**დანართი N11**

**მუხლი 811. ჭადრაკის სტანდარტი**

**შესავალი**

ჭადრაკის სწავლა-სწავლებას განსაკუთრებული ფუნქცია აქვს დაწყებითი საფეხურის მისიისა და მიზნების რეალიზებაში. აქ აქცენტირებულად მუშავდება ფუნქციურ-კომპონენტური უნარები, რომელთა აქტუალიზებაც ხელს შეუწყობს სხვა საგნების სწავლებასაც.

ჭადრაკი ხელს უწყობს ისეთი უნარების განვითარებას, როგორებიცაა კრიტიკული აზროვნება, შემოქმედებითობა, კომუნიკაცია, თანამშრომლობა, მოქალაქეობა და ხასიათი/ნება/წრთობა.

**მიზნები და ამოცანები**

ჭადრაკის სწავლების პროცესში მოსწავლემ უნდა შეძლოს:

1. **ჭადრაკის ფიგურების შესაძლებლობების გაანალიზება; იდეების გენერირება ჭადრაკის თამაშისას / საჭადრაკო ამოცანების შესრულებისას (კრიტიკული აზროვნება, შემოქმედებითობა):**

* მოიყვანოს არგუმენტები იმასთან დაკავშირებით, თუ რა აზრი დევს თითოეული სვლის უკან (მაგალითად, მოცემულ პოზიციაში ქიშის მოგერიების საშუალებების გაანალიზებისას);
* ჭადრაკის თამაშისას/საჭადრაკო ამოცანებზე მუშაობისას პოზიციის შეფასება (მაგალითად, დაცული და დაუცველი ფიგურების ერთმანეთისგან გარჩევა); სხვა მსგავსი სიტუაციების გახსენება/ანალოგიების ამოცნობა;
* თამაშის დროს (მაგალითად, დაუცველ ფიგურაზე იერიშისას, ძლიერ ფიგურაზე იერიშისას, ცენტრის დაკავების მცდელობისას, მეფეზე იერიშისას) საკუთარი შესაძლებლობების ობიექტურად გაანალიზება; ვარაუდების გამოთქმა სხვადასხვა სიტუაციაში ფიგურის ღირებულებასთან დაკავშირებით; ფიგურების ღირებულებების ერთმანეთთან შედარება;
* ფიგურების ღირებულების გადაფასება (მაგალითად მეფეზე შეტევის დროს) თამაშის დროს გაკეთებული დასკვნების/ გამოთქმული ვარაუდების საფუძველზე; ყურადღების გამახვილება დეტალებზე, რომლებმაც ფუგურის ღირებულების გადაფასება გამოიწვია;
* იდეების განზოგადება/ალტერნატივების ძიება თამაშის დროს წარმოქმნილი პრობლემის გადასაჭრელად/ დასახული მიზნების განსახორციელებლად; ანალიზის პროცესში დეტალებზე ყურადღების მიქცევა;
* ალგორითმების / კანონზომიერებების აღმოჩენა და გაანალიზება ჭადრაკის თამაშის პროცესში (მაგალითად, შავ და თეთრ უჯრებთან, ვერტიკალურ, ჰორიზონტალურ და დიაგონალურ ხაზებთან დაკავშირებით).

1. **თანაკლასელებთან და მასწავლებელთან თანამშრომლობა საჭადრაკო სიტუაციების ანალიზის პროცესში (კომუნიკაცია, თანამშრომლობა, მოქალაქეობა):**

* ჭადრაკის თამაშისას / საჭადრაკო ამოცანაზე მუშაობისას მასწავლებლის/თანაკლასელების აქტიური მოსმენა; საკუთარი სათქმელის ნათლად და შინაარსიანად გამოხატვა;
* ჭადრაკის თამაშისას / საჭადრაკო ამოცანაზე მუშაობისას ღიაობისა და კეთილგანწყობის გამოხატვა მასწავლებლის/თანაკლასელების მიმართ;
* ჭადრაკის თამაშისას / საჭადრაკო ამოცანაზე მუშაობისას შემწყნარებლობის გამოვლენა განსხვავებული მოსაზრებების/კომენტარების მიმართ;
* ჭადრაკის დაფასთან თამაშის ქცევის წესების დაცვა (მისალმება, გამარჯვების მილოცვა).

1. **თვითრეფლექსია საჭადრაკო ამოცანებზე მუშაობის პროცესში (ხასიათი ნება).**

* ჭადრაკის თამაშისას / საჭადრაკო ამოცანაზე მუშაობისას კონკრეტული მიზნის დასახვა; მიზნის მიღწევისთვის საჭირო გეგმისა და სტრატეგიების გაანალიზება;
* ჭადრაკის თამაშისას / საჭადრაკო ამოცანაზე მუშაობისას საკუთარი შესაძლებლობებისა და ინტერესების შესწავლა და გაანალიზება.

**შინაარსობრივი პრიორიტეტები**

სასწავლო კურსის ფარგლებში ზემოთ მოცემული კომპეტენციების განვითარება უნდა მოხდეს შემდეგ საკითხებზე დაყრდნობით:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ძირითადი საკითხები** | **ქვესაკითხები** | **კავშირი სხვა საგნებთან** |
| საჭადრაკო დაფა | * თეთრი და შავი უჯრები; (ფიგურების საწყისი პოზიცია, ჩვენება) * ჰორიზონტალური, ვერტიკალური და დიაგონალური ხაზები; * საჭადრაკო დაფის ნაწილები (მაგ.: თეთრების ნახევარი, შავების ნახევარი, ცენტრი, ლაზიერის ფლანგი, მეფის ფლანგი) * საჭადრაკო ნოტაცია | საკოორდინატო სიბრტყე; კოორდინატი; გეომეტრია- ოთხკუთხედი, კვადრატი, გეომეტრიული ფიგურები;  ციფრების ცოდნა; ჩანაწერის გაკეთება (კოორდინატის ჩაწერა) |
| ჭადრაკის ფიგურები, მოძრაობის წესები | * მეფე, ლაზიერი, ეტლი, კუ, მხედარი, პაიკი; ფიგურების ფერი; * ფიგურების რაოდენობა; * ფიგურების მოძრაობის წესები; * როქი (მოკლე, გრძელი) * ფიგურების ღირებულება | ორიენტირება სივრცეში, სიბრტყეზე, კოორდინატი პარალელური გადატანა, კანონზომიერება  რიცხვები (ალგებრა) (შესაბამისობა ფიგურას და მის ღირებულებას შორის, ფიგურის ძალების შედარება) |
| ფიგურების საწყისი განლაგება საჭადრაკო დაფაზე, ქცევის წესები | * მეფე, ლაზიერი, ეტლი, კუ, მხედარი, პაიკი; ფიგურების ფერი; | ორიენტირება სივრცეში, სიბრტყეზე, კოორდინატი, პარალელური გადატანა, კანონზომიერება |
| საჭადრაკო პარტიის მიზანი: ქიში, შამათი | * ქიში * შამათი * მუქარა, დაცვა * პატი, შედეგი (მოგება, წაგება, ყაიმი); | ლოგიკა; კომბინატორიკის საწყისები - ვარიანტების დათვლა; კრიტიკული აზროვნება |
| თამაში საწყისი პოზიციიდან | * ფიგურების განვითარება; * შამათი ერთ სვლაში; * შამათი ორ სვლაში; * მოკლე საჭადრაკო პარტიები (საბავშვო შამათი - შესაძლებელია განხილული იყოს შამათი 2,3,4 სვლაში). | ლოგიკა; კომბინატორიკის საწყისები - ვარიანტების დათვლა; კრიტიკული აზროვნება; გრაფების საწყისები |