, և տետրից՝ դաս 50-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</i></p> <p><i>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</i></p>	<p><i>Սովորողները մասնակցում են քննարկմանը, գտնում համապատասխան քայլեր, նաև մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը:</i></p>	<p><i>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մտապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</i></p>
<p><i>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</i></p>		
<p><i>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում տետրում. դաս 50-րդ, տրամագիր 3-4-րդ:</i></p> <p><i>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</i></p>	<p><i>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</i></p> <p><i>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը: Հաջորդ դասի համար նախապատրաստվել «Վերջնախաղ» թեմատիկ խաղին:</i></p>	

Դաս 58. Մատ՝ թագուհիով և նավակով


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Մատ՝ թագուհիով և նավակով (Դասագրքում՝ Դաս 51.)
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել մատը՝ թագուհիով և նավակով:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել մատը, պատը, խաղադաշտի եզրերն ու անկյունները:</p> <p>Սովորողների միջոցով բացահայտել մատը՝ թագուհիով և նավակով:</p> <p>Քննարկել համապատասխան դիրքեր տեսրից. դաս 51-րդ, տրամագրեր 3-4-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք տեսրից. դաս 51-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել, ցույց տալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2, 5

8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S 16, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Համակարգ և մոդել Կառուցվածք և գործառույթ
10	Ա) Գիտելիք Բ) Հմտություն Գ) Դիրքորոշում Դ) Արժեքային բաղադրիչ	Ա) Բացադրել, ցույց տալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր: Բ) Կատարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, հավերժական շախ, մատ, խուսափել պատից, ստեղծել կապ և կրկնակի հարված մարտավարական հնարքները: Գ) Կարևորում է համագործակցությունը՝ որպես հաջողության և հաղթանակի գրավական: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճակներում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Միայնակ արքա, համագործակցություն :

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) բ) Աուդիալ (ստողական ընկալում) գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքի էջ 105, տրամագրի 5, առաջադրանք 1-ին:</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տետրում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ա. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից և կստեղծեն օրինակներ՝ մարտավարական հնարքներով, խնդիրներ՝ մատ՝ մեկ քայլից՝ պահանջով, նաև՝ երկքայլ խնդիրներ:</p>
----	--	--

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութերը</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>  <p>1.Երեխաները պետք է ընտրեն թագուգիծով և նավակով մատ հայտարարելու ճիշտ փարբերակները:</p> <p>2.Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն թագուգիծով և նավակով՝ մեկ կամ երկու քայլից մատ հայտարարելը:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարանով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<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 գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_ ___ոչ_ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել մատը, պատը, խաղաղաշտի եզրերն ու անկյունները:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. մատ՝ թագուհիով և նավակով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. տրամազրերի քննարկում՝ դասագրքից՝ էջ 104-105-րդ, տրամազրեր 1-4-րդ, և տետրից՝ դաս 51-րդ տրամազրեր 3-4-րդ: Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում տետրում՝ դասի ամփոփման նպատակով. դաս 51-րդ, տրամագիր 1-2-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)		

<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել մատր, պատր, խաղաղաշարի եզրերն ու անկյունները:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:</p>	
<p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 10-13 րոպե)</p>		
<p>Ուղղորդող հարցերով բացահայտել թագուհիով և նավակով մատր</p> <p>Քննարկել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշարին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:</p>	<p>Ուղղորդող հարցեր:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Խաղաղաշարի ո՞ր մասում արքան առավել հեշտ մատր կլինի: Ինչու՞: 2) Ինչպե՞ս հրել արքան խաղաղաշարի եզր կամ ակուն: 3) Ինչպե՞ս խուսափել պատից, 4) Ի՞նչն է ամենակարևորը արքային մատր հայտարարելու համար: 5) Միայնակ արքան պետք է հանձնվի՞ թե պայքարի՞ մինչև վերջ: Ինչու՞: 6) Ո՞վ կարող է պատմել՝ ի՞նչ տեղի ունեցավ խաղաղաշարին՝ 1-ին քայլից մինչև վերջինը, ինչպիսի՞ իրադրություն էր:

<p>Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)</p>		
<p>Տրամագրերի քննարկում ցուցադրական խաղադաշտին՝ դասագրքից՝ էջ 102-103-րդ, տրամագիր 1-3-րդ, և տետրից՝ դաս 50-րդ, տրամագրեր 1-2-րդ: Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են քննարկմանը, գտնում համապատասխան քայլեր, նաև մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը:</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մտապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում տետրում. դաս 51-րդ, տրամագիր 3-4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում: Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

Դաս 59. Մատ՝ երկու նավակով


Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

1	Առարկա, ամսաթիվ	Շախմատ
2	Դասարանը	Երկրորդ
3	Դասի թեման	Մատ՝ երկու նավակով (Դասագրքում՝ Դաս 52.)
4	Դասի նպատակը	Ուսուցանել մատը՝ երկու նավակով:
5	Դասի խնդիրները	<p>Հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել թագուհիով և նավակով մատի առանձնահատկությունները:</p> <p>Սովորողների միջոցով բացահայտել մատը՝ երկու նավակով:</p> <p>Քննարկել համապատասխան դիրքեր՝ տետրից, դաս 52-րդ, տրամագրեր 1-4-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Հանձնարարել ինքնուրույն աշխատանք՝ դասագրքից էջ 107-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել, ցույց տալ երկու նավակների համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:
7	ՀՊՁ 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) Բացադրել, ցույց տալ երկու նավակների համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր: Բ) Կատարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, հավերժական շախ, մատ, խուսափել պատից, ստեղծել մարտավարական՝ կապ և կրկնակի հարված հնարքները: Գ) Կարևորում է համագործակցությունը՝ որպես հաջողության և հաղթանակի գրավական: Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ իրավիճակներում գիտելիքի կիրառում:
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:
12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	Միայնակ արքա, համագործակցություն :

<p>13</p>	<p>Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)</p>	<p>Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:</p>
<p>14</p>	<p>Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ</p>	<p>Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:</p>

15	<p>ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ</p> <p>Նվազագույն առաջադրանք</p> <p>Առավելագույն առաջադրանք</p>	<p>Դասագրքի էջ 106-րդ տրամամագիր 1-ին, որ՝ գույնի դաշտերում են գտնվում նավակները</p> <p>Դասաժամին կարդալ դասը, կատարել դասագրքի և տետրի բոլոր առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, օգնել ընկերներին՝ ուղղորդել նրանց կատարելու առաջադրանքները աշխատանքային տեսքում:</p> <p>Կարգ ունեցող շահմատիստ երեխաները կստանան լրացուցիչ առաջադրանքներ՝ նախօրոք տպագրված տրամագրեր Ս. Իվաչենկոյի կամ Մ. Բլոխի շտեմարաններից և կստեղծեն օրինակներ՝ մարտավարական հնարքներով, խնդիրներ՝ մատ՝ մեկ քայլից՝ պահանջով, նաև՝ երկքայլ խնդիրներ:</p>
----	--	--

<p>16</p>	<p>Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր</p>	<p>Դասագրքի «QR» ծածկանշանով խաղը:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>1. Երեխաները պետք է ընտրեն երկու նավակով մաք հայտարարելու ճիշտ փարբերակները:</p> <p>2. Խաղալով այս խաղը՝ երեխաներն առավել լավ կյուրացնեն երկու նավակներով մաքը:</p> <p>Աշխատելով «խելացի» գրադասարկով՝ կարելի է օգտագործել խաղը՝ նոր նյութն առավել հեշտ և պարկերավոր մատուցելու համար:</p>
<p>17</p>	<p>Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր</p>	<p>Սովորողը պատասխանում է հարցերին, աշխատում է դասագրքով, համագործակցում է խմբային աշխատանքներում, լուծում է առաջադրանքներ ցուցադրական խաղաղաշտին, մասնակցում է մրցույթներին և խաղերին՝ կիրառելով իր գիտելիքները (օրինակ՝ ծանոթ ալգորիթմերը), կատարում է ինքնուրույն աշխատանք և ինքնագնահատում:</p>

18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո_ ___ոչ_ մասամբ_____:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. հարց ու պատասխանի միջոցով վերհիշել թագուհիով և նավակով մալի առանձնահատկությունները:</p> <p>Բ) Նոր նյութի ներկայացում և (կամ) ուսումնասիրում. բացահայտում ուղղորդող հարցերի միջոցով. մալ՝ երկու նավակներով:</p> <p>Գ) Ուղղորդված աշխատանք. Տրամագրերի քննարկում՝ տեպրից. դաս 52-րդ տրամագրեր 1-4-րդ: Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p> <p>Դ) Դասի ավարտ. ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում՝ դասագրքից՝ դասի ամփոփման նպատակով. էջ 107-րդ, տրամագիր 4-րդ: Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	---

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
----------------------------	-------------------------------	-----------------------------

Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 3-5 րոպե)		
Հարց ու պատասխանի միջոցով բացահայտել թագուհիով և նավակով մայրի առանձնահատկությունները:	Սովորողները լսում են ուսուցչին և դասընկերներին, պատասխանում են ուսուցչի հարցերին:	
Բ) Նոր նյութի ներկայացում (տևողությունը՝ 10-13 րոպե)		
<p>Ուղղորդող հարցերով բացահայտել երկու նավակներով մայրը</p> <p>Քննարկել համապատասխան օրինակները ցուցադրական խաղաղաշփին:</p>	<p>Սովորողները լսում են ուսուցչին: Պատասխանում են հարցերին: Որոնում և գտնում են համապատասխան քայլեր:</p>	<p>Ուղղորդող հարցեր:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Խաղաղաշփի ո՞ր մասում արքան առավել հեշտ մայր կլինի: Ինչու՞: 2) Ինչպե՞ս հրել արքան խաղաղաշփի եզր կամ ակյուն: 3) Ինչպե՞ս խուսափել պատից, 4) Ի՞նչն է ամենակարևորը արքային մայր հայտարարելու համար: 5) Միայնակ արքան պետք է հանձնվի՞ թե պայքարի՞ մինչև վերջ: Ինչու՞: 6) Ո՞վ կարող է պատմել՝ ի՞նչ տեղի ունեցավ խաղաղաշփին՝ 1-ին քայլից մինչև վերջինը, ինչպիսի՞ հրադրություն էր:
Գ) Գործնական աշխատանք (տևողությունը՝ 15-20 րոպե)		

<p>Համապատասխան տրամագրերի քննարկում ցուցադրական խաղաղաշփին՝ տեպրից. դաս 52-րդ տրամագրեր 1-4-րդ:</p> <p>Խաղային դադար. «Շախմատային լուրեր»:</p>	<p>Սովորողները մասնակցում են քննարկմանը, գտնում համապատասխան քայլեր, նաև մասնակցում են խաղին՝ կիրառելով իրենց գիտելիքը:</p>	<p>Առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները յուրացրել են բազմաթիվ նոր հասկացություններ, որոնք պետք է մտապահվեն՝ ներառվելով «Շախմատային բառեր» խաղում:</p>
<p>Դ) Դասի ավարտ (տևողությունը՝ 5-7 րոպե)</p>		
<p>Ինքնուրույն առաջադրանքի կատարում՝ դասագրքից. էջ 107-րդ, տրամագիր 4-րդ:</p> <p>Հանձնարարել տնային աշխատանք:</p>	<p>Սովորողներն աշխատում են ինքնուրույն: Կատարում են ինքնաստուգում:</p> <p>Տնային հանձնարարություն՝ կարդալ դասը, կատարել առաջադրանքները, պատասխանել դասագրքի հարցերին, խաղալ «QR» ծածկանշանով խաղը:</p>	

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

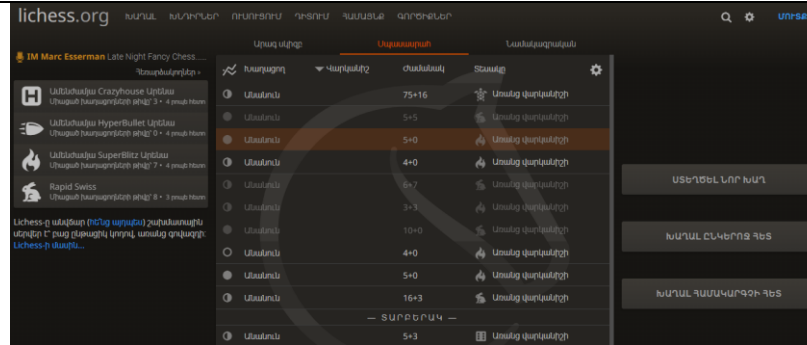
Դասի պլանի նմուշ՝ մեթոդական պարզաբանումներով

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 խնդիրները	Զրույց շախմատ (գործնական) խաղի, «խաղաքարին դիպչելու և խաղալ պարտավորվելու», «Ուղղում է՛մ» արտահայտության, «անհնարին» քայլերի մասին: Կազմակերպել շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները: Ապահովել հետադարձ կապ սովորողների հետ: Իրականացնել ողջ դասընթացի համար ամփոփիչ գնահատում:
6	Դասի վերջնարդյունքները	Սովորողը կարողանում է՝ բացատրել խաղը վարելու հիմունքները և կիրառել դրանք:
7	ՀՊՁ կարողունակություններ	1, 2

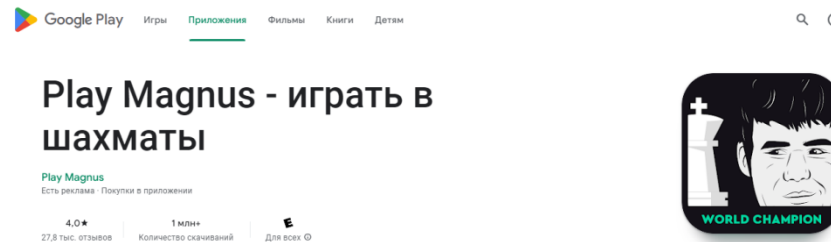
8	Տարրական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	S1,S3,S4,S7,S8, S9, S14, S22
9	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	<p>Օրինաչափություն</p> <p>Պատճառ և հետևանք</p> <p>Կառուցվածք և գործառույթ</p> <p>Համակարգ և մոդել</p> <p>Կայունություն և փոփոխություն</p> <p>Զարգացում</p>
10	<p>Ա) Գիտելիք</p> <p>Բ) Հմտություն</p> <p>Գ) Դիրքորոշում</p> <p>Դ) Արժեքային բաղադրիչ</p>	<p>Ա) Խաղալ շախմատ՝ կիրառելով ձեռք բերած գիտելիքը:</p> <p>Բ) Կատարել քայլեր արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր խաղաքարերով, անվանել և օգտագործել խաղադաշտի դաշտերը, գծերը և մասերը, հայտարարել շախ, հավերժական շախ, մատ, խուսափել պատից, ստեղծել կապ և կրկնակի հարված մարտավարական հնարքները:</p> <p>Գ) Կարևորում է սովորելը, գիտելիքը, համագործակցությունը՝ որպես հաջողության և հաղթանակի գրավական:</p> <p>Դ) Համագործակցություն, կանոնների կիրառում, օրինաչափությունների ընկալում, խաղաքարերի համագործակցության ստեղծում, անձանոթ և փոփոխվող իրավիճակներում գիտելիքի կիրառում, որոշումների կայացում, վարում է ազնիվ պայքար:</p>
11	Միջառարկայական կապեր	Մայրենի, Մաթեմատիկա, ԹԳՀԳ:

12	Դասի հիմնական հասկացություններ կամ առանցքային կետեր	«Անհնարին քայլ», «Ուղղում ե՛մ»:
13	Ուսումնառության ոճեր. ա) Վիզուալ (տեսողական ընկալում) բ) Աուդիալ (լսողական ընկալում) գ) Կինեսթետիկ (շոշափողական ընկալում)	Ա) Ցուցադրական խաղադաշտի խաղաքարերի քայլերի, դասագրքի տեքստի և պատկերների, տետրի պատկերների և առաջադրանքների դիտում: Բ) Ուսուցչի և ընկերների բացատրությունների ունկնդրում: Գ) Քայլերի կատարում խաղաքարերով, «QR» ծածկանշանի միջոցով խաղային առաջադրանքի կատարում:
14	Ցուցադրական նյութեր, ուսումնական պարագաներ	Շախմատի ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով: Առարկայի դասագիրք և աշխատանքային տետր:
15	ԿԱՊԿՈՒ սովորողներ Նվազագույն առաջադրանք Առավելագույն առաջադրանք	Մասնակցում են խաղին, դասավորում են խաղաքարերը սկզբնական դիրքով և մասնակից դառնում ընկերների խաղին: Կատարում են ընկերոջ կողմից մատնանշված քայլերը՝ խաղը ցուցադրելու նպատակով և խաղի ընթացքում բարձրաձայն արտասանում «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 գիտակցելու և ուղղելու սխալները:

Էլեկտրոնային պաշարներ և ուսումնական նյութեր



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



լեզվով տարբերակ: Նրա հավելվածը, նույնպես, շախմատ խաղալու հնարավորություն է ընձեռում և, նույնպես, ունի հայերեն լեզվով տարբերակ: Այստեղ 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 տարեկան և ... այսօրվա՝ Մագնուս Կարլսենը:

Հավելվածը և՛ս անվճար է:

17	Սովորողին առաջարկվող գործունեության ձևեր	Սովորողը խաղում է, կիրառում է ձեռք բերած գիտելիքները, յուրաքանչյուր խաղից հետո մրցակցի հետ քննարկում է իրենց խաղը, ներկայացնում է ուսուցչին իրենց խաղի թերությունները և ստանում խորհուրդներ:
18	Դասի վերլուծում, ամփոփում և անդրադարձում	<p>Ուսուցիչը, հիմք ընդունելով սովորողների ակտիվությունը, ներգրավվածությունը, կատարված ամփոփիչ աշխատանքի արդյունքը, կատարում է դասի վերլուծություն.</p> <p>Սովորողները հասան դասի վերջնարդյունքին ___այո___ ոչ___ մասամբ___:</p> <p>Դասի հաջողված հատվածները_____:</p> <p>Դասի թերի հատվածները_____:</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	Նախապատրաստել ցուցադրական խաղադաշտ՝ խաղաքարերով, շախմատի խաղադաշտեր՝ խաղաքարերով:

20	Դասի փուլերը, ընտրված մեթոդները	<p>Ա) Դասի սկիզբ. զրույց՝ շախմատ (գործնական) խաղի, «խաղաքարին դիպչելու և խաղալ պարտավորվելու», «ուղղում եմ» արտահայտության, «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 տնային աշխատանք:</p>
----	---------------------------------	--

Ուսուցչի գործողությունները	Սովորողների գործողությունները	Նշումներ և բացատրություններ
Ա) Դասի սկիզբ (տևողությունը՝ 1-2 րոպե)		

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

ՀՊԶ

«Շախմատ» առարկայի չափորոշիչ

Դասագրքերի պահանջներին վերաբերող

ԲԱՌԱՐԱՆ (առարկայացանկ, հիմնական հասկացություններ և եզրույթներ)

	<i>Բառ, հասկացություն</i>	<i>Բացատրություն</i>
Ա	<i>Ակտիվ խաղաքար</i>	<i>Խաղաքար, որը հսկում է շապ դաշտեր և ունի բազմաթիվ քայլերի հնարավորություն:</i>
	<i>Անդրադարձում դասի (ռեֆլեքսիա)</i>	<i>Հետադարձ հայացքով դասի վերլուծություն</i>
	<i>Անկյուն</i>	<i>Խաղադաշտի a1, a8, h1, h8 դաշտերը:</i>
	<i>Անկյունագիծ</i>	<i>Խաղադաշտի նույն գույնն ունեցող դաշտերի թեք շարքը: Խաղադաշտն ունի 26 անկյունագիծ:</i>
	<i>Անհնարին քայլ</i>	<i>Խաղի կանոններին հակասող քայլ:</i>
	<i>Անպաշտպան խաղաքար</i>	<i>Խաղաքար, որին ոչ մի խաղաքար չի պաշտպանում, չի հսկում:</i>
	<i>Աշխատանք զույգերով</i>	<i>Առաջադրանքը միասին վերլուծելը, ստուգելը, սխալների ուղղումը, միմյանց հարցեր տալը, խաղալը:</i>

	Աշխատանքային տեսք	Ուսումնական նյութ՝ պարունակում է շախմատային բազմաթիվ տրամագրեր և առաջադրանքներ:
	Առաջադրանք	Կատարվելիք հանձնարարություն:
	Արժեքային բաղադրիչ	Սովորողի բարոյական, գեղագիտական, հոգևոր, իմացական, մշակույթային և էթիկական արժեքների համախումբ:
	«Արքայի թև»	«e» ուղղաձիգից մինչև «h» ուղղաձիգ բոլոր դաշտերը:
	Աուդիալ	Լսողության միջոցով ինֆորմացիայի ընկալում:
Բ	Բաց գիծ	Որտեղ չի գտնվում սեփական և մրցակցի զինվոր:
	Բացաբրում ցուցադրումով	Ուսումնասիրվող նյութի ցուցադրումով ընթացող բացաբրություն:
Գ	Գիտելիք	Այն, ինչ որ պետք է՝ անհրաժեշտ է իմանալ, ծանոթություն, տեղեկություն:
	Գնահատման պասսիվ	Յուրաքանչյուր թեմայի վերջնարդյունքները գնահատելու, ձևավորող գնահատում իրականացնելու ձևանմուշ:
	Գործնական աշխատանք	Գիտելիքների գործադրմամբ կիրառվող աշխատանք:
	Գրոհ	Հարձակում մրցակցի խաղաքարերի կամ դաշտերի ուղղությամբ:

Դ	Դաշտ	Խաղադաշտի սպիտակ և սև դաշտերը, որոնց վրա տեղաշարժվում են խաղաքարերը:
	Դաշտի անվանում	Յուրաքանչյուր դաշտի հասցեն, որը նշվում է տառով և թվով:
	Դասի խնդիրները	Գործողություններ, որոնք տանում են նպատակից դեպի վերջնարդյունք:
	Դասի նպատակ	Առարկայական չափորոշչով սահմանված ուսմնառության ցանկալի արդյունք:
	Դասի վերջնարդյունք	Առարկայական չափորոշչով սահմանված ակնկալվող վերջնարդյունք:
	Դասի փուլեր	Դասապրոցեսի կազմակերպման կանոնակարգված բաղադրիչները, ընթացքը:
	Դիրք	Խաղաքարերի դասավորությունը խաղադաշտում:
	Դիրքորոշում	Որևէ բանի նկատմամբ ունեցած տեսակետ, վերաբերմունք, գնահատում: Կայուն սկզբունքներ տարբեր իրավիճակներում:
Ե	Եզր	Խաղադաշտի եզրերն են 1-ին և 8-րդ հորիզոնականները, «a» և «h» ուղղաձիգները:
	Երկար փոխափոխում	Փոխափոխում թագուհու թևում:
Զ	Զգայական հիշողություն	Զգայաններից ստացած տեղեկատվության տպավորությունները ընկալված խթանիչի անհետացումից հետո:
Է	Էլեկտրոնային պաշարներ	Ինֆորմացիայի ուսուցման էլեկտրոնային պահոց:

	Էպյուդ	Շախմատային կոմպոզիտորի ստեղծագործություն՝ խնդիր, որն ունի երկու պահանջ՝ կա՛մ հաղթանակ, կա՛մ ոչ-ոքի:
Ը		
Թ	«Թագուհու թև»	«d» ուղղաձիգից մինչև «a» ուղղաձիգ բոլոր դաշտերը:
	Թեթև խաղաքար	Ձի և փիղ:
Ժ		
Ի	Ինքնաստուգում	Ինքնուրույն գիտելիքների ստուգում:
	Ինքնուրույն աշխատանք	Առաջադրանքի ինքնուրույն վերլուծում, ստուգում, սխալների ուղղում:
Լ	Լսողական ընկալում	Լսողության միջոցով ինֆորմացիայի ուսուցում, վերլուծում, ստուգում:
	Լրացուցիչ ուսումնական նյութեր	Ուսուցման արդյունավետ այլ հնարներ:
Խ	Խաղադաշտ	Քառակուսի դաշտ է, որի վրա շարում են խաղաքարերը և խաղում են: Խաղադաշտը բաղկացած է 64 հավասար, փոքր, քառակուսի դաշտերից: Դրանցից 32-ը սպիտակ (բաց) գույնի են, իսկ մյուս 32-ը՝ սև (մուգ) են:
	Խաղադաշտի անսխալ տեղադրում:	Խաղացողների կողմից խաղադաշտի ներքևի աջ կողմի անկյունը պետք է լինի սպիտակ, իսկ ձախը՝ սև:

	Խաղադաշտի կառուցվածք	Խաղադաշտը ունի կենտրոն, եզրեր, անկյ ուններ, արքայի և թագուհու թևեր, սպիտակների և սևերի կիսադաշտեր, սահմանային գիծ:
	Խաղային դադար	Դասի ընթացքում սովորողների գործունեության ակտիվ ձև:
	Խաղաքար	Շախմատի խաղաքարերը՝ արքան, թագուհին, նավակը, փիղը, ձին, զինվորը:
	Խաղաքարերի սկզբնական դասավորություն	Խաղի սկզբում խաղաքարերի զբաղեցրած նախնական դիրքերը:
	Խաղաքարի մոտավոր արժեք	Խաղաքարերից յուրաքանչյուրին, բացի արքայից, տրված պայմանական միավոր:
	Խաղաքարի զարգացում	Իր սկզբնական դիրքից խաղաքարի տեղաշարժը դեպի կենտրոն:
	<u>«Խաղաքարին դիպչելու և խաղալ պարտավորվելու» մասին</u>	Խաղի կանոն, որը պարտավորեցնում է խաղացողին խաղալ ձեռքով դիպված խաղաքարով:
	Խաչվող կամ ընդհանրական հասկացություններ	Առանցքային գաղափար, որոնք ընդհանրական են տարբեր գիտությունների համար:
	Խուսափել	Խույս տալ, զգուշանալ որևէ անցանկալի բանից:
Ծ	Ծածկանշաններ «QR»	Հղում դեպի էլեկտրոնային պաշար:
	Ծանր խաղաքար	Թագուհի և նավակ

Կ	Կանխարգելում	Մրցակցի նպատակների խափանում:
	Կանխատեսում	Մրցակցի նպատակների պարկերացում:
	Կանոն	Որոշակի պայմանների կատարման պահանջ:
	«Կապ»	Մարտավարական հնարք, որի ժամանակ հեռահար խաղաքարը հարձակվում է մրցակցի այն խաղաքարի վրա, որի երևում առավել արժեքավոր խաղաքար կամ կարևոր դաշտ է:
	ԿԱՊԿՈւ սովորող	Կրթության առանձնահատուկ պայմանների կարիք ունեցող սովորող:
	Կարճ փոխադրում	Փոխադրում արքայի թևում:
	Կենտրոն	Խաղադաշտի d4, d5, e4, e5 դաշտերը:
	Կինեսթետիկ	Շոշափման միջոցով ինֆորմացիայի ընկալում:
	Կիսադաշտ	Խաղադաշտը 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 յուրահատուկ քայլ: Սպիտակների զինվորը, կողանցիկ վերցնելու համար, պետք է գտնվի 5-րդ հորիզոնականում, իսկ սևերի զինվորը՝ կողանցիկ վերցնելու համար՝ 4-րդ հորիզոնականում:

	Կրկնակի հարված	Մեկ խաղաքարով միաժամանակյա հարձակումը մի քանի խաղաքարերի վրա:
Հ	Հակազրոհ	Մրցակցի խաղաքարի հարձակմանը հակառակ՝ սեփական խաղաքարով պատասխան հարձակում:
	Համագործակցություն	Խաղաքարերի միմյանց ցուցաբերած փոխօգնությունը:
	Համարժեք	Հավասար:
	Հասկացություն	Առարկային բնորոշ բառամթերք:
	Հավերժական շախ	Անընդհատ կրկնվող շախեր, որոնց արդյունքում դիրքը երեք անգամ կարող է կրկնվել: Շախ հայտարարած կողմը դրանից հետո իրավունք ունի պահանջելու ոչ-ոքի: Ոչ-ոքիի տեսակներից 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:
	Հետադարձ կապ	Ուսուցման գործընթացում սովորողների և ուսուցչի կատարած քայլերի և գործողությունների փոխադարձ վերլուծություն:
	Հմտություն	Ունակություն, որևէ բնագավառի գործնական գիտելիքների ամբողջություն:

	Հորիզոնական	Մեկ տողի վրա շարված դաշտերը: Խաղադաշտն ունի 8 հորիզոնական:
	Հսկում	Խաղաքարի հարվածը դաշտին կամ սեփական խաղաքարը պաշտպանելը:
	Հրահանգ	Ուսուցչի ցուցումներ, խաղի կարգը սահմանող կանոններ:
Ձ	Ձևավորող գնահատում	Ուսուցիչների և սովորողների գործունեության ճշգրտումն ու շտկումը՝ հիմնվելով ուսումնառության ընթացիկ արդյունքների վրա:
Ղ		
Ճ	Ճատրակ	Շախմատի հին հայերեն անվանումը: Դասագրքում պատկերված են ճատրակի խաղաքարերը, որոնք հայտնաբերվել են Դվինի պեղումների ժամանակ:
Մ	Մատ	Այն շախը, որից հնարավոր չէ ազատվել: Շախմատ խաղի նպատակն է:
	Մարտավարական հնարք	Մի քանի քայլ կատարելիս հասնել նյութական առավելության, հաղթանակի կամ ոչ բարենպաստ դիրքից անցումն է հավասար դիրքի:
	Մատային դիրք	Մատային դրություն խաղադաշտում:

	<i>Մեթոդ</i>	<i>Ուսուցման և ճանաչողության եղանակ:</i>
	<i>Հիմնական հասկացություն</i>	<i>Տարրորոշված գաղափար:</i>
	<i>Միջառարկայական կապ</i>	<i>Ուսումնական առարկաների փոխկապակցված ուսուցում:</i>
	<i>Միջնախաղ</i>	<i>Խաղի երկրորդ փուլը՝ միջնամասը, որտեղ զարգացած են բոլոր խաղաքարերը:</i>
	<i>Մոտիվացնում ենք</i>	<i>Սովորողին դրդում հրականացնել գործողություն, որպեսզի հասնեն նպատակին:</i>
	<i>Մտազրոհ</i>	<i>Խմբի անդամների առջև դրված խնդիր. նրանցից յուրաքանչյուրն արտահայտում է սեփական տեսակետը՝ առանց որևէ մեկնաբանության կամ գնահատական տալու փորձի:</i>
<i>Յ</i>		
<i>Ն</i>	<i>Նյութի հուզական ընկալում</i>	<i>Թեմայի զգացմունքային ըմբռնում:</i>
<i>Շ</i>	<i>Շախ</i>	<i>Արքայի վրա որևէ խաղաքարի հարձակումը:</i>
	<i>Շախից ազատվել</i>	<i>Արքան պաշտպանել հարձակումից:</i>

	«Շախմատ» առարկայի նպատակ	Ձևավորել և զարգացնել սովորողի մտավոր կարողությունը, ուշադրությունը, հիշողությունը, աշխատասիրությունը, համբերությունը...
	«Շախմատային լուրեր» Խաղ	Հումորի միջոցով ուսուցանող խաղ:
	Շախմատային խնդիր	Տրամագիր, որն ունի պայման, պահանջ և լուծում:
	Շոշափողական ընկալում	Առարկաների հետ փոխներգործության զգայական իմացության ձև:
Ո	Ոչ-ոքի	Երբ խաղը հաղթող կամ պարտվող կողմ չի ունենում և հաղթական միավորը կիսվում է:
Չ		
Պ	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:
	«Պատ»	Ոչ-ոքիի տեսակներից մեկը. երբ կողմերից մեկն իր քայլի հերթին որևէ խաղաքարով քայլ չունի կատարելու և արքան շախի տակ չէ:
	«Պատառաքաղ»	Մրցակցի մի քանի խաղաքարերին ձիով կամ զինվորով կրկնակի հարվածը:

Ջ		
Ռ		
Ս	Սահմանային գիծ	4-րդ և 5-րդ հորիզոնականների միջև գտնվող 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 փվյալ խաղաքարի դաշտում սեփական խաղաքարի տեղադրումը:
	Վիզուալ	Տեսողության միջոցով ինֆորմացիայի ընկալում:
Տ	Տառանշան	Խաղաքարի անվան առաջին տառը:

	Տեսողական ընկալում	Վիզուալ զգայական իմացության ձև:
	Տնային աշխատանք	Նյութի վերաբերյալ սովորողին առաջարկվող հանձնարարություն:
	Տրամագիր	Շախմատային գրքերում և տետրերում պատկերված շախմատի խաղադաշտ:
	Տարական ծրագրի շրջանավարտի ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքներ	ՀՊԶ-ով սահմանված 35 ակնկալվող վերջնարդյունքներ:
Ց	Ցատկել	Ձի խաղաքարի քայլը, որով նա խաղաքարի վրայից ցատկելով, տեղափոխվում է այլ դաշտ:
	Ցուցադրական խաղադաշտ	Սովորողների համար նախատեսված պատին ամրացված մեծ խաղադաշտ:
	Ցուցադրական նյութեր	Սովորողներին ներկայացնելու համար ուսումնական նյութ:
	Ցուցադրումով բացատրություն	Ուսումնական նյութի բացատրություն ցուցադրման ուղեկցությամբ:
Ու	Ուղղաձիգ	Դաշտերի շարքը սյան տեսքով: Խաղադաշտն ունի 8 ուղղաձիգ:
	Ուղղորդող հարցեր	Նյութի ընկալմանն ու բացահայտմանն օգնող հարցեր:
	«Ուղղում ե՛մ»	Խաղացողի կողմից խաղաքարն ուղղելու արտահայտություն:

	<i>Ուշադրություն</i>	<i>Մտքի կենտրոնացված վիճակ:</i>
	<i>Ուսումնական նյութ</i>	<i>Ուսուցմանը նպաստող առարկայական նյութ:</i>
	<i>Ուսուցման պարագաներ</i>	<i>Սովորելուն նպաստող դիդակտիկ նյութեր:</i>
	<i>Ուսուցողական խաղ</i>	<i>Դասի վերջնարդյունքներն ապահովող խաղ:</i>
	<i>Ուսուցողական խաղ. «Անվանի՛ր խաղաքարի հասցեն»</i>	<i>Խաղ, որտեղ սովորողները միմյանց հարցադրումներ ուղղելով որոշում են խաղաքարի գտնվելու դաշտը:</i>
	<i>Ուսուցողական խաղ. «Ծուլիկ խաղաքարը»</i>	<i>Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը ուսուցանող խաղ:</i>
<i>Փ</i>	<i>Փակվել</i>	<i>Խաղաքարով փակել մրցակցի խաղաքարի հարձակումը:</i>
	<i>Փախչել</i>	<i>Խաղաքարով մրցակցի խաղաքարի հարձակումից անցումն է մեկ այլ ապահով դաշտ:</i>
	<i>Փոխանակում</i>	<i>Երբ վերցնում ես մրցակցի պաշտպանված խաղաքարը, իսկ այդ խաղաքարի պաշտպանը վերցնում է քո խաղաքարը:</i>
	<i>Փոխադրելում</i>	<i>Արքայի և նավակի համադրել քայլը:</i>

	Փոխարկում	Երբ սպիտակների զինվորը, հասնելով 8-րդ հորիզոնական, իսկ սևերի զինվորը՝ 1-ին հորիզոնական, դառնում են թագուհի, նավակ, ձի կամ փիղ:
Ք	Քայլ	Խաղաքարի տեղաշարժը դաշտից դաշտ:
	Քայլի գրանցում	Խաղաքարերի քայլերը գրանցելը, որի նպատակն է՝ պահպանել շախմատային խաղերը:
Եվ		
Օ		
Ֆ		

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Աստվածատրյան Մ., Թերզյան Գ., Թորոսյան Ա., Շարխաթունյան Հ., Տեղեկատվական-հաղորդակցական 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 Ա., 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 ռազմավարություններ, Դասագիրք, Մինեսոթայի համա-լսարան, ԱՄՆ ՀՊՄՀ, ՅՈՒՆԻՍԵՖ Հայաստանյան, Երևան, Հայաստան, 2019 թ.,
6. Վարդումյան Ս. Տ., Ժամանակակից մանկավարժական մոտեցումներ, քսաներորդ 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 domain, 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. Torniaainen, S. Mahlamäku-Kultanen, P. Nokelainen, P. IIsley (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 սո վորողների 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). <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