



Համարը N 37-Ն

Տիպը Հրաման

Սկզբնաղբյուրը Միասնական կայք 2023.04.03-
2023.04.16 Պաշտոնական
հրապարակման օրը 03.04.2023

Ընդունող մարմինը Կրթության, գիտության,
մշակույթի և սպորտի նախարար

Ստորագրող մարմինը Կրթության, գիտության,
մշակույթի և սպորտի նախարար

Վավերացնող մարմինը

Ուժի մեջ մտնելու ամսաթիվը 04.04.2023

Տեսակը Հիմնական

Կարգավիճակը Գործում է

Ընդունման վայրը Երևան

Ընդունման ամսաթիվը 30.03.2023

Ստորագրման ամսաթիվը 30.03.2023

Վավերացման ամսաթիվը

Ուժը կորցնելու ամսաթիվը

Գապեր այլ փաստաթղթերի հետ

ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐԻ ՀՐԱՄԱՆԸ
ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐՈՒՄ «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ 2-4-ՐԴ
ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐԻ ԱՌԱՐԿԱՅԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉԸ ՀԱՍՏԱՏԵԼՈՒ ՄԱՍԻՆ

ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ

ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐ

Հ Ր Ա Մ Ա Ն

30 մարտի 2023 թ.

N 37-Ն

ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐՈՒՄ «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ 2-4-ՐԴ
ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐԻ ԱՌԱՐԿԱՅԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉԸ ՀԱՍՏԱՏԵԼՈՒ ՄԱՍԻՆ

Ղեկավարվելով «Հանրակրթության մասին» օրենքի 7-րդ հոդվածի 4-րդ մասով և 30-րդ հոդվածի 1-ին մասի 1-ին կետով՝

Հրամայում եմ

1. Հաստատել հանրակրթական ուսումնական հաստատություններում «Շախմատ» առարկայի 2-4րդ դասարանների առարկայական չափորոշիչը՝ համաձայն հավելվածի:
2. Սույն հրամանն ուժի մեջ է մտնում պաշտոնական հրապարակմանը հաջորդող օրվանից:

Նախարար՝

Ժ. Անդրեասյան

Հավելված
ՀՀ կրթության, գիտության,
մշակույթի և սպորտի նախարարի
2023 թվականի մարտի 30-ի
N 37-Ն հրամանի

**ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐՈՒՄ «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ 2-4-ՐԴ
ԴԱՍԱՐԱՆՆԵՐԻ ԱՌԱՐԿԱՅԱԿԱՆ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉ**

«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՈՒՍՈՒՑՄԱՆ ՆՊԱՏԱԿԸ

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

«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԸՆԴՀԱՆՈՒՐ ԲՆՈՒԹԱԳԻՐԸ

Հիմք ընդունելով, որ շախմատ ուսումնական առարկան նպաստում է սովորողների ինտելեկտի զարգացմանը՝ առավելապես կարևորում ենք շախմատի դերը մտածողության ձևավորման գործընթացում: «Շախմատ» ուսումնական առարկան զարգացնում է կոնվերգենտ ու դիվերգենտ մտածողության ձևերը: Այն հնարավորություն է տալիս մտածելու մի քանի հնարավոր քայլերի մասին, գնահատելու դրանք և ընտրելու լավագույնը:

«Շախմատ» առարկան նպաստում է սովորողների մոտ վերլուծական և քննադատական, ստեղծագործական և այլընտրանքային մտածողության ձևերի զարգացմանը, կանխատեսելու կարողության, իրավիճակների ընթացքի վրա ազդելու ունակության ձևավորմանն ու զարգացմանը, երևակայության և 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

Երկրորդ դասարան

Ներածություն, շախմատի պատմություն

1. Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին:
2. Անվանել և ցույց տալ խաղաքարերը, անսխալ տեղադրել խաղաղաշտը:

Խաղաղաշտ

1. Անվանել լատիներեն՝ a b c d e f g h տառերը:
2. Ցույց տալ և անվանել շախմատային գծերը. ուղղաձիգ, հորիզոնական և անկյունագիծ:
3. Անվանել դաշտերը և գրանցել դրանք :
4. Ցույց տալ և անվանել խաղաղաշտի կենտրոնը, եզրերն ու անկյունները, թևերը, կիսաղաշտերը, սահմանային

գիծը:

Խաղաքարեր

1. Կատարել քայլեր բոլոր խաղաքարերով:
 2. Թվարկել խաղաքարերի մոտավոր արժեքները :
 3. Բացատրել փոխատեղման կանոնները:
 4. Դասավորել խաղաքարերը սկզբնական դիրքով:
 5. Տեղորոշել և գրանցել շախմատային քայլերը:
- Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր
1. Սահմանել շախը, շախ տալ, ցույց տալ՝ ինչպես պաշտպանվել շախից:
 2. Սահմանել մատը, մատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես պաշտպանվել մատից:
 3. Ստեղծել մատ մեկ քայլից:
 4. Ստեղծել մատային դիրքեր:
 5. Սահմանել պատը, պատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պատից:
 6. Սահմանել հավերժական շախը, ցույց տալ՝ ինչպես հավերժական շախ տալ:
 7. Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր:

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

1. Ցույց տալ և բացատրել մարտավարական հնարքներ:

2. Ստեղծել մարտավարական հնարքներ:

Ռազմավարություն

Բացատրել խաղը վարելու հիմունքները (ռազմավարություն), կիրառել դրանք:

Երրորդ դասարան

Շախմատային վերջնախաղեր

Մատային դիրքերի ստեղծում

1. Ստեղծել մատային դիրքեր՝ օգտագործելով 3-5 խաղաքարեր:

Թվային գլուխկոտրուկներ

1. Ստեղծել թվային գլուխկոտրուկներ:

Երկքայլանի մատային խնդիրներ և գլուխկոտրուկներ

1. Վերլուծել խնդիրը և բացատրել սխալ տարբերակները՝ որոնել ու գտնել ճիշտ պատասխաններ:

2. Առանց խաղաքարերը տեղաշարժելու՝ մտքում փոփոխել տրված դիրքը՝ մատ անել երկու քայլից:

Վերջնախաղ՝ թագուհին զինվորի դեմ

1. Պլանավորել թագուհու և արքայի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրք:

Զինվորային վերջնախաղ՝ քառակուսու կանոնը, սատարման դաշտեր

1. Պլանավորել զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնել և գտնել հաղթանակի ուղիները:

Մատ թագուհիով, մատ նավակով, մատ երկու փղով

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

Մարտավարություն

1. Գնահատել և վերլուծել շախմատային դիրքը, որոնել և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ:

2. Ստեղծել մարտավարական հնարքներ:

Ռազմավարություն

1. Գնահատել և վերլուծել շախմատային դիրքը:

2. Կազմել և մեկնաբանել ռազմավարական գործողությունների պլանը, հիմնավորել դրանք:

3. Վերլուծել և գնահատել ռազմավարական իրավիճակը, ձևակերպել նպատակներ, պլանավորել դրանց հասնելու ուղիները:

Չորրորդ դասարան

Շախմատային վերջնախաղեր

Մատային դիրքերի ստեղծում

1. Ստեղծել մատային դիրքեր՝ օգտագործելով 5-ից ավելի խաղաքարեր:

Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով

1. Ստեղծել մատային դիրքեր՝ փոփոխելով խաղաքարերի գույնը:

Երկքայլանի մատային խնդիրներ. ցուզցվանգ

1. Վերլուծել շախմատային խնդիրը, բաժանել այն մասերի, բացատրել սխալ տարբերակները և գտնել ճիշտ պատասխանները:

Վերջնախաղ՝ նավակը զինվորի դեմ

1. Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել նավակի և արքայի, զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնել և գտնել հաղթանակի և ոչ-ոքիի ուղիները:

Վերջնախաղ՝ ձին զինվորի դեմ

1. Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել ձիու և արքայի, զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնել և գտնել հաղթանակի և ոչ-ոքիի ուղիները:

Մատ ձիով և փղով

1. Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել փղի, ձիու և արքայի համագործակցային քայլեր, ստեղծել մատային դիրքեր: Վերջնախաղեր՝ տարադաշտ փղերով

2. Որոնել և գտնել այլընտրանքային լուծումներ ոչ-ոքիի և հաղթանակի հասնելու համար:

Եռաքայլ մատային խնդիրներ

1. Վերլուծել խնդիրը, բացատրել սխալ տարբերակները, որոնել ու գտնել ճիշտ պատասխաններ:

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

3. Կանխարգելել հակառակորդի մտահղացումները:

Մարտավարություն

1. Գնահատել և վերլուծել դիրքը, որոնել և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ:
2. Ստեղծել մարտավարական հնարքներ:

Ռազմավարություն

1. Գնահատել և վերլուծել դիրքը:
2. Մեկնաբանել ռազմավարական ծրագրերը, վերլուծել դրանք, ներկայացնել տեսակետներ, հիմնավորել դրանք:
3. Ընտրել նպատակներ. գնահատել, պլանավորել դրանք և իրականացնել գործնականում:

«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿՈՒԹՅԱՆ ԿԱՌՈՒՑՄԱՆ ՀԻՄՆԱԿԱՆ ՍԿՉԲՈՒՆՔՆԵՐԸ.

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

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

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

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

Ուսուցման առաջին տարում առարկայի ծրագիրը կառուցված է խաղի և գործնական առաջադրանքների միջոցով նյութը մատուցելու սկզբունքի հիման վրա: Ստացված գիտելիքները կամրապնդվեն գործնական խաղով, կձևավորվեն խաղը վարելու կարողություններ և հմտություններ: Սովորողներն ինքնուրույն կստեղծեն մատային դիրքեր:

Ուսուցման երկրորդ տարում սովորողները կուղղորդվեն այլընտրանքային լուծումներ գտնելու, իրավիճակները վերլուծելու, և հաղթանակի ուղիներ գտնելու, բազմաթիվ տարբերակներ որոնելու գործողությունների կատարմանը, ինքնուրույն կստեղծեն իրավիճակներ՝ մարտավարական հնարքներով:

Ուսուցման երրորդ տարում սովորողները կուղղորդվեն իրավիճակների գնահատմանը, ծրագրերի մշակմանը, քայլ առ քայլ ծրագրերի իրականացմանը՝ կանխատեսելով և կանխարգելելով հակադարձող ծրագրերը: Կսովորեն նպատակադրել, ռեալ գնահատել և իրականացնել ծրագրերը:

Առարկայի դասավանդումը հիմնվելու է 3 մտտեցման վրա՝

1. Հասկացությունների և սկզբունքների ուսուցում, ինչը հնարավորություն կտա իմանալու առարկայի բովանդակությունը:
2. Ակտիվ ուսուցում, ինչը հնարավորություն կտա սովորողներին ինքնուրույն բացահայտելու և իմանալու առարկայի բովանդակությունը, անմիջապես կիրառելու գիտելիքը՝ արժևորելով գիտելիքի ձեռքբերումը՝ որպես հաջողության գրավական:
3. Նախագծային ուսուցում, ինչը նպատակ ունի զարգացնել թիմային աշխատանքի հմտություններ: Առարկայի բովանդակությունը ձևավորվում է հետևյալ հիմնական գաղափարների հենքի վրա.
 1. Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում.
 2. Այլընտրանքային որոշումների ընդունում.
 3. Գնահատում և պլանավորում.
 4. Գիտելիքի կիրառում:

Խաչվող հասկացություններ

Սովորողների մոտ աշխարհի համապարփակ և գիտականորեն հիմնավորված տեսակետ կառուցելու համար «Շախմատ» առարկայում ներառվել են նաև խաչվող ընդհանրական հասկացություններ: Դրանք գիտության տարբեր ոլորտները կապելու միջոց են, քանի որ կիրառվում են գիտության բոլոր ճյուղերում: Խաչվող հասկացությունները կազմակերպչական հենք են հանդիսանում տարբեր առարկաներից ստացված գիտելիքը փոխկապակցելու համար:

« Շախմատ » առարկայում կիրառվող խաչվող ընդհանրական հասկացություններն են՝

1. օրինաչափություն,
2. պատճառ և հետևանք,
3. համակարգեր և մոդել,
4. կառուցվածք և գործառույթ,
5. անհատական և մշակութային արժեհամակարգ:

ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՅԻ ՈՒՍՈՒՄՆԱՍԵԹՈՂԱԿԱՆ ԵՎ ՆՅՈՒԹԱՏԵԽՆԻԿԱԿԱՆ ԱԶԱԿՅՈՒԹՅԱՆ ՆԿԱՐԱԳՐՈՒԹՅՈՒՆԸ.

«Շախմատ» առարկայի ուսուցման գործընթացում օգտագործվելու են ուսումնական գործունեության հետևյալ տեսակները. Ուսումնական գործունեությունը հիմնվելու է խառը ուսուցման ձևաչափի վրա: Կիրառվելու են դեմ առ դեմ և առցանց ուսուցման եղանակները: Ուսուցումն իրականացվելու է համադասարանական, անհատական և փոքր խմբային աշխատանքների միջոցով: Ուսումնական գործընթացում, ելնելով թեմայի բովանդակությունից, դասի նպատակից, դասարանի, սովորողների առանձնահատկություններից, առկա հնարավորություններից և այլ հանգամանքներից, կարող են ընտրվել ուսումնական գործունեության հետևյալ տարրերը.

1. տեսական նյութի բացատրում՝ աշակերտների միջոցով նյութը բացահայտելու եղանակով,
2. գործնական աշխատանքներով տեսական նյութի ամրապնդում,
3. մրցույթների անցկացում,

4. Բանավեճերի կազմակերպում,
5. տեղեկատվական տեխնոլոգիաների կիրառմամբ թվային գործիքների օգտագործում,
6. համագործակցային աշխատանքների կատարում, ուսումնական նախագծերի իրականացում,
7. խնդիրների լուծում,
8. թեմատիկ խաղերի անցկացում:

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

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

Առարկայի ուսուցումը լիարժեք կազմակերպելու համար անհրաժեշտ է, որ դպրոցն ունենա ուսումնական ծրագրին համապատասխան կահավորված շախմատի դասասենյակ և S2S համապատասխան գործիքներ:

ՈՒՍՈՒՄՆԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱՎՆԿԱԼ ՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ԳՆԱՀԱՏՈՒՄԸ

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

Գնահատումն իրականացվելու է կրթական չափորոշիչների պահանջներին համապատասխան՝ հաշվի առնելով սովորողների ձեռքբերումները:

Գնահատման գործընթացում կիրառվելու են բազմաթիվ եղանակներ, բայց հիմնական շեշտը դրվելու է ձևավորող գնահատման վրա և գնահատման նպատակն է՝

1. պարզել նրանց գիտելիքների, կարողությունների և հմտությունների համապատասխանության աստիճանը առարկայի չափորոշչով և ծրագրով սահմանված պահանջներին,
 2. բացահայտել ուսումնառության գործընթացում յուրաքանչյուր սովորողի ձեռքբերումները, բացթողումները, կարիքներն ու դժվարությունները,
 3. օգնել ուսուցչին ճշգրտելու յուրաքանչյուր սովորողի և ամբողջ դասարանի հետ տարվող աշխատանքի ծավալն ու բովանդակությունը, հետադարձ կապի միջոցով բարելավելու ուսուցման որակը:
- Ձևավորող գնահատումն իրականացվում է ծրագրային նյութի յուրացման մակարդակի, սովորողների անհատական կարիքների, ուսումնական գործընթացի արդյունավետության մասին անհրաժեշտ տեղեկատվություն ստանալու նպատակով: Ձևավորող գնահատման ձևերն ու մեթոդները ընտրում է ուսուցիչը:

«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿԱՅԻՆ ԲԱՂԱԴՐԻՉ

Երկրորդ դասարան

1. Ներածություն, շախմատի պատմություն .
2. Արքա (քայլը, արժեքը).
3. Շախմատի խաղադաշտ. դաշտերի անվանումները.
4. Շախմատի խաղադաշտ. հորիզոնական, ուղղաձիգ.
5. Շախմատի խաղադաշտ. անկյունագիծ.
6. Թագուհի (քայլը, արժեքը).
7. Շախ.
8. Մատ.
9. Նավակ (քայլը, արժեքը).
10. Ոչ-որիի տեսակները: Պատ.
11. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից.
12. Մատային դիրքերի ստեղծում.
13. Փիղ (քայլը, արժեքը).
14. Ձի (քայլը, արժեքը).
15. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից.
16. Մատային դիրքերի ստեղծում.
17. Զինվոր (քայլը, արժեքը, փոխարկումը այլ խաղաքարի, կողանցիկ վերցնելը).
18. Խաղաքարերի մոտավոր արժեքները.
19. Քայլի գրանցում.
20. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից.
21. Մատային դիրքերի ստեղծում.
22. Խաղաքարերի կզբնական դասավորությունը.
23. Փոխատեղում.
24. Սկզբնախաղի հիմունքներ (1 ժամ).

25. Շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները.
26. Մարտավարական հնարք «Կապ».
27. Միջնախաղի հիմունքներ.
28. Շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները.
29. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված, պատասաքաղ».
30. Պաշտպանություն.
31. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից.
32. Մատային դիրքերի ստեղծում.
33. Հավերժական շախ.
34. Վերջնախաղի հիմունքներ.
35. Շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները.
36. Մատ թագուհիով և նավակով.
37. Մատ երկու նավակով.
38. Դաս-մրցույթ մատ 1 քայլից.
39. Մատային դիրքերի ստեղծում.
40. Շախմատ (գործնական) խաղ՝ պահպանելով խաղի հիմունքները.

Երրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում.
2. Խուսափում պատից.
3. Թվային գլուխկոտրուկներ.
4. Երկքայլանի մատային խնդիրներ.
5. Երկքայլանի մատային խնդիրներ-գլուխկոտրուկներ.
6. Վերջնախաղ՝ թագուհին զինվորի դեմ.
7. Զինվորային վերջնախաղ՝ քառակուսու կանոնը.
8. Զինվորային վերջնախաղ՝ սատարման դաշտեր և քայլի հերթի կարևորությունը.
9. Զինվորային վերջնախաղ՝ զինվորների մրցավազք.
10. Զինվորային վերջնախաղ՝ կրկնակի սպառնալիք արքայով.
11. Մատ թագուհիով.
12. Մատ նավակով.
13. Մատ 2 փղով.
14. Մարտավարական հնարք «Մատ վերջին հորիզոնականում».
15. Մարտավարական հնարք «Զոհաբերություն».
16. Մարտավարական հնարք «Բաց շախ».
17. Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակում».
18. Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակման նախապատրաստում».
19. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի շախ».
20. Մարտավարական հնարք «Անպաշտպան խաղաքար».
21. Մարտավարական հնարք «Թունավոր զինվոր».
22. Մարտավարական հնարք «Ինքնագոհ նավակ».
23. Մարտավարական հնարք «Ճեղքում».
24. Մարտավարական հնարք «Զրադաց».
25. Դիրքերի համեմատում և սխալի ուղղում .
26. Սկզբնախաղ: Ծուղակներ սկզբնախաղերում.
27. Ռազմավարություն. դիրքի գնահատում.
28. Ռազմավարություն. նյութական առավելության իրացում.
29. Ռազմավարություն. նյութական առավելություն և որակ.
30. Ռազմավարություն. գրոհ և պաշտպանություն.
31. Ռազմավարություն. մանևրումներ և փոխանակում.
32. Աշխարհի չեմպիոններ.
33. Շախմատ (գործնական) խաղ.
34. Նախագծային աշխատանք:

Չորրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում.
2. Գլուխկոտրուկներ խաղաքարերի գույներով.
3. Երկքայլանի մատային խնդիրներ. ցուցվանգ.
4. Վերջնախաղ՝ նավակը զինվորի դեմ.
5. Վերջնախաղ՝ ձին զինվորի դեմ.
6. Մատ՝ ձիով և փղով.

7. Վերջնախաղեր տարադաշտ փղերով.
8. Եռաքայլ մատային դիրքեր.
9. Սկզբնախաղի կանոնները.
10. Մարտավարական հնարք «Զոհաբերում», «Խեղդուկ մատ».
11. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված, պատառաքաղ».
12. Մարտավարական հնարք «Շեղում».
13. Մարտավարական հնարք «Հրապուրում».
14. Մարտավարական հնարք «Գծի բացում».
15. Մարտավարական հնարք «Ծանրաբեռնված խաղաքար».
16. Մարտավարական հնարք «Անցունակ զինվոր».
17. Մարտավարական հնարք «Գծային հարված».
18. Մարտավարական հնարք «Միջանկյալ շախ».
19. Մարտավարական հնարք «Հավերժական շախ».
20. Մարտավարական հնարք «Մատ վերջին հորիզոնականում».
21. Մարտավարական հնարք «Թագուհին ծուղակում».
22. Մարտավարական հնարք «Այլ խաղաքարերը ծուղակում».
23. Ռազմավարություն. դիրքի գնահատում.
24. Ռազմավարություն. պլան (ծրագիր).
25. Ռազմավարություն. բաց գծի գրավում.
26. Ընթացիկ պլան. կանխարգելում
27. Ընթացիկ պլան. թույլ դաշտեր.
28. Ընթացիկ պլան. «լավ» և «վատ» ձիեր ու փղեր.
29. Անթագակիր չեմպիոններ.
30. Վիլհելմ Ստեյնից.
31. Տիգրան Պետրոսյան.
32. Շախմատ (գործնական) խաղ.
33. Նախագծային աշխատանք:

ԳՈՐԾՆԱԿԱՆ ԱՇԽԱՏԱՆՔՆԵՐ

Երկրորդ դասարան

1. Խաղ «Ճանաչի՛ր խաղաքարը»:
2. Խաղ «Գտի՛ր խաղաքարը»:
3. Խաղ «Անվանի՛ր դաշտերը և գտի՛ր գիծը»:
4. Խաղ «Ոսկի որոնողները»:
5. Խաղ «Զգուշավոր արքաներ»:
6. Խաղ «Հեռատես թագուհի»:
7. Խաղ «Բերքահավաք նավակով»:
8. Խաղ «Փղերի պայքար»:
9. Խաղ «Թռչող ձիեր»:
10. Խաղ «Զինվորներ 4-ը 4-ի դեմ»:
11. Խաղ «Զինվորներ՝ 8-ը 8-ի դեմ՝ փոխարկումով»:
12. Խաղ «Զինվորներ՝ 8-ը 8-ի դեմ՝ կողանցիկ հարվածով»:
13. Խաղ «Թվաբանություն շախմատային խաղաքարերի մոտավոր արժեքներով»:
14. Խաղ «Որ խաղաքարն է բացակա»:
15. Խաղ «Արքաներ և զինվորներ»:
16. Խաղ «Նավակներ և փղեր»:
17. Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից:
18. Վարժությունների լուծում՝ մատ 2 քայլից (պարզ դիրքեր):
19. Մատային դիրքերի ստեղծում 3 խաղաքարով:
20. Թեմատիկ խաղ «Մատ թագուհիով և նավակով»:
21. Թեմատիկ խաղ «Մատ երկու նավակով»:
22. Թեմատիկ խաղ «Մատ թագուհիով»:
23. Վարժությունների լուծում «Կրկնակի հարված» թեմայից:
24. Վարժությունների լուծում «Կապ» թեմայից:
25. Խնդիրների լուծման մրցույթ:
26. Մարտավարական դիրքերի ստեղծում «Կրկնակի հարված, պատառաքաղ», «Կապ» թեմաներով:
27. «Ճստիկ» խաղեր:
28. Շախմատ (գործնական) խաղ:
29. Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:

30. Ներդպրոցական խաղեր:

Երրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում՝ համադրելով 3, 4, 5 և ավելի խաղաքարերով:
2. Թվային գլուխկոտրուկների լուծում:
3. Թվային գլուխկոտրուկների ստեղծում:
4. Երկքայլանի խնդիրների լուծում:
5. Երկքայլանի խնդիրների ստեղծում:
6. Թագուհու վերջնախաղերի թեմատիկ խաղ:
7. Թագուհու վերջնախաղերի խնդիրների լուծում:
8. Թեմատիկ խաղ «Թագուհի և արքա արքայի դեմ»:
9. Թեմատիկ խաղ «Նավակ և արքա արքայի դեմ»:
10. Թեմատիկ խաղ «Երկու փիղ և արքա արքայի դեմ»:
11. Խնդիրների լուծում մարտավարական հնարքներով:
12. Խնդիրների ստեղծում մարտավարական հնարքներով:
13. Նախագծային աշխատանք «Խաղաքարեր» թեմայով:
14. Նախագծային աշխատանք «Խաղաղաշտ» թեմայով:
15. Բանավեճ «Պաշտպանությունը շախմատում և կյանքում» թեմայով:
16. Բանավեճ «Ռազմավարական ծրագրերի քննարկում» թեմայով:
17. Շախմատային (գործնական) խաղ:
18. Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:
19. Ներդպրոցական խաղեր:

Չորրորդ դասարան

1. Մատային դիրքերի ստեղծում՝ համադրելով 5 և ավելի խաղաքարերով:
2. Գունային գլուխկոտրուկների լուծում:
3. Գունային գլուխկոտրուկների ստեղծում:
4. Ցուզցվանգային խնդիրների լուծում:
5. Նավակային վերջնախաղերի թեմատիկ խաղ:
6. Նավակային վերջնախաղերի խնդիրների լուծում:
7. Ձիերի վերջնախաղերի խնդիրների լուծում:
8. Խնդիրների լուծում տարաղաշտ փղերով թեմայից:
9. Եռաքայլ խնդիրների լուծում:
10. Եռաքայլ խնդիրների ստեղծում:
11. Մարտավարական հնարքներով խնդիրների լուծում:
12. Մարտավարական հնարքներով խնդիրների ստեղծում:
13. Բանավեճ «Ռազմավարական իրավիճակների քննարկում» թեմայով:
14. Նախագծային աշխատանք «Հայ չեմպիոններ» թեմայով:
15. Նախագծային աշխատանք «Աշխարհի չեմպիոններ» թեմայով:
16. Բանավեճ «Ռազմավարական ծրագրերի քննարկում» թեմայով:
17. Շախմատային (գործնական) խաղ:
18. Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբնախաղի, միջնախաղի և վերջնախաղի սկզբունքները:
19. Ներդպրոցական խաղեր:

Բաժիններ / դասարաններ	2-րդ	3-րդ	4-րդ	Հիմնական գաղափարներ
1. Շախմատային այբուբեն (խաղաղաշտ, խաղաքարեր)				
2. Շախմատային ավարտներ, վերջնախաղեր				Իրավիճակների վերլուծություն և լուծման տարբերակների որոնում
3. Մարտավարություն				Այլընտրանքային որոշումների ընդունում
4. Ռազմավարություն				Գնահատում և պլանավորում

5.	Շախմատային (գործնական) խաղ				Գիտելիքի կիրառում
6.	Նախագծային աշխատանք				

ՕԳՏԱԳՈՐԾՎԱԾ ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅԱՆ ՑԱՆԿ

1. Հանրակրթության մասին ՀՀ օրենքը:
2. Հանրակրթության պետական չափորոշիչ, հաստատված ՀՀ կառավարության 2021 թվականի փետրվարի 4-ի N 136-Ն որոշմամբ:
3. Հանրակրթության պետական կրթակարգ, միջնական կրթության պետական չափորոշիչ, Երևան, «Անտարես», 2004:
4. Հանրակրթության պետական չափորոշիչի, առարկայական չափորոշիչների և ծրագրերի վերանայման կարիքի գնահատման ուսումնասիրություն, պատրաստվել է «Ի-Վի քոնսալթինգ» ՓԲԸ-ի և «Սյբ» կրթական հիմնադրամի կողմից, ԿԳՆ «Կրթական ծրագրերի կենտրոն» գրասենյակի պատվերով, Երևան, 2016:
5. Թումանյան Հ.Տ., Շախմատ 2, Դասագիրք, Երևան, 2017 թ.:
6. Թումանյան Հ.Տ., Շախմատ 3, Դասագիրք, Երևան, 2015 թ.:
7. Թումանյան Հ.Տ., Շախմատ 4, Դասագիրք, Երևան, 2019 թ.:
8. Միսակյան Ս.Ջ., Շախմատ 2-4, Մեթոդական ուղեցույց, Երևան, 2013թ.:

Պաշտոնական հրապարակման օրը՝ 3 ապրիլի 2023 թվական: