



ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐ

**ՀՐԱՄԱՆ**

№ 66 -Ն

24 » Եղևիսեպտեմբեր 2022

**ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ 2-ՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆԻ «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԾՐԱԳԻՐԸ ՀԱՍՏԱՏԵԼՈՒ ՄԱՍԻՆ**

Ղեկավարվելով «Հանրակրթության մասին» օրենքի 30-րդ հոդվածի 1-ին մասի 1-ին կետով՝

**ՀՐԱՄԱՅՈՒՄ ԵՄ**

1. Հաստատել՝ հանրակրթական ուսումնական հաստատություններում 2-րդ դասարանի «Շախմատ» առարկայի ծրագրերը՝ համաձայն հավելվածի:

**Վ. ԴՈՒՄԱՆՅԱՆ**

X

ՎԱՀՐԱՄ ԴՈՒՄԱՆՅԱՆ

Signed by: DUMANYAN VAHRAM 190962021



**ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐՈՒՄ 2-ՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆԻ «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԾՐԱԳՐԵՐԸ**

Թեմա 1	
Ներածություն	
Նպատակը	
1. Ձևավորել պատկերացում շախմատի՝ որպես մտածողության զարգացման գործիքի մասին: 2. Ներկայացնել շախմատի պատմությունը: Ձևավորել դրական վերաբերմունք շախմատ առարկայի նկատմամբ:	
Վերջնարդյունքները	
Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին: Անվանել և ցուցադրել շախմատի խաղաքարերը, խաղատախտակը:	
Բովանդակությունը	
1.1 Շախմատի պատմություն: Չատուրանգա-Շախմատ: Խաղաքարերի ներկայացում, հին ժամանակներում թագուհու դերի փոփոխությունը խաղում	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ
Խաղ «Ճանաչիր խաղաքարերը»:	<b>Անհատական և մշակութային արժեհամակարգ</b> Շախմատի մշակութային և գեղագիտական արժեքի ընկալում:
Միջառարկայական կապեր	
Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:	
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ	

S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35

Թեմա 1

Խաղաղաշտ

Նպատակը

Ուսուցանել շախմատի խաղաղաշտը:

Վերջնարդյունքները

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

Ցուցադրել և անվանել շախմատային գծերը՝ անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ և խաղաղաշտի բաղադրիչները՝ կենտրոնը, թագուհու և արքայական թևերը, սպիտակների և սևերի կիսաղաշտերը, եզրերը, անկյունները, սահմանային գիծը:

Անվանել և գրանցել դաշտերը:

Բովանդակությունը

1. Շախմատի խաղաղաշտ:
2. Շախմատի խաղաղաշտի գծերը՝ անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ և խաղաղաշտի բաղադրիչները՝ կենտրոնը, թագուհու և արքայական թևերը, սպիտակների և սևերի կիսաղաշտերը, եզրերը, անկյունները, սահմանային գիծը:
3. Դաշտերի գրանցում:

Առաջարկվող գործունեության ձևեր

Խաչվող հասկացություններ

1. Խաղ «Գտի՛ր խաղաքարը»:
2. Խաղ «Անվանի՛ր դաշտերը և գտի՛ր գիծը»:
3. Խաղ «Ոսկի որոնողները»:

**Կառուցվածք և գործառույթ**

Ամբողջական կառուցվածք ընկալելու հմտության ձևավորում, մասնավորապես՝ անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ, կենտրոն, թագուհու և արքայական թևեր, եզրեր, անկյուններ հասկացությունների ընդհանրացում:

Միջառարկայական կապեր

Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն: Ձևավորել խնդրի պայմանը և պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:

ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ

S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35

ԹԵՄԱ 2	
Խաղաքարեր	
Նպատակը	
Ուսուցանել խաղաքարերի քայլերը, մոտավոր արժեքները, սկզբնական դասավորությունը, քայլերի գրանցումը:	
Վերջնարդյունքները	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Կատարել քայլեր բոլոր խաղաքարերով:</li> <li>2. Թվարկել խաղաքարերի մոտավոր արժեքները :</li> <li>3. Բացատրել փոխատեղման նպատակը և կանոնները:</li> <li>4. Դասավորել խաղաքարերը սկզբնական դիրքով:</li> <li>5. Տեղորոշել և գրանցել շախմատային քայլերը:</li> </ol>	
Բովանդակությունը	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Արքա (քայլը, արժեքը)</li> <li>2. Թագուհի (քայլը, արժեքը)</li> <li>3. Նավակ (քայլը, արժեքը)</li> <li>4. Փիղ (քայլը, արժեքը)</li> <li>5. Ձի (քայլը, արժեքը)</li> <li>6. Չինվոր (քայլը, արժեքը, փոխարկումը այլ խաղաքարի, կողանցիկ հարվածը):</li> <li>7. Խաղաքարերի մոտավոր արժեքները</li> <li>8. Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը</li> <li>9. Փոխատեղում</li> </ol>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Խաղ «Արքաների խաղը»:</li> <li>2. Խաղ «Ստացիր պատկեր արքայի քայլերով»:</li> <li>3. Խաղ «Բերքահավաք թագուհիով»:</li> <li>4. Խաղ «Հեռատես թագուհի»:</li> <li>5. Խաղ «Բերքահավաք նավակով»:</li> <li>6. Խաղ «Շրջանցիր կղզիները նավակով»:</li> <li>7. Խաղ «Բերքահավաք փղերով»:</li> <li>8. Խաղ «Փղերի պայքար»:</li> <li>9. Խաղ «Զայլ ձիով»:</li> <li>10. Խաղ «Թռչող ձիեր»:</li> <li>11. Խաղ «Բերքահավաք ձիերով»:</li> <li>12. Խաղ «Չինվորներ 4-ը 4-ի դեմ»:</li> <li>13. Խաղ «Չինվորներ` 8-ը 8-ի դեմ` փոխարկումով»:</li> <li>14. Խնդիրների լուծում` կողանցիկ հարվածով:</li> </ol>	<p><b>Կառուցվածք և գործառույթ Համակարգ և մոդել</b></p> <p>Շախմատային խաղի կառուցվածքային միավորների, դրանց կապակցվածության, գործառույթների ուսուցման և կիրառման ամբողջականության ապահովում:</p>
--	---

<ol style="list-style-type: none"> <li>15. Խաղ «Թվաբանություն շախմատային խաղաքարերով»:</li> <li>16. Խնդիրների լուծում, երբ զինվորը թանկ է թագուհուց:</li> <li>17. Խաղ «Որ խաղաքարն է բացակա»:</li> <li>18. Խաղ «Առաջարկիր փոխատեղում»:</li> </ol>	
---	--

Միջառարկայական կապեր

Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:

Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն:

ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ

S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35

Թեմա 3	
Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր	
Նպատակը	
Ձևավորել գործնական կարողություններ և արագ որոշումներ ընդունելու, մատային դիրքեր ստեղծելու, ճշգրիտ քայլեր գտնելու և սխալներն ուղղելու հմտություններ:	
Վերջնարդյունքները	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Սահմանել շախը, շախ տալ, ցույց տալ շախից ազատվելու ձևերը:</li> <li>2. Սահմանել մատը, մատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես պաշտպանվել մատից:</li> <li>3. Սահմանել պատը, պատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պատից:</li> <li>4. Սահմանել հավերժական շախը, ցույց տալ՝ ինչպես հավերժական շախ տալ:</li> <li>5. Ստեղծել մատային դիրքեր:</li> <li>6. Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:</li> <li>7. Բացատրել, ցույց տալ երկու նավակների համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:</li> <li>8. Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և արքայի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:</li> <li>9. Ստեղծել մատ մեկ քայլից:</li> </ol>	
Բովանդակությունը	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Շախ</li> <li>2. Մատ</li> <li>3. Ոչ-ոքի տեսակները, պատ</li> <li>4. Հավերժական շախ</li> <li>5. Մատային դիրքերի ստեղծում</li> <li>6. Մատ թագուհիով և նավակով</li> <li>7. Մատ երկու նավակով</li> <li>8. Մատ թագուհիով</li> <li>9. Մատ մեկ քայլից</li> </ol>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Խաղ «Շախ թագուհիով փախչող արքային»:</li> <li>2. Խաղ «Շախ նավակով, բայց զգուշացիր թագուհուց»:</li> <li>3. Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից թագուհիով:</li> <li>4. Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից նավակով:</li> <li>5. Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ 1 քայլից:</li> <li>6. Պատային դիրքերի ստեղծում:</li> <li>7. Ոչ-ոքի դիրքերի ցուցադրություն, քննարկում:</li> <li>8. Խնդիրների լուծում «Խուսափում պատային դիրքերից» թեմայով:</li> <li>9. Խնդիրների լուծում «Հավերժական շախ» թեմայով:</li> <li>10. Խնդիրների ստեղծում «Հավերժական շախ» թեմայով:</li> <li>11. Մատային դիրքերի ստեղծում 3 խաղաքարերով (արքաներ և թագուհի, արքաներ և նավակ, արքաներ և երկու փիղ, արքաներ և խառը խաղաքարեր):</li> <li>12. Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ մեկ քայլից:</li> </ol>	<p><b>Անհատական և մշակութային արժեհամակարգ</b></p> <p>Շախմատային «գեղեցիկ» և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում:</p> <p><b>Համակարգ և մոդել</b></p> <p>Մատային, պատային, վերջնախաղային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտության ձևավորում:</p>

13. Թեմատիկ խաղ «Մատ թագուհիով և Նավակով» և «Մատ երկու Նավակով»:
Միջառարկայական կապեր
Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն: Արվեստ - Նորը ստեղծելու կարողություն:
ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ
S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35

Թեմա 3	
Մարտավարություն	
Նպատակը	
Ուսուցանել մարտավարական հնարքներ: Ուղղորդել՝ տարբեր իրավիճակներում որոնել, գտնել և կիրառել մարտավարական հնարքներ:	
Վերջնարդյունքները	
Ցույց տալ և բացատրել մարտավարական հնարքները, կիրառել դրանք, ստեղծել հնարքներ 3 խաղաքարերով :	
Բովանդակությունը	
1. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված» 2. Մարտավարական հնարք «Կապ»	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ
1. Վարժությունների լուծում «Կրկնակի հարված, պատառաքաղ» և «Կապ» թեմաներից: 2. Խնդիրների լուծման մրցույթ: 3. Մարտավարական դիրքերի ստեղծում նշված թեմաներով (ամսվազն 3 խաղաքարով):	<b>Անհատական և մշակութային արժեհամակարգ</b> Մարտավարական իրավիճակների ստեղծում և մոդելավորում: <b>Համակարգ և մոդել</b> Մարտավարական մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորում:
Միջառարկայական կապեր	

<p>Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:</p> <p>Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն:</p> <p>Արվեստ - Նորը ստեղծելու կարողություն:</p>
<p>ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՄՆԵՐԻ ՀԵՏ</p>
<p>S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35</p>

Թեմա 4	
Ռազմավարություն	
Նպատակը	
Ուսուցանել խաղը վարելու սկզբունքներ (ռազմավարություն) սկզբնախաղում, միջնախաղում և վերջնախաղում:	
Վերջնարդյունքները	
Բացատրել խաղը վարելու սկզբունքները (ռազմավարություն), կիրառել դրանք:	
Բովանդակությունը	
<p>1. Պաշտպանություն  2. Սկզբնախաղի հիմունքներ  3. Միջնախաղի հիմունքներ  4. Վերջնախաղի հիմունքներ</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ
<p>1. Գործնական խաղի կազմակերպում և խաղի զուգահեռ մեկնաբանում ուսուցչի կողմից:  2. Թիմային գործնական խաղի կազմակերպում և խաղի զուգահեռ մեկնաբանում ուսուցչի կողմից:  3. Վերջնախաղի խաղարկում (արքաներ, նավակներ, զինվորներ խաղաքարերով):  4. Վերջնախաղի խաղարկում (արքաներ, փղեր, զինվորներ խաղաքարերով):  5. Վերջնախաղի խաղարկում (արքաներ, ձիեր, զինվորներ խաղաքարերով):  6. Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբունքները:  7. Ներդպրոցական խաղեր:  8. Պաշտպանական դիրքերի քննարկում:</p>	<p><b>Օրինաչափություն</b>  Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում:  <b>Պատճառ և հետևանք</b>  Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում գործող մեխանիզմների կիրառում:  <b>Համակարգ և մոդել</b>  Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտությունների ձևավորում:  <b>Կայունություն և փոփոխություն</b>  Դինամիկ փոփոխությունների ընկալում:</p>



Միջառարկայական կապեր

Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն:  
Մաթեմատիկա - Խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով թվաբանական պարզ գործողություններ կատարելու կարողություն: Ձևավորել խնդրի պայմանը և պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:  
Արվեստ - Նորը ստեղծելու կարողություն:

ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹՈՒԹՅԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇՉԻ ԿԵՐՋԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ

S1, S3, S4, S6, S7, S8, S9, S11, S12, S15, S16, S22, S23, S25, S26, S27, S28, S29, S32, S35

