ՀՀ ԿՐԹՈՒԹՅԱՆ, ԳԻՏՈՒԹՅԱՆ, ՄՇԱԿՈՒՅԹԻ ԵՎ ՍՊՈՐՏԻ ՆԱԽԱՐԱՐՈՒԹՅՈՒՆ
«ԳՈՐԻՍԻ ՅՈՒ. ԲԱԽՇՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ԹԻՎ 3 ՀԻՄՆԱԿԱՆ ԴՊՐՈՑ» ՊՈԱԿ

Ուսումնական հաստատության անվանումը

Հաստատում եմ
Տնօրեն Ս. Ավանեսյան
«_____» _____2026թ.

ՕՐԱՑՈՒՑԱՅԻՆ–ԹԵՄԱՏԻԿ ՊԼԱՆ

ԱՌԱՐԿԱՅԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄԸ *Շախմատ*

ԴԱՍԱՐԱՆ *2* **ԿԻՍԱՄՅԱԿ** *I, II* **ՈՒՍՈՒՄՆԱԿԱՆ ՏԱՐԻ** *2026-2027* **ԺԱՄԵՐԻ ՔԱՆԱԿԸ** *32* (տարեկան) *1* (շաբաթական)

ԴԱՍԱԳՐՔԻ ԱՆՎԱՆՈՒՄԸ *Շախմատ*

ՀՐԱՏԱՐԱԿՉՈՒԹՅՈՒՆ *Հայաստանի շախմատի ակադեմիա հիմնադրամ* **ՀԵՂԻՆԱԿ** *Լ. Մարտիրոսյան, Ս. Միսակյան, Ն. Մովսիսյան*

ՈՒՍՈՒՑԻՉ *Ալեքսանդր Հայրապետյան*

Քննարկվել, հավանության է արժանացել մեթոդմիավորման _____ նիստում: Արձանագրություն թիվ _____

Մեթոդմիավորման նախագահ _____ *Հերմինե Ալավերդյան*
(ստորագրություն) (ազգանուն, անուն)

Տնօրենի տեղակալ _____ *Մերի Մկրտչյան*
(ստորագրություն) (ազգանուն, անուն)

№	ԴԱՍԻ ՎԵՐՆԱԳԻՐԸ	ԴԱՍԻ ՆՊԱՏԱԿԸ	ԴԱՍԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔԸ	ԳՐՔԻ ԷՋԸ	ԺԱՄԵՐԻ ՔԱՆԱԿԸ			ԺԱՄԿԵՏԸ
					ԸՆԴ	ՏԵՍ	ԳՈՐԾ	
ԹԵՄԱ 1	**Շախմատի հիմունքներ**							
ԹԵՄԱՅԻ ՆՊԱՏԱԿԸ	Ձևավորել դրական վերաբերմունք շախմատ առարկայի նկատմամբ: Ուսուցանել շախմատի խաղադաշտը: Ուսուցանել խաղաքարերի քայլերը, մոտավոր արժեքները, սկզբնական դասավորությունը, քայլերի գրանցումը:							
ԹԵՄԱՅԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔԸ	1.1-1.4 Պատմել դրվագներ շախմատի ստեղծման մասին: Անվանել լատիներեն a, b, c, d, e, f, g, h տառերը: Ցուցադրել և անվանել շախմատային գծերը՝ անկյունագիծ, հորիզոնական, ուղղաձիգ և խաղադաշտի մասերը՝ կենտրոնը, թագուհու և արքայական թևերը, սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, եզրերը, անկյունները, սահմանային գիծը: Անվանել և գրանցել դաշտերը: Կատարել քայլեր բոլոր խաղաքարերով: Թվարկել խաղաքարերի մոտավոր արժեքները ։ Բացատրել փոխատեղման նպատակը և կանոնները: Դասավորել խաղաքարերը սկզբնական դիրքով: Տեղորոշել և գրանցել խաղաքարերի քայլերը: (S1 ազատ գրավոր և բանավոր հաղորդակցվի գրական հայերենով, կարդա, հասկանա, վերարտադրի պարզ գեղարվեստական և տեղեկատվական տեքստեր, ձևակերպի տեքստի հիմնական գաղափարը, S22 կարևորի սովորելը և ցուցաբերի հետաքրքրություն սովորելու նկատմամբ, S28 գտնի իր սխալները և քայլեր անի դրանք ինքնուրույն կամ աջակցությամբ ուղղելու համար, S30 գբաղվի անհատական կամ խմբային գեղարվեստական գործունեությամբ):						
1	Տառերը և դաշտերի անվանումները՝ a, b, c, d, e, f, g, h:	Ներկայացնել շախմատի պատմությունը: Ձևավորել դրական վերաբերմունք շախմատ առարկայի նկատմամբ: Ուսուցանել խաղաքարերի անվանումները, խաղադաշտի ճիշտ տեղադրումը:	Անվանում և ցուցադրում է շախմատի խաղաքարերը, անսխալ տեղադրում է խաղադաշտը:	4	1	1		
2	Գծերը՝ հորիզոնական, ուղղաձիգ, անկյունա-գիծ:	Ուսուցանել լատիներեն a b c d e f g h տառերը: Ուսուցանել դաշտերը: Ուսուցանել շախմատի խաղադաշտի մասերը՝ կենտրոնը, թագուհու և արքայական թևերը, սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, եզրերը, անկյունները, սահմանային գիծը:	Անվանում է a b c d e f g h լատիներեն տառերը: Անվանում և ցույց է տալիս դաշտերը: Անվանում և ցուցադրում է շախմատային խաղադաշտի մասերը՝ կենտրոնը, թագուհու և արքայական թևերը, սպիտակների և սևերի կիսադաշտերը, եզրերը, անկյունները, սահմանայինգիծը:	10	1	1		
3	Մասերը՝ կենտրոն, թևեր, կիսադաշտեր, անկյուններ, եզրեր, սահմանային գիծ:	Ուսուցանել հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը: Ուսուցանել անկյունագծերը: Ուսուցանել հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը: Ուսուցանել անկյունագծերը:	Անվանում և ցուցադրում է հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը: Անվանում և ցուցադրում է անկյունագծերը: Անվանում և ցուցադրում է հորիզոնական և ուղղաձիգ գծերը: Անվանում և ցուցադրում է անկյունագծերը:	8-10	1	1		
4	Քայլերը, մոտավոր արժեքները, սկզբնական դասավորությունը. արքա, թագուհի, նավակ, փիղ, ձի, զինվոր:	Հարցերի միջոցով վերհիշել շախմատի դաշտերը,խաղադաշտի մասերը:	Գիտեն դաշտերի, խաղադաշտերի մասերի մասին:		1	1		
5	**Ամփոփիչ աշխատանք 1՝ հարց ու պատասխան**	Վերհիշել մատը տարբեր խաղաքարերով:	Կարողանում են մատ հայտարարել տարբեր խաղաքարերով:		1		1	
ԹԵՄԱ 2	**Շախմատային վերջնախաղեր և ավարտներ**							
ԹԵՄԱՅԻ ՆՊԱՏԱԿԸ	1.1 Զարգացնել սովորողի ստեղծագործական մտածողությունն ու ստեղծարարությունը: 1.2 Զարգացնել սովորողի պատկերացումն ու հիշողությունը: Ուսուցանել թվային գլուխկոտրուկների սկզբունքները, ուղղորդել՝ գտնելու և ստեղծելու թվային գլուխկոտրուկներ: 1.3 Ձևավորել պլանավորում՝ երկու սեփական քայլեր և հակառակորդի մեկ հակաքայլի կանխատեսում: Ձևավորել կանխատեսելու և կանխարգելելու հմտություններ: 1.4-1.10 Ձևավորել ալգորիթմ կազմելու հմտություններ: Զարգացնել սովորողների պլանավորման, նպատակադրման և ծրագրերի իրականացման կարողություններ: Ձևավորել բազմաթիվ տարբերակների վերլուծության կարողություն: Զարգացնել տարածական ընկալում և անելանելի իրավիճակներում տարբերակներ գտնելու կարողություն:							
ԹԵՄԱՅԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔԸ	2.1-2.6 Սահմանել շախը, շախ տալ, ցույց տալ շախից ազատվելու ձևերը: Սահմանել մատը, մատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես պաշտպանվել մատից: Սահմանել պատը, պատ անել, ցույց տալ՝ ինչպես խուսափել պատից: Սահմանել հավերժական շախը, ցույց տալ՝ ինչպես հավերժական շախ տալ: Ստեղծել մատային դիրքեր: Բացատրել, ցույց տալ թագուհու և նավակի համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր: Բացատրել, ցույց տալ երկու նավակների համագործակցային քայլերը և ստեղծել մատային դիրքեր: Ստեղծել մատ մեկ քայլից: (S1 ազատ գրավոր և բանավոր հաղորդակցվի գրական հայերենով, կարդա, հասկանա, վերարտադրի պարզ գեղարվեստական և տեղեկատվական տեքստեր, ձևակերպի տեքստի հիմնական գաղափարը, S22 կարևորի սովորելը և ցուցաբերի հետաքրքրություն սովորելու							

		նկատմամբ, S28 գտնի իր սխալները և քայլեր անի դրանք ինքնուրույն կամ աջակցությամբ ուղղելու համար, S30 զբաղվի անհատական կամ խմբային գեղարվեստական գործունեությամբ):						
6	Շախ	Ձևավորել գործնական կարողություններ և արագ որոշումներ ընդունելու, մատայի դիրքեր ստեղծելու, ճշգրիտ քայլեր գտնելու հմտություններ Ուսուցանել շախը, շախ տալ, շախից ազատվելու ձևերը:	Սահմանում է շախը, շախ է տալիս, ցույց է տալիս շախից ազատվելու ձևերը:	18-20	1	1		
7	Մատ	Ուսուցանել մատը:	Սահմանում է մատը, մատ է անում, ցույց է տալիս ինչպես պաշտպանվել մատից:	22-24	1	1		
8	Մատ	Ուսուցանել մատը:	Սահմանում է մատը, մատ է անում, ցույց է տալիս ինչպես պաշտպանվել մատից:	22-24	1	1		
9	Պատ	Ուսուցանել պատը	Խաղի ընթացքում թույլ կողմը կարողանում է պատի միջոցով ոչ-ոքի հայտարարել	44-48	1	1		
10	Պատ (շարունակություն)	Ուսուցանել պատը	Խաղի ընթացքում թույլ կողմը կարողանում է պատի միջոցով ոչ-ոքի հայտարարել	44-48	1	1		
11	Ոչ-ոքիի տեսակները, հավերժական շախ	Ձևավորել գործնական կարողություններ և արագ որոշումներ ընդունելու, մատայի դիրքեր ստեղծելու, ճշգրիտ քայլեր գտնելու հմտություններ:Իմանալ ոչ-ոքի տեսակների մասին	Խաղի ընթացքում թույլ կողմը կարողանում է պատի միջոցով ոչ-ոքի հայտարարել	26-28	1	1		
12	Մատային դիրքերի ստեղծում	Ձևավորել գործնական կարողություններ և արագ որոշումներ ընդունելու, մատայի դիրքեր ստեղծելու, ճշգրիտ քայլեր գտնելու հմտություններ Ուսուցանել մատային դիրքերի ստեղծումը	Ստեղծում է մատային դիրքեր	28-29	1	1		
13	**Ամփոփիչ աշխատանք 2 Մատ մեկ քայլից (դաս-մրցույթներ):**	Վերհիշել խաղաքարերի քայլերը, արժեքները;	Գիտեն խաղաքարերի քայլերը,արժեքները:		1		1	
ԹԵՄԱ 3	**Մարտավարություն**							
ԹԵՄԱՅԻ ՆՊԱՏԱԿԸ	Ձևավորել այլընտրանքային որոշումների կայացման կարողություններ: Ուսուցանել մարտավարական հնարքներ: Ուղղորդել՝ տարբեր իրավիճակներում որոնել, գտնել և կիրառել մարտավարական հնարքներ: Զարգացնել երևակայությունը մարտավարական հնարքների վերլուծությամբ:							
ԹԵՄԱՅԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔԸ	3.1-3.2 Ցույց տալ և բացատրել մարտավարական հնարքները, կիրառել դրանք, ստեղծել հնարքներ 3 խաղաքարերով: (S1 ազատ գրավոր և բանավոր հաղորդակցվի գրական հայերենով, կարդա, հասկանա, վերարտադրի պարզ գեղարվեստական և տեղեկատվական տեքստեր, ձևակերպի տեքստի հիմնական գաղափարը, S8 դրսևորի տրամաբանական և ստեղծագործական մտածողություն, կարողանա անդրադառնալ ու արձագանքել սեփական և ուրիշների ստեղծած աշխատանքին, S22 կարևորի սովորելը և ցուցաբերի հետաքրքրություն սովորելու նկատմամբ, S28 գտնի իր սխալները և քայլեր անի դրանք ինքնուրույն կամ աջակցությամբ ուղղելու համար, S30 զբաղվի անհատական կամ խմբային գեղարվեստական գործունեությամբ):						
14	Կրկնակի հարված, պատառաքաղ	Ուսուցանել կրկնակի հարվածի տարբերակները	Կարողանում է կրկնակի հարված հասցնել հակառակորդին	26-28	1	1		
15	Զինվոր	Ուսուցանել դիրքը, ստեղծել մատային դիրքեր	Ստեղծում է մատային դիրքերի ստեղծում	56-57	1	1		
16	Զինվորը փոխարկումը (շարունակություն)	Ուսուցանել զինվորի փոխակերպումը	Կարողանում են փոխակերպել զինվորին	60-61	1	1		
17	Կապ	Ուսուցանել հավերժական շախը որպես ոչ-ոքիի տարբերակ Ուսուցանել ոչ-ոքին: Ձևավորել անելանելի իրավիճաներում ելքեր փնտրելու հմտություններ	Սահմանում է հավերժական շախը Կարողանում է արագ որոշումկներ կայացնել պարտությունից խուսափելու համար	84	1	1		
18	Կողանցիկ վերցնելը	Ուսուցանել մատային դիրքեր ստեղծելու գործնական կարողություններ Յուրաքանչյուր խաղաքարի դերը և համագործակցությունը	Ստեղծում է մատային դիրքեր՝3 խաղաքարերով Գիտի համագործակցության արդյունքում հասնել հաղթանակի	64	1	1		

19	Փոխատեղում	Ուսուցանել արքայի տեղախոխումը անվտագ դաշտ	Կարողանում են արքային տեղափոխել անվտանգ դաշտ	70	1	1		
20	Փոխատեղում (շարունակություն)	Ուսուցանել փոխատեղման անսխալ տարբերակները	Գիտեն անսխալ փոխատեղման տարբերակները	73	1	1		
21	Քայլի գրանցումը	Ուսուցանել մատային դիրքեր ստեղծելու գործնական կարողություններ Յուրաքանչյուր խաղաքարի դերը և համագործակցությունը	Ստեղծում է մատային դիրքեր՝3 խաղաքարերով Գիտի համագործակցության արդյունքում հասնել հաղթանակի	74-75	1		1	
22	Մատ մեկ քայլից	Մրցույթի միջոցով կատարել ամփոփում և բնութագրող գնահատում՝ խաղադաշտ, արքա, թագուհի, նավակ, շախ, մատ և պատ թեմաներից:	Ստեղծում է մատ 1 քայլից:	100	1	1		
23	Գործնական խաղ	Գործնական խաղի միջոցով ամրապնդել սովորողների գիտելիքները: Զևավորել մտածված որոշումներ ընդունելու հմտություններ, ձևավորել ինքնուրույն ուշադրությունը կենտրոնացնելու, հույզերը կառավարելու, մրցակցին ապրումակցելու կարողություններ:	Պահպանելով խաղը վարելու հիմունքները՝ ցուցադրում է տրամաբանված խաղ:		1		1	
24	**Ամփոփիչ աշխատանք 3՝ հարց ու պատասխան**	Վերհիշել մատը տարբեր խաղաքարերով:	Կարողանում են մատ հայտարարել տարբեր խաղաքարերով:		1		1	
ԹԵՄԱ 4	**Ռազմավարություն**							
ԹԵՄԱՅԻ ՆՊԱՏԱԿԸ	Ուսուցանել խաղը վարելու սկզբունքներ (ռազմավարություն) սկզբնախաղում, միջնախաղում և վերջնախաղում:							
ԹԵՄԱՅԻ ՎԵՐՋՆԱՐԴՅՈՒՆՔԸ	1. Բացատրել խաղը վարելու հիմունքները, կիրառել դրանք: (S1 ազատ գրավոր և բանավոր հաղորդակցվի գրական հայերենով, կարդա, հասկանա, վերարտադրի պարզ գեղարվեստական և տեղեկատվական տեքստեր, ձևակերպի տեքստի հիմնական գաղափարը, S8 դրսևորի տրամաբանական և ստեղծագործական մտածողություն, կարողանա անդրադառնալ ու արձագանքել սեփական և ուրիշների ստեղծած աշխատանքին, S22 կարևորի սովորելը և ցուցաբերի հետաքրքրություն սովորելու նկատմամբ, S28 գտնի իր սխալները և քայլեր անի դրանք ինքնուրույն կամ աջակցությամբ ուղղելու համար, S30 զբաղվի անհատական կամ խմբային գեղարվեստական գործունեությամբ):							
25	Մարտավարական հնարք «Կրկնակի հարված»	Ստեղծել ստեղծագործական միջավայր, ուղղորդել սովորողներին ինքնուրույն ստեղծագործելու մարտավարական հնարք կապը: Ստեղծել ստեղծագործական միջավայր, ուղղորդել սովորողներին ինքնուրույն ստեղծագործելու մարտավարական հնարք կրկնակի հարվածով դիրքեր ստեղծելուն:	Ստեղծում է մարտավարական հնարք ,,պատառաքաղ,, ձիով, զինվորով և այլ խաղաքարերով : Ստեղծում է մարտավարական հնարք կրկնակի հարված 3 խաղաքարերով	80-84	1	1		
26	Մարտավարական հնարք «Կապ»	Ուղղորդել՝ տարբեր իրավիճակներում որոնել, գտնել և կիրառել մարտավարական հնարքներ: Ուսուցանել «կապ» մարտավարական հնարքը:	Ցույց է տալիս և բացատրում է ,Կապ,, մարտավարական հնարքը, կիրառում այն:	84-86	1	1		
27	**Ամփոփիչ աշխատանք 4՝ հարց ու պատասխան**	Վերհիշել մարտավարական հնարքները և նրանց կիրառությունը:	Կիրառում են մարտավարական հնարքներ խաղի ընթացքում:		1		1	
28	Պաշտպանություն	Սովորողների միջոցով բացահայտել պաշտպանական հնարավորությունները: Ուսուցանել պաշտպանության ձևերը	Որոնում և գտնում է խնդիրը, գտնում է ուղիներ խնդրի լուծման համար: Թվարկում է 5 պաշտպանության ձևերը	90-92	1	1		
29	Սկզբնախաղի հիմունքներ	Ուսուցանել խաղը վարելու հիմունքները սկզբնախաղում:	Բացատրում է խաղը վարելու հիմունքները, կիրառում է դրանք:	94	1	1		
30	Միջնախաղի հիմունքներ	Ուսուցանել խաղը վարելու հիմունքները միջնախաղում:	Բացատրում է միջնախաղում խաղը վարելու հիմունքները, կիրառում դրանք:	96	1	1		

31	Վերջնախաղի հիմունքներ	Ուսուցանել խաղը վարելու սկզբունքները/ռազմավարություն/ և հիմունքները վերջնախաղում:	Կարողանում է մշակել ճիշտ ռազմավարություն վերջնախաղում: Բացատրում է խաղը վարելու սկզբունքները վերջնախաղում,կիրառում և խաղում է:	98	1	1		
32	**Ամփոփիչ աշխատանք 5՝ գործնական խաղ**	Ամփոփել սկզբանխաղի,միջնախաղի և վերջնախաղի կանոններն ու հիմունքները;	Գիտեն սկզբանխաղի,միջնախաղի և վերջնախաղի կանոններն ու հիմունքները;		1		1	
				ԸՆԴԱՄԵՆԸ	***32***	***25***	***7***	