

**«Շախմատ» առարկայի միջոցով հանրակրթության պետական
չափորոշչով սահմանված կարողունակությունների ձևավորումը
կրտսեր դպրոցական տարիքում**

*Մարտիրոսյան Լիա
Մարգարյան Շուշաննա*

Հոդվածում ներկայացված են կրտսեր դպրոցական տարիքում «Շախմատ» ուսումնական առարկայի միջոցով հանրակրթության պետական չափորոշչով սահմանված վերջնարդյունքների և կարողունակությունների ձևավորմանը միտված մեթոդների նկարագրությունը, կիրառման ընթացքը և վերլուծությունը, ինչպես նաև միջառարկայական կապերը:

***Հանգուցային բառեր.** շախմատ, չափորոշիչ, վերջնարդյունք, կարողունակություն, մատային դիրք, մտագրոհ*

Հայաստանի Հանրապետությունում «Շախմատ»-ի՝ որպես ուսումնական առարկայի դասավանդումը յուրատիպ պայմաններ է ստեղծում սովորողների որոշումների ընդունման արագության, ժամանակի և տարածության մեջ փոփոխությունների համարժեք ընկալման, շարժումների կոորդինացիայի, ուշադրության կենտրոնացվածության զարգացման համար [8, 117-129]:

Ըստ հանրակրթության պետական չափորոշչի՝ կարողունակությունները սովորողի կողմից ուսումնառության և դաստիարակության գործընթացում ձեռք բերված գիտելիքի, արժեքների, հմտությունների և դիրքորոշումների հիման վրա ըստ իրավիճակի արդյունավետ ու պատշաճ արձագանքելու ձևերն են: Կարողունակությունները ձևավորվում են սովորողի ուսումնառության ընթացքում ուսուցման կազմակերպման տարբեր ձևերի, սովորողի կողմից ուսումնական առարկաների ծրագրերի բովանդակության յուրացման, ինչպես նաև ուսուցման գործընթացում դաստիարակության միջոցով և բխում են հանրակրթության հիմնական նպատակներից [2]:

Ըստ հանրակրթության պետական չափորոշչի՝ տարրական դպրոցում սովորողների ուսումնառության ակնկալվող վերջնարդյունքները նկարագրում են, թե հիմնական կրթական ծրագրերի ավարտին կրտսեր դպրոցականը ինչ պիտի իմանա, կարողանա անել և հասկանա: Վերջնարդյունքներն ուղղված են կարողունակությունների ձևավորմանը:

«Շախմատ» առարկան ուսումնասիրելիս սովորողները տիրապետում են հայոց լեզվին, գրավոր և բանավոր կերպով գրագետ հաղորդակցվում մայրենի լեզվով: Այսինքն՝ ձևավորում է **լեզվական գրագիտություն և կարողունակություն**: Նրանք կիրառում են լեզուն՝ որպես ուսումնառության և հասարակական կյանքին մասնակցության համապիտանի գործիք: Սովորողը ծանոթանում է բազմաթիվ նոր հասկացությունների, բառակապակցությունների, ինչպես նաև օտար լեզվով եզրույթների, հասկացությունների: Կարողանում է ընթերցել և ընկալել նոր դասը, վարժությունների տեսքում առաջադրված պահանջները: Հստակ ձևակերպում և շարադրում է միտքը: Կարող է շախմատային տեքստերն ու խնդիրները, հասկանալով պահանջը՝ փորձում է լուծել դրանք: Մեկնաբանում է շախմատային հասկացությունները:

Առարկայի դասավանդման ընթացքում արդյունավետ կիրառվում են լեզվական մտածողությունը և գրագիտությունը զարգացնելու բազմաթիվ մեթոդներ, որոնցից կարող ենք առանձնացնել մի քանիսը.

«**Մտագրոն**»: Այս մեթոդիկայի հեղինակն է Ա. Ֆ. Օսբոնը [9]: Այն դասի մասնակցային սկիզբ ապահովող լավագույն մեթոդներից մեկն է: Մտագրոնի միջոցով ուսուցիչը դասարանից հավաքում է մտքեր տվյալ թեմայի վերաբերյալ: Ընդ որում՝ մտագրոնի ժամանակ կարևոր է մտքերի քանակը: Կարևոր է նաև, որ աշակերտները առանց երկար մտածելու պատասխանեն ուսուցչի հարցին, որպեսզի ուսուցչի համար պարզ դառնան նաև այն սխալ պատկերացումները, որոնք թեմայի վերաբերյալ ունեն աշակերտները: Ուսուցիչն աշակերտներին առաջարկում է թղթի վրա գրել իրենց մտքերը և հանձնել իրեն: Այս մոտեցումը չի փոխարինում բանավոր մտագրոնին [1, 27]:



Տրամագիր 1. 4-րդ դասարան, «Դիրքի գնահատում» թեմա [3, 9]

Մտագրոնի միջոցով վեր հանենք սովորողների նախնական գիտելիքները տրված թեմայի վերաբերյալ՝ վերլուծելով տրամագիր 1-ը :

Հղում ենք մի քանի «բաց» և «փակ» հարցեր: Հիմնականում «բաց» հարցերին պատասխանելու միջոցով սովորողը ձեռք է բերում լեզվական

գրագիտություն՝ բանավոր խոսքը ճիշտ և կառուցողական շարադրելու միջոցով:

Տրված տրամագրի համար կարող ենք հղել հետևյալ հարցերը.

- Խաղի ո՞ր փուլն է:
- Մրցակիցներից ո՞ւմ արքան է ավելի ապահով:
- Ո՞ր կողմը ունի նյութական առավելություն և որքա՞ն:
- Ու՞մ խաղաքարերն են ակտիվ և ինչո՞ւ:
- Ու՞մ գինվորային

դասավորությունն է լավը և ինչո՞ւ:

Գիտեմ, ուզում եմ իմանալ, սովորեցի (ԳՈՒՄ): Դասը սկսելու շատ հայտնի հնար է նաև ԳՈՒՄ-ը: Դասի սկզբում ուսուցիչը գծում է M-աձև աղյուսակ, որի ձախ սյունակում գրում է՝ գիտեմ, կենտրոնում՝ ուզում եմ իմանալ, աջ սյունակում՝ սովորեցի բառերը [1, 26]:

Տրամագիր 2-ի վերլուծության համար հանձնարարենք լրացնել ԳՈՒՄ-ի աղյուսակը.



Տրամագիր 2. 3-րդ դասարան, «Նյութական առավելություն և որակ» թեմա [4, 10]

Ի՞նչ գիտեմ	Ի՞նչ եմ ուզում սովորել	Ի՞նչ սովորեցի
Սովորողը պետք է լրացնի իր նախնական գիտելիքները խաղի փուլի, դիրքի նահատման, խաղաքարերի մոտավոր արժեքների, անցունակ գինվորների վերաբերյալ:	Սովորողը պետք է լրացնի իր ակնկալիքները նյութական առավելության իրացման վերաբերյալ:	Սովորողը պետք է կարողանա բացատրել՝ ինչ է որակը, գնահատելով դիրքը՝ հաշվել նյութական հարաբերակցությունը, կազմել պլան՝ նյութական առավելության իրացման համար և գտնել լուծումը՝ 1. Նxc5 dxc5 2. h5, 1-0:

Այսպիսով, կիրառելով այս մեթոդները, սովորողը վերջնաարդյունքում կարող է գրական հայերենով ազատ գրավոր և բանավոր հաղորդակցվել, մտքերն արտահայտելիս ձևակերպել պարզ հիմնավորումներ, կատարել

ընդհանրացումներ և պարզ դասակարգումներ, արտահայտել սեփական մտքերը, զգացմունքները, կարիքները և ցանկությունները, գիտակցել իր յուրահատուկ լինելը:

«Շախմատը» սովորողների մոտ զարգացնում է ինքնակազմակերպման, ժամանակի արդյունավետ կառավարման հմտությունները: Կարողանում են արդյունավետ համագործակցել, ռացիոնալ կառավարել ժամանակը, մյուսների հետ սովորել և աշխատել, ինչը նպաստում է **սովորել սովորելու կարողունակության** ձևավորմանը:

Սովորելու ընթացքում աշակերտները ձևավորում են իրողությունները քննադատաբար և բազմակողմանի ուսումնասիրելու, վերլուծելու, ինչպես նաև ստեղծագործական ու նորարար մտեցումներ կիրառելու ունակություններ: Սովորողների մոտ ձևավորում է համակարգային և ինտեգրված մտածողություն [2]:

2-րդ դասարանում դասավանդումը հիմնականում իրականացվում է խաղային ուսուցման մեթոդների կիրառմամբ: Սովորողն արժևորում է գիտելիքի դերը: Դասի առաջին հատվածում ստանում է գիտելիքը, ընկալում այն և դասի երկրորդ կեսին խաղարկում է տարբեր դիրքեր դասընկերների հետ: Տրամագիր 3-ում անհրաժեշտ է օգտագործելով միայն արքան՝ հավաքել մրցակցի բոլոր զինվորները՝ ուշադրությունը դարձնելով քայլերի հերթականությանը: Հաղթում է այն կողմը, որն առաջինն է կատարում պահանջը:



Տրամագիր 3. 2-րդ դասարան, «Արքա» թեմա

Նմանատիպ դիրքեր կարող ենք ստեղծել բոլոր խաղաքերի քայլերը ուսուցանելու ժամանակ:

Այսպիսով, վերջնարդյունքում սովորողը դրսևորում է տրամաբանական և ստեղծագործական մտածողություն, հասկանում է իր առջև դրված խնդիրը, մշակում և կատարում է քայլեր այն լուծելու համար, կարևորում է սովորելը և ցուցաբերում է հետաքրքրություն սովորելու նկատմամբ:

Շախմատը ազնիվ խաղի կրողն է և կարող է զարգացնել **ինքնաձա-**

նաչողական, սոցիալական, ժողովրդավարական և քաղաքացիական կարողունակությունները: Սովորողը կանոններով է շախմատ խաղում և անկախ արդյունքից՝ պետք է արժանապատվորեն շնորհավորի խաղընկերոջը՝ մեկնելով ձեռքը: Սովորողները դրսևորում են հարգանք, ազնվություն և պատասխանատվություն ինչպես սեփական անձի, այնպես էլ այլոց հանդեպ՝ անկախ տարիքից, սեռից, ազգությունից, բարեկեցության աստիճանից, արտաքին տեսքից, ընդունակություններից, մասնագիտությունից, համոզմունքներից և այլ առանձնահատկություններից:

21-րդ դարի նոր կրթական պահանջներով սահմանված **նախագծային ուսուցման** մեթոդը կարող է արդյունավետ զարգացնել վերը նշված, ինչպես նաև **թվային և մեդիա** կարողունակությունները: Այս մեթոդի հեղինակը 20-րդ դարի ամերիկացի փիլիսոփա Ջոն Դյուին է [5]:

Նախագծային ուսուցման մեթոդը ուսումնաճանաչողական և խմբային աշխատանքի ձև է: Այս մեթոդի միջոցով սովորողները ներգրավվում են կարճաժամկետ կամ երկարաժամկետ նախագծային աշխատանքներում, որոնք պահանջում են ուսումնական տարբեր առարկաներին առնչվող և իրական կյանքում հանդիպող խնդիրների համալիր լուծումներ: Այս մեթոդը հնարավորություն է տալիս ճանաչելու և զարգացնելու սեփական հնարավորությունները: Նախագծային ուսուցումը դասարանային պայմաններից դուրս է կատարվում:

Նախագծային ուսուցման միջոցով ստացած ամեն գիտելիք կամ հմտություն լիովին համապատասխանում է ՅՈՒՆԵՍԿՕ-ի կրթության չորս գերակայությունների տրամաբանությանը՝ սովորել իմանալու, կիրառելու, լինելու, միասին ապրելու համար:

«Շախմատ» ուսումնական առարկայի շրջանակներում նախագծային աշխատանքի օրինակ է 4-րդ դասարանում «Ռազմավարություն» բաժնի «Դիրքի գնահատում, պլան» թեման. ուսուցանելու և կյանքում պլանավորելը սովորողների կողմից արժևորելու նպատակով անց է կացվում «Գնահատումը և պլանավորումը շախմատում և կյանքում» վերնագրով ուսումնական նախագիծ: Ուսուցչի ուղղորդմամբ սովորողների խմբերն ուսումնասիրություններ են անում. օգտվում են համացանցից, գրականությունից, դասագրքերից, հավաքում ամբողջական ինֆորմացիա դիրքի գնահատման և խաղը պլանավորելու վերաբերյալ, զրուցում են բարձրակարգ և փորձառու շախմատիստների, տարբեր մասնագիտությամբ քաղաքացիների հետ: Երեխաները նաև որոնում, գտնում և ներկայացնում են գնահատման և պլանավորման մասին օրինակներ այլ ոլորտներում, հաջողված դեպքեր, պատմություններ: Նախագծային աշխատանքները

ներկայացնելիս սովորողները պետք է պատասխանեն գլխավոր հարցին. արդյո՞ք պետք է գնահատել և պլանավորել շախմատային խաղը, արդյո՞ք արժե՞ կյանքում տարբեր նպատակներ իրականացնելիս պլանավորել գործողությունները, թե՞ կարելի է շրջանցել այդ ամենը և իրականացնել առանց պլանի: Նախագծային աշխատանքն իրականացնելիս սովորողները ձեռք են բերում ինչպես շախմատային գիտելիքներ, դիրքը գնահատելու և խաղը պլանավորելու վերաբերյալ կարողություններ, այլ նաև համադրելով գնահատման և պլանավորման օրինակները շախմատում և այլ ոլորտներում՝ հանգում են եզրակացության, որ գնահատելու և պլանավորելու կարևորությունը շատ մեծ է թե՛ կյանքում և թե՛ շախմատում:

Նախագծային աշխատանքի ավարտին կրտսեր դպրոցականների խմբերն իրենց աշխատանքները ներկայացնում են տարբեր եղանակներով՝ տեսասահիկներ, իրենց ձեռքերով պատրաստած գրքեր, պաստառներ, շախմատներ, պրոեկտներ:

Վերջնարդյունքում սովորողը կդրսևորի տրամաբանական և ստեղծագործական մտածողություն, կկարողանա անդրադառնալ ու արձագանքել սեփական և ուրիշների ստեղծած աշխատանքին, համատեղ կամ ինքնուրույն կիրականացնի պարզ հետազոտական աշխատանքներ, կօգտվի պարզ թվային սարքերից, համակարգչային ծրագրերից, հավելվածներից, աջակցող սարքերից և սարքավորումներից, կարողանա օգտագործել դրանք՝ պահպանելով անվտանգության կանոնները, օգտագործի տարբեր եղանակներ թեման պատկերավոր և ընկալելի ներկայացնելու համար:

«Շախմատ» ուսումնական առարկան սերտորեն կապված է մաթեմատիկայի հետ և արդյունավետ զարգացնում է **մաթեմատիկական և գիտատեխնիկական կարողունակությունը**: «Շախմատ» ուսումնական առարկան օգնում է սովորողին ճանաչել և պատկերել որոշ երկրաչափական պատկերներ, ունենալ պարզ տարածական պատկերացում: Սովորողը, ուսումնասիրելով շախմատի այբուբենը, կարողանում է ցույց տալ և անվանել խաղադաշտի գծերը և մասերը: Օգտագործում է զինվորի քառակուսին: Մատ երկու փղով՝ օգտագործում է եռանկյունը, մատ նավակով՝ օգտագործում է քառակուսու և ուղղանկյան օրենքը:

«Մաթեմատիկա և ինֆորմատիկա» առարկայական ուսումնական ոլորտը մեծ ներուժ ունի կրտսեր դպրոցականների տրամաբանական ունիվերսալ կրթական գործունեության զարգացման գործում: Մաթեմատիկական գիտելիքի ոլորտ է, որը նպաստում է մտածողության զարգացմանը:

Դիտարկումները ցույց են տալիս, որ մտքում կատարված ոչ ստանդարտ վարժությունները, որոնք պահանջում են երևակայություն և կոնֆլիկտային իրավիճակներից ելքի որոնում, նպաստում են համընդհանուր տրամաբանական գործողությունների ձևավորմանը: Պատահական չէ, որ տարրական դասարանների մաթեմատիկայի դասագրքերում արդեն առաջարկվում են ոչ ստանդարտ առաջադրանքներ՝ կոմբինատորիկայից, տրամաբանական, ռազմավարական [10, 30-36]:

Յ. Պոնոմարևը առանձնացրել է մտքում գործելու ունակությունը որպես մարդկային գիտակցության յուրօրինակ բնութագրիչներից մեկը, մարդկային հոգեկանի ընդհանուր զարգացման ամենակարևոր ցուցանիշներից, որը չի ընդգրկվում հոգեբանական որևէ ավանդական գործընթացներում, այլ իրենից ներկայացնում է երևակայության, ուշադրության, հիշողության անխզելի միասնություն [12]: Ի. Գ. Սուլիսինը շեշտում է, որ ընդհանուր բնույթի ինտելեկտուալ հատուկ կարողությունը՝ մտքում գործելու կարողությունը, զարգանում է նախադպրոցական և տարրական դպրոցական տարիքում: Այս գործողությունը, ըստ գիտնականի, սկսում է նախորդել շարժիչ գործողությանը և արտահայտմանը, դրանում, այսպես ասած, «իրագործվում է» հետագա գործողությունը մինչև դրա իրականացումը [13]:

Ե. Գիկը նշում է, որ շախմատը հրաշալի կերպով ինտեգրվում է մաթեմատիկայի հետ. քանի որ մաթեմատիկոսի և շախմատիստի մտածելակերպի ձևերը բավականին մոտ են, ուստի մաթեմատիկական ունակությունները հաճախ զուգորդվում են շախմատային կարողությունների հետ: Բացի դրանից՝ շախմատի խաղաղաշուր և խաղն ինքնին հաճախ օգտագործվում են տարբեր մաթեմատիկական հասկացություններ և առաջադրանքներ պատկերելու համար, իսկ շախմատային տերմինները կարելի է հանդիպել կոմբինատորիկայի, գրաֆիկների տեսության, թվերի տեսության, կիրառական մաթեմատիկայի, հետաքրքրաշարժ մաթեմատիկայի, խաղերի տեսության ուսումնական գրականության մեջ [11, 9]:

Ստորև բերված մաթեմատիկական խնդրում առանձնացվում են տրված պայմանը և պահանջը, իսկ շախմատային խնդրում գնահատվում է տրված դիրքը: Մաթեմատիկական խնդրի լուծման ժամանակ փորձում ենք դատողությունների միջոցով գտնել խնդրի լուծումը: Շախմատային խնդրի լուծման ժամանակ կիրառեցինք մեթոդ, որը օգնում է գտնել միակ մատային քայլը: Շախմատային խնդիրը պարզ է, սակայն այն լուծելու համար սովորողը պատկերացնում է զինվորի փոխարկման հնարավո-

րությունը՝ նախապես բացառելով սպիտակների կողմից այլ շախեր: Երկու դեպքում էլ խնդրի լուծման համար սովորողները մտովի պատկերացնում են այն: Սակայն շախմատային խնդրի լուծման համար անհրաժեշտ են ստեղծագործական, մտքում քայլեր կատարելու, նոր դիրքեր պատկերացնելու և գնահատելու հմտություններ [7, 30]:

Այժմ դիտարկենք մաթեմատիկական այնպիսի խնդիր, որը պահանջում է ակտիվ երևակայություն և տրամաբանական գործողություններ [7, 32]:

Խնդիր. Աշտարակի ժամացույցը չորս ռոպեում երեք անգամ զարկում է: Քանի՞ ռոպեում այն կզարկի ինն անգամ [6, 26]:

Խնդրի լուծման համար անհրաժեշտ է, որ երեխաները գտնեն մի զարկից մինչև մյուս զարկն անցած ժամանակը (տևողությունը): Սակայն մինչ այդ սովորողները պետք է գտնեն երեք զարկերի միջև միջակայքեր քանակը: Սովորողները գտնում են, որ երեք զարկերի դեպքում կա երկու միջակայք: Հետևաբար հարևան զարկերի միջև տևողությունը երեխաները գտնում են 4 ռոպեն երկու հավասար մասի բաժանելով: Այսինքն՝ մեկ զարկից մինչև մյուս զարկը տևել է 2 ռոպե: Հիմա անցնենք խնդրի պահանջին. ինը զարկը քանի՞ ռոպե կտևի: Կրկին սկզբում պետք է որոշել միջակայքերի քանակը: Քանի որ ինը զարկ է, երեխաները գտնում են միջակայքերի քանակը, որը 1-ով պակաս է զարկերի քանակից: Հետևաբար միջակայքերի քանակը կլինի 8: Երեխաները գտան, որ մի զարկից մյուսը տևում է 2 ռոպե, հետևաբար 8 միջակայքի դեպքում այն կկազմի $8 \times 2 = 16$ ռոպե:

Ձուգահեռաբար անցնենք շախմատային խնդրին: Հիմա դիտարկենք երկքայլանի մատային խնդիր: Տրված դիրքում քայլի հերթը սպիտակներինն է, մատ երկու քայլից [7, 32]:

Տրամագիր 4-ի լուծման համար փորձենք կիրառել մատային դիրքի ստեղծման և քայլի հերթի փոխանցման մեթոդները: Մատային դիրքի ստեղծման մեթոդի իմաստն այն է, որ մինչև խնդրի լուծումը գտնելն անհրաժեշտ է պատկերացնել առաջացող մատային դիրքը: Սկզբում անհրաժեշտ է կիրառել քայլի հերթի փոխանցման մեթոդը: Ենթադրենք քայլը սևերինն է, նրանք ունեն $1 \dots Ub1-a1$, $1 \dots Ub1-c2$ և $1 \dots b3xa2$ երեք

քայլերի հնարավորություն: Եթե 1...Աb1-a1, ապա (եթե սպիտակների թագուհին մնացել է «a» ուղղաձիգի վրա), կհետևի 2. Ձa2-c3#: Իսկ եթե 1...Աb1-c2, ապա սպիտակները թագուհով մատ անելու հնարավորություն կունենան e4, f5, g6, h7 դաշտերից: Եթե 1...b3xa2, ապա առաջացած դիրքում սպիտակները մատ կարող են անել միայն d1 դաշտից, այսինքն՝ 2. Թd1#: Եթե համադրենք վերը նշված դատողությունները, պարզ կդառնա, որ սպիտակների թագուհին պետք է մնա «a» ուղղաձիգի վրա և միաժամանակ կարողանա հսկել d1, e4, f5, g6, h7 դաշտերից որևէ մեկը: Իսկ դա կարելի է անել թագուհին տեղափոխելով a4 դաշտ: Հետևաբար խնդրի լուծումը 1. Թa3-a4 քայլն է, որից հետո սևերը հայտնվում են ցուզցվանգում. Եթե 1...Աb1-c2, ապա 2. Թa4-e4#, 1...b3xa2-ին կհետևի 2. Թa4-d1#, իսկ 1...Աb1-a1-ին՝ 2. Ձa2-c3#:



Տրամագիր 4.
4-րդ դասարան. «Երկքայլանի մատեր. Ցուզցվանգ» թեմա [3, 59]

Վերը նշված տրամաբանական գործողություններով երեխաները կարողանում են լուծել մաթեմատիկական և շախմատային խնդիրները՝ հետևելով նույնատիպ տրամաբանական գործողությունների [7, 33]:

Այսպիսով, կարող ենք եզրակացնել, որ «Շախմատ» ուսումնական առարկայի դասավանդման ընթացքում ինտերակտիվ մեթոդների կիրառումը հնարավոր է դարձնում ինչպես սովորողների՝ հանրակրթության պետական չափորոշչով սահմանված կրթական վերջնարդյունքների և կարողունակությունների արդյունավետ զարգացումը, այնպես էլ միջառարկայական կապի ապահովումը:

Գրականություն

1. Խաչատրյան Սերոբ, Ուսուցման արդյունավետ հնարներ, Երևան, 2020:
2. Որոշում N 136-Ն, ընդունող մարմինը՝ ՀՀ կառավարություն, ստորագրող մարմին՝ ՀՀ վարչապետ, 2021 թ.
<https://www.arlis.am/documentview.aspx?docid=149788>
3. Թումանյան Հ., Վարժությունների տեսր 4-րդ դասարանի, Երևան, 2019:
4. Թումանյան Հ., Մովսիսյան Ն., Վարժությունների տեսր 3-րդ դասարանի, Երևան, 2022:
5. Նախագծային մեթոդ – Վիքիպեդիա՝ ազատ հանրագիտարան (wikipedia.org) (հասանելի է 2022 թ, հոկտեմբեր):
6. Հակոբյան Ա., Խրիմյան Ն., Տրամաբանական խնդիրներ, Երևան, 2000, 198 էջ:
7. Կարապետյան Վ. Ս., Միսակյան Ս. Ջ., Սարգսյան Շ. Գ., Խ. Արովյանի անվան հայկական պետական մանկավարժական համալսարանի «Գիտական տեղեկագիր», № 3 (41), Երևան, 2021, 137 էջ:
8. Sargsyan A., Khachatryan A., Lputyan G. Current Level of Psychological Components of Assimilation of Chess as a School Subject and Ways of Their Activation, Theoretical and Practical Issues of Chess Education in School, International Chess Conference, 30 Sep-03 Oct, Tsaghkadzor, 2016.
9. Науменко О.В. Логические упражнения как средство активизации познавательной деятельности на математических занятиях // Активизация учебно-познавательной деятельности студентов: исследования, теория, практика: материалы науч.- практ. конф. 12 апр. 2005 г. / под ред. О.Ф. Треплиной, Ю.А. Розки, О.А. Прошаковой. Волгоград: Колледж, 2006
10. Гик Е.Я. Математика на шахматной доске. М.: Наука, 1976.
11. Пономарев Я.А. Знания, мышление и умственное развитие. М.: Просвещение, 1967.
12. Сухинин И.Г. Дидактическое обеспечение развития способности действовать «в уме» у дошкольников в контексте обучения игре в шахматы: дис. ... канд. пед. наук. М., 2008

Формирование компетенций, определенных государственным стандартом общеобразовательной школы, посредством предмета «Шахматы» в младшем школьном возрасте

*Мартиросян Лия
Саргсян Шушанна*

Резюме

***Ключевые слова:** шахматы, стандарт, конечный результат, компетенция, мозговой штурм, матовая ситуация*

В статье представлены описание, процесс применения и анализ методов, направленных на формирование конечных результатов и компетенций, определенных государственным стандартом общего образования, посредством учебного предмета «Шахматы» в младшем школьном возрасте, а также межпредметные связи.

Преподавание учебного предмета “Шахматы” в РА создает уникальные условия для развития у учащихся таких качеств, как скорость принятия решений, адекватное восприятие изменений, происходящих во времени и пространстве, координация движений и концентрации внимания [8, 117-129].

Согласно общеобразовательному государственному стандарту ожидаемые результаты обучения учащихся начальных классов общеобразовательной школы определяют, что должен знать, уметь делать и понимать учащийся начальной школы к концу основной образовательной программы. Конечные результаты направлены на формирование компетенций.

При изучении предмета “Шахматы” учащиеся владеют родным армянским языком, при общении строя свою устную и письменную речь более грамотно. То есть в данном случае формируются языковая грамотность и компетенция. Ученики знакомятся с многочисленными новыми понятиями, выражениями, терминами и определениями на иностранном языке.

Изучение предмета “Шахматы” развивает у учащихся навыки самоорганизации, эффективного управления и планирования времени. Они учатся эффективно сотрудничать, рационально использовать время, учиться и работать в команде, что и способствует формированию компетенции **учиться учить**.

Шахматы – честная игра и, владея техникой игры в шахматы, у учеников могут развиваться такие компетенции, как самопознание,

социальные, демократические и гражданские компетенции. Учащиеся демонстрируют уважение, честное отношение и ответственность по отношению к себе и друг к другу независимо от возраста, пола, национальности, уровня благосостояния, специальности, убеждений и других особенностей.

Учебный предмет “Шахматы” тесно связан с математикой и поэтому эффективно развивает математические и научно-технические компетенции. Учебный предмет “Шахматы” помогает узнавать и изображать некоторые геометрические фигуры, иметь простое пространственное восприятие. Учащиеся умеют решать математические и шахматные задачи, следуя подобным однотипным логическим рассуждениям и действиям [7, 33].

Competence Formation Defined by the State Standard of Public School through Subject “Chess” at Junior School Age

*Martirosyan Lia
Sargsyan Shushanna*

Summary

Key words: *chess, standard, end result, competency, brainstorming, mate situation*

The article is an attempt to show the description, application process and analysis of the methods, as well as interdisciplinary connections, aimed at formation of the final results and competencies defined by the general education standards with the implementation of the subject “Chess” in the junior school age.

Teaching the subject “Chess” in the Republic of Armenia creates unique conditions for the development of pupils’ such qualities as making fast decisions, having adequate perception of changes in time and space and concentration of attention.

According to the general educational standards, the expected learning outcomes for primary school pupils determine the knowledge, ability and general viewpoint at end of the main educational program. The outcomes are aimed at formation of competencies.

When studying the subject, pupils master the Armenian language,

communicate in their native language both in verbal and written forms. Hence, they develop linguistic literacy and competency. The learner gets to know new concepts, word combinations, as well as terms and concepts in a foreign language.

Chess develops self-organization and effective time management skills among pupils. They learn to cooperate effectively, use time rationally, learn and work in a team, which contributes to the formation of the competence to learn and to teach.

Chess is a noble game which develops self-cognitive, social, democratic, and civic abilities. Students demonstrate respect, honesty and responsibility towards themselves and others, regardless of age, gender, nationality, well-being level, appearance, abilities, profession, beliefs and other characteristics.

The subject is closely related to mathematics and effectively develops mathematical and scientific-technical competences. Chess helps learners to recognize and visualize certain geometric figures, have a clear spatial understanding. So, pupils gain the ability to solve mathematical and chess problems by following identical logical operations.

Ներկայացվել է 11.10.2022 թ.

Գրախոսվել է 17.10.2022 թ.

Ընդունվել է տպագրության 25.11.2022 թ.