



ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ  
ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐ

**ՀՐԱՄԱՆ**

No 73 -Ն

«03» հուլիսի 2023 թ.

**ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ 3-ՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆԻ  
«ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԾՐԱԳԻՐԸ 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 հաստատությունների 3-րդ դասարանի «Շախմատ» առարկայի ծրագիրը՝ համաձայն հավելվածի:
2. Սույն հրամանն ուժի մեջ է մտնում պաշտոնական հրապարակմանը հաջորդող օրվանից:

**ՆԱԽԱՐԱՐ՝**

**Ժ. ԱՆԴՐԵԱՍՅԱՆ**

7/3/2023

*X*

ԺԱՆՆԱ ԱՆԴՐԵԱՍՅԱՆ

Signed by: ANDREASYAN ZHANNA 6402810169



Հավելված

ՀՀ կրթության, գիտության,

մշակույթի և սպորտի նախարարի

2023 թվականի հոկտեմբեր 3-ի

N 73-Ն հրամանի

ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐԻ 3-ՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆԻ «ՇԱԽՄԱՏ» ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԾՐԱԳԻՐ

**«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 բազմատարբերակային, քննադատական և ստեղծագործական մտածողությունը զարգացնելուն:

ԵՐՐՈՐԴ ԴԱՍԱՐԱՆԻ ԹԵՄԱՆԵՐ ԵՎ ԴԱՍԱԺԱՄԵՐ

Թեմա 1.1-1.13
Շախմատային վերջնախաղեր
Նպատակը
<p>1.1. Ձևավորել մատային դիրքեր ստեղծելու կարողություն:</p> <p>1.2. Ձևավորել թվային գլուխկոտրուկներ կազմելու կարողություն:</p> <p>1.3. Երկքայլանի խնդիրների միջոցով զարգացնել բազմատարբերակային մտածողությունը:</p> <p>1.7-1.9. Ձևավորել ալգորիթմ կազմելու հմտություն:</p> <p>1.5-1.6. Չարգացնել սովորողների տարածական ընկալումը:</p> <p>1.4, 1.7-1.13. Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն, խնդրի պահանջի բացահայտում և խնդրի լուծում:</p> <p>1.3-1.13. Ուսուցանել բացառման մեթոդը, խնդիրը մասնատելով վերլուծելու մեթոդը:</p>
Վերջնարդյունքները
<p>1.1. Ստեղծել մատային դիրքեր՝ օգտագործելով 3-5 խաղաքարեր:</p> <p>1.2. Ստեղծել թվային գլուխկոտրուկներ:</p> <p>1.3. Վերլուծել խնդիրը և բացառելով սխալ տարբերակները՝ որոնել ու գտնել ճիշտ պատասխաններ:</p> <p>1.12. Առանց խաղաքարերը տեղաշարժելու՝ մտքում փոփոխել տրված դիրքը՝ մատ անել երկու քայլից:</p> <p>1.4. Պլանավորել թագուհու և արքայի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրք:</p> <p>1.5-1.6, 1.10,1.13. Պլանավորել զինվորի և արքայի համագործակցային քայլերը, որոնել և գտնել հաղթանակի և ոչ-ոքիի ուղիները:</p>

1.7-1.9. Պլանավորել, ցուցադրել և մեկնաբանել թագուհու և արքայի, նավակի և արքայի, երկու փղի և արքայի համագործակցային քայլերը և մատ հայտարարել:

Բովանդակությունը

- 1.1. Մատային դիրքերի ստեղծում
- 1.2. Թվային գլուխկոտրուկներ
- 1.3. Երկքայլանի մատային խնդիրներ
- 1.4. Վերջնախաղ` թագուհին զինվորի դեմ
- 1.5. Չինվորային վերջնախաղ` քառակուսու կանոնը
- 1.6. Չինվորային վերջնախաղ` սատարման դաշտեր և քայլի հերթի կարևորությունը
- 1.7. Մատ թագուհիով
- 1.8. Մատ նավակով
- 1.9. Մատ 2 փղով
- 1.10. Չինվորային վերջնախաղ` զինվորային մրցավազք
- 1.11. Խուսափում պատից
- 1.12. Երկքայլանի մատային գլուխկոտրուկներ
- 1.13. Չինվորային վերջնախաղ` կրկնակի սպառնալիք արքայով

Առաջարկվող գործունեության ձևեր

Խաչվող հասկացություններ

Մատային դիրքերի ստեղծում` համադրելով 3, 4, 5 և ավելի խաղաքարեր:  
 Թվային գլուխկոտրուկների լուծում:  
 Թվային գլուխկոտրուկների ստեղծում:  
 Երկքայլանի խնդիրների լուծում:  
 Երկքայլանի խնդիրների ստեղծում:  
 Թագուհու վերջնախաղերի թեմատիկ խաղ:  
 Թագուհու վերջնախաղերի խնդիրների լուծում:  
 Թեմատիկ խաղ «Թագուհի և արքա արքայի դեմ»:  
 Թեմատիկ խաղ «Նավակ և արքա արքայի դեմ»:

**Անհատական և մշակութային արտահայտում**  
 Շախմատային «գեղեցիկ» և հետաքրքիր իրավիճակներ ստեղծելու կարողության ձևավորում:  
**Մոդել և համակարգ**

Թեմատիկ խաղ «Երկու փիղ և արքա արքայի դեմ»:

Մատային մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտությունների ձևավորում:

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 ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱԿԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ

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

Թեմա 2.1-2.9
Մարտավարություն
Նպատակը
<p>Չարգացնել սովորողների տարածական ընկալումը:          Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն:          Ձևավորել մարտավարական հնարքը բացահայտելու և այն լուծելու կարողություն:</p>
Վերջնարդյունքները
Վերլուծել և գնահատել շախմատային դիրքը, որոնել և գտնել այլընտրանքային ուղիներ՝ կիրառելով մարտավարական հնարքներ:
Բովանդակությունը
<p>2.1. Մարտավարական հնարք «Չոհաբերություն»          2.2. Մարտավարական հնարք «Բաց շախ»          2.3. Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակում»          2.4. Մարտավարական հնարք «Բաց հարձակման նախապատրաստում»          2.5. Մարտավարական հնարք «Կրկնակի շախ»          2.6. Մարտավարական հնարք «Անպաշտպան խաղաքար»          2.7. Մարտավարական հնարք «Թունավոր գինվոր»          2.8. Մարտավարական հնարք «Ինքնագոհ նավակ»          2.9. Մարտավարական հնարք «Ճեղքում»          2.10. Մարտավարական հնարք «Ջրաղաց»          2.11 Մարտավարական հնարք «Կապ»</p>

Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ
<p>Խնդիրների լուծում մարտավարական հնարքներով:  Խնդիրների ստեղծում մարտավարական հնարքներով</p>	<p><b>Անհատական և մշակութային արտահայտում</b>  Մարտավարական իրավիճակների ստեղծում և մոդելավորում:  <b>Մոդել և համակարգ</b>  Մարտավարական մոդելները հասկանալու և կիրառելու հմտություններ:  <b>Պատճառ և հետևանք</b>  Մարտավարական իրավիճակներում պատճառահետևանքային կապերի վերհանման և վերլուծության հմտությունների ձևավորում:</p>
<p>Միջառարկայական կապեր</p>	
<p>Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում:  Մաթեմատիկա - Ձևավորել ինդիքի պայմանը և պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:</p>	
<p>Արվեստ - Նորի ստեղծում:</p>	
<p>ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱԿԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԼՎՈՂ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ 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 3.1-3.10	
Ռազմավարություն	
Նպատակը	
<p>Ձևավորել ալգորիթմ կազմելու հմտություններ:          Չարգացնել սովորողների գնահատման, պլանավորման, նպատակադրման և ծրագրերի իրականացման կարողություններ:          Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն:</p>	
Վերջնարդյունքները	
<p>Գնահատել և վերլուծել դիրքը:          Կազմել և մեկնաբանել ռազմավարական գործողությունների պլանը, հիմնավորել դրանք:          Վերլուծել և գնահատել ռազմավարական իրավիճակը, ձևակերպել նպատակներ, պլանավորել դրանց հասնելու ուղիները:</p>	
Բովանդակությունը	
<p>3. 1. Սկզբնախաղ. ծուղակներ սկզբնախաղերում          3.2. Ռազմավարություն. դիրքի գնահատում          3.3. Նյութական առավելության իրացում          3.4. Ռազմավարություն. նյութական առավելություն և որակ          3.5. Ռազմավարություն. գրոհ և պաշտպանություն          3.6. Ռազմավարություն. մանևրումներ և փոխանակումներ          3.7. Աշխարհի չեմպիոնների ռազմավարությունը</p>	
Առաջարկվող գործունեության ձևեր	Խաչվող հասկացություններ



<p>Ռազմավարական իրավիճակների քննարկում:  Բանավեճ «Պաշտպանությունը շախմատում և կյանքում» թեմայով:  Ռազմավարական ծրագրերի քննարկում:</p>	<p><b>Օրինաչափություններ</b>  Խաղի կանոնների  իմացություն, գործող  օրինաչափությունների  համադրում:  <b>Պատճառ և հետևանք,  մեխանիզմ և  կանխատեսում</b>  Յուրաքանչյուր որոշման  և քայլի հիմքում  գործող մեխանիզմների  կիրառում:  <b>Մոդել և համակարգ</b></p>
	<p>Խաղի մասերի մոդելների  կառուցման հմտություններ:  <b>Կայունություն և  փոփոխություն</b>  Դինամիկ  փոփոխությունների  ընկալման հմտություններ:</p>
<p>Միջառարկայական կապեր</p>	
<p>Մայրենի լեզու - Նորածանոթ հասկացությունները կարդալու, դրանք մտապահելու, սեփական մտքերը գրագետ, տրամաբանված, համոզիչ և հակիրճ արտահայտելու կարողություն: Նորի ստեղծում:  Մաթեմատիկա - Ձևավորել ինդիի պայմանը և պահանջը բացահայտելու և լուծելու կարողություն:  Արվեստ Նորի ստեղծում:</p>	
<p>ԿԱՊԸ ՀԱՆՐԱԿՐԹԱԿԱՆ ՏԱՐՐԱԿԱՆ ԾՐԱԳՐԻ ՇՐՋԱՆԱԿԱՐՏԻ ՈՒՍՈՒՄԱՌՈՒԹՅԱՆ ԱԿՆԿԱԿՈՂ ԿԵՐՋԱՐԴՅՈՒՆՔՆԵՐԻ ՀԵՏ</p>	
<p>S1,S3,S4,S6,S7,S8,S9,S11,S12,S15,S16,S22,S23,S25,S26,S27,S28,S29,S32,S35</p>	

## 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 չափորոշիչ, առարկայական չափորոշիչների և ծրագրերի վերանայման կարիքի գնահատման ուսումնասիրություն,  
պատրաստվել է «Ի-Վի քոնսալթինգ» ՓԲԸ-ի և «Այբ» 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 Ա.Չ., Շախմատ 2-4, Մեթոդական ուղեցույց, Երևան, 2013թ. :