



ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐ

ՀՐԱՄԱՆ

No 66 - Ն

24 » Եռլեռնոյի 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	
<p>1. Ձևավորել պատկերացում շախմատի՝ որպես մտածողության զարգացման գործիքի մասին:</p> <p>2. Ներկայացնել շախմատի պատմությունը: Ձևավորել դրական վերաբերմունք շախմատ առարկայի նկատմամբ:</p>	
Վերջնարդյունքները	
<p>Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին: Անվանել և ցուցադրել շախմատի խաղաքարերը, խաղատախտակը:</p>	
Բովանդակությունը	
1.1 Շախմատի պատմություն: Չատուրանգա-Շախմատ: Խաղաքարերի ներկայացում, հին ժամանակներում թագուհու դերի փոփոխությունը խաղում	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ
Խաղ «Ճանաչի՛ր խաղաքարերը»:	Անհատական և մշակութային արժեհամակարգ 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"> 1. Կատարել քայլեր բոլոր խաղաքարերով: 2. Թվարկել խաղաքարերի մոտավոր արժեքները : 3. Բացատրել փոխատեղման նպատակը և կանոնները: 4. Դասավորել խաղաքարերը սկզբնական դիրքով: 5. Տեղորոշել և գրանցել շախմատային քայլերը: 	
Բովանդակությունը	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Արքա (քայլը, արժեքը) 2. Թագուհի (քայլը, արժեքը) 3. Նավակ (քայլը, արժեքը) 4. Փիղ (քայլը, արժեքը) 5. Ձի (քայլը, արժեքը) 6. Չինվոր (քայլը, արժեքը, փոխարկումը այլ խաղաքարի, կողանցիկ հարվածը): 7. Խաղաքարերի մոտավոր արժեքները 8. Խաղաքարերի սկզբնական դասավորությունը 9. Փոխատեղում 	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ

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

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

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"> 1. Սահմանել շախը, շախ տալ, ցույց տալ շախից ազատվելու ձևերը: 2. Սահմանել մատը, մատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես պաշտպանվել մատից: 3. Սահմանել պատը, պատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պատից: 4. Սահմանել հավերժական շախը, ցույց տալ՝ ինչպես հավերժական շախ տալ: 5. Ստեղծել մատային դիրքեր: 6. Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր: 7. Բացատրել, ցույց տալ երկու նավակների համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր: 8. Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և արքայի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր: 9. Ստեղծել մատ մեկ քայլից: 	
Բովանդակությունը	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Շախ 2. Մատ 3. Ոչ-ոքի տեսակները, պատ 4. Հավերժական շախ 5. Մատային դիրքերի ստեղծում 6. Մատ թագուհիով և նավակով 7. Մատ երկու նավակով 8. Մատ թագուհիով 9. Մատ մեկ քայլից 	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ
<ol style="list-style-type: none"> 1. Խաղ «Շախ թագուհիով փախչող արքային»: 2. Խաղ «Շախ նավակով, բայց զգուշացիր թագուհուց»: 3. Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից թագուհիով: 4. Վարժությունների լուծում՝ մատ 1 քայլից նավակով: 5. Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ 1 քայլից: 6. Պատային դիրքերի ստեղծում: 7. Ոչ-ոքի դիրքերի ցուցադրություն, քննարկում: 8. Խնդիրների լուծում «Խուսափում պատային դիրքերից» թեմայով: 9. Խնդիրների լուծում «Հավերժական շախ» թեմայով: 10. Խնդիրների ստեղծում «Հավերժական շախ» թեմայով: 11. Մատային դիրքերի ստեղծում 3 խաղաքարերով (արքաներ և թագուհի, արքաներ և նավակ, արքաներ և երկու փիղ, արքաներ և խառը խաղաքարեր): 12. Խնդիրների լուծման մրցույթ՝ մատ մեկ քայլից: 	<p>Անհատական և մշակութային արժեհամակարգ</p> <p>Շախմատային «գեղեցիկ» և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում:</p> <p>Համակարգ և մոդել</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):	Անհատական և մշակութային արժեհամակարգ Մարտավարական իրավիճակների ստեղծում և մոդելավորում: Համակարգ և մոդել 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</p> <p>2. Սկզբնախաղի հիմունքներ</p> <p>3. Միջնախաղի հիմունքներ</p> <p>4. Վերջնախաղի հիմունքներ</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ
<p>1. Գործնական խաղի կազմակերպում և խաղի զուգահեռ մեկնաբանում ուսուցչի կողմից:</p> <p>2. Թիմային գործնական խաղի կազմակերպում և խաղի զուգահեռ մեկնաբանում ուսուցչի կողմից:</p> <p>3. Վերջնախաղի խաղարկում (արքաներ, նավակներ, զինվորներ խաղաքարերով):</p> <p>4. Վերջնախաղի խաղարկում (արքաներ, փղեր, զինվորներ խաղաքարերով):</p> <p>5. Վերջնախաղի խաղարկում (արքաներ, ձիեր, զինվորներ խաղաքարերով):</p> <p>6. Ներդասարանական խաղեր՝ պահպանելով սկզբունքները:</p> <p>7. Ներդպրոցական խաղեր:</p> <p>8. Պաշտպանական դիրքերի քննարկում:</p>	<p>Օրինաչափություն</p> <p>Խաղի կանոնների իմացություն, գործող օրինաչափությունների համադրում:</p> <p>Պատճառ և հետևանք</p> <p>Յուրաքանչյուր որոշման և քայլի հիմքում գործող մեխանիզմների կիրառում:</p> <p>Համակարգ և մոդել</p> <p>Խաղի մասերի մոդելների կառուցման հմտությունների ձևավորում:</p> <p>Կայունություն և փոփոխություն</p> <p>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

