

ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑԻ

<<ՇԱԽՄԱՏ>> ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՉԱՓՈՐՈՇԻՉ

(2-4 դասարաններ)

ԲԱՑԱՏՐԱԳԻՐ

<<Շախմատ>> առարկայի չափորոշիչը, սույն բացատրագրի հետ մեկտեղ, ներառում է՝

- շախմատի հայեցակարգը, որում ներկայացված են այն հարցադրումներն ու հիմնադրույթները, որոնք կողմնորոշիչ դեր ունեն կրթության բովանդակության մեջ շախմատի գործառույթները որոշելու, առարկայի ուսումնական նպատակները սահմանելու գործում,
- առարկայի բովանդակային միջուկը տարրական դպրոցի 2-4-րդ դասարանների համար,
- ուսումնական գործունեության տեսակները, որոնք ուսուցման գործընթացում ըստ նպատակահարմարության կարող են կիրառվել ուսուցչի կողմից,
- սովորողների պատրաստվածությունը (գիտելիքներ, կարողություններ, հմտություններ) ներկայացնող պահանջների և արժեքային համակարգի նկարագրությունները (տարրական դպրոցի 2-4-րդ դասարանների) ըստ որում՝ գիտելիքներին, կարողություններին վերաբերող պահանջները ներկայացված են երեք մակարդակով՝ Ա խումբ՝ նվազագույն մակարդակ, Բ խումբ՝ միջին մակարդակ և Գ խումբ՝ բարձր մակարդակ:

<<ՇԱԽՄԱՏ>> ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ԱՌԱՐԿԱՅԻ ՀԱՅԵՑԱԿԱՐԳԸ

<<Շախմատ>> առարկայի կրթական նշանակությունը

<<Շախմատ>> առարկայի ուսուցումը տարրական դպրոցում ունի կրթական մեծ ներուժ, որը պայմանավորված է հետևյալ առանձնահատկություններով՝

- շախմատը նպաստում է սովորողների տրամաբանական մտածողության զարգացմանը,

- շախմատում զարգանում և կատարելագործվում են սովորողի երևակայությունը, վերլուծական կարողությունները, դրանով իսկ նպաստելով ուսումնական մյուս առարկաների ուսումնասիրմանը,
- շախմատում դրսևորվում է նպատակին հասնելու համար հետևողական և քրտնաջան աշխատանքի անհրաժեշտությունը, որը նպաստում է աշակերտի հոգևոր աշխարհի ձևավորմանը:

Սպորտի տեսանկյունից շախմատը զարգացնում է աշակերտի կամային որակները, մինչև վերջ պայքարելու, օբյեկտիվ լինելու, ճիշտ գնահատելու, ինչպես նաև արժանապատիվ պարտվելու կարողություններ:

Շախմատը նպաստում է նաև աշակերտի ինքնադրսևորմանը, բարդ իրավիճակներում կողմնորոշվելու կարողությունների ձևավորմանը:

Շախմատը, պարունակելով գիտության, արվեստի և սպորտի տարրեր, աշակերտի մեջ զարգացնում է ինքնուրույն աշխատանքի միջոցով հաջողությունների հասնելու կարողություններ:

Արվեստի առումով այն զարգացնում է աշակերտի ճաշակը, գեղեցիկը ընկալելու և գնահատելու կարողություններ:

<<Շախմատ>> առարկայի ուսումնական նպատակները՝

- ձևավորել և զարգացնել աշակերտի մտավոր կարողությունները,
- ձևավորել և զարգացնել աշակերտի ինքնակազմակերպման և ինքնուրույն գործունեության կարողություններ և հմտություններ,
- զարգացնել աշակերտի ուշադրությունը, երևակայությունը, կամքի ուժը, աշխատասիրությունը, նպատակասլացությունը, համբերությունը,
- զարգացնել աշակերտի հիշողությունը,
- բացահայտել շախմատային օժտվածությամբ երեխաների:

<<Շախմատ>> առարկայի դասավանդման հիմնական սկզբունքները

- շախմատային կրթության անհրաժեշտությունը բոլոր սովորողների համար,
- յուրաքանչյուր աշակերտի համար հասանելիության ապահովում,
- առարկայի ուսուցմանը սովորողների ակտիվ մասնակցություն,
- առարկայի ուսուցման գործնական ուղղվածությունը:

ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԲՈՎԱՆԴԱԿԱՅԻՆ ՊԱՐՏԱԴԻՐ ՄԻՋՈՒԿԸ

Շախմատի ուսուցումն իրականացվում է հետևյալ բովանդակային ուղղություններով՝ շախմատ խաղի կանոնները, շախմատ խաղի նպատակը, շախ և մատը, քայլերի գրանցումը, ծանր խաղաքարերով սկզբնական մատերը, հարձակումը և պաշտպանությունը, ծանոթացում մարտավարական հնարքներին:

Շախմատ խաղի պատմությունը, խաղատախտակը, խաղաքարերն ու դրանց առանձնահատկությունները: Արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի և զինվոր: Շախմատ խաղի նպատակը: Շախ և մատ: Պատի հասկացությունը: Շախմատի խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը: Շախմատի խաղաքարերի մոտավոր արժեքները: Փոխարկում: <<Փոխատեղում>> քայլը և դրա առանձնահատկությունները: Զինվորի փոխարկումը և դրա առանձնահատկությունները: Շախմատի խաղատախտակի դաշտերի անվանումները: Քայլի գրանցումը: Պարտիայի նշագրումը: Հավերժական շախ: Մատ՝ թագուհով, մատ՝ երկու նավակով, մատ՝ մեկ նավակով, մատ՝ երկու փղով, մատ՝ փղով և ձիով: Մատ՝ վերջին հորիզոնականից: Մանկական մատեր: Անպաշտպան խաղաքար: Պաշտպանության հասկացությունը: Կապ, բացարձակ կապ, բաց շախ հասկացությունները: Սկզբնախաղեր: Վերջնախաղեր: Շախմատայի պլան և կոմպոզիցիա հասկացությունները: Մատային դիրքերի ստեղծում, խաղի գրանցում: Բաց հարձակման նախապատրաստում: Նյութական առավելություն և որակ, երկքայլանի մատային խնդրիններ: Պաշտպանություն՝ մատից: Խուսափում՝ պատից: Մահապարտ նավակ: Թագուհին՝ զինվորի դեմ: Զինվորային վերջնախաղեր. սատարման դաշտեր: <<Զինվորային մրցավազք>>, սխալի ուղղում: Զինվորային վերջնախաղեր. կրկնակի սպառնալիք արքայով: Գլուխկոտրուկներ: Երկքայլանի մատային խնդիր-գլուխկոտրուկներ: Մատ՝ երկու փղով: Դիրքերի համեմատում, սխալի ուղղում: Մատ՝ երկու քայլից: Նյութական առավելության իրացում: Գլուխկոտրուկներ՝ խաղաքարերի գույներով: Տարադաշտ փղերի վերջնախաղ: Մատ՝ ձիով և փղով, երբ մրցակցի արքան անկյունում է: Զին՝ զինվորի դեմ: Նավակը՝ զինվորի դեմ: Թագուհին և այլ խաղաքարերը՝ ծուղակում: Պլանը՝ շախմատում:

ՍՈՎՈՐՈՂՆԵՐԻՆ ՆԵՐԿԱՅԱՑՎՈՂ ՊԱՀԱՆՁՆԵՐ

(2-4 դասարաններ)

Գիտելիքներ, կարողություններ, հմտություններ

Ա խումբ

Նվազագույն մակարդակ

- *Իմանա* շախմատի խաղատախտակը՝ ուղղաձիգեր, հորիզոնականներ, անկյունագծեր:
- *Ճանաչի* խաղաքարերը և կարողանա դրանք ճիշտ դասավորել շախմատի խաղատախտակի վրա:
- *Կարողանա* բոլոր խաղաքարերով ճիշտ քայլել:
- *Իմանա* շախ, մատ, պատ հասկացությունները:
- *Իմանա* շախմատ խաղի նպատակը, խաղաքարերի մոտավոր արժեքները:
- *Կարողանա* ճիշտ փոխատեղում կատարել:
- *Իմանա* զինվորի քայլը՝ կողանցիկ վերցնելը:
- *Կարողանա* զինվորը փոխարկել որևէ խաղաքարի:
- *Կարողանա* մեկ քայլից մատ անել:

Բ խումբ

Միջին մակարդակ (ավելանում են Ա խմբի պահանջներին)

- *Իմանա* շախմատի խաղատախտակի բոլոր դաշտերի անվանումները:
- *Կարողանա* մատ անել մեկ թագուհով և երկու նավակով:
- *Իմանա* քայլի գրանցումը:
- *Իմանա* մանկական մատերը:
- *Կարողանա* կիրառել սկզբնախաղի սկզբունքները:
- *Իմանա* պարզագույն վերջնախաղեր:
- *Կարողանա* կիրառել քառակուսու կանոնը:
- *Կարողանա* օգտվել սատարման դաշտերից:
- *Կարողանա* մատային ծուղակներ ստեղծել:
- *Հուժեղ* երկքայլանի մատեր:
- *Հուժեղ* գույներով գլուխկոտրուկներ:
- *Կարողանա* խաղարկել տարադաշտ փղերի պարզագույն վերջնախաղեր:

Գ խումբ

Բարձր մակարդակ (ավելանում են Ա և Բ խմբերի պահանջներին)

- *Կարողանա* պարտիան գրանցել ամբողջությամբ :
- *Կարողանա* մատ անել մեկ նավակով, երկու փղով, փղով և ձիով (երբ մրցակցի արքան անկյունում է):
- *Իմանա* խեղդուկ մատի գաղափարը:
- *Իմանա* վերջին հորիզոնականի թուլության մասին:
- *Իմանա* տարադաշտ թվերով վերջնախաղեր:
- *Իմանա* մարտավարական մտահղացումներ:
- *Կարողանա* շախմատային պարտիայի ընթացքում ճիշտ օգտվել ժամացույցից:
- *Կարողանա* շախմատ խաղալ ըստ պլանի:
- *Կարողանա* կիրառել վերջնախաղի սկզբունքները:
- *Իմանա* զինվորային, թագուհին՝ զինվորի դեմ, նավակը՝ զինվորի դեմ, ձին՝ զինվորի դեմ վերջնախաղեր:
- *Կարողանա* իրացնել նյութական առավելությունը:

ԱՐԺԵՔԱՅԻՆ ՀԱՄԱԿԱՐԳ

- Գիտակցի և արժևորի շախմատի դերը երևակայության, տրամաբանական մտածողության, կամային որակների, դժվարին իրավիճակներում կողմնորոշվելու կարողությունների ձևավորման և զարգացման գործում,
- Գնահատի արդարությունն ու ազնվությունը,
- Կարևորի ուշադիր և կենտրոնացված աշխատանքը,
- Գիտակցի համագործակցված աշխատանքի կարևորությունը:

ՏԱՐԲԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑԻ

<<ՇԱԽՄԱՏ>> ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԾՐԱԳՐԵՐ

(2-4 դասարաններ)

ԲԱՑԱՏՐԱԳԻՐ

<<Շախմատ >> առարկայի ծրագիրը մշակվել է առարկայական չափորոշիչին համապատասխան և ծառայելու է որպես հիմնական փաստաթուղթ՝ չափորոշիչների վրա հիմնված ուսուցում իրականացնելու համար: Ծրագրում տարրական դպրոցի 2-4-րդ դասարանների համար ուսումնական նյութը պլանավորված է այնպես, որ դրա հաջորդական ուսումնասիրությունը սովորողների համար հնարավորություն է ընձեռնում՝

- ապահովել չափորոշչային գիտելիքների իմացությունը,
- նպաստել սովորողների տրամաբանական մտածողության, գիտելիքները կիրառելու կարողությունների զարգացմանը,
- նպաստել արժեքային համակարգի ձևավորմանը և սոցիալական հմտությունների զարգացմանը:

Ծրագրերում առարկայի բովանդակությունը ներկայացված է թեմաների միջոցով: Թեմաներից յուրաքանչյուրի համար նշվում է նախատեսվող ժամաքանակը և թեմայի բովանդակությունը: Կարևոր է նկատի ունենալ, որ սովորողների սոցիալական հմտությունների զարգացումն ու արժեքային համակարգի ձևավորումը դիտվում են որպես բոլոր թեմաների ուսուցմանն ուղեկցող խնդիր:

<<Շախմատ>> 2-րդ դասարան

(շաբաթական 2 ժամ, տարեկան 64 ժամ)

ԹԵՄԱ 1. Ծանոթություն շախմատի հետ (2 ժամ):

Պատմական ակնարկ, շախմատային խաղի ծագումը և առասպելները:
Շախմատի խաղատախտակը, ուղղաձիգներ, հորիզոնականներ և անկյունագծեր, խաղաքարեր, նրանց արտաքին տեսքն ու անվանումները:

Հիմնական նպատակ

- շախմատ խաղի պատմության և առասպելների միջոցով աշակերտների մոտ շախմատ խաղի հանդեպ հետաքրքրություն ստեղծել:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել շախմատի համառոտ պատմությանը,
- ծանոթացնել խաղատախտակի հետ,
- ծանոթացնել ուղղաձիգների, հորիզոնականների և անկյունագծերի հետ,
- ծանոթացնել խաղաքարերի, նրանց արտաքին տեսքի ու անվանումների հետ:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- իմանալ շախմատ խաղի ծագումը և առասպելները,
- ճանաչել շախմատի խաղատախտակը, ուղղաձիգները, հորիզոնականները և անկյունագծերը,
- ճանաչել շախմատի խաղաքարերը:

ԹԵՄԱ 2. Արքա, թագուհի (4 ժամ):

Արքա խաղաքարը և նրա կարևորությունը, քայլի հասկացությունը և հերթական քայլը շախմատում: Արքայով խաղաքար վերցնելը, արքայի շարժման հնարավորությունները: Ծանոթություն արքայի երկու կարևոր կանոններին: Թագուհի. թագուհու շարժումը, թագուհով խաղաքար վերցնելը: Թագուհու հարվածի տակ գտնվող դաշտեր, միաժամանակյա հարվածի տակ գտնվող դաշտեր: Հարձակում, բազմակի հարձակում:

Հիմնական նպատակը

- արքայի և թագուհու քայլերի ուսուցումը հիմքեր է ստեղծելու աշակերտի պատկերացումները զարգացնելու համար:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել արքա և թագուհի խաղաքարերին,
- ծանոթացնել արքայի երկու կանոններին,
- ծանոթացնել արքայի և թագուհու քայլերին,
- գաղափար տալ հարձակում և կրկնակի հարձակում հնարքների մասին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ քայլել արքայով և թագուհիով,
- իմանալ արքայի երկու կանոնները,
- իմանալ թագուհու միաժամանակյա հարվածի դաշտերը,
- կարողանալ կիրառել թագուհու կրկնակի հարված հնարքը:

ԹԵՄԱ 3. Շախ: Շախ և մատ: Պատ (5 ժամ):

Շախ, շախից ազատվելը, շախի երկու նոր կանոնները, միաժամանակյա հարձակում շախով: Շախ և մատ: Մատ՝ մեկ քայլից թագուհու միջոցով: Շախից ազատվելու վերջին տարբերակը՝ փակվել խաղաքարով: Պատ, խաղի հնարավոր արդյունքները, միավորների բաշխման ձևը, պատի իմաստը:

Կրկնություն (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- շախ և մատ հասկացությունների իմացությունը հնարավոր է դարձնում, որ աշակերտները լավ պատկերացնեն շախմատ խաղի հիմնական նպատակը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել շախ, մատ և պատ հասկացություններին,
- ծանոթացնել շախից ազատվելու տարբերակներին,
- ծանոթացնել միավորների բաշխման ձևին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- իմանալ շախ, մատ և պատ հասկացությունների իմաստը,
- իմանալ շախից ազատվելու տարբերակները,
- իմանալ միավորների բաշխման ձևը շախմատում:

ԹԵՄԱ 4. Նավակ, փիղ, ձի: Պատ (7 ժամ):

Նավակ, նավակի շարժումը, նավակով խաղաքար վերցնելը, շախ՝ նավակով: Մատային դիրքեր նավակով, մատային դիրքեր՝ նավակներով: Փիղ խաղաքարը և նրա շարժման առանձնահատկությունները, մատային դիրքեր, միաժամանակյա հարձակում՝ <<պատառաքաղ>>:

Կրկնություն (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- շախմատի խաղաքարերի հնարավոր ամենաշատ և ամենաքիչ քայլերի իմացությունը նպաստում է զարգացնել աշակերտների հաշվարկելու կարողությունները:
- ծանոթացնել նավակի, փղի և ձիու քայլերին,
- ծանոթացնել նավակով մատային դիրքերին,
- ծանոթացնել նավակով, փղով և ձիով խաղաքար վերցնելուն
- ծանոթացնել փղով կամ ձիով մեկ քայլանոց մատերին,
- ծանոթացնել ձիով շախ տալու առանձնահատկություններին,
- ծանոթացնել ձիով կրկնակի հարձակմանը՝ <<պատառաքաղ>>-ին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ քայլ կատարել նավակով, փղով և ձիով,
- իմանալ նավակով մատային դիրքեր,
- կարողանալ նավակով, փղով և ձիով խաղաքար վերցնել,
- կարողանալ ձիով կամ փղով մեկ քայլանի մատեր ստեղծել,
- իմանալ ձիով <<պատառաքաղ>> քայլը:

ԹԵՄԱ 5. Ջինվոր: Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը և խաղաքարերի մոտավոր արժեքները: Փոխանակում (6 ժամ):

Ջինվոր խաղաքարը և նրա տեղը խաղի սկզբում, զինվորի շարժման առանձնահատկությունները: Ջինվորի հարվածի տակ գտնվող դաշտերը և նրանով խաղաքար վերցնելը: Մատ մեկ քայլից՝ զինվորով, զինվորի փոխարկում: Խաղաքարերի սկզբական դասավորությունը, արքայական թև և թագուհու թև: Խաղատախտակի կենտրոնը, եզրերը, անկյունները և սահմանային գիծը: Ջինվորներ, ծանր և թեթև խաղաքարեր: Խաղը սկսելու կանոնը: Խաղաքարերի շարժման կանոնը, խաղաքարերին ձեռք տալու կանոնը: Խաղաքարերի մոտավոր արժեքը: Փոխանակում, համեմատել խաղաքարերի արժեքները փոխանակման ժամանակ:

Կրկնություն (1 ժամ):

Թեմատիկ գրավոր աշխատանք (1 ժամ)

Հիմնական նպատակը

- շախմատի խաղատախտակի իմացությունը նպաստում է զարգացնել աշակերտների պատկերացումները,
- խաղաքարերի մոտավոր արժեքների հաշվարկը օգնում է զարգացնել աշակերտների հաշվարկելու կարողությունները:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել զինվոր խաղաքարին,
- ծանոթացնել զինվորի քայլի և նրանով խաղաքար վերցնելուն,
- ծանոթացնել զինվորի փոխարկմանը,
- ծանոթացնել խաղաքարերի սկզբնական դասավորությանը,
- ծանոթացնել շախմատ խաղի կանոններին,
- ծանոթացնել շախմատի խաղատախտակի արքայական թև, թագուհու թև, կենտրոն, եզրեր, անկյուններ և սահմանային գիծ հասկացություններին,
- ծանոթացնել խաղաքարերի մոտավոր արժեքներին,
- ծանոթացնել խաղաքարերի փոխանակմանը:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- իմանալ զինվոր խաղաքարը և նրա առանձնահատկությունները,
- իմանալ զինվորով քայլ կատարելը, խաղաքար վերցնելը և այն փոխարկելը,
- իմանալ խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը,
- իմանալ շախմատ խաղի կանոնները,
- իմանալ շախմատի խաղատախտակը. արքայական թև, թագուհու թև, կենտրոն, անկյուններ, եզրեր և սահմանային գիծ հասկացությունները,
- իմանալ խաղաքարերի մոտավոր արժեքները:

ԹԵՄԱ 6. Փոխատեղում: Կողանցիկ վերցնելը: Զինվորի փոխարկում (5 ժամ):

Փոխատեղում, փոխատեղման տեսակները, փոխատեղման առանձնահատկությունները, փոխատեղման կանոնները և պայմանները: Կողանցիկ վերցնել: Զինվորի փոխարկում:

Հիմնական նպատակը

- փոխատեղում քայլը և զինվորի կողանցիկ վերցնելը զարգացնում է աշակերտների երևակայությունը,
- զինվորի փոխարկման քայլը նպաստում է երեխաների ուշադրության զարգացմանը,
- ծանոթացնել զինվորի փոխարկմանը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել փոխատեղմանը և նրա կանոններին,
- ծանոթացնել զինվորի կողանցիկ վերցնելուն:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- իմանալ կարճ և երկար փոխատեղումը,
- իմանալ փոխատեղման կանոնները,
- կարողանալ կիրառել զինվորի կողանցիկ վերցնելը,
- կարողանալ զինվորը փոխարկել խաղաքարի:

ԹԵՄԱ 7. Դաշտերի անվանումները, ուղղաձիգների, քայլի գրանցում (5 ժամ):

Դաշտերի անվանումները, ուղղաձիգների և հորիզոնականների անվանումները, խաղաքարերի նշանատառերը: Քայլի գրանցում: Հավերժական շախ:

Կրկնություն (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- խաղատախտակի դաշտերի իմացությունը օգնում է զարգացնել աշակերտների պատկերավոր մտածողությունը,
- նշագրումը նպաստում է աշակերտների մոտ շախմատային գրագիտության ձևավորմանը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել դաշտերի, ուղղաձիգների և հորիզոնականների անվանումներին,
- ծանոթացնել խաղաքարերի նշանատառերին,
- ծանոթացնել քայլի գրանցմանը,
- ծանոթացնել հավերժական շախի հետ:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ նշագրել դաշտերը,
- իմանալ խաղաքարերի նշանատառերը,
- կարողանալ գրանցել խաղաքարի քայլը,
- իմանալ հավերժական շախը:

ԹԵՄԱ 8. Մատ թագուհով, երկու նավակով և մեկ նավակով (6 ժամ):

Մատ՝ թագուհով, թագուհով մատ անելու եղանակը: Մատ՝ երկու նավակով, երկու նավակով մատ անելու եղանակը: Մատ՝ մեկ նավակով, մեկ նավակով մատ անելու եղանակը:

Հիմնական նպատակը

- ծանր խաղաքարերով մատերը նպաստում են աշակերտներին՝ ճիշտ կողմնորոշվել,
- թագուհով կամ նավակով մատերի իմացությունը նպաստում է աշակերտների մոտ պլանային մտածողության հիմքերի ձևավորմանը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել թագուհով մատ անելու եղանակին,
- ծանոթացնել երկու նավակով մատ անելու եղանակին,
- ծանոթացնել մեկ նավակով մատ անելու եղանակին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ թագուհով մատ անել միայնակ արքային,
- իմանալ երկու նավակով մատ անելու եղանակը,
- կարողանալ մեկ նավակով մատ անել մրցակցի արքային:

ԹԵՄԱ 9. Մատ վերջին հորիզոնականում, մանկական մատ (4 ժամ):

Մատ վերջին հորիզոնականում, վերջին հորիզոնականում մատ անելու գաղափարը, մատային ձևանմուշներ վերջին հորիզոնականում: Վերջին հորիզոնականի թուլությունը և դրա օգտագործումը: Մանկական մատ, f2 և f7 դաշտերի թուլությունը խաղի սկզբում, մանկական մատի ձևանմուշ (մատ f7 դաշտից):

Կրկնություն (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- վերջին հորիզոնականում մատերի իմացությունը զարգացնում է աշակերտների հաշվարկելու կարողությունները,
- մանկական մատերի իմացությունը նպաստում է աշակերտների պատկերավոր մտածողության հիմքերի ձևավորմանը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել վերջին հորիզոնականում մատ անելուն,
- ծանոթացնել f2 և f7 թույլ դաշտերի հետ,
- ծանոթացնել մանկական մատերին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- գաղափար ունենալ վերջին հորիզոնականի թուլության մասին,
- գաղափար ունենալ f2 և f7 թույլ դաշտերի մասին,
- կարողանալ կիրառել մանկական մատեր:

ԹԵՄԱ 10. Պաշտպանություն, անպաշտպան խաղաքար (5 ժամ):

Պաշտպանություն, հարվածի տակ գտնվող խաղաքարը և պաշտպանության ձևերը:

Անպաշտպան խաղաքար, անպաշտպան խաղաքարի թուլությունն օգտագործելու ձևերը՝ կրկնակի հարձակման միջոցով:

Հիմնական նպատակը

- պաշտպանության իմացությունը նպաստում է աշակերտներին դժվարին իրավիճակներում ճիշտ կողմնորոշվելու համար հիմքեր ստեղծելուն:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել պաշտպանություն հասկացության հետ,
- ծանոթացնել պաշտպանության ձևերին,
- գաղափար ունենալ անպաշտպան խաղաքարի մասին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ կիրառել պաշտպանության ձևերը,
- գաղափար ունենալ անպաշտպան խաղաքարի մասին:

ԹԵՄԱ 11. Կապ, բաց հարձակում (5 ժամ):

Կապ, կապը և նրա ձևերը: Կապի կիրառությունները: Բաց հարձակում, բաց հարձակման տեսակները, բաց հարձակում՝ շախով, կրկնակի շախ, բաց շախ: Բաց շախի կիրառությունը:

Կրկնություն (1 ժամ):

Թեմատիկ գրավոր աշխատանք (1 ժամ):

Կրկնություն ամբողջ դասընթացի վերաբերյալ (2 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- բաց հարձակումը և նրա տարատեսակները նպաստում են աշակերտների երևակայության և պատկերավոր մտածողության հիմքերի ձևավորմանը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել կապ հասկացության և նրա տարատեսակների հետ,
- գաղափար տալ կապի կիրառության վերաբերյալ,
- ծանոթացնել բաց հարձակմանը և նրա տեսակներին,
- ծանոթացնել շախով բաց հարձակմանը, կրկնակի շախին և բաց շախին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- իմանալ կապի տեսակները,
- գաղափար ունենալ բաց հարձակման վերաբերյալ,
- կարողանալ կիրառել բաց հարձակում, կրկնակի շախ, բաց շախ մարտավարական հնարքները:

**<<Շախմատ>> 3-րդ դասարան
(շաբաթական 2 ժամ, տարեկան 68 ժամ)**

Երկրորդ դասարանի անցած նյութի կրկնություն (2 ժամ)

ԹԵՄԱ 1. Մատային դիրքերի ստեղծում (2 ժամ): Խաղի գրանցում (2 ժամ): Սկզբնախաղ (3 ժամ):

Կրկնություն (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- մատային դիրքերի ստեղծումը ընդլայնում է աշակերտների երևակայությունը և պատկերացումները:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել մատային դիրքերին,
- ծանոթացնել խաղի գրանցմանը,
- ծանոթացնել սկզբնախաղի սկզբունքներին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ մատային դիրքեր ստանալ խաղատախտակի վրա,
- կարողանալ գրանցել շախմատային պարտիա,
- գաղափար ունենալ սկզբնախաղի սկզբունքներից:

**ԹԵՄԱ 2. Բաց հարձակման նախապատրաստում (3 ժամ):
Երկքայլանի մատային խնդիրներ (2 ժամ):**

Կրկնություն (2 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- բաց հարձակման խնդիրների լուծման միջոցով զարգացնում են աշակերտների նվազագույն հաշվողական կարողությունները:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել բաց հարձակման նախապատրաստմանը,
- ծանոթացնել երկքայլանի մատային խնդիրներին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ կիրառել բաց հարձակման նախապատրաստումը,
- կարողանալ երկքայլանի խնդիրներ լուծել:

ԹԵՄԱ 3. Նյութական առավելություն և որակ (1 ժամ):
Պաշտպանություն մատից (4 ժամ): Խուսափում պատից (2 ժամ):
Մահապարտ նավակ (1 ժամ):

Կրկնություն (1 ժամ):

Թեմատիկ գրավոր աշխատանք (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- նյութական առավելության, մատից պաշտպանության և պատից խուսափելու թեմաների միջոցով զարգանում է աշակերտների շախմատային դիտողականությունը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել նյութական առավելությանը,
- ծանոթացնել պաշտպանություն մատից հասկացությանը,
- ծանոթացնել խուսափում պատից հասկացությանը,
- ծանոթացնել մահապարտ նավակին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ իրացնել նյութական առավելությունը,
- իմանալ մատից պաշտպանությունը,
- կարողանալ խուսափել պատից,
- կարողանալ կիրառել մահապարտ նավակով մարտավարական հնարքը:

ԹԵՄԱ 4. Թագուհին՝ զինվորի դեմ (3 ժամ): Ջինվորային վերջնախաղեր. քառակուսու կանոնը (2 ժամ): Ջինվորային վերջնախաղեր. սաստարման դաշտեր (1 ժամ): Ջինվորային վերջնախաղեր. <<Ջինվորների մրցավազք>> (2 ժամ): Ջինվորային վերջնախաղեր. կրկնակի սպառնալիք արքայով (1 ժամ): Ջինվորային վերջնախաղեր. քայլի հերթականության կարևորությունը սաստարման դաշտերը գրավելու համար (2 ժամ):

Կրկնություն (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- վերջնախաղերը զարգացնում են աշակերտների երևակայությունը և դիրքի փոփոխությունից բխող լավագույն տարբերակների հաշվարկման ունակությունը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել վերջնախաղեր խաղարկելու սկզբունքներին,
- ծանոթացնել թագուհին՝ զինվորի դեմ վերջնախաղերին,
- գաղափար տալ սաստարման դաշտերի մասին,
- ծանոթացնել արքայով կրկնակի սպառնալիքին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- գաղափար ունենալ վերջնախաղերի մասին,
- կարողանալ խաղարկել թագուհին՝ զինվորի դեմ վերջնախաղերը,
- իմանալ զինվորային վերջնախաղերը,
- իմանալ սաստարման դաշտերը,
- գաղափար ունենալ զինվորային վերջնախաղերում արքայով կրկնակի սպառնալիք մարտավարական հնարքի մասին:

ԹԵՄԱ 5. Գլուխկոտրուկներ (2 ժամ): Երկքայլանի մատային խնդիր-գլուխկոտրուկներ (2 ժամ):

Կրկնություն (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- գլուխկոտրուկները զարգացնում են աշակերտների երևակայությունը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել գլուխկոտրուկներին,
- գաղափար տալ երկքայլանի մատային խնդիր-գլուխկոտրուկների վերաբերյալ:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ լուծել գլուխկոտրուկներ,
- իմանալ երկքայլանի մատային խնդիր-գլուխկոտրուկներ լուծել:

ԹԵՄԱ 6. Մատ երկու փղով (2 ժամ): Դիրքերի համեմատում (2 ժամ):

Կրկնություն (2 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- թեթև խաղաքարերով մատերը զարգացնում են աշակերտների հաշվարկելու կարողությունը,
- դիրքերի համեմատումը նպաստում է ակտիվ հիշողության ամրապնդմանը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել երկու փղով մատի եղանակին,
- սովորեցնել համեմատել դիրքերը:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ երկու փղով մատ հայտարարել միայնակ արքային,
- գաղափար տալ դիրքերի համեմատության մասին:

ԹԵՄԱ 7. Սխալի ուղղում (2 ժամ): Մատ երկու քայլից (2 ժամ):

Կրկնություն (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- սխալի ուղղումը ամրապնդում է աշակերտների ակտիվ հիշողությունը,
- երկքայլանի մատերը զարգացնում են հաշվարկի ընթացքում սպառնալիքներ ստեղծելու կարողությունները:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- գաղափար տալ սխալի ուղղման մասին,
- ծանոթացնել երկքայլանի մատային խնդիրներին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ սխալն ուղղել,
- կարողանալ լուծել երկքայլանի մատային խնդիրները,

ԹԵՄԱ 8. Նյութական առավելության իրացում (1 ժամ): Փիղ և եզրային (նավակի) զինվոր (1 ժամ): Նյութական առավելության իրացում.

<<Շախմատի ոզին>> (2 ժամ): Շախմատի աշխարհի չեմպիոններ (1 ժամ):

Կրկնություն (1 ժամ):

Թեմատիկ գրավոր աշխատանք (1 ժամ):

Կրկնություն ամբողջ դասընթացի վերաբերյալ (6 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- նյութական առավելության իրացումը աշակերտներին ծանոթացնում է նյութական առավելության իրացման պլանի հետ:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- գաղափար տալ նյութական առավելության վերաբերյալ,
- ծանոթացնել փիղը և եզրային զինվորը վերջնախաղի հետ:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ իրացնել նյութական առավելությունը,
- կարողանալ իրացնել փղի և եզրային զինվորի նյութական առավելությունը, երբ զինվորի փոխարկման դաշտը չի համապատասխանում փղի դաշտի գույնին:

<<Շախմատ>> 4-րդ դասարան

(շաբաթական 2 ժամ, տարեկան 68 ժամ)

ԹԵՄԱ 1. Մատային դիրքերի ստեղծում (3 ժամ): <<Օգնական մատ>> (2 ժամ):

Կրկնություն (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- մատային դիրքերի ստեղծումը նպատակ ունի աշակերտներին տարբեր խաղաքարերով մատային դիրքեր ստեղծելուն վարժեցնելը,
- <<Օգնական մատի >> միջոցով զարգացնում ենք աշակերտների պատկերացումներն ու երևակայությունը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել մատային դիրքերի ստեղծմանը,
- ծանոթացնել համագործակցված մատ հասկացությանը:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ ստեղծել մատային դիրքեր,
- կարողանալ լուծել համագործակցված մատեր:

ԹԵՄԱ 2. Վերջնախաղեր. նավակը՝ զինվորի դեմ (2 ժամ): Եռաքայլ մատային դիրքեր (2 ժամ): Մարտավարական մտահաղացումներ. ծանրաբեռնված խաղաքար (2 ժամ):

Կրկնություն (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- նավակը՝ զինվորի դեմ վերջնախաղի միջոցով սովորեցնում ենք հաղթանակի հասնելու հմտությունները:
- եռաքայլ մատային դիրքերի միջոցով աշակերտների մոտ զարգանում են փութացված հաշվարկային կարողությունները:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- գաղափար տալ նավակը՝ զինվորի դեմ վերջնախաղերի վերաբերյալ,
- ծանոթացնել եռաբայլ մատային խնդիրներին,
- գաղափար տալ ծանրաբեռնված խաղաքարերի մասին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ ճիշտ խաղարկել նավակը՝ զինվորի դեմ վերջնախաղերը,
- կարողանալ լուծել եռաբայլ մատային խնդիրներ,
- կարողանալ դիրքում գտնել ծանրաբեռնված խաղաքար:

**ԹԵՄԱ 3. Մատային ծուղակներ (2 ժամ): Գլուխկոտրուկներ՝
խաղաքարերի գույներով (1 ժամ): Անցունակ զինվորը՝ որպես
մարտավարական հնարք (2 ժամ):**

Կրկնություն (2 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- մատային ծուղակների օգնությամբ զարգանում է աշակերտների ստեղծագործական միտքը,
- գլուխկոտրուկների միջոցով աշակերտների զարգանում է մոտ ոչ կաղապարային մտածելակերպ,
- անցունակ զինվորը՝ որպես մարտավարական հնարք, զարգացնում է աշակերտների մարտավարական դիտողականությունը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել մատային ծուղակներին,
- գաղափար տալ խաղաքարերի գույներով գլուխկոտրուկների վերաբերյալ,
- ծանոթացնել անցունակ զինվորի մարտավարական հնարավորություններին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ ստեղծել մատային ծուղակներ,
- կարողանալ լուծել խաղաքարերի գույներով գլուխկոտրուկներ,
- կարողանալ կիրառել մարտավարական հնարքներ:

ԹԵՄԱ 4. Երկքայլանի մատային խնդիրներ. <<Ցուզցվանգ>> (2 ժամ):
Ճառագայթային գրոհ (2 ժամ): Միջանկյալ շախ (2 ժամ):

Կրկնություն (2 ժամ):

Թեմատիկ գրավոր աշխատանք (1 ժամ)

Հիմնական նպատակը

- <<Ցուզցվանգ>>-ի օգնությամբ երկքայլանի մատային խնդիրների առաջադրանքները զարգացնում են աշակերտների կանխարգելիչ մտածելակերպը,
- ճառագայթային գրոհի միջոցով աշակերտի մոտ զարգանում է պատկերավոր մտածողությունը,
- միջանկյալ շախի միջոցով՝ մարտավարական դիտողականությունը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել <<Ցուզցվանգ>>-ով երկքայլանի մատային խնդիրների հետ,
- գաղափար տալ ճառագայթային գրոհի մասին,
- ծանոթացնել միջանկյալ շախին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ լուծել <<Ցուզցվանգ>>-ով երկքայլանի մատային խնդիրներ,
- կարողանալ կիրառել ճառագայթային գրոհ մարտավարական հնարքը,
- կարողանալ կիրառել միջանկյալ շախը:

ԹԵՄԱ 5. Վերջնախաղեր. ձին՝ զինվորի դեմ (2 ժամ): Ձիով և փղով մատ (2 ժամ):

Կրկնություն (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- վերջնախաղերը զարգացնում են աշակերտի հաշվարկային հմտությունները, ինչպես նաև՝ ռազմավարական ընկալումները:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- գաղափար տալ ձին՝ զինվորի դեմ վերջնախաղի մասին,
- ծանոթացնել ձիով և փղով մատին,
- ծանոթացնել ձիով և փղով մատային դիրք ստեղծելու՝ ֆիլիդորի եղանակին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- գաղափար ունենալ ձին՝ զինվորի դեմ վերջնախաղի վերաբերյալ,
- կարողանալ ձիով և փղով մատ հայտարարել,
- կարողանալ մատ հայտարարել ֆիլիդորի դիրքից:

ԹԵՄԱ 6. Վերջնախաղեր՝ տարադաշտ փղերով (4 ժամ):

Հավերժական շախ (2 ժամ):

Կրկնություն (2 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- տարադաշտ փղերով վերջնախաղի միջոցով զարգանում են աշակերտների հաշվարկային ունակությունները, պլանային մտածողությունը և ուշադրությունը,
- հավերժական շախի միջոցով զարգանում է աշակերտների միագլիծ հաշվարկի ունակությունը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել տարադաշտ փղերով վերջնախաղի հետ,
- ծանոթացնել հավերժական շախի հետ:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- գաղափար ունենալ տարադաշտ փղերով վերջնախաղի մասին,
- կարողանալ կիրառել հավերժական շախ:

ԹԵՄԱ 7. Ծուղակներ. <<Թագուհին՝ ծուղակում>> (3 ժամ): Ծուղակներ. այլ խաղաքարերը ծուղակում (1 ժամ):

Կրկնություն (1 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- ծուղակները ընդլայնում են աշակերտների մարտավարական դիտողականությունը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել թագուհու և այլ խաղաքարերի ծուղակների հետ,
- զարգացնել աշակերտների մարտավարական դիտողականությունը:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ կիրառել ծուղակ՝ ելնելով թագուհու աննպաստ դիրքից,
- կարողանալ կիրառել ծուղակ՝ ելնելով այլ խաղաքարերի աննպաստ դիրքից:

ԹԵՄԱ 8. Ընթացիկ պլան. կանխարգելում (2 ժամ): Ընթացիկ պլան. տարբեր մարտավարական գործողություններ (2 ժամ): Ընթացիկ պլան. մարտավարում և թույլ դաշտեր (1 ժամ): Ընթացիկ պլան. թույլ դաշտերի օգտագործումը փոխանակումների միջոցով: <<Լավ>> ձին՝ <<վատ փղի դեմ>> (1 ժամ): Ընթացիկ պլան. փոխանակում (1 ժամ):

Կրկնություն (3 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- ընթացիկ պլանի միջոցով զարգանում է աշակերտների մարտավարական դիտողականությունը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- գաղափար տալ պլանի կարևորության վերաբերյալ,
- ծանոթացնել կանխարգելիչ պլանին,
- գաղափար տալ մարտավարման և թույլ դաշտերի մասին,
- գաղափար տալ փոխանակումների, <<լավ>> ձի և <<վատ>> փիղ հասկացությունների մասին:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- կարողանալ շախմատ խաղալ պլանով,
- գաղափար ունենալ կանխարգելիչ պլանի մասին,
- կարողանալ օգտվել մրցակցի ճամբարում առկա թուլություններից:

ԹԵՄԱ 9. ՊոլՄորֆի՝ մեծագույն շախմատային հանճար (2 ժամ):
Վիլհելմ Ստեյնից՝ աշխարհի առաջին պաշտոնական չեմպիոն (1 ժամ):
Տիգրան Պետրոսյան՝ հայ մեծագույն շախմատիստը (2 ժամ):

Կրկնություն (1 ժամ):

Թեմատիկ գրավոր աշխատանք (1 ժամ):

Կրկնություն ամբողջ դասընթացի վերաբերյալ (4 ժամ):

Հիմնական նպատակը

- նշված դասերը զարգացնում են աշակերտների ակտիվ հիշողությունը:

Կրթական հիմնական խնդիրներ

- ծանոթացնել շախմատի անթագակիր չեմպիոնի հետ,
- ծանոթացնել շախմատի պաշտոնական առաջին չեմպիոնի հետ,
- ծանոթացնել հայազգի առաջին չեմպիոն Տիգրան Պետրոսյանի հետ:

Թեմայի ուսուցումը աշակերտներին հնարավորություն է ընձեռելու

- գաղափար ունենալ անթագակիր չեմպիոնի խաղի մասին,
- պատկերացում կազմել առաջին պաշտոնական չեմպիոնի խաղի մասին,
- գաղափար ունենալ Տիգրան Պետրոսյանի խաղի մասին: