МОНГОЛ УЛСЫН ЗАСГИЙН ГАЗАР
БОЛОВСРОЛЫН ЯАМ

БОЛОВСРОЛЫН СУДАЛГААНЫ ҮНДЭСНИЙ ХҮРЭЭЛЭН

MCF
МОНГОЛЫН ШАТРЫН ХОЛБОО

ИХ НҮҮДЭЛ
ШАТРЫН ХӨТӨЛБӨР



2026 он

МОНГОЛ УЛСЫН ЗАСГИЙН ГАЗАР
БОЛОВСРОЛЫН ЯАМ

БОЛОВСРОЛЫН СУДАЛГААНЫ ҮНДЭСНИЙ ХҮРЭЭЛЭН

МСF
МОНГОЛЫН ШАТРЫН ХОЛБОО

ИХ НҮҮДЭЛ

ШАТРЫН ХӨТӨЛБӨР

БАГШИД ЗОРИУЛСАН ГАРЫН АВЛАГА

2026 он

Шатрын хөтөлбөр, гарын авлага боловсруулсан багийн бүрэлдэхүүн:

Х.Энхжаргал	БСҮХ-ийн Боловсролын бодлогын судалгааны секторын эрхэлгч
Х.Гэрэлцогт	БСҮХ-ийн эрдэм шинжилгээний ажилтан
Б.Батцэнгэл	БСҮХ-ийн эрдэм шинжилгээний ажилтан
Ч.Баттүвшин	Олон улсын шатрын холбооны багш
Г.Оргил	Олон улсын шатрын холбооны багш

Шатрын хөтөлбөр, гарын авлагын экспертийн багийн бүрэлдэхүүн:

С.Ган-Од	Олон улсын шатрын холбооны багш
А.Энхтуул	Олон улсын шатрын холбооны багш

Шатрын хөтөлбөр, гарын авлагын эхийг:

А.Мөнхмагнай	БСҮХ-ийн эрдэм шинжилгээний ажилтан

МОНГОЛ УЛСЫН
БОЛОВСРОЛЫН САЙДЫН
ТУШААЛ

2026 оны 08 сарын 28 өдөр Дугаар А/272 Улаанбаатар хот

"Их нүүдэл" шатрын хөтөлбөр
батлах тухай

Монгол Улсын Засгийн газрын тухай хуулийн 24 дүгээр зүйлийн 2 дахь хэсэг, Боловсролын ерөнхий хуулийн 26 дугаар зүйлийн 26.1.24 дэх заалт, Биеийн тамир, спортын тухай хуулийн 16 дугаар зүйлийн 16.1.1 дэх заалт, Боловсролын судалгааны үндэсний хүрээлэнгийн 2026 оны 08 дугаар сарын 20-ны өдрийн 01/188 дугаар албан бичгээр ирүүлсэн саналыг тус тус үндэслэн ТУШААХ нь:

1."Их нүүдэл" шатрын хөтөлбөрийг хавсралтаар баталсугай.

2.Хавсралтаар баталсан хөтөлбөрийг 2026–2027 оны хичээлийн жилд эхлүүлж, үе шаттай өргөжүүлэн хэрэгжүүлэх үйл ажиллагааг нэгдсэн удирдлага, зохицуулалтаар хангаж ажиллахыг Ерөнхий боловсролын бодлогын газар (Л.Ганбат)-т, Боловсролын ерөнхий газар (Х.Тамир)-т, мэргэжил, арга зүйн дэмжлэг үзүүлж ажиллахыг Боловсролын судалгааны үндэсний хүрээлэн (Х.Отгонбаатар)-д, хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэхийг ерөнхий боловсролын сургуулийн захирал нарт тус тус үүрэг болгосугай.

3.Тушаалын хэрэгжилтэд хяналт тавьж ажиллахыг Салбарын хяналт-шинжилгээ, үнэлгээ, дотоод аудитын газар (В.Түвшинжаргал)-т даалгасугай.

САЙД Д.ЭНХ-АМГАЛАН

1426010770

ХӨТӨЛБӨРИЙН АГУУЛГА

НЭГ. ҮНДЭСЛЭЛ, ХЭРЭГЦЭЭ 6
ХОЁР. ХЭРЭГЖҮҮЛЭХ ҮЕ ШАТ, ХАМРАХ ХҮРЭЭ, ҮР ДҮН 7
Хүлээгдэх үр дүн 7
Хэрэгжүүлэгч, хамтран ажиллах, оролцогч талууд 7
ГУРАВ. ШАТРЫН ТУХАЙ ОЙЛГОЛТ 8
ДӨРӨВ. ЗОРИЛГО 8
ТАВ. БАГА АНГИЙН ШАТРЫН ХӨТӨЛБӨР 9
5.1. Хүрэх үр дүн, хэрэгжүүлэх үйл ажиллагаа 9
5.2. АГУУЛГЫН ХҮРЭЭ 9
5.3. АРГА ЗҮЙ 13
5.4. СУРГАЛТЫН ОРЧИН, ХЭРЭГЛЭГДЭХҮҮН 14
ЗУРГАА. ХЭРЭГЖҮҮЛЭХ МЕНЕЖМЕНТ 15
6.1. Хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэх зарчим 15
6.2. Хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэх хэлбэр 15
6.3. Сургуулийн түвшний зохион байгуулалт 15
6.4. Багшийн зохион байгуулалт 16
6.5. Суралцагчийн оролцоо, бүлгийн зохион байгуулалт 16
6.6. Сургалтын орчин, хэрэглэгдэхүүн 16
6.7. Орон нутгийн хамтын ажиллагаа 16
6.8. Сургуулиудын хамтын ажиллагаа 17
6.9. Тэмцээн, хөгжүүлэх үйл ажиллагааны зохион байгуулалт 17
6.10 Дэмжлэг, хяналт 15
ДОЛОО. “ИХ НҮҮДЭЛ” ШАТРЫН ХӨТӨЛБӨРИЙГ ХЭРЭГЖҮҮЛЭХ ЗӨВЛӨМЖ 20
6-17 НАСНЫ СУРАГЧДЫН ТАНИН МЭДЭХҮЙ, НИЙГЭМШЛИЙН ХӨГЖЛИЙН ОНЦЛОГ 20
ШАТРЫН ХӨЛӨГ, ДҮРС, НҮҮДЭЛ, ТЭМДЭГЛЭГЭЭ, ӨРӨГ ТОГЛОХ БОЛОН ТЭМЦЭЭНИЙ ҮНДСЭН ДҮРМИЙГ ЭЗЭМШҮҮЛЭХ 22

ГАРЫН АВЛАГЫН АГУУЛГА

НЭГ. ӨМНӨТГӨЛ 27
ХОЁР. ҮНДСЭН ОЙЛГОЛТУУД 28
ГУРАВ. СУРГАЛТЫН ХӨТӨЛБӨРИЙН АГУУЛГА, АРГА ЗҮЙ 29
ДӨРӨВ. САНАЛ БОЛГОЖ БУЙ ЖИШИГ ХИЧЭЭЛ 30
НЭГДҮГЭЭР АНГИ
1-Р БҮЛЭГ. ШАТРЫН ХӨЛӨГ БА ДҮРСҮҮД 30
2-Р БҮЛЭГ. ШАГ, МАД БА ДҮРСЭЭ ХАМГААЛАХ 36
3-Р БҮЛЭГ. ГАРААНЫ 3 ЗАРЧИМ 39
4-Р БҮЛЭГ. ЭНГИЙН МАД БА ХҮҮГИЙН ХУВИРАЛТ 43
5-Р БҮЛЭГ. ЦӨӨН ДҮРСТЭЙ ХЯЛБАРШУУЛСАН ТОГЛОЛТ 47
6-Р БҮЛЭГ. ШАТРЫН УЛАМЖЛАЛ, ШАТРЫН ЁС ЗҮЙ 51
ХОЁРДУГААР АНГИ
2-Р БҮЛЭГ. ШАТРЫН НҮҮДЛИЙГ ТЭМДЭГЛЭХ 55
ГУРАВДУГААР АНГИ
3-Р БҮЛЭГ. ДАВХАР ЦОХИЛТ, НЭЭЖ ШАЛАХ, ДАРААС 59
ДӨРӨВДҮГЭЭР АНГИ
6-Р БҮЛЭГ. ТОГЛОЛТЫН ҮЕД ЦАГАА ХУВААРИЛАХ, АНХААРАЛ БА СЭТГЭЛ ХӨДЛӨЛӨӨ ЗОХИЦУУЛАХ 64
ТАВДУГААР АНГИ
5-Р БҮЛЭГ. МАД БОЛОН ХҮҮГИЙН ТӨГСГӨЛИЙН АРГЫГ ТОГЛОЛТОД ХЭРЭГЛЭХ 69
ТАВ. БАГШИД ЗОРИУЛСАН ЗӨВЛӨМЖ 73
ЗУРГАА. УНШИЖ СУДЛАХ МАТЕРИАЛ, НЭМЭЛТ ЭХ СУРВАЛЖ 77

НЭГ. ҮНДЭСЛЭЛ, ХЭРЭГЦЭЭ

Мэдээллийн технологийн хурдацтай хөгжил, дижитал орчны хэрэглээ нэмэгдэж буй өнөө үед бага ангийн суралцагчдын анхаарал төвлөрөл буурах, дижитал хамааралтай болох, шүүмжлэлт болон логик сэтгэлгээний чадамж сулрах эрсдэлүүд бий болж байна. Иймээс бага ангийн суралцагчдад шүүн тунгаах, бүтээлчээр сэтгэх, суралцахуйд суралцах, харилцах ба хамтран ажиллах болон нийгэм, сэтгэл хөдлөлийн ерөнхий болон суурь чадамжуудыг цогцоор нь олгоход суралцагчийн идэвхтэй оролцоо, туршилт, тоглоомд суурилсан сургалтын орчин нэн чухал ач холбогдолтой юм.

Монгол Улсын урт хугацааны хөгжлийн бодлого “Алсын хараа-2050”-д оюунлаг, бүтээлч, үндэсний соёл, үнэт зүйлээ эрхэмлэсэн иргэнийг төлөвшүүлэх зорилтыг дэвшүүлсэн. Монгол Улсын Засгийн газрын 2024 оны 176 дугаар тогтоолоор баталсан “Сургуулийн өмнөх болон ерөнхий боловсролын сургалтын хөтөлбөрийн үзэл баримтлал”-д суралцагчийн бүтээлчээр болон шүүн тунгаан сэтгэх, суралцахуйд суралцах, нийгэм-сэтгэл хөдлөлийн хөгжил, үндэсний болон дэлхийн өв соёлын ерөнхий чадамжийг боловсролын түвшин бүрд залгамж холбоотой хөгжүүлэхээр тодорхойлсон.

Шатрын сургалтын үр нөлөөг судалсан олон улсын судалгаагаар хүүхдийн танин мэдэхүйн болон академик зарим чадварт эерэг нөлөө үзүүлэх боломжтой боловч үр дүн нь сургалтын хугацаа, арга зүй, хөгжүүлэхээр зорьсон чадвартай хэрхэн уялдуулснаас хамаардаг болохыг тэмдэглэсэн байна. Иймд шатрын сургалтыг бусад хичээлийн амжилтыг нэмэгдүүлэх хэрэгсэл гэж үзэхээс илүүтэй суралцагчийн ажиглах, шинжлэх, хувилбар боловсруулах, тооцоолох, сонголт хийх, шийдвэр гаргах, алдаанаасаа суралцах үйл ажиллагааг тогтмолжуулах сургалтын орчин болгон ашиглах нь зүйтэй. Сургуулийн насны хүүхдүүдийг хамруулсан судалгаанд шатар тоглодог хүүхдүүд төлөвлөлтийн зарим үзүүлэлтээр харьцангуй сайн гүйцэтгэл үзүүлсэн нь шатрын сургалтыг эдгээр чадварыг дадлагажуулах сургалтын орчин болгон ашиглах боломжтойг харуулж байна.

Шатрыг боловсролын зорилгоор ашиглах туршлага олон улсын хэмжээнд өргөжин хөгжиж байна. Европын Парламент 2012 онд “Chess in School” санаачилгыг дэмжсэн бөгөөд Олон улсын шатрын холбоо (FIDE) шатрыг хүүхдийн танин мэдэхүй, суралцахуй, нийгэм-сэтгэл хөдлөлийн хөгжлийг дэмжих боловсролын хэрэглэгдэхүүн болгон ашиглах чиглэлийг хөгжүүлж байна.Казахстан Улсад 1–4 дүгээр ангийн сурагчдад зориулсан “Шатрын үндэс” хөтөлбөрийг хэрэгжүүлж, шатрын суурь мэдлэг, дүрэм, нүүдлээс эхлэн тоглох арга ухаан, чадварыг үе шаттай хөгжүүлж байгаа нь энэхүү сургалтыг системтэй хэрэгжүүлэх боломжийг харуулж байна.

Монгол Улсад шатрын сургалтын агуулга, арга зүйг бага боловсролын түвшинд хэрэгжүүлэх боломжийг тодорхойлох зорилгоор Нийслэлийн ерөнхий боловсролын нэгдүгээр сургуулийн 1-5 дугаар ангийн 26 бүлгийн 1178 сурагчийг хамруулан 2026.05.01-06.12-ны хооронд туршилтын сургалт зохион байгуулсан. Туршилтын явц, суралцагчдын оролцоо, гүйцэтгэлийн үр дүнд үндэслэн шатрын сургалтыг бага ангийн сурагчдын хөгжлийн онцлогт нийцүүлэн тоглоом, дасгал, бодлого, практик тоглолтод суурилан зохион байгуулж, анги ахих бүрд агуулга, чадварын түвшнийг залгамж холбоотойгоор ахиулах боломжтой гэж үзсэн болно.

Иймээс Монгол Улсын боловсролын бодлого, сургалтын хөтөлбөрийн үзэл баримтлал, суралцагчдын нас, хөгжлийн онцлог, шатрын боловсролын олон улсын судалгаа, туршлага, Монгол шатрын өв соёл болон туршилтын сургалтын үр дүнд үндэслэн үе шаттайгаар хэрэгжүүлэх хэрэгцээтэй байна.

Хөтөлбөр нь суралцагчдад шатрын суурь мэдлэг, тоглох чадварыг залгамж холбоотой эзэмшүүлэхийн зэрэгцээ бүтээлчээр болон шүүн тунгаах, асуудал шийдвэрлэх, төлөвлөх, үндэслэлтэй шийдвэр гаргах, өөрийгөө зохицуулах, шударгаар өрсөлдөх, үндэсний болон дэлхийн шатрын өв соёлыг танин мэдэх чадвар, хандлагыг хөгжүүлэхэд чиглэнэ.

ХОЁР. ХЭРЭГЖҮҮЛЭХ ҮЕ ШАТ, ХАМРАХ ХҮРЭЭ, ҮР ДҮН

"Их нүүдэл" шатрын хөтөлбөрийг Монгол Улсын ерөнхий боловсролын сургуулийн 1–12 дугаар ангид дараах үе шаттай хэрэгжүүлнэ.

Үе шат	Хугацаа /хичээлийн жилээр/	Хэрэгжүүлэх үйл ажиллагаа
I шат	2026-2027	Ерөнхий боловсролын сургуулийн бага (I-V) анги
II шат	2027-2028	Ерөнхий боловсролын сургуулийн дунд (VI-IX) анги
III шат	2028-2029	Ерөнхий боловсролын сургуулийн ахлах (X-XII) анги

Хүлээгдэх үр дүн

1. Шатрын сургалт нь ерөнхий боловсролын сургуулийн сургалт, үйл ажиллагааны хэсэг болж, төлөвшсөн байна.
2. Суралцагчдын логик, стратегийн сэтгэлгээ, асуудал шийдвэрлэх чадвар, өөрийгөө удиррдах, бусдад хүндэтгэлтэй хандах чадвар, хандлага, төлөвшилд ахиц гарсан байна.
3. Багшийн арга зүйн чадавх, сургалтын хэрэглэгдэхүүний суурь орчин сайжирсан байна.
4. Монголын шатрын уламжлал, оюуны өвийн талаарх хүүхдийн мэдлэг нэмэгдсэн байна.

Хэрэгжүүлэгч, хамтран ажиллах, оролцогч талууд

Хэрэгжүүлэгч: Боловсролын яам, Боловсролын ерөнхий газар, Боловсролын судалгааны үндэсний хүрээлэн, аймаг, нийслэлийн боловсролын газар, ерөнхий боловсролын сургууль.

Хамтран ажиллагч: Монголын шатрын холбоо, сургуулиудын шатрын холбоо, орон нутгийн төр, захиргааны байгууллагууд, олон улсын байгууллага, төсөл хөтөлбөр, төр хувийн хэвшлийн бусад байгууллагууд

Оролцогч: Ерөнхий боловсролын сургуулийн суралцагч, эцэг эх, асран хамгаалагч, багш, сурган хүмүүжүүлэгч, иргэд, олон нийт.

ГУРАВ. ШАТРЫН ТУХАЙ ОЙЛГОЛТ

Шатар нь дүрэм, зорилго, орон зайн бүтэц, олон хувилбарт сонголт, төлөвлөлт, шийдвэрийн үр дагаврыг нэг дор агуулсан оюуны тоглоом бөгөөд сурагчийг нөхцөл байдлыг ажиглах, боломжит хувилбарыг тодорхойлох, харьцуулах, урьдчилан тооцоолох, үндэслэлтэй шийдвэр гаргах, гаргасан шийдвэрээ эргэн шинжлэх үйл ажиллагаанд тогтмол оролцуулдаг. Иймээс шатрын сургалт нь шатрын суурь мэдлэг, тоглох чадварыг эзэмшүүлэхийн зэрэгцээ бага боловсролын хөтөлбөрт тусгагдсан сурагчийн шүүн тунгаах, асуудал шийдвэрлэх, төлөвлөх, үндэслэлтэй сонголт хийх, өөрийн үйл ажиллагааг хянах, эргэцүүлэх чадварыг хөгжүүлэх боломжтой.

Монголчуудын уламжлалт хөлөгт тоглоомын нэг болох Монгол шатар нь нүүдэлчдийн ахуй, сэтгэлгээ, зан заншлын онцлогийг дүрсний нэршил, хийц, дүрслэл, тоглох ёс, уламжлалт хэллэгтээ хадгалан хөгжиж ирсэн. Монгол шатрыг тоглох уламжлалд тэвчээртэй байх, хийсэн сонголтдоо хариуцлагатай хандах, өрсөлдөгчөө хүндэтгэх, тоглоомын дэгийг сахих зэрэг хүмүүжлийн агуулга тусгалаа олсон байдаг. Тухайлбал, “нүүсэн бол буцахгүй”, “сандарвал өрөг алдана, зандарвал нөхөр алдана” зэрэг уламжлалт сургаал хэллэг нь шийдвэртээ хариуцлагатай хандах, тайван, тэвчээртэй байхыг сургамжилдаг. Мөн Монгол шатрын уламжлалт тоглох ёсны зарим хэлбэрт бэрсээр мадлахгүй байх хэм хэмжээг баримталж ирсэн нь давуу байдлаа зохистой хэрэглэх, өрсөлдөгчөө хүндэтгэх, хүч чадлаар бусдыг дорд үзэхгүй байх зэрэг ёс суртахууны агуулгатай холбон тайлбарлагддаг. Иймд Монгол шатрын уламжлалт тоглох ёс, нэршил, сургаал хэллэгийг сурагчийн нас, хөгжлийн онцлогт тохируулан сургалтын агуулгад тусгах нь өөрийн сэтгэл хөдлөөө удирдах, шийдвэртээ хариуцлагатай хандах, бусдыг хүндэтгэх, шударга тоглох хандлагыг төлөвшүүлэхийн зэрэгцээ үндэсний өв соёлоо танин мэдэх, өвлөн уламжлах боломжийг бүрдүүлнэ.

ДӨРӨВ. ЗОРИЛГО

Шатрын хөтөлбөрийн зорилго нь сурагчдад шатрын суурь мэдлэг, тоглох чадвар эзэмшүүлж, бүтээлчээр шүүн тунгаах сэтгэлгээ, асуудал шийдвэрлэх чадварыг хөгжүүлэх, шударга, хүндэтгэлтэй харилцах хандлагыг төлөвшүүлэхэд оршино.

Зорилт:

- Шатрын хөлөг, дүрс, нүүдэл, тэмдэглэгээ, өрөг тоглох болон тэмцээний үндсэн дүрмийг эзэмшүүлэх;
- Хөлөг дээрх байрлалыг ажиглах, мэдээллийг ялган таних, боломжит нүүдлийг тодорхойлох, хувилбарын үр дагаврыг урьдчилан тооцоолох чадварыг хөгжүүлэх;
- Тоглох үндсэн хэв шинжийг таних, байрлалын хүчин зүйлсийг үнэлэх, төлөвлөгөө боловсруулан хэрэгжүүлэх чадварыг хөгжүүлэх;
- Өөрийн нүүдэл, гаргасан шийдвэр, тоглолтын үр дүнг эргэн шинжлэх, алдаагаа илрүүлж засах, түүнээс суралцах арга барил эзэмшүүлэх;
- Тоглолтын дүрэм, дэгийг сахих, цаг баримтлах, ялалт, ялагдлыг зөв хүлээн авах, өрсөлдөгчөө хүндэтгэх, шударга тоглох хандлагыг төлөвшүүлэх;
- Монгол шатрын түүх, уламжлалт нэршил, дүрслэл, тоглох ёс, сургаал хэллэг танин мэдүүлэх.

ТАВ. БАГА АНГИЙН ШАТРЫН ХӨТӨЛБӨР

5.1. Хүрэх үр дүн, хэрэгжүүлэх үйл ажиллагаа

Зорилт	I–II анги	III–V анги
Шатрын хөлөг, дүрс, нүүдэл, тэмдэглэгээ, өрөг тоглох болон тэмцээний үндсэн дүрмийг эзэмшүүлэх;	Шатрын хөлөг, дүрсүүдийн нэр, анхны байрлал, нүүдэл, идэлт, шалах болон мадлах үндсэн дүрмийг танин мэдэж, хялбар өрөг тоглож сурах.	Шатрын тэмдэглэгээг бүрэн хэрэглэж өргөө бичих, шатрын цагтай тоглох, тэмцээний дүрмийг (барьсан бол нүүх гэх мэт) хатуу баримтлан бүтэн өрөг тоглох.
Хөлөг дээрх байрлалыг ажиглах, мэдээллийг ялган таних, боломжит нүүдлийг тодорхойлох, хувилбарын үр дагаврыг урьдчилан тооцоолох чадварыг хөгжүүлэх;	Хөлөг дээрх шууд аюулыг (дүрс рүү довтолсон байдал) олж харах, 1 нүүдлийн доторх ашигтай нүүдэл болон мадлах хувилбарыг тооцоолох	2-3 нүүдлийн цаадах хувилбаруудыг тооцоолох, өрсөлдөгчийнхөө далд санаагурьдчилан таамаглаж, олон хувилбараас оновчтойг нь сонгох.
Тоглох үндсэн хэв шинжийг таних, байрлалын хүчин зүйлсийг үнэлэх, төлөвлөгөө боловсруулан хэрэгжүүлэх чадварыг хөгжүүлэх;	Давхар цохилт, дараас, нээж шалах зэрэг 1 нүүдлийн энгийн аргуудыг таних, хэрэгжүүлэх. Төвөө эзлэх, дүрсээ гаргах анхан шатны ойлголттой байх.	Хамгаалалт устгах, өгөөш хаях зэрэг нийлмэл аргуудыг ашиглах. Байрлалаа үнэлж (нээлттэй шугам, ноёны байрлал) дунд болон төгсгөлийн тоглолтын төлөвлөгөө боловсруулах.
Өөрийн нүүдэл, гаргасан шийдвэр, тоглолтын үр дүнг эргэн шинжлэх, алдаагаа илрүүлж засах, түүнээс суралцах арга барил эзэмшүүлэх;	Тоглолтын дараа гаргасан алдаагаа (дүрсээ сул өгсөн, мадлуулсан шалтгаан) багшийн чиглүүлгээр олж харах, дахин давтахгүй байхыг хичээх.	Өөрийн бичиж тэмдэглэсэн өргийг бие даан эсвэл багштай хамт эргэн шинжлэх (анализ хийх), алдааныхаа шалтгааныг олж тайлбарлах, түүнээс сургамж авах.
Тоглолтын дүрэм, дэгийг сахих, цаг баримтлах, ялалт, ялагдлыг зөв хүлээн авах, өрсөлдөгчөө хүндэтгэх, шударга тоглох хандлагыг төлөвшүүлэх;	Тоглолт эхлэх ба дуусахад гар барих, чимээгүй тоглох, барьсан дүрсээрээ заавал нүүх дүрмийг дадал болгох, хожигдлоо уурлахгүйгээр хүлээн авах.	Тэмцээний ёс зүйг дээдлэх, цагтай зөв харьцах, хожсон ч, хожигдсон ч өрсөлдөгчөө хүндэтгэн өргөө хамт шинжлэх, шударга өрсөлдөөнийг эрхэмлэх хандлагатай болох.

5.2. АГУУЛГЫН ХҮРЭЭ

Хүснэгт 1. Агуулгын залгамж холбоо

Агуулгын чиглэл	1-р анги	2-р анги	3-р анги	4-р анги	5-р анги
Шатрын хөлөг, дүрэм	Хөлөг, дүрсийг таних, зөв өрөх, дүрсийн нүүдлийг хийх	Шаг, мад, тэнцээ болон тусгай нүүдлийг таних	Үндсэн дүрмийг баримтлан бүтэн өрөг тоглох	Тоглолтын цаг, тэмцээний энгийн дүрмийг баримтлах	Дүрэм, дэгийг бие даан мөрдөж тоглох
Шатрын тэмдэглэгээ	Хөлгийн босоо, хэвтээ шугам, нүдийг нэрлэх	Дүрсийн тэмдэглэгээ, нүүдлийн энгийн бичлэгийг таних	Гол нүүдлээ тэмдэглэж, хялбар бичлэгийг унших	Богино өргийн тэмдэглэлийг уншиж, тоглох	Өөрийн тоглолтын үндсэн нүүдлийг тэмдэглэх

Тоглолтын хувилбар	Дүрс барих, хамгаалах, шаглах, нэг нүүдлийн мад хийх	Давхар цохилт, нээж шалах, дараас аргуудыг таних	Давхар цохилт, нээж шалах, дараас аргуудыг энгийн байрлалд хэрэглэх	Нэг, хоёр нүүдлийн тактикийн бодлого бодох	Сурсан тактикийн аргыг тоглолтод сонгон хэрэглэх
Тоглох арга ухаан	Төвийг эзлэх, дүрсээ хөгжүүлэх, ноёноо хамгаалах	Нээлтийн үндсэн зарчмыг таних	Дүрсээ зөв байрлуулж, хамгаалалтаа сайжруулах	Дүрсийн хүч, хамгаалалт, идэвхийг харьцуулах	Байрлалд тохирсон энгийн төлөвлөгөө гаргах
	Энгийн мадын байрлалыг таних	Ноён, Бэрс болон ноён, тэргээр мадлах	Ноён, хүүгийн энгийн төгсгөлийг тоглох	Хүүгээ бэрс гаргах аргыг хэрэглэх	Сурсан мад болон хүүгийн төгсгөлийн аргыг тоглолтод хэрэглэх
Тоглолтын үр дүн, шинжилгээ	Хялбаршуулсан богино тоглолт хийх	Энгийн бүтэн өрөг тоглож, үр дүнгээ ярилцах	Өөрийн тоглолтын зөв болон алдаатай нүүдлийг таних	Цаг, анхаарал, сэтгэл хөдлөлөө зохицуулан тоглох	Тоглолтоо эргэн харж, сайжруулах нэгээс хоёр арга тодорхойлох

НЭГДҮГЭЭР АНГИ: ШАТРЫН ЦАГААН ТОЛГОЙ

Суралцахуйн үр дүн	Жишиг суралцахуйн үйл ажиллагаа
1.1 Шатрын хөлөг, дүрсийг таньж, зөв өрөн, дүрс бүрийн үндсэн нүүдлийг хийж харуулна.	• Хөлгийн босоо, хэвтээ шугам болон нүдийг өнгө, тэмдэглэгээгээр нь олох. • Дүрс бүрийн нүүх, идэх онцлогийг тоглоомын аргаар турших. • Дүрсүүдийг анхны байрлалд зөв өрөх буухиа тоглоом тоглох.
1.2 Шаг, мад болон дүрсээ хамгаалах анхан шатны ойлголтыг энгийн байрлалд хэрэглэнэ.	• Шаг ба мадын байрлалыг зэрэгцүүлэн ажиглаж, ялгааг тайлбарлах. • Нэг нүүдэлд шаглах, мадлах хялбар бодлого бодох. • Довтолгоонд өртсөн дүрсийг хамгаалах эсвэл аюулгүй нүдэнд шилжүүлэх.
1.3 Төв рүү нүүх, дүрсээ хөгжүүлэх, ноёноо хамгаалах энгийн зарчмыг дагаж тоглоно.	• Төвийн дөрвөн нүдийг хөлөг дээр зааж, төв рүү хүүгээр нүүх. • Морь, тэмээг эхний байрлалаас гаргах дасгал хийх. • Ноёноо хамгаалалттай байлгахын ач холбогдлыг зурагт байрлал дээр ярилцах.
1.4 Энгийн мадын байрлал болон хүү сүүлчийн шугамд хүрч хувирах дүрмийг таньж хэрэглэнэ.	• Бэрс, тэрэг оролцсон нэг нүүдлийн мадын байрлал олох. • Хүүг сүүлчийн шугамд хүргэж сонгосон дүрсээр хувиргах. • Мад эсэхийг хосоороо шалгаж, шалтгаанаа хэлэх.
1.5 Цөөн дүрстэй хялбаршуулсан тоглолтод дүрмээ баримтлан оролцоно.	• Зөвхөн хүүгээр тоглож, эхэлж дүрс гаргасан тал хожих мини тоглолт хийх. • Ноён, хүү болон нэг дүрс оролцсон богино тоглолт тоглох. • Дүрсэнд хүрсэн бол нүүх зэрэг энгийн тохиролцсон дэгийг мөрдөх.

1.6 Монгол шатрын дүрсний уламжлалт нэршлийг таньж, өрсөлдөгчөө хүндэтгэн шударга тоглоно.	• Монгол шатрын дүрсний нэр, дүрслэлийг олон улсын шатартай харьцуулах. • Тоглолтын өмнө болон дараа мэндлэх, талархах үйлдлийг хэвшүүлэх. • Маргаантай үед багшаас тусламж хүсэж, тайван ярилцах дүрд тоглох.

ХОЁРДУГААР АНГИ: СУУРЬ ТАКТИК БА БҮТЭН ӨРӨГ

Суралцахуйн үр дүн	Жишиг суралцахуйн үйл ажиллагаа
2.1 Сэлгээ, зөрөхдөө идэх зэрэг тусгай нүүдлийг таньж, зөв нөхцөлд хэрэглэнэ.	• Богино, урт сэлгээ хийх боломжтой ба боломжгүй байрлалыг ялгах. • Зөрөхдөө идэх нүүдлийг хөлөг дээр дарааллаар хийж үзүүлэх. • Тусгай нүүдэл орсон богино даалгавар гүйцэтгэх.
2.2 Дүрсийн болон нүдний тэмдэглэгээг таньж, цөөн нүүдлийг энгийн бичлэгээр тэмдэглэнэ.	• Монгол нэршил болон K, Q, R, B, N тэмдэглэгээг харьцуулж таних. • Багшийн үзүүлсэн 3–5 нүүдлийг нүдний тэмдэглэгээтэй бичих. • Энгийн бичлэгийг уншин хөлөг дээр нүүдэл хийх.
2.3 Давхар цохилт, нээж шалах, дараас аргуудыг хялбар байрлалд хэрэглэнэ.	• Мориор хоёр дүрсэд зэрэг довтлох сэрээний бодлого бодох. • Тэрэг, тэмээ, бэрсээр шорлох байрлалыг таних. • Даруулсан дүрсийг олж, яагаад нүүхэд хүндрэлтэйг тайлбарлах.
2.4 Нээлтийн төв эзлэх, дүрс хөгжүүлэх, ноёноо хамгаалах зарчмыг дагаж тоглоно.	• Өргийг төвийн хүүгээр эхэлж, хөнгөн дүрсээ хөгжүүлэх. • Нэг дүрсээр шаардлагагүй олон удаа нүүхийн сул талыг жишээгээр харах. • Эхний 6–8 нүүдэлд нээлтийн зарчмыг хэр дагаснаа шалгах.
2.5 Ноён, бэрс болон ноён, тэргээр энгийн мад хийж, ноён-хүүгийн төгсгөлийг тоглоно.	• Ноёны тусламжтай бэрсээр мадлах дарааллыг дагаж хийх. • Ноён, тэргээр эсрэг ноёныг зах руу шахах дасгал хийх. • Ноёноор хүүгээ дэмжин сүүлчийн шугамд хүргэх.
2.6 Бүтэн өрөг тоглож, үр дүнгээ ярилцахдаа шатрын ёс зүйг баримтална.	• Энгийн бүтэн өрөг тоглож, хожил, хожигдол, тэнцээг зөв бүртгэх. • Тоглолтын дараа нэг сайн, нэг сайжруулах нүүдлээ нэрлэх. • Монголын шатарчдын амжилтын тухай товч мэдээлэл сонсож ярилцах.

ГУРАВДУГААР АНГИ: СУУРЬ ТАКТИКИЙН ХЭРЭГЛЭЭ БА ӨӨРИЙН ТОГЛОЛТ

Суралцахуйн үр дүн	Жишиг суралцахуйн үйл ажиллагаа
3.1 Шатрын түгээмэл тэмдэглэгээг ашиглан өргийн гол нүүдлийг тэмдэглэж, хялбар бичлэгийг уншина.	• Идэх, шаг, мад, сэлгээний тэмдэглэгээг жишээгээр тайлбарлах • Тоглолтын эхний 8–10 нүүдлийг тэмдэглэх. • Богино бичлэгийг уншин хөлөг дээр сэргээн тоглох.
3.2 Давхар цохилт, нээж шалах, дараас аргуудыг энгийн байрлалд сонгон хэрэглэнэ.	• Аль тактик тохирохыг сонгох зурагт бодлого бодох. • Нэг нүүдлээр материал хожих боломжийг олох. • Хосоороо тактикийн байрлал зохиож, шийдлийг тайлбарлах.

3.3 Дүрсийн хүч, хамгаалалт, идэвх болон ноёны аюулгүй байдлыг харьцуулж, энгийн байрлалыг үнэлнэ.	• Хоёр байрлалаас аль дүрс илүү идэвхтэйг сонгож тайлбарлах. • Хамгаалагдсан ба хамгаалалтгүй дүрсийг хөлөг дээр олох. • Ноёны аюулгүй байдлыг шалгах гурван асуултаар байрлал үнэлэх.
3.4 Ноён, хүүгийн энгийн төгсгөлд ноёноо идэвхтэй ашиглан хүүгээ ахиулна.	• Ноёноор хүүгээ хамгаалж урагшлуулах дасгал хийх. • Хүүг зогсоохдоо ноёноо зөв ойртуулах. • Хожих эсвэл тэнцэх хялбар байрлалыг ялгах.
3.5 Өөрийн тоглолтыг эргэн харж, зөв болон алдаатай нүүдлээ тодорхойлно.	• Тоглолтын гол 5–10 нүүдлийг хөлөг дээр дахин тоглох. • Дүрс алдсан эсвэл боломж ашиглаагүй нэг нүүдлийг олох. • Дараагийн тоглолтод сайжруулах нэг зорилго бичих.
3.6 Монгол шатрын тоглох ёс, дохио, уламжлалт нэр томьёог таньж, соёлтой хэрэглэнэ.	• Шаг, шүүг, мүү зэрэг дохионы утгыг багшийн тайлбараар таних. • Монгол ахуйтай холбоотой шатрын бодлого, даалгавар гүйцэтгэх. • Монгол болон олон улсын шатрын нэг ижил, нэг ялгаатай талыг нэрлэх.

ДӨРӨВДҮГЭЭР АНГИ: ТӨЛӨВЛӨГӨӨТЭЙ ТОГЛОЛТ БА ЭНГИЙН ШИНЖИЛГЭЭ

Суралцахуйн үр дүн	Жишиг суралцахуйн үйл ажиллагаа
4.1 Шатрын цаг болон тэмцээний энгийн дүрмийг зөв хэрэглэн тоглоно.	• Шатрын цагийг нүүдэл бүрийн дараа зөв дарах дадлага хийх. • Тэнцээ санал болгох, буруу нүүдэл гарвал багшид мэдэгдэх дэгийг давтах. • Ангийн нөхөрсөг тоглолтод цаг, ээлж, үр дүнгийн дэг мөрдөх.
4.2 Нэг, хоёр нүүдлийн тактикийн боломжийг олж, тохирох аргыг хэрэглэнэ.	• Нэг, хоёр нүүдлийн , Давхар цохилт, нээж шалах, дараас аргуудын бодлого бодох. • Хамгаалалтгүй дүрс болон шууд аюулыг нүүдэл хийхийн өмнө шалгах. • Тактикийн шийдлээ нүүдлийн дарааллаар амаар тайлбарлах.
4.3 Дүрсийн хүч, хамгаалалт, идэвхийг харьцуулж, тоглолтын энгийн төлөвлөгөө гаргана.	• Сул болон сайн байрласан дүрсийг олж, сайжруулах нүүдэл санал болгох. • Нээлттэй шугамд тэргээ байрлуулах дасгал хийх. • Дараагийн 1–2 зорилгоо тодорхойлон тоглох.
4.4 Хүү болон тэрэг оролцсон хялбар төгсгөлийн байрлалыг тоглоно.	• Ноён, хүүгээр бэрс гаргах хялбар байрлал тоглох. • Тэргээр эсрэг хүүг араас нь хянах дасгал хийх. • Давуу хүүгээ хамгаалан ахиулах богино тоглолт хийх.
4.5 Тоглолтын үед цагаа хуваарилж, анхаарал болон сэтгэл хөдлөлөө зохицуулна.	• Нүүдэл хийхийн өмнө “аюул–боломж–сонголт” дарааллаар шалгах. • Хугацаатай бодлого, богино тоглолтоор цагаа хуваарилах. • Хожигдсон үед тайван байж, өрсөлдөгчдөө баяр хүргэх дадал хэвшүүлэх.
4.6 Өөрийн сургууль, орон нутгийн шатрын уламжлалын талаар мэдээлэл цуглуулж танилцуулна.	• Ахмад шатарчин, багш эсвэл шатрын тамирчинтай ярилцлага хийх. • Орон нутгийн шатрын нэг үйл явдал, хүний тухай зурагт мэдээлэл бэлтгэх. • Цуглуулсан мэдээллээ ангидаа товч танилцуулах.

ТАВДУГААР АНГИ: БИЕ ДААСАН ТОГЛОЛТ БА ШАТРЫН ӨВ

Суралцахуйн үр дүн	Жишиг суралцахуйн үйл ажиллагаа
5.1 Шатрын дүрэм, тэмцээний дэгийг бие даан мөрдөж, нөхөрсөг тоглолтод хариуцлагатай оролцоно.	• Ангийн нөхөрсөг тоглолтын хослол, үр дүнг багшийн дэмжлэгтэй бүртгэх, хуваарь гаргах. • Маргаантай үед цагаа зогсоож, багшид тайван тайлбарлах. • Тоглолтын орчин, хөлөг, дүрсээ эмх цэгцтэй ашиглах.
5.2 Сурсан тактикийн аргуудаас тохирохыг сонгон, нэгээс хоёр нүүдлийн шийдэл олно.	• Давхар цохилт, нээж шалах, дараас аргуудыг, нээж довтлохыг ялган бодлого бодох. • Боломжит хоёр нүүдлийг харьцуулж, аюулгүйг сонгох. • Шийдлийнхээ зорилгыг товч тайлбарлах.
5.3 Байрлалыг материал, дүрсийн идэвх, ноёны аюулгүй байдлаар үнэлж, энгийн төлөвлөгөө гаргана.	• Материалын тоог харьцуулж, аль тал давуутайг тогтоох. • Идэвхгүй нэг дүрсээ сайжруулах нүүдэл санал болгох. • Өргийн тухайн үед хэрэгжүүлэх 1–2 зорилго тодорхойлох.
5.4 Сурсан мад болон хүүгийн төгсгөлийн аргыг тоглолтод зөв хэрэглэнэ.	• Ноён, бэрс болон ноён, тэргээр мадлахыг давтан бататгах. • Ноён, хүүгийн хялбар төгсгөлийг хоёр талаас нь тоглох. • Дүрс солилцсоны дараах төгсгөлийг өөрт ашигтай эсэхээр ярилцах.
5.5 Өөрийн тоглолтыг тэмдэглэлд тулгуурлан эргэн харж, сайжруулах арга замаа тодорхойлно.	• Өөрийн нэг өргийн гол нүүдлийг хөлөг дээр сэргээн тоглох. • Нэг сайн шийдвэр, нэг алдаа, нэг сайжруулах аргаа тэмдэглэх, ярилцах. • Хосоороо тоглолтоо ярилцаж, соёлтой , ёс зүйтэйгээр санал солилцох, мэтгэлцэх.
5.6 Монгол шатрын өв, уламжлалыг бусдад танилцуулах, бүтээлч үйл ажиллагаанд оролцоно.	• Монгол шатрын нэршил, тоглох ёсны тухай постер эсвэл жижиг ном бүтээх. • Бага ангийн сурагчдад нэг дүрэм, бодлогыг жишээгээр тайлбарлах. • Ангиараа шатрын өвийн үзэсгэлэн эсвэл өдөрлөг зохион байгуулах.

5.3. АРГА ЗҮЙ

Бага ангийн сурагчдын нас, сэтгэхүй, танин мэдэхүйн онцлог, сурах идэвхэд нийцүүлэн дараах арга зүйг хослуулан хэрэглэнэ.

- Тоглоомд суурилсан арга зүй: Шатрын дүрс, нүүдэл, дүрмийг үлгэрчилсэн түүх, дүрд тоглох, буухиа болон туслах тоглоомоор дамжуулан ойлгуулж, дадлагажуулна.
- Асуудал шийдвэрлэх арга зүй: Тодорхой байрлал, бодлого өгч, “Ямар нүүдэл хийх вэ?”, “Яагаад?”, “Өөр ямар хувилбар байна вэ?” зэрэг асуултаар бие даан болон хосоор ажиллуулж, мэтгэлцүүлэх ба энэ нь баримт нотолгоонд тулгуурланшийдвэр гаргах, шүүн тунгаах чадварыг хөгжүүлнэ.
- Хамтран суралцах арга зүй: Сурагчдыг хос, багаараа тоглох, бодлогын талаар хэлэлцэх, нүүдлээ тайлбарлах, тоглолтоо эргэн шинжлэх, харилцан санал солилцох зэрэг үйл ажиллагаанд оролцуулна. Хосолсон сургалтын арга зүй: Хөлөг, дүрс, карт зэрэг бодит хэрэглэгдэхүүнийг ухаалаг самбар, таблет, шатрын сургалтын аппликейшн, цахим платформтой зохистой хослуулан интерактив дасгал, бодлого, тоглолтод ашиглана. Дижитал хэрэглэгдэхүүнийг сурагчдын аюулгүй байдал, боломжид нийцүүлэн багшийн удирдлага дор зохион байгуулна

Ялгаатай хэрэгцээг дэмжих

Сурагчдын хөгжлийн онцлог, өмнөх мэдлэг, суралцах хурд, сонирхол, хэрэгцээнд нийцүүлэн сургалтын хэрэглэгдэхүүн, даалгавар, дэмжлэг болон үр дүнгээ илэрхийлэх хэлбэрийг уян хатан зохицуулна. Тухайлбал,

- Суралцахуйн үр дүнг дүрс нүүлгэх, зураг зурах, амаар тайлбарлах, тэмдэглэл бичих зэрэг олон хэлбэрээр илэрхийлэх боломж олгоно.
- Бодлого, даалгаврыг нэг алхамт, хоёр алхамт, нээлттэй сорил гэсэн түвшнээр ялган санал болгоно.
- Харааны бэрхшээлтэй сурагчид тэмтрэгдэх хөлөг, том дүрс, аман координат; хөдөлгөөний бэрхшээлтэй сурагчид хамтрагчийн дэмжлэгтэйгээр нүүдэл гүйцэтгэх, дижитал хөлөг ашиглах боломж бүрдүүлнэ.
- Анхаарал төвлөрүүлэхэд дэмжлэг шаардлагатай сурагчид богино, тодорхой даалгавар, харагдах таймер, тогтсон “зогс–хар–бод–нүү” дохио хэрэглэнэ.
- Шатрын мэдлэг, туршлагатай сурагчид нэмэлт бодлого өгөхөөс гадна шийдлээ тайлбарлах, бодлого зохиох, хувилбарыг харьцуулах, бусдад дэмжлэг үзүүлэх зэрэг ахисан түвшний үүрэг гүйцэтгүүлнэ.

5.4. СУРГАЛТЫН ОРЧИН, ХЭРЭГЛЭГДЭХҮҮН

Орчин

Материаллаг орчин: Хүүхдийн биеийн өсөлтөд тохирсон ширээ, сандал бүхий зориулалтын шатрын анги эсвэл танхим байна. Нэг ширээнд хоёр сурагч сууж тоглох боломжтой байх, хөдөлгөөн, хараа, сонсгол, хэл-ярианы ялгаатай сурагчийн хэрэгцээнд тохируулсан хэрэглэгдэхүүн байх

Сэтгэл зүйн орчин: Алдаа гаргахаас айхгүй байх, хожих эсвэл хожигдохыг эрүүл ухаанаар хүлээн авч, бие биеэ хүндэтгэх эерэг дулаан уур амьсгалыг бүрдүүлэх.

Хэрэглэгдэхүүн

- Хоёр суралцагч тутамд нэг стандарт шатрын хөлөг ба дүрсний иж бүрдэл (соронзон хөлөг илүү тохиромжтой).
- Багш анги нийтэд үзүүлэн заах соронзонтой том хэмжээний шатрын самбар.
- Цахим ухаалаг самбар, проектор.
- Шатрын дижитал цаг (цахим бус орчинд ашиглах элсэн цаг, харагдахуйц хугацаа хэмжигч таймер).
- Шатрын орон зайн баримжаа (координат), дүрсний нүүдэл, тактикийн хэв шинжийг харуулсан үзүүлэнгийн картууд.
- Сурагчийн дасгал ажлын дэвтэр, түвшин ялгасан шатрын бодлогын хураамж ба ажлын хуудаснууд.
- Сурагч тус бүрийн ахиц дэвшлийг цуглуулах бүтээлийн хавтас.
- Монгол шатрын уламжлалт хийц, соёлын жишээ, гэрэл зураг болон орон нутгийн түүхэн тэмдэглэл, материалууд.

ЗУРГАА. ХЭРЭГЖҮҮЛЭХ МЕНЕЖМЕНТ

6.1. Хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэх зарчим

“Их нүүдэл” шатрын хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэхэд дараах зарчмыг баримтална. Үүнд:

- сурагчийн хөгжлийн онцлогт нийцсэн байх,
- оролцох боломжийг тэгш хангасан байх,
- суралцахуйн үр дүнг залгамж холбоотой хөгжүүлэх,
- сургуулийн нөхцөл, нөөц боломжид нийцүүлэн уян хатан зохион байгуулах,
- сурагчийн сонирхол, идэвхтэй оролцоог дэмжих,
- аюулгүй, хүндэтгэлтэй, шударга тоглолтын орчныг бүрдүүлэх,
- сургууль–гэр бүл–орон нутгийн байгууллагын хамтын ажиллагаанд тулгуурлах

Хөтөлбөрийн хэрэгжилт нь зөвхөн шатар тоглох арга техникийг эзэмшүүлэхэд бус, сурагчийн шүүн тунгаах, асуудал шийдвэрлэх, төлөвлөх, шийдвэр гаргах, өөрийн сэтгэл хөдлөлөө удирдах, зохицуулах, өрсөлдөгчөө хүндэтгэх чадварыг дэмжихэд чиглэнэ. Монгол шатрын уламжлал, нэршил, тоглох ёс, олон улсын шатрын соёлыг сургалтын үйл ажиллагаа бүрд чухалчлан хэрэгжүүлнэ.

6.2. Хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэх хэлбэр

“Их нүүдэл” хөтөлбөрийг ерөнхий боловсролын сургуулийн хичээлээс гадуурх нэмэлт хөтөлбөр хэлбэрээр хэрэгжүүлнэ.

Сургууль хичээлийн жилийн эхэнд хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэх анги, бүлэг, багш, сургалтын орчин, шаардлагатай хэрэглэгдэхүүнийг тодорхойлон жилийн нэгдсэн төлөвлөгөөндөө тусгана.

Хөтөлбөрийг тогтмол хуваарийн дагуу хэрэгжүүлэхийг үндсэн хэлбэр болгох бөгөөд сургуулийн арга хэмжээ, тэмцээн, амралтын хугацаатай уялдуулан зохистой өөрчлөх боломжтой.

6.3. Сургуулийн түвшний зохион байгуулалт

Хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэхдээ сургалтыг дэмжих үйл ажиллагаа, хөгжүүлэх үйл ажиллагааны нэг хэсэг болгон төлөвлөж, хэрэгжилтийг удирдлага, зохион байгуулалтаар хангана.

Сургууль дараах үндсэн зохион байгуулалтыг хариуцна:

- хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэх анги, сурагчийн хамрах хүрээг тодорхойлох;
- сургалтын хуваарь батлах;
- хөтөлбөр хэрэгжүүлэх багшийг сонгон, бэлтгэх;
- шатрын хөлөг, дүрс, цаг, бодлого дасгалын материал болон бусад хэрэглэгдэхүүнээр хангах;
- сургалт явуулах тохиромжтой орчин бүрдүүлэх;
- сурагчийн оролцоо, ахиц, хөтөлбөрийн хэрэгжилтийн мэдээллийг сурталчлах, мэдээлэх;
- сургуулийн дотоодын нөхөрсөг тоглолт, шатрын өдөрлөг, тэмцээн зохион байгуулах;
- орон нутгийн шатрын байгууллага болон бусад сургуультай хамтын ажиллагааг хөгжүүлэх.

Сургуулийн удирдлага хөтөлбөр хэрэгжүүлэх нөхцөлийг бүрдүүлж, багшийн ажлын зохион байгуулалт, сургалтын орчин, хэрэглэгдэхүүн, мэргэжил арга зүйн дэмжлэгийг төлөвлөнө.

6.4. Багшийн зохион байгуулалт

Хөтөлбөрийн тогтвортой хэрэгжилтийг хангах зорилгоор нэг сургуульд хоёр багшийг “Их нүүдэл” хөтөлбөрөөр бэлтгэн ажиллуулна.

Хөтөлбөр хэрэгжүүлэх багшид мэргэжлийн шатарчин байх шаардлага тавихаас илүүтэй шатрын үндсэн дүрэм, агуулгыг эзэмшсэн, хөтөлбөрийн арга зүйн сургалтад хамрагдсан, бага насны сурагчтай ажиллах чадвартай байна. Багшийг хөтөлбөрийн агуулга, арга зүй, шатрын дүрэм, тэмцээн зохион байгуулах суурь мэдлэг, чадварыг хамарсан мэргэжил, арга зүйн бэлтгэлээр хангана.

6.5. Суралцагчийн оролцоо, бүлгийн зохион байгуулалт

Хөтөлбөрийн хамрах хүрээг сургуулийн хүчин чадал, багшийн нөөц, сурагчийн сонирхол, эцэг эх, асран хамгаалагчийн мэдээлэлтэй уялдуулан тогтооно.

Шатар шинээр сурч байгаа болон тодорхой түвшний чадвартай сурагчдыг нэг ижил шалгууруар хэмжихгүй бөгөөд хөтөлбөр нь эхлэгч суралцагчаас шатлан ахих боломжтой байхаар зохион байгуулагдана. Ахисан түвшний сурагчдад нэмэлт бодлого, тоглолт, тэмцээнд оролцох боломжийг сургууль, бүрдүүлж болно.

6.6. Сургалтын орчин, хэрэглэгдэхүүн

Хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэхэд суралцагчид хосоор болон баг, бүлгээр тоглох боломжтой, тайван, аюулгүй сургалтын орчин бүрдүүлнэ. Сургалтын үндсэн хэрэглэгдэхүүнд шатрын хөлөг, дүрс, үзүүлэнгийн хөлөг, бодлого, дасгалын материал, тэмдэглэгээний хэрэгсэл багтана. Ахисан түвшний сургалт, тэмцээнд шатрын цаг болон шаардлагатай бусад хэрэглэгдэхүүнийг ашиглаж болно.

Сургалтын хэрэглэгдэхүүнийг анги бүрийн агуулга, сурагчийн ур чадварын түвшинд тохируулан сонгоно. Сургууль боломжтой тохиолдолд цахим бодлого, интерактив сургалтын хэрэглэгдэхүүн болон шатрын сургалтын дижитал эх үүсвэрийг нэмэлтээр ашиглаж болно.

6.7. Орон нутгийн хамтын ажиллагаа

Сургууль нь хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэхдээ аймаг, нийслэл, дүүрэг, орон нутгийн шатрын холбоо, шатрын клуб, дасгалжуулагч болон холбогдох байгууллагуудтай хамтран ажиллана. .

Хамтын ажиллагаа нь:

- багшид мэргэжил, арга зүйн зөвлөгөө өгөх;
- багшийн сургалт, дадлага зохион байгуулах;
- сурагчдад зориулсан нөхөрсөг тоглолт, өдөрлөг зохион байгуулах;
- сургууль хоорондын тэмцээн зохион байгуулах;
- шатрын ур чадвар өндөр сурагчийг дараагийн шатны сургалт, клубтэй холбох;
- шатрын соёл, уламжлалыг сурталчлах;
- шатрын тоног төхөөрөмж, сургалтын хэрэглэгдэхүүний дэмжлэг үзүүлэх.

Орон нутгийн шатрын холбоотой хамтран ажиллах нь сургуулийн шатрын сургалтыг мэргэжлийн шатрын спорттой заавал нэгтгэх бус, харин хөтөлбөрийн чанар, багшийн мэргэжлийн хөгжил, сурагчийн цаашид хөгжих боломжийг дэмжихэд чиглэнэ.

6.8. Сургуулиудын хамтын ажиллагаа

“Их нүүдэл” хөтөлбөрийг хэрэгжүүлж буй сургуулиудын хамтын ажиллагааг өргөжүүлэх, туршлага солилцох, хөтөлбөрийн хэрэгжилтийг дэмжих зорилгоор Монголын сургуулиудын шатрын холбоо байгуулах чиглэл баримтална.

Тус холбооны үйл ажиллагааг дараах үндсэн чиглэлээр хөгжүүлж болно.Үүнд:

- “Их нүүдэл” хөтөлбөр хэрэгжүүлж буй сургуулиудыг сүлжээнд холбох;
- багш нарын мэргэжлийн хамтын нийгэмлэгийг дэмжих;
- сургалтын туршлага, хэрэглэгдэхүүн, сайн туршлагыг түгээх;
- сургуулийн, орон нутгийн болон үндэсний хэмжээний шатрын үйл ажиллагаануудыг уялдуулах;
- сурагчдын нөхөрсөг тоглолт, тэмцээнийг нэмэгдүүлэх;
- багш, сурагчийн хөгжлийг дэмжих сургалт, уулзалт, арга хэмжээ зохион байгуулах;
- Монгол шатрын өв соёл, тоглох уламжлалыг хүүхэд, залуу үед түгээн дэлгэрүүлэх;

Ингэснээр сургуулийн шатрын үйл ажиллагаа тус тусдаа зохион байгуулагдахаас илүүтэй сургуулиуд харилцан суралцах, хамтран ажиллах, сурагчид сургуулиас сургууль, орон нутгаас үндэсний түвшинд туршлага солилцох боломжтой сүлжээ бий болно.

6.9. Тэмцээн, хөгжүүлэх үйл ажиллагааны зохион байгуулалт

Тэмцээн нь хөтөлбөрийн үндсэн зорилго бус, сурагч эзэмшсэн мэдлэг, чадвараа хэрэглэх, бусадтай тоглох, тоглох соёлд суралцах, туршлага хуримтлуулах талбар нь байна. Тэмцээний үр дүнг зөвхөн хожил, байр эзлэлтээр үнэлэхгүй бөгөөд шударга тоглолт, дүрэм мөрдөх, өрсөлдөгчөө хүндэтгэх, тоглолтоо дуусгах, үр дүнгээ хүлээн зөвшөөрөхөд чиглүүлнэ..

Сургуулийн түвшинд нөхөрсөг тоглолт, анги болон насны бүлгийн тэмцээн зохион байгуулж, цаашид сургууль хоорондын, орон нутгийн болон үндэсний түвшний арга хэмжээнд үе шаттай оролцох боломжийг бүрдүүлж болно.

6.10 Дэмжлэг, хяналт

Хөтөлбөрийн хэрэгжилтэд суралцагчдыэ хамрагдалт, оролцоо, агуулгын хэрэгжилт, багшийн бэлтгэл, сургалтын орчин, хэрэглэгдэхүүний хүртээмж, анги хоорондын залгамж холбоог хамтатган авч үзнэ.

Сургууль нь хичээлийн жилийн төгсгөлд хөтөлбөрийн хэрэгжилтэд дүн шинжилгээ хийж, дараагийн жилийн зохион байгуулалтад шаардлагатай өөрчлөлтийг тусгана. Орон нутгийн болон сургуулиудын шатрын хамтын ажиллагааны байгууллага нь хэрэгжилтийн сайн туршлагыг нэгтгэх, багш нарт арга зүйн дэмжлэг үзүүлэх, сургалтын чанарыг сайжруулахад чиглэн ажиллана.

Хүснэгт 2. Шатрын сургалтын цагийн жишиг төлөвлөлт

Анги	14 хоногт	Жилийн цаг
1-р анги	1	16
2-р анги	1	16
3-р анги	1	16
4-р анги	1	16
5-р анги	1	16
НИЙТ		80

Сургалтыг 30-40 минутаар төлөвлөж болох бөгөөд сургуулийн баталсан хуваарьт нийцүүлэн 30–40 минутын блок, клубийн 60–80 минутын хос цаг, эсвэл улирлын эрчимжүүлсэн хэлбэрээр зохион байгуулж болно. Аль ч тохиолдолд анги тус бүрийн жилийн суралцахуйн үр дүн, нийт 16 цагийг хангасан байна.

Сургууль, анги удирдсан багш нь сургалтын үр дүнг сайжруулах, суралцагчид бие даан болон хамтран ажиллаж, сургалтаар эзэмшсэн мэдлэг, чадвараа бататгах зорилгоор завсарлага, чөлөөт цагаар шатар тоглох орчныг бүрдүүлж, дэмжлэг үзүүлнэ.

Сэтгэл ханамжийн судалгаа зохион байгуулах

Шатрын хөтөлбөрийн хэрэгжилтийг сэтгэл ханамжийн судалгаагаар хянах боломжтой. Сэтгэл ханамжийн судалгааг сургалтын агуулга, хэлбэр нь уян хатан, багш, сурагч, эцэг эх, асран хамгаалагчдад ойлгомжтой эсэх, нээлттэй, ил тод байгаа эсэх; сул байгааг төлөвлөх дэмжих, үйл ажиллагааны төлөвлөгөөг сайжруулах, харилцаа, хандлага, уур амьсгал, үйл ажиллагаанд сэтгэл ханамж хэр байгаа талаар тодорхойлж, үнэлэлт дүгнэлт хийж, илэрсэн алдаа дутагдлыг арилгах, цаашид сайжруулах зорилготой хийнэ.

Сэтгэл ханамж нь багшийн санал болгож буй хөтөлбөр, сургалтын үйл ажиллагаа нь сурагчийн хүлээлтэд хэрхэн нийцэж байна вэ гэдгийг тодорхойлдог өргөн ойлголт юм. Сэтгэл ханамж нь тодорхой хэмжүүрийн дагуу тооцогддог ба сургалт үйл ажиллагаагаа хөгжүүлэх шат дамжлагыг нарийн тодорхойлж өгдгөөрөө давуу талтай. Сэтгэл ханамжийн судалгаа нь шатрын хөтөлбөрт гарч буй өөрчлөлт чанар, сайжруулах эсэх талаарх санал бодлыг багш, суралцагч, эцэг эх хэрхэн үнэлж байгааг илтгэнэ.

Сэтгэл ханамжийн судалгааны арга аргачлал

1	Сэтгэл ханамжийн түвшнийг тодорхойлно.
2	Сэтгэл ханамжид нөлөөлөгч хүчин зүйлсийг илрүүлэн гаргана.
3	Сэтгэл ханамжийн тал дээр анхаарвал зохих асуудлыг мэдээд зогсохгүй сургалтыг хэрэгжүүлэх хөтөлбөрийг сайжруулахад ашиглана.

“Сэтгэл ханамжийн асуулга” нь (тодорхой асуулгын тоо хэд ч байж болно) асуулгаар Ликертийн 1- 5 гэсэн оноогоор үнэлэгдэх бөгөөд “1” нь сэтгэлд огт нийцэхгүй, “2” сэтгэлд нийцэхгүй, “3” дунд зэрэг нийцнэ, “4“ сэтгэлд нийцнэ, ”5” хамгийн их сэтгэлд нийцэж байна гэсэн хувилбартай байж болно.

Шатрын хөтөлбөрийн үр дүнг сайжруулах, үйл ажиллагааг төлөвлөх, агуулгыг тодруулах зорилгоор бид сурагчид, эцэг эх багш нараас сэтгэл ханамжийн судалгаагаар дүгнэлт хийж судалгааны үр дүнг тооцоолох боломжтой юм.

Сэтгэл ханамжийн судалгааг эцэг, эх асран хамгаалагчид - сурагчид (бага анги, дунд анги, ахлах анги), багш нараас авч болох ба энэ үйл ажиллагаанд хамрагдаж байгаа бусад хүмүүсээс авч болох юм. Сэтгэл ханамжийн судалгааг дараах зорилгоор хэрэглэнэ. Үүнд:

- Шатрын хөтөлбөрийн хүрээнд төлөвлөгдсөн үйл ажиллагааг хэрэгжүүлэхэд тулгамдсан асуудлыг илрүүлэх
- Хөтөлбөрийн явцад сурагчдын болон эцэг эхийн сэтгэл ханамжийг илрүүлэх
- Шатрын хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэх явцад гарч буй өөрчлөлтүүдийг тодруулах, сайжруулах харьцуулах
- Хөтөлбөрт хамрагдаж буй сурагчдын ялгаатай хэрэгцээг хангаж байгааг тодруулах, тэгш бус байдал байгаа эсэхийг шалгах, илрүүлэх

Судалгааны бүхий л шатанд гарсан процесс, санал дүгнэлт, шийдвэр, асуулгын сан үүсгэх зэргийг тусгасан байна. Мөн энэхүү судалгааны гарсан үр дүнг нийтэд ойлгомжтой хэлбэрээр харуулах.

Жишээ 1: Эцэг эхийн сэтгэл ханамжийн судалгаа

Уг судалгааны үр дүнд тулгуурлан бид үйл ажиллагаандаа шинжилгээ хийж, өөрчлөлт, шинэчлэлт хийн ажиллах тул та бүхэн дараах асуултуудад үнэн зөвөөр хариулна уу?

1. Таны хүүхэд шатрын хөтөлбөрт өөрийн саналаар хамрагдаж байгаа юу?

   а. Тийм өөрөө сонгож б. Үгүй миний зөвлөснөөр

2. Таны хүүхдэд ямар өөрчлөлт ороосой гэж Та үзэж байна вэ?

   а. Бие дааж суралцах чадвартай болох б. Бүтээлч сэтгэлгээтэй болгох

   в. Ямар нэг зүйлийг тууштай хийдэг болгох г. Нийтэч болгох д. Бусад

3. Таны хүүхдийн сонирхлыг хүндэтгэн сонирхсон зүйлийг нь заана гэж Та итгэж байна уу?

   а. Тийм б. Үгүй

4. Та хүүхдийнхээ суралцдаг энэ сургалтын үйл ажиллагааг үнэлнэ үү?

   а. Маш сайн б. Хангалттай в. Дундаж

   г. Хангалтгүй д. Маш хангалтгүй

5. Таны бодлоор хүүхдийн тань сонирхол нэмэгдэж сайжирч байна уу

   а. Маш их сайжирсан б. Сайжирсан в. Хэвийн урьдынх шигээ

   г. Сайжраагүй д. Бусад

6. Энэ үйл ажиллагаанд (сургалтад) хүүхдээ хамруулахад хүндрэл бэрхшээлүүд юу байна вэ?

   а. Орж байгаа хэрэглэгдэхүүн үнэ ихтэй б. Ном гарын авлага ховор

   в. Маш их ачаалалтай г. Мэдэхгүй

7. Орж байгаа сургалтын талаар мэдээ, мэдээллийг ямар хэлбэрээр авбал илүү үр дүнтэй байх вэ?

   а. Гарын авлага хэлбэрээр б. Эцэг эхэд зохион байгуулсан сургалтаар

   в. Цахим хуудсаар /Фейсбүүк, вэбсайт ... гэх мэт/

8. Сургалт (үйл ажиллагаа)-г зохион байгуулж байгаа багшийн мэдлэг, ур чадварыг үнэлнэ үү?

   а. Маш сайн б. Хангалттай в. Дундаж г. Хангалтгүй

9. Сургалт болон үйл ажиллагааны тайлагналттай холбоотой мэдээллийг ямар хэлбэрээр авбал илүү үр дүнтэй гэж Та үзэж байна вэ?

   а. Цахимаар б. Танхимын тайлангаар

Жишээ 2: Суралцаж буй сурагчдаас авах сэтгэл ханамжийн судалгаа

1. Та энэ сургалтад (үйл ажиллагаанд) өөрийн саналаар хамрагдаж байгаа юу?

   а. Тийм - өөрөө сонгож б. Үгүй - эцэг эхийн зөвлөснөөр

2. Энэхүү хөтөлбөрт хамрагдахад ямар хүндрэл бэрхшээл тохиолдож байна вэ?

   а. Орж байгаа хэрэглэгдэхүүн үнэ ихтэй б. Ном гарын авлага ховор

   в. Маш их ачаалалтай г. Мэдэхгүй

3. Та үйл ажиллагаанд хэрэглэгдэж байгаа хэрэглэгдэхүүнийг ямар хэлбэрээр авбал илүү үр дүнтэй байх вэ?

   а. Гарын авлага хэлбэрээр б. Эцэг эхэд зориулсан сургалтаар

   в. Цахим хуудсаар /Фейсбүүк, вэбсайт ... гэх мэт/

4. Хөтөлбөрийг зохион байгуулж байгаа багшийн мэдлэг, ур чадварыг үнэлнэ үү?

   а. Маш сайн б. Хангалттай в. Дундаж г. Хангалтгүй

ДОЛОО. “ИХ НҮҮДЭЛ” ШАТРЫН ХӨТӨЛБӨРИЙГ ХЭРЭГЖҮҮЛЭХ ЗӨВЛӨМЖ

Энэхүү зөвлөмж нь сурагчдын оролцоонд тулгуурлан нас сэтгэхүй, хөгжил төлөвшил, хэрэгцээ шаардлагад нийцүүлэн хэрхэн зохион байгуулж, чиглүүлж болох талаар санаа өгөх, ерөнхий чиглүүлэг удирдамж болгох зорилготой тул өөрийн орон нутаг, сургууль, сурагчдын нөхцөл байдал, хувь шинж, онцлог сонирхолтой нь уялдуулан бүтээлчээр ашиглана гэдэгт найдаж байна.

Шатрын хөтөлбөрийг хэрэгжүүлснээр сурагчдад өөрийгөө удирдан хөгжүүлэх, манлайлах, харилцах, сурах арга барилыг сайжруулах, тодорхой асуудлыг шийдвэрлэх, бүтээлчээр сэтгэх, нийгмийн олон талт харилцаанд оролцох, түүнд өөрийн байр суурыа илэрхийлэх, бие хүний чадварууд хөгжих боломжтой болно.

Шатрын хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэх зөвлөмж нь дараах 2 үндсэн хэсэгтэй.

- Сурагчдын бие бялдар, танин мэдэхүй, нийгэмшлийн ерөнхий онцлог
- Шатрын хөтөлбөрийн зорилтыг хэрэгжүүлэх зөвлөмж

6-17 НАСНЫ СУРАГЧДЫН ТАНИН МЭДЭХҮЙ, НИЙГЭМШЛИЙН ХӨГЖЛИЙН ОНЦЛОГ

2014-2017 онд Боловсролын хүрээлэнгээс Монголын 6-17 насны хүүхдүүдийн танин мэдэхүй, нийгэмшил, бие бялдрын хөгжлийн онцлогийг цогц байдлаар судлан тогтоож түүнд нөлөөлж буй хүчин зүйлийг авч үзжээ. Судалгааны үр дүнг 6-17 нас тус бүрээр, бага боловсрол, суурь боловсрол, бүрэн дунд боловсролын түвшин тус бүрээр дундаж үзүүлэлтүүдийг гарсан.

6-17 насны хүүхдүүдийн бие бялдар, танин мэдэхүй, нийгэмшлийн ерөнхий онцлог

Бие бялдар	Танин мэдэхүй	Нийгэмшил
10-12 насанд охидын биеийн өндрийн үзүүлэлт, 14 наснаас эхлэн хөвгүүдийн биеийн өндрийн үзүүлэлт нэмэгддэг.	Мэдээллийг хүртэхдээ ерөнхийд нь хүртэх хандлагатай.	Өөртөө итгэх итгэл, өөрийгөө үнэлэх нь эерэг болдог.
Охидын биеийн өндөр 14 наснаас, хөвгүүдийн биеийн өндрийн үзүүлэлт 16 наснаас удааширсан байна.	Юмсыг гадаад байдлаар нь харьцуулах чадвартай, дотоод мөн чанар, учир шалтгаанд нь харьцуулах нь сул байна.	Нийцтэй, нөхөрсөг, бусадтай харилцах, хамтрах сонирхол сайтай болно.
Охидын биеийн жин 11-14 насанд, хөвгүүдийн биеийн жин 13-15 насанд нэмэгдсэн.	Нарийн мэдээлэл агуулсан байнга хэрэглэдэггүй үг хэллэгтэй мэдээллийг утгачлан тогтоох нь сул байна.	Өсвөр насанд бусдыг хүлээн зөвшөөрөх нь буурч, шүүмжлэлтэй хандлага бий болно.
12 наснаас эхлэн суурь боловсролын түвшинд хүүхдүүдийн хурдны чанар саарсан 15-17 насанд хөвгүүдийн хурд нэмэгдсэн. Нийт насанд хөвгүүдийн хурд илүү байна.	Өдөр тутам байнга хэрэглэдэг, бодит юмсыг заасан үгийн нөөц давамгайлдаг. Тэмдэг нэр, салаа утгатай үгийн нөөц сул болсон байна.	Өсвөр насанд эцэг эхтэйгээ дотно харилцах нь суларсан.
Хөвгүүдийн хүчний чанар анги ахих тусам нэмэгдсэн.	Энгийн богино өгүүлбэрээр ярьдаг. “бөгөөд, гэвч, учраас, боловч, миний бодлоор” гэх мэт холбоос хэрэглэсэн нийлмэл өгүүлбэрийг нийт хүүхдүүд хэрэглэх нь маш бага байна.	Өсвөр насанд айдас нэмэгдсэн.

Бага боловсролын түвшинд сурагчдын танин мэдэхүй, нийгэмшлийн онцлог

Ажигч чанар

Юмс үзэгдлийн шинж чанар, гадаад байдлыг богино хугацаанд үнэн зөв ажиглах нь хангалтгүй байгаа ч 7 наснаас аажмаар нэмэгдэж 10 насанд хамгийн өндөр үзүүлэлттэй байгаа нь нас ахих тусам ажигч чанар сайжирч байна гэж дүгнэж болох юм. Анхаарлын чанарууд бага боловсролын түвшинд сул байна.

Сэтгэхүй:

7 наснаас эхлэн ухагдахууны талаарх ойлголтын төлөвшил нэмэгдэж байгаа ба 8-10 настай сурагчдын сэтгэхүйн задлан шинжлэх, нэгтгэн дүгнэх, үйлдлийг юмсын гол шинжийг олох, сэтгэхүйн харьцуулах үйлдэл нь дундаж буюу дунджаас доогуур түвшинд байгаа нь эдгээр үйлдлүүд сул хөгжилтэй байгааг харуулж байна.

Хэл яриа:

- Бага ангид хүүхдүүдэд бодит үгийн нөөц давамгайлж байна.
- Бага ангийнхан энгийн богино өгүүлбэрээр санаагаа илэрхийлж, харагдаж байгаагаар нь юмыг тоочиж ярьдаг.
- Хүүхдүүд 9 наснаас эхлэн нийлмэл өгүүлбэрээр санаагаа илэрхийлж, дүгнэж ярьж эхэлдэг байна.

Нийгэмшлийн онцлогийгсэтгэлийн хөдөлгөөн, өөрийн ухамсар, дасан зохицол, ээнэгшилт, үнэт зүйл гэсэн үзүүлэлтүүдээр авч үзсэн.

- 8-10 насны сурагчдын хувьд өөрийн сэтгэлийн хөдөлгөөнийг удирдах чадвар дундаж түвшинд байна.
- 8-10 настай сурагчдын 52 хувь нь өөртөө итгэлтэй байсан бол 10 наснаас өөртөө итгэх итгэл буурсан байна.
- 10 наснаас өөрийгөө таних ойлгох өөрийн хүндлэл буурч байгаа нь сурагчид өөрийнхөө юу хүсэж байгааг ойлгож өөрийгөө удирдаж эхэлдэг байна.
- Эцэг эх, асран хамгаалагчдадаа дотно, ээнэгшин хандаххандлага сайн байна.
- 6-10 насанд бусадтай нээлттэй идэвхтэй харилцах дуртай, илэн далангүй харилцаатайбайна.

ШАТРЫН ХӨЛӨГ, ДҮРС, НҮҮДЭЛ, ТЭМДЭГЛЭГЭЭ, ӨРӨГ ТОГЛОХ БОЛОН ТЭМЦЭЭНИЙ ҮНДСЭН ДҮРМИЙГ ЭЗЭМШҮҮЛЭХ

1. Үндсэн ойлголт

Шатрын хөлөг:

Хөлгийн бүтэц: 8x8 харьцаатай, нийт 64 нүднээс (32 цагаан, 32 хар) бүрддэг.

- Хөлгийн байрлал: Тоглоом эхлэхийн өмнө хөлгийн баруун доод өнцгийн нүд заавал цагаан өнгөтэй байна.
- Шугамууд:
  - Босоо шугам (Files): Латин **a, b, c, d, e, f, h** үсгээр тэмдэглэгдэнэ.
  - Хэвтээ шугам (Ranks): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 тоогоор тэмдэглэгдэнэ.
  - Диагональ буюу ташуу шугам (Diagonals): Ижил өнгийн нүднүүдээр үргэлжлэх ташуу шугам.

Шатрын дүрсүүд ба тэдгээрийн нүүдэл:

- Талууд тус бүр 16 дүрсээр (1 Ноён, 1 бэрс, 2 тэрэг, 2 тэмээ, 2 морь, 8 хүү) эхэлнэ.
- Ноён (King / *K*): Зэргэлдээх аль ч чиглэлд 1 нүд нүүнэ. Хамгийн чухал дүрс бөгөөд идэгдэхгүй, харин мадлуулдаг.
- Бэрс (Queen / *Q*): Хэвтээ, босоо, ташуу аль ч чиглэлд чөлөөтэй (саадгүй бол) хэдэн ч нүд нүүнэ. Хамгийн хүчтэй дүрс.
- Тэрэг (Rook / *R*): Зөвхөн хэвтээ болон босоо чиглэлд хэдэн ч нүд нүүнэ.
- Тэмээ (Bishop / *B*): Зөвхөн ташуу (диагональ) чиглэлд хэдэн ч нүд нүүнэ. Эхнээсээ хар ба цагаан нүдний тэмээ гэж ялгарна.
- Морь (Knight / *N*): "Г" үсгийн хэлбэрээр (2 нүд шулуун + 1 нүд хажуу тийш) нүүнэ. Өөр дүрсэн дээгүүр харайж чаддаг ганц дүрс.
- Хүү (Pawn): Урагшаа 1 нүд нүүнэ (анхны байрлалаас 2 нүд нүүх боломжтой). Идэхдээ урд талын хоёр ташуу нүдний аль нэгэнд байгаа дүрсийг иднэ.

Шатрын тусгай нүүдэл ба дүрэм:

- Сэлгээ (Castling): Ноён ба Тэрэг нэгэн дор зэрэг нүүх тусгай нүүдэл.
  - Богино сэлгээ (*0 — 0*): Ноён талын тэрэгтэй нүүх.
  - Урт сэлгээ (*0 — 0 — 0*): Бэрс талын тэрэгтэй нүүх.
- Нөхцөл: Ноён ба Тэрэг өмнө нь нүүгээгүй байх, дундаа дүрсгүй байх, Ноён шалуулаагүй ба шалгах нүдээр дайрч нүүхгүй байх.

- Замдаа идэх (En Passant): Эсрэг талын хүү анхны нүүдлээрээ 2 нүд урагшлан, таны хүүгийн хажууд ирэхэд, түүнийг урагш 1 нүд нүүсэн мэт замаас нь идэх тусгай дүрэм (зөвхөн дараагийн нүүдэл дээр л хэрэгжүүлнэ).
- Хүү бэрс гарах (Promotion): Хүү эсрэг талын хамгийн сүүлчийн буюу 8 дахь (эсвэл 1 дэх) хэвтээ шугамд хүрэхэд Ноёноос бусад аль ч хүчтэй дүрс (Бэрс, Тэрэг, Тэмээ, Морь) болж хувирна.

Шатрын тэмдэглэгээ:

- Дүрсүүдийн товчлол (Монгол / Англи):
  - Ноён = Н (*K*), Бэрс = Б (*Q*), Тэрэг = Т (*R*), Тэмээ = Тм (*B*), Морь = М (*N*). Хүүд товчлол бичихгүй
- Нүүдлийн тэмдэглэгээ:
  - Эхлээд дүрсийн товчлол, дараа нь очсон нүдний нэрийг бичнэ. (Ж: Mf3 – Морь f3 нүдэнд нүүв)
  - Идэх: : эсвэл x тэмдэгтээр тэмдэглэнэ. (Ж: Bxd5 эсвэл Тм:d5)
  - Шалах: + тэмдэгт
  - Мадлах: # эсвэл x тэмдэгт

Өрөг тоглох ба төгсгөлийн ойлголтууд

- Шалах (Check): Ноён руу шууд довтолсон байдал. Шалуулсан тал заавал Ноёноо аврах нүүдэл хийнэ (зугтах, хаалт хийх, довтолсон дүрсийг идэх).
- Мадлах (Checkmate): Ноён шалуулсан бөгөөд аврагдах ямар ч боломжгүй болсон байдал. Тоглоом шууд дуусаж, мадалсан тал хожно.
- Жид буюу Тэнцэх (Stalemate): Нүүх ажиллагаатай талын Ноён шалуулаагүй, гэхдээ дүрмийн дагуу нүүж болох ямар ч боломжит нүүдэлгүй болсон байдал. Өрөг тэнцээгээр дуусна
- Бусад тэнцээний тохиолдлууд:
  - Дараалан 3 удаа нэг байрлал давтагдах (3-fold repetition).
  - 50 нүүдэл дотор ямар ч хүү нүүгээгүй, дүрс идэгдээгүй байх.
  - Мадлах хангалттай хүч үлдээгүй байх (жишээ нь: Ноён Ноёны эсрэг, Ноён+Тэмээ Ноёны эсрэг).

Тэмцээний үндсэн дүрмүүд ба ёс зүй

- "Барьсан бол нүүнэ" дүрэм (Touch-Move Rule)
  - Өөрийн дүрсэнд санаатайгаар хүрсэн бол заавал тухайн дүрсээр нүүнэ.
  - Эсрэг талын дүрсэнд хүрсэн бол боломжтой бол заавал тухайн дүрсийг эзэлж (иднэ).
  - Дүрсээ байрлуулах гэж засах бол өрсөлдөгчдөө заавал"Заслаа" (эсвэл "I adjust") гэж хэлсний дараа хүрнэ.
- Шатрын цаг барьж тоглох: Нүүдлээ хийж дуусаад заавал нүүдэл хийсэн гараараа цагаа шахах ёстой. Цаг дуусвал тухайн тал хожигдоно.
- Тэмцээний ёс зүй:
  - Өрөг эхлэхийн өмнө ба дууссаны дараа өрсөлдөгчтэйгөө гар барина.
  - Тоглолтын үеэр чимээ шуугиан гаргах, өрсөлдөгчийнхөө анхаарлыг сарниулахыг хориглоно.
  - Хожигдлоо хүлээн зөвшөөрөх ба ялалтад даруухан, хүндэтгэлтэй хандана.

2. Үйл ажиллагаа

- Хөлгийн 64 нүд, босоо (a — h), хэвтээ (1 — 8) ба ташуу шугамуудыг тоглоомын аргаар заах.
- Багшийн дурдсан нүдийг (жишээ нь: e4, c7) хэн хурдан олж хуруугаараа заах тэмцээн явуулах.
- Дүрс бүрийн (ноён, бэрс, тэрэг, тэмээ, морь, хүү) нэр, онцлог, хүч болон байрлалыг танилцуулах.
- Суралцагчдад шатрын дүрсүүдийн маск/малгай өмсгөж, анхны байрлалдаа хэрхэн зөв жагсахыг бодит дээр баг болон өрүүлэх.
- Дүрс бүрийн нүүдлийг нэг нэгээр нь нүүх дасгалыг давтах.
- Хөлөг дээр саад (эсрэг талын дүрсүүд)-ууд тавьж, Морь болон тэмээгээр тухайн саадуудыг тойрч, харайж тодорхой нүдэнд хүрэх "Лабиринт" даалгавар биелүүлэх.
- Ноён ба тэрэгний хамтын ажиллагаа болох богино ба урт рокировка хийх нөхцөлийг үзүүлэн дээр тайлбарлах.
- Сэлгээ хийж болох ба болохгүй 5 өөр байрлал харуулж, суралцагчдаар зөв шийдлийг олуулах.
- "Хүүгийн уралдаан" мини-тоглоом (зөвхөн хүүнүүдээр тоглож, эсрэг талын сүүлчийн шугамд түрүүлж хүрч бэрс болох сорилт).
- Дүрсүүдийн товчлол (**Н, Б, Т, Тм, М**) болон нүдний хаягийг ашиглан нүүдлийг бичиж сургах.
- Багшийн хэлсэн 5 нүүдлийг шатрын дэвтэртээ зөв кодлон бичих, эсвэл кодлон бичсэн даалгаврыг хөлөг дээр нүүж харуулах.
- Хоёр суралцагч тоглож байхад нэг нь нүүдлээ бичиж, нөгөө нь хянах замаар өрөг тэмдэглэх дадалд суралцах.
- Ноён шалуулсан үед аврагдах 3 арга (1. Зугтах, 2. Хаалт хийх, 3. Довтолсон дүрсийг идэх)-ыг дадлагажуулах болон мад болсон байрлалыг таних даалгаврууд ажиллуулах.
- Мад ба Жид (нүүх нүүдэлгүй ч шалуулаагүй)-ын ялгаатай 1 нүүдлийн бодлогуудыг бодуулж, логик сэтгэлгээг нь хөгжүүлэх.
- Суралцагчдын дунд шатрын цаг ашиглан бичил тоглолт зохион байгуулах. Дүрсэнд хүрэхээсээ өмнө бодох, хүрсэн бол заавал нүүх дүрмийг бодит байдал дээр хэвшүүлэх.
- Өрөг эхлэхийн өмнө ба дууссаны дараа гараа барих, өрсөлдөгчид хүндэтгэлтэй хандаж "Сайн тоглолоо" гэж хэлэх, ялагдаж сурах зэрэг соёлтой харилцааны дадлуудыг жүжигчилсэн хэлбэрээр турших.
- Төгсгөлд нь сурсан бүх дүрэм, тэмдэглэгээ, цагийн хэрэглээгээ шалгах 3 раундын швейцар системтэй нөхөрсөг тэмцээн зохион байгуулах.

3. Арга зүй

Хамтран суралцах арга зүй

Суралцагчдыг хосоороо болон багаараа тоглох, бодлого шийдвэрлэх, нүүдлээ тайлбарлах, тоглолтоо эргэн шинжлэх, харилцан санал өгөх үйл ажиллагаанд оролцоход нь дэмжлэг үзүүлнэ.

Сурагчдын хийх үйл ажиллагаа

Алхам 1. Хосоороо ба багаараа тоглох

- "Зөвлөх ба тоглогч" хосын тоглоом: Хоёр сурагч нэг баг болж эсрэг багтайгаа тоглоно. Нэг нь нүүдэл хийх (тоглогч), нөгөө нь боломжит нүүдлийг ажиглаж, зөвлөгөө өгөх (зөвлөх) байдлаар үүргээ солилцон тоглоно.
- "Шатрын багийн буухиа" : Сурагчид 3–4 хүний бүрэлдэхүүнтэй баг болж, өөр багийн эсрэг тоглоно. Нүүдэл бүрийн өмнө багийн гишүүд хоорондоо богино хугацаанд зөвлөлдөн хамгийн оновчтой нүүдлийг сонгоно.

Алхам 2. Бодлого, асуудал шийдвэрлэх

- "Багийн мад" бодлого бодох сорилт: Багаараа нэгдэн 1–3 нүүдлийн мадлах эсвэл тактикийн (сэрээ хийх, хавчаардах гэх мэт) бодлогуудыг хамтран шинжилж, хамгийн сайн шийдлийг олно.
- "Байрлалын оношилгоо" кейс ажил: Хөлөг дээрх тодорхой ээдрээтэй байрлалыг баг бүрт өгч, "*Хэн нь илүү боломжтой вэ?, Ямар төлөвлөгөө хэрэгжүүлэх вэ?*" гэдэг дээр баг дотроо хэлэлцэн нэгдсэн шийдэлд хүрэх.

Алхам 3. Нүүдлээ тайлбарлах ба хамтран хэлэлцэх

- "Нүүдлийн учир шалтгаан" дасгал: Хосоороо тоглох явцдаа нүүдэл хийх бүртээ "*Би яагаад энэ нүүдлийг сонгосон бэ?*", "*Энэ нүүдэл маань ямар давуу тал бий болгож байгаа вэ?*" гэдгээ өрсөлдөгч, хамтрагчдаа амаар тайлбарлан ярина.
- "Миний шилдэг нүүдэл" танилцуулга: Сурагч өөрийн хийсэн шийдвэрлэх эсвэл бүтээлч нүүдлээ бусад багийнхандаа хөлөг дээр үзүүлэн, сэтгэсэн логикоо тайлбарлан ярина.

Алхам 4. Тоглолтоо эргэн шинжлэх (Анализ хийх)

- "Өрөг сэргээн шинжлэх" хосын ажил: Тоглож дууссаны дараа өргөө эхнээс нь хамтдаа сэргээн нүүж, ямар нүүдэл дээр хожсон эсвэл алдсанаа хамтдаа хайж олно.
- "Алдааны эрэлд" багийн шинжилгээ: Хожигдсон эсвэл тэнцсэн өргийн гол эргэлтийн үеийг (critical moment) хөлөг дээр байрлуулж, алдааг хэрхэн засаж болох байсныг багаараа хайж олно.

Алхам 5. Харилцан санал өгөх ба үнэлэх

- "Нөхөрсөг зөвлөгөө" дасгал: Өрөг дууссаны дараа сурагчид бие биедээ:
  - "*Үүнийг маш сайн хийлээ*" (1 эерэг санал)
  - "*Тэр нүүдэл дээр ингэж нүүсэн бол илүү ашигтай байх байлаа*" (1 сайжруулах санал)-ыг бие биедээ соёлтойгоор хэлнэ.
- Хосын боловсруулсан үнэлгээ: Хосоороо ажиллахдаа бие биенийхээ дүрмийн баримтлал, цаг ашиглалт, тэмдэглэгээ бичилтэд хяналт тавьж, харилцан үнэлгээний хуудас дээр бөглөнө.

Чадвар

Мэдээлэл ашиглах, асуудал шийдвэрлэх чадвар

- Өгөгдөл, байрлалд шинжилгээ хийх: Хөлөг дээрх өргийн баримт, кейс мэдээллийг (дүрсүүдийн байрлал, хяналт, аюул) ажиглан уншиж, нүүдлийнхээ үндэслэл, нотолгоо болгон тайлбарлах.
- Мэдлэгээ бодит нөхцөлд ашиглах: Шатрын суурь мэдлэгээ ашиглан 1–3 нүүдлийн бодлого бодох, ээдрээтэй тохиолдлыг (байрлалыг) шийдвэрлэж, оновчтой шийдвэр гаргах.
- Загвар баримт татах, харьцуулах: Өмнө нь үзэж судалсан шатрын стандарт өргүүд болон тактикийн загваруудыг өөрийн тоглолтод жишээ болгон ашиглаж, өргийн үр дүнг зөв таамаглах.

Харилцааны болон өөрийгөө илэрхийлэх чадвар

- Нүүдлийн логикоо амаар тайлбарлах: Өөрийн сонгосон нүүдэл, шийдвэрийн учир шалтгаан, санааг хариуцсан хамтрагчдаа эсвэл багийнхандаа ойлгомжтой, дараалалтайгаар амаар тайлбарлах.
- Бичгээр мэдээлэл боловсруулах: Өргийн тэмдэглэгээг алгебрын системээр үнэн зөв бичиж тэмдэглэх, тоглолтын дараах дүн шинжилгээний хуудсыг тодорхой бичиж хөтлөх.

Байр сууриа хамгаалах ба бусдыг хүндэтгэх, багаар ажиллах чадвар

- Үзэл бодлоо хамгаалах ба харилцан суралцах: Байрлалын үнэлгээ хийх болон нүүдэл сонгоход өөрийн үзэл бодол, байр суурийг баримттайгаар хамгаалах, мөн бусдын ялгаатай санаанаас үнэ цэнтэй сайн шийдлийг олж харан тоглолтоо сайжруулах.
- Багийн гишүүн байх ба бусдыг төлөөлөх: "Зөвлөх ба Тоглогч", багийн буухиа тоглолтын үеэр багийнхаа эрх ашгийг нэгт тавьж, хариуцлагатай оролцох, багийг төлөөлөн шийдвэр гаргах.
- Ялгаатай байдалд хүндэтгэлтэй хандах: Өрсөлдөгч болон багийн гишүүнийнхээ гаргасан өөр нүүдэл, шийдвэрийг хүлээцтэй хүлээн авч, шүүмжлэлийг эергээр хүлээн авах.

Дүрэм, журам ба дэг, баримтлах зарчим

- Дүрмийг чанд баримтлах: Тоглолтын явцад шатрын холбооны болон тэмцээний дүрэм (барьсан бол нүүнэ, цаг барих, тэмдэглэгээ хөтлөх)-ийг "хууль" хэмээн дээдэлж, чанд мөрдөх.
- Шударга, ёс зүйтэй өрсөлдөх: Ялалт ба ялагдлын үед өрсөлдөгчөө хүндэтгэх, дүрмийн бус үйлдэл гаргахгүй байх, асуудал үүсэхэд дүрмийн дагуу шударгаар шийдвэрлэх зарчмыг баримтлах.

НЭГ. ӨМНӨТГӨЛ

Зорилго

Их нүүдэл шатрын хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэх багшид дэмжлэг үзүүлэхэд оршино.

Шатрын боловсролыг Монголд хөгжүүлэхийн ач холбогдол

Шатар бол зөвхөн спорт эсвэл тоглоом төдий бус шинжлэх ухаан, урлаг, соёл болон оюун сэтгэлгээний хөгжлийг нэгтгэсэн боловсролын чухал хэрэгсэл юм. Монгол улсын хувьд шатрын боловсролыг хөгжүүлэх нь хувь хүн, нийгэм, үндэсний түвшинд чухал ач холбогдолтой юм. Тухайлбал,

1. Суралцагчийн танин мэдэхүй, оюун сэтгэлгээний хөгжлийн хувьд:
    - Суралцагчид аливаа асуудлын учир шалтгаан, үр дагаврыг дүн шинжилгээтэйгээр тунгаан бодох, логик дараалалтай сэтгэх чадварыг төлөвшүүлдэг.
    - Суралцагч нүүдэл бүрийн алсын үр дүнг урьдчилан тооцоолж, боломжит сонголтоос хамгийн оновчтойг нь сонгох замаар бие даан шийдвэр гаргах, эрсдэлийг тооцоолж сурдаг.
    - Хөлөг дээрх дүрсүүдийн байрлал, өрөг, тоглолтын хувилбар, нүүдлийг тогтоох нь ой санамжийг сайжруулж, анхаарлаа төвлөрүүлэх чадварыг дээшлүүлдэг.
    - Хөлгийн координат, огтлолцол болон байршлын баримжааг ашигласнаар математик сэтгэлгээ, орон зайг тооцоолох чадвар хөгждөг.
2. Сэтгэл зүй ба хувь хүний төлөвшлийн хувьд:
    - Шатар нь эрсдэлтэй шийдвэр гаргахаас сэргийлж, нөхцөл байдалд хүлээцтэй, няхуур хандах зан чанарыг төлөвшүүлдэг.
    - Хожил, хожигдол бүрээсээ суралцаж, алдаандаа дүн шинжилгээ хийх замаар сэтгэлийн хатуужилтай болох, өөрийн сэтгэл хөдлөлийг удирдаж сурдаг.
    - Гар утас, цахим төхөөрөмжийн хамаарал ихэссэн орчин үед хүүхдийг бодит орчинд сэтгэн бодох, оюунаа чилээх, эрүүл зан үйлийг хэвшүүлэхэд тусалдаг.
3. Нийгэм ба үндэсний түвшинд:
    - Шатрын боловсролыг хөгжүүлснээр монгол шатрын соёл, үндэсний сэтгэлгээний өв уламжлалыг хадгалан өвлүүлэх боломжтой.
    - Мэдээллийн эрин үед аливаа асуудлыг бүтээлчээр, оновчтой шийдвэрлэх хувь хүний “зөөлөн чадвар” (soft skills) болон ирээдүйд өрсөлдөх чадвартай болоход дэмжлэг үзүүлдэг.
    - Шатрын хөтөлбөрийг хэрэгжүүлснээр суралцагчдын авьяасыг эрт илрүүлж, олон улсын тавцанд эх орныхоо нэрийг гаргах чадварлаг тамирчид, оюуны мастеруудыг бэлтгэх суурь тавигдана.

Их нүүдэл шатрын хөтөлбөрийг хэрэгжүүлэхэд дараах зарчмыг баримтална. Үүнд:

- Хичээлийг шатрын үндсэн дүрмээс эхлэн тоглолтын арга ухаан, тоглолтын хувилбар, төгсгөлийн үе рүү дараалуулан заах бөгөөд бага ангийн суралцагчдын сэтгэхүйн онцлог, хүлээж авах чадварт тохируулан агуулга ба ачааллыг сонгоно.
- Дүрмийг цээжлүүлэхээс илүүтэй учир шалтгааныг ойлгуулахад анхаарч, нэг хичээлээр 1–2 үндсэн ойлголтыг олгоно.
- Зөвхөн онол тайлбарлахаас гадна хичээл бүрд дадлага, тоглоом, өрөг бодох дасгалыг оруулж, сурагч өөрийн болон бусдын тоглолтод дүгнэлт хийх замаар мэдлэгээ баталгаажуулах боломж олгоно.

- Багш асуулт асууж сурагчаар алдааг нь олуулж, бие даан сэтгэн бодох, шүүн тунгаах чадамжийг дэмжинэ.
- Хожил ба хожигдолд эергээр хандах сэтгэл зүйг төлөвшүүлж, өрсөлдөгчөө хүндэтгэх тоглолтын соёлд сургана.

ХОЁР. ҮНДСЭН ОЙЛГОЛТУУД

1. Шатрын хөлөг ба шугамууд

   64 нүд бүхий квадрат талбар дээрх босоо, хэвтээ болон ташуу шугамуудыг нэрлэх бөгөөд энэ нь дүрсүүдийн нүүх чиглэл, байршлын солбицлыг тодорхойлох үндсэн суурь юм.

2. Шатрын дүрсүүд ба нүүдэл

   Ноён, бэрс, тэрэг, тэмээ, морь, хүү гэсэн 6 төрлийн дүрс бүр өөрийн гэсэн онцлог чиглэл, дүрмийн дагуу хөлөг дээр шилжин нүүх замаар өрөг болон тоглолтын хувилбарыг үргэлжлүүлэх үндсэн үйлдэл юм.

3. Шатрын тусгай дүрэм

   Тодорхой нөхцөл байдалд зөвшөөрөгддөг сэлгээ хийх, хүүг замаар идэх болон хүү бэрс гарах гэсэн тоглолтын тактик, хувилбарыг баяжуулдаг онцгой үйлдлүүдийг хэлнэ.

4. Тоглолтын үе шатууд

   Шатрын өрөг бүр өөрийн онцлогтой эхлэл, өрнөл болон төгсгөлийн гэсэн харилцан холбоотой гурван үе шатаас бүрдэнэ.

5. Тоглолтын төгсгөл ба үр дүн

   Шатрын өрөг мад болох, бууж өгөх эсвэл тэнцэх байдлаар хэрхэн өндөрлөж байгаа болон түүний эцсийн үр дүнг тодорхойлно.

ГУРАВ. СУРГАЛТЫН ХӨТӨЛБӨРИЙН АГУУЛГА, АРГА ЗҮЙ

Агуулгын хуваарилалт

Бүлэг сэдэв	Хичээл	Агуулга
I. Хөлөг ба дүрс	1–8	Хөлөг, дүрсний нүүдэл, эхлэл байрлал
II. Шатрын дүрэм	9–12	Нүүдэл, идэлт, шалгах, мад, жид
III. Гарааны зарчим	13–19	Төв, хөгжил, сэлгээ, тэмдэглэгээ
IV. Тактикийн суурь ойлголт	20–26	Нэг нүүдэл, цохилт, довтолгоо
V. Тоглолт	27–34	Төгсгөл, мадлах, тоглолт

Дээрх агуулгыг дараах үйл ажиллагаагаар хэрэгжүүлнэ.

- Хичээлийг тогтмол хуваарийн дагуу чадвар, дадлыг хөгжүүлнэ.
- Таавар бодох, тэмцээн уралдаан зохион байгуулах, цахим платформ ашиглах зэрэг сонирхолтой үйл ажиллагааг тогтмол явуулна.
- Суралцагчийн ахиц дэвшил, алдаа бэрхшээлд тохируулан сургалтын арга, хэлбэрийг тухай бүрд нь өөрчилнө.

Арга зүй

Сургалт, үйл ажиллагаа нь дүрэм → стратеги → тактик → төгсгөл гэсэн дарааллаар явагдана. Өөрөөр хэлбэл, хүүхэд өөрөө нүүж, өөрөө бодож, өөрөө тайлбарлана. Багшийн үүрэг бол хариулт өгөх биш — зөв асуултаар хөтлөх юм.

Сургалтын хөтөлбөрөөр санал болгосон дараах арга зүйд тулгуурлан сургалт, үйл ажиллагааг зохион байгуулна.

- Тоглоомд суурилсан арга зүй: Шатрын дүрс, нүүдэл, дүрмийг үлгэрчилсэн түүх, дүрд тоглох, буухиа болон туслах тоглоомоор дамжуулан ойлгуулж, дадлагажуулна.
- Асуултаар хөтлөх арга зүй: Тодорхой байрлал, бодлого өгч, Ямар нүүдэл хийх вэ?, Яагаад?, Өөр ямар хувилбар байна вэ? зэрэг асуултаар бие даан болон багаар ажиллуулж, мэтгэлцүүлэх ба энэ нь баримт нотолгоонд тулгуурлан шийдвэр гаргах, шүүн тунгаах чадварыг хөгжүүлнэ.
- Хамтран суралцах арга зүй: Сурагчдыг хос, багаараа тоглох, бодлогын талаар хэлэлцэх, нүүдлээ тайлбарлах, тоглолтоо эргэн шинжлэх, харилцан санал солилцох зэрэг үйл ажиллагаанд оролцуулна. Хосолсон сургалтын арга зүй: Хөлөг, дүрс, карт зэрэг бодит хэрэглэгдэхүүнийг ухаалаг самбар, таблет, шатрын сургалтын аппликейшн, цахим платформтой зохистой хослуулан интерактив дасгал, бодлого, тоглолтод ашиглана. Дижитал хэрэглэгдэхүүнийг сурагчдын аюулгүй байдал, боломжид нийцүүлэн багшийн удирдлага дор зохион байгуулна

Эдгээр арга зүйг бүлэг сэдэв болгоноор хэрхэн тусгаж хэрэгжүүлэх талаарх зөвлөмжийг дөрөвдүгээр хэсэгт дэлгэрүүлэн тайлбарлаж байна.

ДӨРӨВ. САНАЛ БОЛГОЖ БУЙ ЖИШИГ ХИЧЭЭЛ

Ээлжит хичээлийн цаг хуваарилалт (жишээ)

Хугацаа	Үйл ажиллагаа
5 мин	Сэргээн санах — Өмнөх ойлголтыг 3–5 асуултаар сэргээнэ
10–15 мин	Шинэ мэдлэг — Хөлөг дээр жишээ, тайлбар өгнө
15–20 мин	Дадлага — Бодлого, багийн ажил, богино тоглолт
5 мин	Дүгнэлт — 3 асуулт, гол санаа, дараагийн холбоос

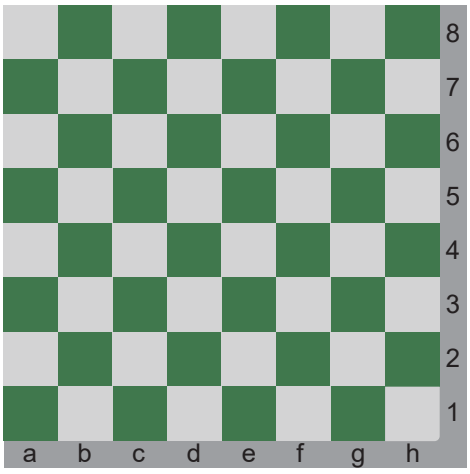
— 1-р анги, 1-6-р бүлэг	Шатрын цагаан толгой (34 цаг)
— 2-р анги, 2-р бүлэг	Шатрын нүүдлийг тэмдэглэх (6 цаг)
— 3-р анги, 2-р бүлэг	Давхар цохилт, нээж шалах, дараас (6 цаг)
— 4-р анги, 5-р бүлэг	Тоглолтын үед цагаа хуваарилах, анхаарал ба сэтгэл хөдлөлөө зохицуулах (6цаг)
— 5-р анги, 4-р бүлэг	Мад болон хүүгийн төгсгөлийн аргыг тоглолтод хэрэглэх (6 цаг)

НЭГДҮГЭЭР АНГИ

1-Р БҮЛЭГ. ШАТРЫН ХӨЛӨГ БА ДҮРСҮҮД

Нийт: 8 хичээл

1-р бүлгийн 1-р хичээл. Шатрын хөлөг, буудалтай танилцах



Хичээлийн эхлэл

- Энэ юу вэ?
- Шатрын хөлөг дээр юу юу байна вэ?
- Хөлөг хэдэн буудалтай вэ?
- Яагаад буудлууд хоёр өөр өнгөтэй байдаг вэ?
- Шатрын хөлөг дээрх үсэг, тоо ямар хэрэгтэй вэ?

Шатрын хөлгийг таних

- Шатрын хөлөг 8 × 8, нийт 64 буудалтай.
- Хөлөг дээр 8 босоо, 8 хэвтээ шугам байна.
- Босоо шугамуудыг a, b, c, d, e, f, g, h үсгээр тэмдэглэнэ.
- Ташуу шугамтай танилцах
- Хэвтээ шугамуудыг 1–8 тоогоор тэмдэглэнэ.
- Буудлыг үсэг болон тоогоор нэрлэнэ. Жишээ: a1, b3, e4, h8.

Буудлаа ол тоглоом

- a1 буудлыг олоорой.
- e4 буудлыг олоорой.
- h8 буудлыг олоорой.

Өнгийг нь хэл тоглоом

- d4 ямар өнгөтэй вэ?
- a1 ямар өнгөтэй вэ?
- h8 ямар өнгөтэй вэ?

Босоо юу, хэвтээ юу? Ташуу шугам уу?

- Багш хөлөг дээр нэг шугам заана. Сурагчид Босоо! эсвэл Хэвтээ! гэж хариулна.
- Дараа нь сурагчид өөрсдөө нэг шугам зааж, бусдаар нэрлүүлнэ.

Дадлага

- Багаар ажиллана. Нэг сурагч буудлын нэр хэлнэ. Нөгөө сурагч буудлыг олно. Дараа нь үүргээ солино.

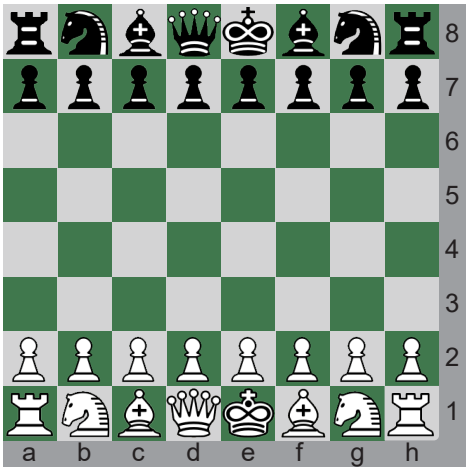
Буудал олох тоглоом — Хэн хурдан бэ?

- Багш дараалан c3 → f6 → a8 → d2 → h5 гэж хэлнэ. Сурагчид буудлуудыг дарааллаар нь олно.

1-р бүлгийн 2-р хичээл. Шатрын дүрсүүдтэй танилцах

Хичээлийн эхлэл

- Эдгээрийг юу гэж нэрлэдэг вэ?
- Хэдэн төрлийн дүрс байна вэ?
- Аль дүрсийг таних вэ?
- Аль дүрсийг өмнө нь харж байгаагүй вэ?



Шатрын дүрсүүд

- Ноён
- Тэрэг
- Морь
- Бэрс
- Тэмээ
- Хүү

Дүрсээ ол тоглоом

- Тэрэг ол! Морь ол! Бэрс ол! Хүү ол! Тэмээ ол! Ноён ол!

Дүрсийг нэрлэ

- Багш нэг дүрсийг өргөнө. Сурагчид дүрсийн нэрийг хэлнэ

Дүрсийн санах ой

- Багш 5–6 дүрсийг байрлуулна. Сурагчид ажиглана. Багш нэг дүрсийг авна. Ямар дүрс алга болсон бэ?

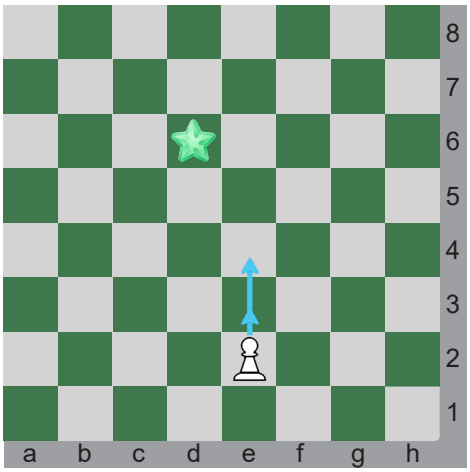
Дадлага

- Сурагч бүр дүрсүүдээ нэрлэнэ, ижил дүрсүүдийг хослуулна, дүрс бүрийг тоолно.

Багшийн асуулт

- Шатрын хэдэн төрлийн дүрс байдаг вэ?
- Нэг талд хэдэн Тэрэг, Морь, Тэмээ, Бэрс, Ноён байдаг вэ?
- Хамгийн олон байдаг дүрс аль вэ?

1-р бүлгийн 3-р хичээл. Хүүгийн нүүдэл



Хүүг таних

- Энэ ямар дүрс вэ?
- Нэг талд хэдэн Хүү байдаг вэ?
- Хүү ямар чиглэлд явдаг вэ?
- Хүү буцаж явж болох уу?

Хүүгийн нүүдэл

- Хүү урагшаа нэг буудал нүүнэ.
- Эхний нүүдлээрээ хоёр буудал нүүж болно.
- Өрсөлдөгчийн дүрсийг урагш ташуу нэг буудлаар иднэ.
- Буцаж нүүдэггүй.
- Өмнөө байгаа дүрсийг давж чаддаггүй.

Хүүгээ нүү

- Багш хэд хэдэн байрлал үүсгэнэ. Энэ Хүү хаашаа нүүж болох вэ?

Идэж болох уу?

- Сурагч “Идэж болно” эсвэл “идэж болохгүй” гэж хариулна.

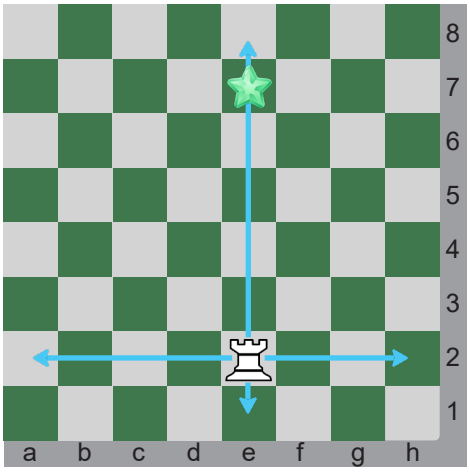
Хүүгийн уралдаан

- Хоёр сурагч Хүүгээр тоглоно. Зорилго нь Хүүгээ хамгийн түрүүнд эсрэг талын төгсгөлийн буудалд хүргэх.

Алдааг ол

- Хүүг хойш нь нүүлгэх, шулуун биш ташуугаар нүүлгэх, урд байгаа дүрсийг давуулах зэрэг алдааг сурагчдаар олгуулж засна.

1-р бүлгийн 4-р хичээл. Тэрэгний нүүдэл



Тэрэгтэй танилцах

- Энэ ямар дүрс вэ?
- Тэрэг хэд байдаг вэ?
- Тэрэг ямар чиглэлд нүүдэг вэ?
- Тэрэг ташуу нүүж болох уу?

Тэрэгний нүүдэл

- Босоо чиглэлд нүүнэ.
- Хэвтээ чиглэлд нүүнэ.
- Нэгээс олон буудлаар нүүж болно.
- Замд байгаа дүрсийг давж болохгүй.
- Өрсөлдөгчийн дүрсийг идэж болно.

Тэрэгний зам

- Тэрэг эндээс хаашаа явж болох вэ?

Зам хаалттай

- Тэрэгний урд дүрс байрлуулна. Тэрэг энэ дүрсийг давж чадах уу?

Тэрэг иднэ

- Тэрэг болон хэд хэдэн дүрс байрлуулж, аль дүрсийг идэж чадахыг олно.

Тэрэг зорилгодоо хүр

- Эхлэх болон зорилтот буудлыг өгч, Тэрэгний зөв замыг олж хүргэнэ.

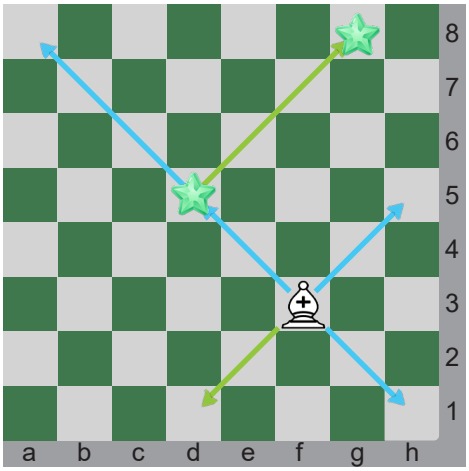
Тоглоом

- Хоёр сурагч ээлжээр Тэрэг нүүнэ. Хэн зөв нүүдлээр зорилтот буудалдаа түрүүлж хүрэх вэ?

1-р бүлгийн 5-р хичээл. Тэмээний нүүдэл

Тэмээг таних

- Энэ ямар дүрс вэ?
- Тэмээ хэд байдаг вэ?
- Тэмээ ямар чиглэлд нүүдэг вэ?
- Тэмээ шулуун нүүж болох уу?



Тэмээний нүүдэл

- Ташуу чиглэлд нүүнэ.
- Нэгээс олон буудлаар нүүж болно.
- Замд байгаа дүрсийг давж болохгүй.
- Өрсөлдөгчийн дүрсийг идэж болно.

Ташуу шугам

- Тэмээг хөлгийн төвд байрлуулна. Сурагчид Тэмээний нүүж болох бүх буудлыг олно.

Тэмээний өнгө

- Тэмээг нэг өнгийн буудал дээр байрлуулж, дараагийн нүүдлээр ямар өнгийн буудалд байхыг туршина.

Тэмээ зорилгодоо хүр

- Эхлэх болон зорилтот буудлыг өгч, Тэмээг зөв замаар хүргэнэ.

Тэмээ идэж чадах уу?

- Өрсөлдөгчийн дүрсүүдийг байрлуулж, аль дүрсийг идэж болохыг олно.

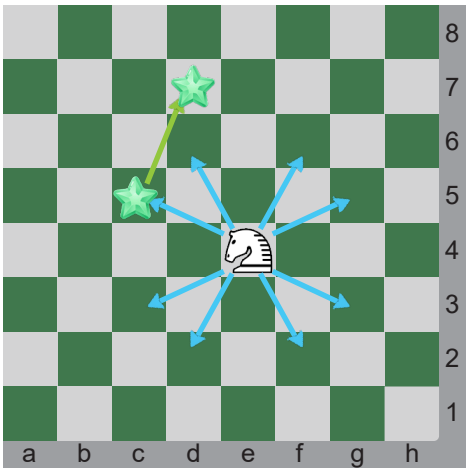
Тоглоом — Тэмээний аялал

- Сурагч Тэмээгээр өгсөн буудлуудаар дараалан аялна.

1-р бүлгийн 6-р хичээл. Морины нүүдэл

Морийг таних

- Энэ ямар дүрс вэ?
- Морь бусад дүрсээс юугаараа онцлог вэ?
- Морь шулуун нүүдэг үү?
- Морь дүрс дээгүүр үсэрч давж чадах уу?



Морины нүүдэл

- Г L хэлбэрээр нүүнэ.
- Буудлын өнгийг сольж нэг шугам алгасаж нүүнэ.
- Бусад дүрсийг үсэрч давж чадна.
- Буусан буудал дээрх өрсөлдөгчийн дүрсийг идэж болно.

Морь хаашаа нүүх вэ?

- Морийг төвд байрлуулж, боломжит бүх буудлыг олно.

Саадтай зам

- Морины эргэн тойронд олон дүрс байрлуулна. Морь эдгээр дүрсийг давж чадах уу?

Морины аялал

- Эхлэх болон зорилтот буудлыг өгч, Морь ашиглан зорилтот буудалд хүргэнэ.

Идэх дасгал

- Өрсөлдөгчийн дүрсүүдийг байрлуулж, аль дүрсийг идэж болохыг олно.

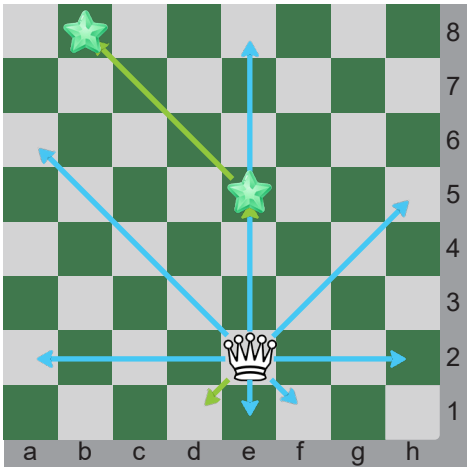
Тоглоом — Морь хамгийн олон буудалд

- Нэг нүүдлээр Морь хэдэн өөр буудалд хүрч болохыг олно.

1-р бүлгийн 7-р хичээл. Бэрс ба Ноёны нүүдэл

Бэрсийг таних

- Энэ ямар дүрс вэ?
- Бэрс Тэрэг шиг нүүж чадах уу?
- Бэрс Тэмээ шиг нүүж чадах уу?



Бэрсийн нүүдэл

- Босоо, хэвтээ, ташуу чиглэлд нүүнэ.
- Хүссэн хэмжээгээрээ нүүж болно.
- Замд байгаа дүрсийг давж болохгүй.
- Өрсөлдөгчийн дүрсийг идэж болно.

Бэрсийн найман зам

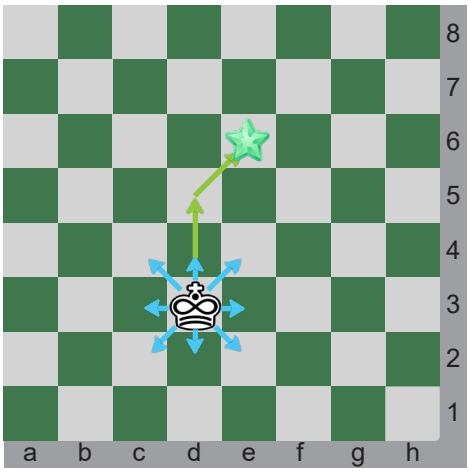
- Бэрсийг төвд байрлуулж бүх боломжит чиглэлийг олно.

Бэрс ба Тэрэг

- Тэрэг болон Бэрсийг зэрэг байрлуулж, аль нь илүү олон чиглэлд нүүдгийг харьцуулна.

Ноёныг таних

- Энэ ямар дүрс вэ?
- Нэг талд хэдэн Ноён байдаг вэ?
- Ноён хэдэн буудлаар нүүдэг вэ?
- Ноён ямар чиглэлд нүүдэг вэ?



Ноёны нүүдэл

- Босоо, хэвтээ, ташуу чиглэлд нэг буудал нүүнэ.
- Өрсөлдөгчийн дүрсийг идэж болно.
- Өрсөлдөгчийн довтолж байгаа буудал руу нүүж болохгүй.

Ноёны найман буудал

- Ноёныг хөлгийн төвд байрлуулж, нүүж болох буудлуудыг олно.

Ноён аюулгүй юу?

- Тэрэг, Тэмээ, Бэрс ашиглан байрлал үүсгэж, Ноён тухайн буудалд очиж болох эсэхийг шийднэ.

1-р бүлгийн 8-р хичээл. Дүрсүүдийн нүүдлийг нэгтгэн тоглох

Дүрсийг нэрлэ

- Багш дүрсүүдийг хурдан өргөнө. Сурагчид Ноён, Бэрс, Тэрэг, Тэмээ, Морь, Хүү гэж нэрлэнэ.

Яаж нүүдэг вэ?

- Багш дүрсийн нэр хэлнэ. Сурагч тухайн дүрсийн нүүдлийг хөлөг дээр үзүүлнэ.

Идэх буудлыг ол

- Багш дүрс болон өрсөлдөгчийн дүрсүүдийг байрлуулна. Сурагч идэж болох нүүдлийг олно.

Дүрсийн зам

- Сурагч бүрт нэг дүрс өгч, эхлэх болон зорилтот буудлаас зөв замаар хүргэнэ.

Шатрын буухиа

- Багууд дүрсүүдийг танина.
- Дүрсүүдийг зөв байрлуулна.
- Ноён, Бэрс, Тэрэг, Тэмээ, Морь, Хүүг зөв байрлуулна.
- Сонгосон дүрсний нүүдлийг үзүүлнэ.
- Өрсөлдөгчийн дүрсийг идэх нүүдлийг олно.

Хэн хамгийн хурдан зөв өрөх вэ?

- Бүх дүрсийг хольж тавина. Баг бүр шатрын хөлгийг анхны байрлалд зөв өрнө.

Тоглоом — Шатрын 6 дүрс

- Дүрсийг олно → хөлөг дээр байрлуулна → нүүдлийг нь үзүүлнэ. Бүх 6 дүрсийг давтана.

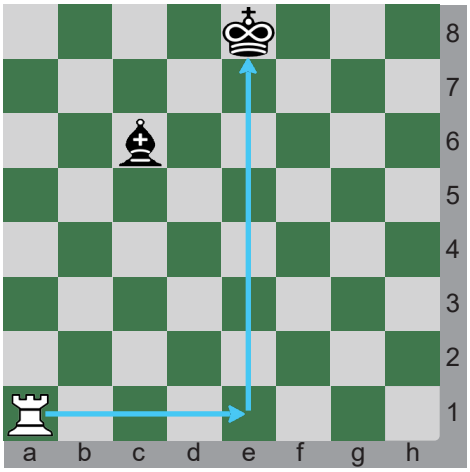
Хичээлийн төгсгөлийн асуултууд

- Шатрын хөлөг хэдэн буудалтай вэ?
- Босоо, хэвтээ шугам хэд байдаг вэ?
- Буудлыг хэрхэн нэрлэдэг вэ?
- Хүү, Тэрэг, Тэмээ, Морь, Бэрс, Ноён хэрхэн нүүдэг вэ?
- Аль дүрс бусад дүрсийг үсэрч давж чаддаг вэ?
- Аль дүрс зөвхөн ташуу чиглэлд нүүдэг вэ?
- Аль дүрс босоо, хэвтээ, ташуу гурван чиглэлээр нүүдэг вэ?

2-Р БҮЛЭГ. ШАГ, МАД БА ДҮРСЭЭ ХАМГААЛАХ

Нийт: 8 хичээл

2-р бүлгийн 1-р хичээл. Шаг гэж юу вэ?



Хичээлийн эхлэл

- Энэ байрлалд Ноён руу Тэрэг довтолж байна уу?
- Ноён аюулд орсон байна уу?
- Хэрэв аюулд орсон бол бид юу гэж хэлэх вэ?
- Ноён руу шууд довтолж байгааг юу гэдэг вэ?

Шаг гэсэн ойлголт

- Шаг гэдэг нь өрсөлдөгчийн Ноён руу шууд довтолж, дараагийн нүүдлээр идэгдэх аюул үүссэн байрлал юм.

Шаг байна уу? тоглоом

- Багш байрлал бүрийг үзүүлнэ. Сурагчид Шалаатай эсвэл шаггүй.. гэж хариулна.

Хэн шалж байна вэ?

- Сурагчид Тэрэг, Бэрс, Тэмээ, Морь зэрэг ямар дүрс Ноёныг шалж байгааг нэрлэнэ.

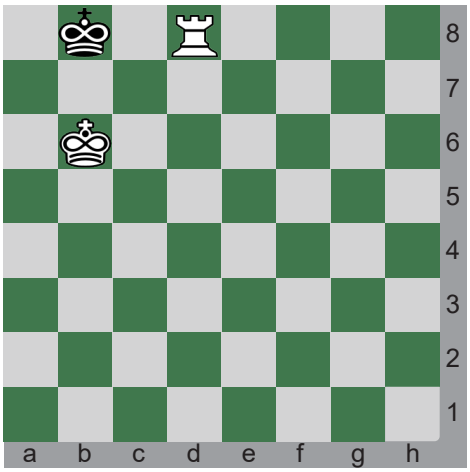
Дадлага

- Багаар ажиллана. Нэг сурагч Ноён байрлуулна. Нөгөө сурагч Тэрэг, Тэмээ, Бэрс эсвэл Морийг ашиглан Ноёныг шаглана. Дараа нь үүргээ солино.

Тоглоом — Шагийн дохио

- Багш байрлал харуулна. Ноён шалаатай бол сурагчид гараа өргөн ШАГ! гэж хэлнэ. Шаггүй бол гараа хөдөлгөхгүй.

2-р бүлгийн 2-р хичээл. Мад гэж юу вэ?



Хоёр байрлалыг зэрэг харьцуулах

- Энэ хоёр байрлал юугаараа адил вэ?
- Юугаараа ялгаатай вэ?
- Эхний байрлалд Ноёныг аварч болох уу?
- Хоёр дахь байрлалд Ноёныг аварч болох уу?

Мад гэж юу вэ?

- Мад гэдэг нь Ноён шалаатай бөгөөд шагаас гарах ямар ч зөв нүүдэл байхгүй байрлал юм.

Шаг ба мад

- Шаг: Ноён довтолгоонд орсон, аюулаас гарч болно, тоглоом үргэлжилнэ.
- Мад: Ноён довтолгоонд орсон, аюулаас гарах боломжгүй, тоглоом дуусна.

Шаг уу, мад уу?

- Багш байрлал бүрийг үзүүлнэ. Сурагчид Шаг! эсвэл Мад! гэж хариулна.

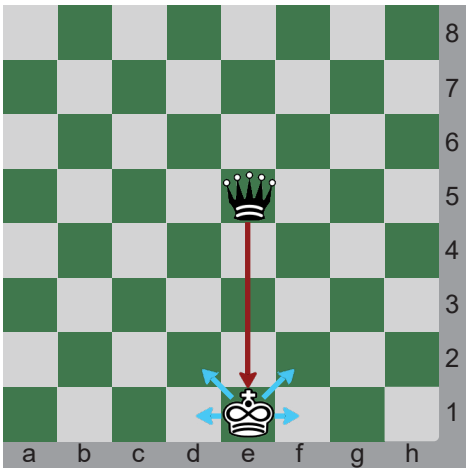
Яагаад?

- Яагаад мад гэж бодож байна вэ? гэж асууж, Ноёныг аврах боломж байгаа эсэхийг тайлбарлуулна.

Тоглоом — Шаг ба мад

- Нэг сурагч байрлал үүсгэнэ. Нөгөө сурагч шүүгч болж Шаг эсвэл Мад гэж шийднэ.

2-р бүлгийн 3-р хичээл. Нэг нүүдэлд шалах



Шалах нүүдлийг таних

- Нэг нүүдлээр Ноёныг шалж болох уу?
- Ямар дүрсээр шалж болох вэ?

Нэг нүүдлийн шаг

- Цагаан нүүнэ. Нэг нүүдлээр Ноёныг шагла. гэсэн бодлогуудыг бодно.

Тэрэг ашиглан шалах

- Тэрэгний шулуун нүүдлийг ашиглан Ноёныг шалах байрлалуудыг бодно.

Бэрс ашиглан шалах

- Бэрсийн босоо, хэвтээ, ташуу нүүдлийг ашиглан шалах байрлалуудыг бодно.

Тэмээ ашиглан шалах

- Тэмээний ташуу нүүдлийг ашиглан шалах байрлалуудыг бодно.

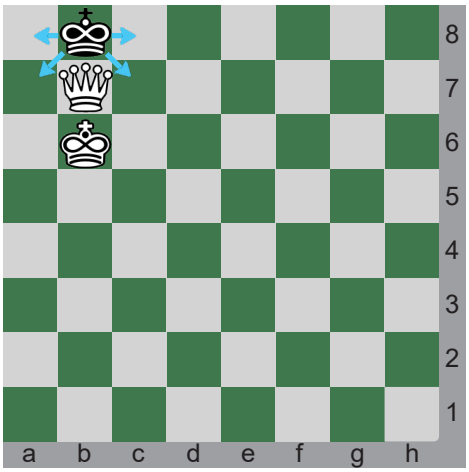
Морь ашиглан шалах

- Морины Г хэлбэрийн нүүдлийг ашиглан шалах байрлалуудыг бодно.

Шагийн анчин

- Энэ байрлалаас шалах нүүдлийг ол. Зөв нүүдэл олсон сурагч Шаг! гэж хэлнэ.

2-р бүлгийн 4-р хичээл. Нэг нүүдлийн мад



Мадыг санах

- Аль нь мад вэ?
- Яагаад?
- Ноён хаашаа зугтаж болох вэ?
- Шалж байгаа дүрсийг идэж болох уу?
- Шалааг хааж болох уу?

Нэг нүүдэлд мад

- Цагаан нүүнэ. Нэг нүүдэлд мад хий. гэсэн энгийн бодлогуудыг бодно.

Мадлах боломжийг хайх

- Өрсөлдөгчийн Ноёны буудлуудыг ажиглана. Өөрийн дүрсүүдийн довтолгоог шалгана. Шалах нүүдлийг олно. Ноён гарах боломжтой эсэхийг шалгана.

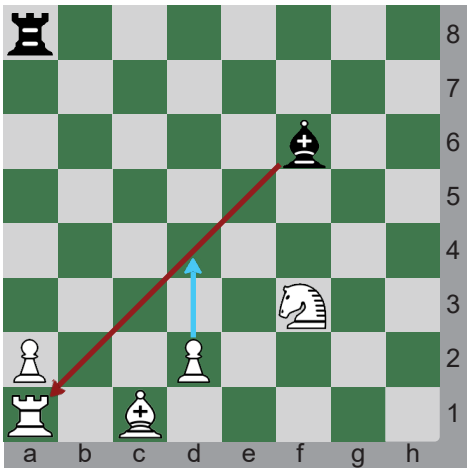
Мад мөн үү?

- Мад хийсэн мэт харагдах байрлалыг шалгана. Хэрэв Ноён нэг аюулгүй буудалтай бол мад биш гэдгийг тогтооно.

Тоглоом — Мадын мастер

- Хоёр сурагч ээлжлэн нэг нүүдлийн мадын бодлого бодно. Зөв шийдсэн бүрт нэг оноо авна.

2-р бүлгийн 5-р хичээл. Довтолгоонд өртсөн дүрсийг хамгаалах



Довтолгоог таних

- Аль дүрс аюулд орсон бэ?
- Ямар дүрс довтолж байна вэ?
- Энэ дүрсийг идүүлчихвэл юу болох вэ?
- Бид дүрсээ хэрхэн хамгаалах вэ?

Дүрс хамгаалах

- Довтолгоонд өртсөн дүрсийг өөрийн өөр дүрсээр хамгаалах, аюулгүй буудалд шилжүүлэх, эсвэл довтолж байгаа дүрсийг идэх зэргээр аварч болно.

Хэнийг хамгаалах вэ?

- Нэг дүрс довтолгоонд орсон байрлалыг өгч, аюулд байгаа дүрсийг олно.

Хамгаалагчийг ол

- Аюулд байгаа дүрсийг аль өөрийн дүрсээр хамгаалж болохыг олно.

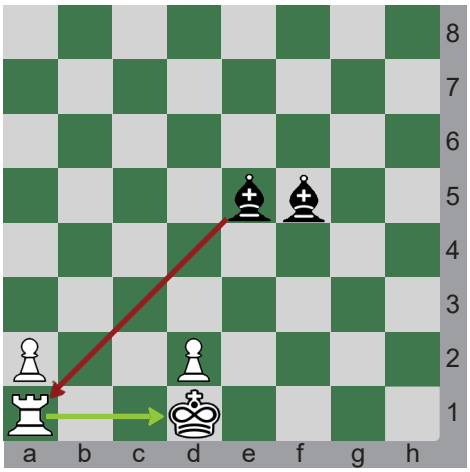
Нэг дүрсийг хоёр дүрс хамгаалах

- Нэг дүрсийг хоёр өөр дүрс хамгаалж болох байрлалыг ажиглаж, хамгаалалтын санааг тайлбарлана.

Тоглоом — Дүрсээ авар

- Багш Тэрэг довтолгоонд орлоо. Аваарай! гэж даалгавар өгнө. Сурагч хамгийн зөв хамгаалалтын нүүдлийг олно.

2-р бүлгийн 6-р хичээл. Довтолгоонд өртсөн дүрсийг аюулгүй буудалд шилжүүлэх



Өмнөх мэдлэгийг сэргээх

- Довтолгоонд орсон дүрс гэж юу вэ?
- Дүрсээ хамгаалах ямар арга байдаг вэ?
- Хэзээ дүрсээ өөр буудалд шилжүүлэх вэ?

Аюултай буудал

- Дүрсийг довтолгоонд өртсөн байрлалд байрлуулж, тухайн дүрс нүүж болох буудлуудыг шалгана.

Аюулгүй буудлаа ол

- Довтолгоонд орсон дүрсийг олно. Дүрс хаашаа нүүж болохыг шалгана. Өрсөлдөгчийн аль дүрсүүд тухайн буудлыг довтолж байгааг ажиглана. Аюулгүй буудлыг сонгоно.

Аюулгүй юу?

- Дүрсийг шинэ буудалд шилжүүлээд Энэ буудал үнэхээр аюулгүй юу? гэж шалгана.

Хамгаалах уу, шилжүүлэх үү?

- Багш байрлал өгнө. Сурагч Хамгаалах эсвэл Аюулгүй буудалд шилжүүлэх сонголтоос зөвийг сонгоно.

Тоглоом — Дүрсээ авар

- Багш аюулд орсон дүрс өгнө. Сурагч хамгийн зөв шийдлийг олж дүрсээ аварна.

2-р бүлгийн 7-р хичээл. Шаг, мад, дүрс хамгаалах тоглоом

Шаг уу, мад уу?

- Багш дараалсан байрлалууд үзүүлнэ. Сурагчид Шаг! эсвэл Мад! гэж хариулж, яагаад гэдгийг тайлбарлана.

Нэг нүүдэлд шалаа

- Цагаан нүүнэ. Нэг нүүдлээр шалаа. гэсэн бодлого бодно.

Нэг нүүдэлд мадал

- Цагаан нүүнэ. Нэг нүүдлээр мад хий. гэсэн бодлого бодно.

Дүрсээ авар

- Довтолгоонд орсон Тэрэг зэрэг дүрсийг хамгаалах, идэх, эсвэл аюулгүй буудалд шилжүүлэх зөв шийдлийг олно.

Хамгаалах уу, нүүх үү?

- Нэг байрлалд дүрсээ хамгаалах, нөгөөд нь аюулгүй буудалд шилжүүлэх зөв шийдлийг харьцуулна.

Шатрын аврагч тоглоом

- Багууд байрлалын жишээ авч, шаг, мад, нэг нүүдлийн шаг, нэг нүүдлийн мад, довтолгоонд орсон дүрс, хамгаалах шаардлагатай дүрсийн даалгаврыг хамтран шийднэ.

Шатрын шүүгч

- Нэг баг байрлал үүсгэнэ. Нөгөө баг шаг эсэх, мад эсэх, дүрс довтолгоонд орсон эсэх, хамгаалах нүүдэл, аюулгүй буудлыг тодорхойлно.

Багшийн асуулт

- Шаг гэж юу вэ?
- Мад гэж юу вэ?
- Шаг болон мадын гол ялгаа юу вэ?
- Шагаас гарах ямар арга байдаг вэ?
- Довтолгоонд орсон дүрсээ хэрхэн хамгаалах вэ?
- Дүрсээ хэзээ аюулгүй буудалд шилжүүлэх вэ?

3-Р БҮЛЭГ. ГАРААНЫ 3 ЗАРЧИМ

Нийт: 4 хичээл

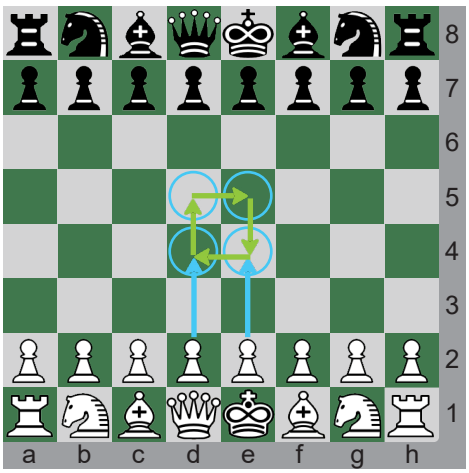
3-р бүлгийн 1-р хичээл. Төвийг эзлэх

Хичээлийн эхлэл

- Хөлгийн төв хэсэг хаана байдаг вэ?
- Төвийн хэдэн буудал байдаг вэ?
- Төвийн дөрвөн буудлыг хэн олж чадах вэ?
- Тоглоомын эхэнд яагаад төвийг анхаарах хэрэгтэй вэ?

Төвийн дөрвөн буудал

- Төвийн дөрвөн буудал: d4, e4, d5, e5. Сурагчид өөрсдийн хөлөг дээр дөрвөн буудлыг олж заана.



Төвөө ол тоглоом

- d4!, e5!, d5!, e4! гэж багш хэлэхэд сурагчид аль болох хурдан зөв буудлыг заана.

Хүүгээр төвийг эзлэх

- Багш гарааны байрлалаас e2–e4, d2–d4 нүүдлүүдийг үзүүлнэ.
- Аль Хүү төв рүү нүүж байна вэ?
- e2-оос e4 хүртэл хэдэн буудал нүүсэн бэ?
- d2-оос d4 хүртэл хэдэн буудал нүүсэн бэ?
- Хүү төвд ойртоход ямар давуу талтай вэ?

Төв рүү нүү

- Сурагчид Хүүгээр төвийн дөрвөн буудлын аль нэг рүү очих нүүдлийг олно.

Төв эзлэх тоглоом

- Хоёр сурагч гарааны байрлалаас эхэлнэ. Зорилго нь төвийн дөрвөн буудлаас аль болох олон буудлыг эзлэх.

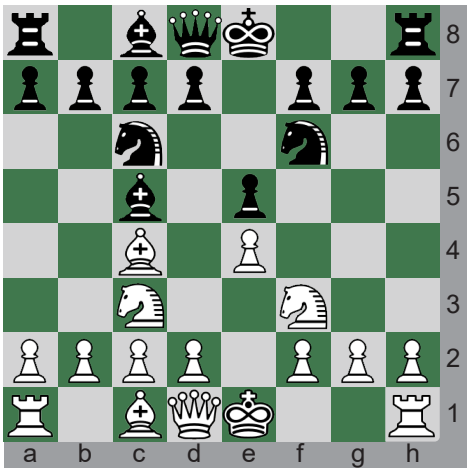
Багшийн асуулт

- Төвийн дөрвөн буудал аль вэ?
- Төвийг ямар дүрсээр эзлэх боломжтой вэ?
- Төвийг эзлэх нь яагаад чухал вэ?
- Төвийг эзэлснээр дүрсүүдэд ямар боломж үүсэх вэ?

3-р бүлгийн 2-р хичээл. Бодыг идэвхжүүлэх

Хичээлийн эхлэл

- Аль дүрсүүд одоогоор хөдөлж чадахгүй байна вэ?
- Аль дүрсүүдийг гараанаас гаргаж болох вэ?
- Морь яагаад шууд гарч чаддаг вэ?
- Тэмээг гаргахын өмнө юу хийх хэрэгтэй вэ?



Бод дүрс гэж юу вэ?

- Бод дүрс гэдэг нь Хүү болон Ноёноос бусад Тэрэг, Морь, Тэмээ, Бэрс дүрсүүд юм.

Бод дүрсийг идэвхжүүлэх

- Гарааны үед бод дүрсүүдээ анхны байрлалаас гаргаж, идэвхтэй, ашигтай буудалд байрлуулахыг зорьдог.

Морийг идэвхжүүлэх

- b1–c3, g1–f3 зэрэг нүүдлээр хоёр Морио гарааны байрлалаас гаргана.
- Морь хаашаа гарсан бэ?
- Яагаад төвд ойр буудлыг сонгож болох вэ?

Тэмээг идэвхжүүлэх

- Тэмээний өмнөх Хүүг хөдөлгөсний дараа Тэмээ гарах боломжтой болдгийг үзүүлнэ.
- Жишээ: c1–f4, f1–c4.

Дүрсээ хөгжүүл тоглоом

- Төвийн Хүүг хөдөлгөнө → Морийг гаргана → нөгөө Морийг гаргана → Тэмээний замыг нээнэ → Тэмээг идэвхтэй буудалд гаргана.

Нэг дүрсийг дахин дахин хөдөлгөх үү?

- Нэг Морийг олон удаа хөдөлгөх болон Морь, Тэмээг тус тусад нь хөгжүүлэх хоёр сонголтыг харьцуулна.
- Аль нь илүү зөв вэ?
- Яагаад бүх дүрсээ хөгжүүлэхийг хичээдэг вэ?

Багшийн асуулт

- Бод дүрсүүд аль вэ?
- Аль бод дүрс гараанаас хамгийн амархан гардаг вэ?
- Тэмээг гаргахын тулд юу хийх вэ?
- Дүрсээ идэвхтэй буудалд байрлуулах гэж юу гэсэн үг вэ?
- Нэг дүрсийг олон дахин хөдөлгөх нь ямар сул талтай вэ?

3-р бүлгийн 3-р хичээл. Ноёны аюулгүй байдлыг хангах

Хичээлийн эхлэл

- Аль Ноён аюулгүй байна вэ?
- Яагаад?
- Аль Ноён руу довтлоход хялбар байна вэ?
- Ноёны аюулгүй байдал яагаад чухал вэ?

Ноёны аюулгүй байдал

- Гарааны үед Ноёноо аюулгүй, хамгаалалттай байлгах нь үндсэн зорилгуудын нэг юм. Ноён хамгаалалтгүй, ил задгай байвал өрсөлдөгч шаглах, мадлах боломж хайна.

Ноёныг хэн хамгаалж байна вэ?

- Багш Ноён болон бусад дүрсүүдийг байрлуулна. Сурагчид Ноёнг хамгаалж байгаа дүрсүүдийг олно.

Ноён аюултай юу?

- Сурагчид Аюулгүй. эсвэл Аюултай. гэж хариулна. Дараа нь яагаад гэдгийг тайлбарлана.

Ноёныг эрт хөдөлгөх

- Гарааны үед Ноёныг шууд хөдөлгөх нь үргэлж зөв үү? гэж асууж, өөр өөр байрлалыг харьцуулна.

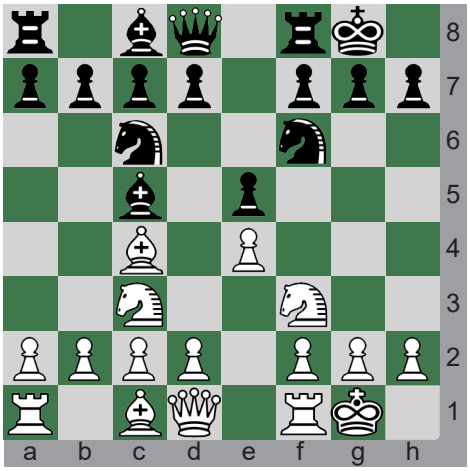
Ноёноо хамгаал

- Сурагчид өөрийн дүрсүүдээр Ноёныг хамгаалсан байрлал үүсгэнэ.

Багшийн асуулт

- Ноёны аюулгүй байдал гэж юу вэ?
- Ноёноо яагаад хамгаалах хэрэгтэй вэ?
- Ямар дүрсүүд Ноёныг хамгаалж болох вэ?
- Ноён хамгаалалтгүй байвал ямар аюултай вэ?
- Гарааны үед Ноёныг шууд хөдөлгөх нь ямар сул талтай байж болох вэ?

3-р бүлгийн 4-р хичээл. Гарааны 3 зарчмыг нэгтгэн тоглох



Гарааны 3 зарчим

1. ТӨВИЙГ ЭЗЛЭХ — төвийн дөрвөн буудал d4, e4, d5, e5; Хүүгээр төв рүү нүүх, төвийн төлөө өрсөлдөх.
2. БОД ДҮРСИЙГ ИДЭВХЖҮҮЛЭХ — Морь, Тэмээг хөгжүүлэх, идэвхтэй буудал сонгох, нэг дүрсийг олон дахин хөдөлгөхөөс зайлсхийх.
3. НОЁНЫ АЮУЛГҮЙ БАЙДЛЫГ ХАНГАХ — Ноёныг хамгаалалттай байлгах, ил задгай аюултай байрлалд үлдээхгүй байх, өрсөлдөгчийн довтолгоог ажиглах.

Зөв үү, буруу юу?

- Төв рүү Хүү нүүлээ.
- Морийг хөгжүүллээ.
- Тэмээг идэвхтэй буудалд гаргалаа.
- Нэг Морийг дөрвөн удаа дараалан хөдөлгөлөө.
- Ноёноо хамгаалалтгүй орхилоо.
- Төвийг огт тоохгүй тоглолоо.
- Сурагчид Зөв! эсвэл Буруу! гэж хариулна.

Аль зарчим вэ?

- e2–e4 → Төвийг эзлэх.
- b1–c3 → Бод дүрсийг идэвхжүүлэх.
- Ноёноо хамгаалалттай байрлуулах → Ноёны аюулгүй байдлыг хангах.

Гарааны алдааг ол

- Төвийг эзлээгүй, бод дүрсүүд хөгжөөгүй, нэг дүрсийг олон дахин хөдөлгөсөн, Ноён аюултай байрлалд байгаа зэрэг алдааг сурагчдаар олгуулна.

Сайн гараа тоглоом

- Хоёр сурагч гарааны байрлалаас тоглоно. Эхний хэдэн нүүдлийн дараа тоглоомыг түр зогсоож, төвийг эзэлсэн эсэх, бод дүрсүүд идэвхэжсэн эсэх, Ноён аюулгүй эсэхийг шалгана.

Гарааны мастер тоглоом

- Багш байрлал бүрт Төвийг эзлэх үү?, Бод дүрсээ идэвхжүүлэх үү?, Ноёны аюулгүй байдлыг хангах уу? гэсэн сонголт өгнө. Сурагч хамгийн тохиромжтой зарчмыг сонгож, нүүдлээр үзүүлнэ.

Багшийн асуулт

- Гарааны 3 зарчим юу вэ?
- Төвийн дөрвөн буудал аль вэ?
- Төвийг хэрхэн эзлэх вэ?
- Бод дүрсүүд аль вэ?
- Бод дүрсээ яагаад идэвхжүүлэх хэрэгтэй вэ?
- Ноёны аюулгүй байдлыг хэрхэн хангах вэ?
- Нэг дүрсийг олон дахин хөдөлгөх нь зөв үү?
- Сайн гарааны үед юуг анхаарах вэ?

Тоглолт

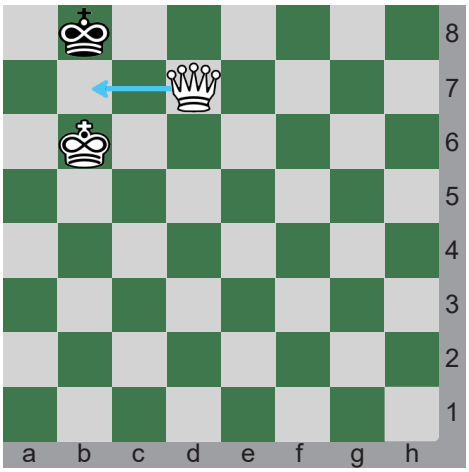
- Сурагчид гарааны байрлалаас богино тоглолт хийнэ. Нүүдэл хийхдээ хэрэгжүүлж буй зарчмаа хэлнэ: Би төвийг эзлэхийн тулд e2–e4 нүүж байна. Би бод дүрсээ идэвхжүүлэхийн тулд Морийг c3 буудалд гаргаж байна. Би Ноёны аюулгүй байдлыг хангахын тулд хамгаалалттай байрлал үүсгэж байна.

4-Р БҮЛЭГ. ЭНГИЙН МАД БА ХҮҮГИЙН ХУВИРАЛТ

Нийт: 5 хичээл

4-р бүлгийн 1-р хичээл. Бэрсээр нэг нүүдлийн мад хийх

Хичээлийн эхлэл



- Энэ байрлалд Хар Ноён хаана байна вэ?
- Цагааны Бэрс хаана байна вэ?
- Бэрс Ноёныг шалж чадах уу?
- Шалааны дараа Ноён хаашаа нүүж болох вэ?
- Ноён хаашаа ч нүүж чадахгүй бол юу болох вэ?

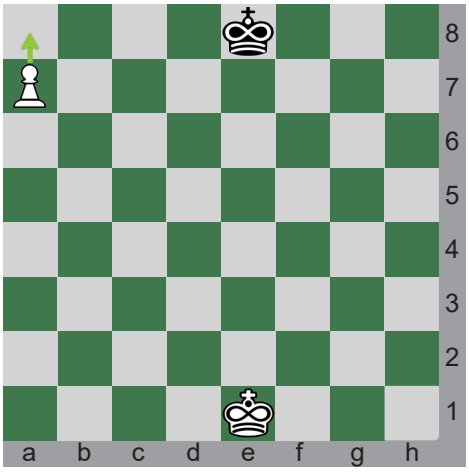
Мадыг санах

- Мад гэдэг нь Ноён шалаатай бөгөөд шагаас гарах ямар ч зөв нүүдэлгүй болсон байрлал юм.
- Мад болохын тулд Ноён шалаатай байна; Ноён аюулгүй буудал руу нүүж чадахгүй; шалж байгаа дүрсийг идэж чадахгүй; шалааг хааж болохгүй байрлалд байна.

Мад мөн үү?

- Багш хэд хэдэн байрлал харуулна. Сурагчид мад эсвэл мад биш гэж хариулж, Яагаад? гэж тайлбарлана.

Бэрсээр мадлах



- Цагаан нүүнэ. Нэг нүүдлээр мад хий. Сурагчид Бэрсийн боломжит нүүдлүүдийг шалгана.

Мадын буудлыг ол

- Бэрс хаана очвол Ноён мад болох вэ? гэсэн даалгаврыг бодно.

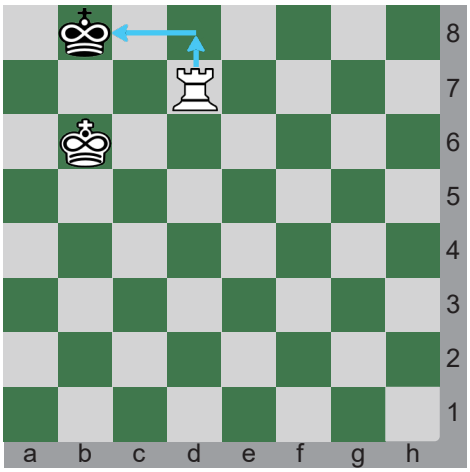
Багийн ажил

- Нэг сурагч мадын байрлал үүсгэнэ. Нөгөө сурагч мад мөн эсэх, Ноён гарах боломж, шалтгааныг шалгана. Дараа нь үүргээ солино.

Багшийн асуулт

- Мад гэж юу вэ?
- Бэрсээр нэг нүүдэлд хэрхэн мад хийж болох вэ?
- Ноён хаашаа ч нүүж чадахгүй бол юу болох вэ?
- Мадын байрлалыг шалгахдаа юуг хамгийн түрүүнд харах вэ?

4-р бүлгийн 2-р хичээл. Тэрэг оролцсон нэг нүүдлийн мад



Хичээлийн эхлэл

- Тэрэг ямар чиглэлд нүүдэг вэ?
- Тэрэг Ноёныг хэрхэн шалж болох вэ?
- Тэрэгний замыг хааж болох уу?
- Өрсөлдөгчийн Ноён хаашаа нүүж болох вэ?

Тэрэгний мад

- Тэрэг ашиглан нэг нүүдлийн мадын энгийн байрлал үзүүлнэ. Тэрэгний босоо, хэвтээ довтолгоог ашиглан мад хийх нүүдлийг хайна.

Нэг нүүдлийн мад

- Цагаан нүүнэ. Тэрэг ашиглан нэг нүүдлээр мад хий.

Тэрэгний зөв буудал

- Тэрэгний хэд хэдэн боломжит буудлаас аль нь мад өгөхийг сонгоно.

Мад уу, шаг уу?

- Тэрэгний нүүдлийн дараах байрлалуудыг үзүүлнэ. Сурагчид Шаг. эсвэл Мад. гэж хэлж, шалтгаанаа тайлбарлана.

Хосоор шалгах

- Нэг сурагч Тэрэгний мадын байрлал үүсгэнэ. Нөгөө сурагч Ноёны боломжит буудал, Тэрэг идэгдэх эсэх, хаах боломж, мад эсэхийг шалгана.

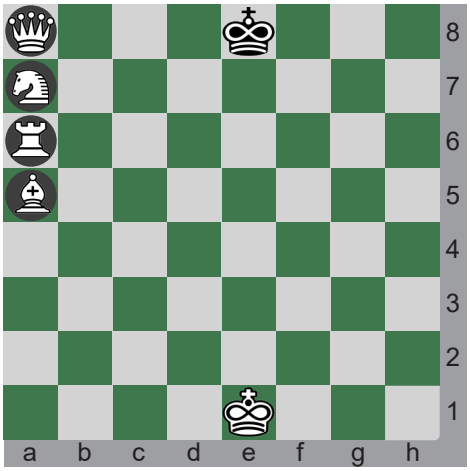
Тоглоом — Тэрэгний мад

- Багш хэд хэдэн бодлого өгнө. Сурагчид Тэрэг ашиглан мадлах нүүдлийг хамгийн хурдан олно.

Багшийн асуулт

- Тэрэг ямар чиглэлд нүүдэг вэ?
- Тэрэгний шаг яагаад мад болж болох вэ?
- Ноён хаашаа зугтаж болохыг хэрхэн шалгах вэ?
- Шаг болон мадын ялгаа юу вэ?

4-р бүлгийн, 3-р хичээл. Хүү сүүлчийн шугамд хүрч хувирах



Хичээлийн эхлэл

- Энэ Хүү хаашаа явж байна вэ?
- Хүү хамгийн сүүлчийн шугамд хүрвэл юу болох вэ?
- Хүү хэвээрээ үлдэх үү?
- Ямар дүрс болж хувирч болох вэ?

Хүүгийн хувиралт

- Хүү эсрэг талын сүүлчийн шугамд хүрэхэд өөр дүрс болж хувирна.
- Хүүг Бэрс, Тэрэг, Тэмээ, Морь болгон хувиргаж болно.
- Хүүг Ноён болгож болохгүй.

Хүүгээ сүүлчийн шугамд хүргэ

- Сурагчид Хүүг нэг нэгээр нь сүүлчийн шугамд хүргэнэ.

Ямар дүрс болгох вэ?

- Хүү сүүлчийн шугамд хүрэхэд Энэ Хүүг ямар дүрс болгох вэ? гэж асууж, сурагч сонголтоо хэлж тухайн дүрсийг байрлуулна.

Хувиралтын буухиа

- Багууд Хүүг зөв нүүлгэнэ → сүүлчийн шугамд хүргэнэ → хувирах дүрсээ сонгоно → сонгосон дүрсээ зөв байрлуулна.

Хүү юу болж чадах вэ?

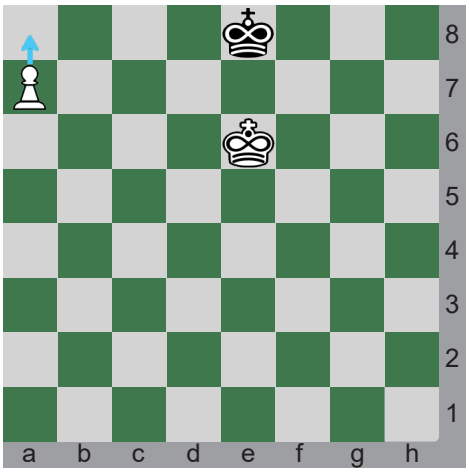
- Бэрс — болно; Тэрэг — болно; Тэмээ — болно; Морь — болно; Ноён — болохгүй.

Багшийн асуулт

- Хүү хэзээ хувирах вэ?
- Хүү ямар дүрсүүд болж чадах вэ?
- Хүүг Ноён болгож болох уу?
- Хүүг Бэрс болгох боломжтой юу?
- Яагаад Хүүг өөр дүрс болгон хувиргадаг вэ?

4-р бүлгийн 4-р хичээл. Мадын байрлал болон хүүгийн хувиралтыг хослуулах

Мад мөн үү?



- Багаар: 1. Ноён шалаатай эсэхийг шалгана. 2. Ноёны боломжит нүүдлийг шалгана. 3. Шалж байгаа дүрсийг идэж болох эсэхийг шалгана. 4. Шалааг хааж болох эсэхийг шалгана. 5. Мад эсэхийг шийднэ.

Шалтгаанаа хэл

- Зөвхөн Мад. гэж хэлэхгүй. Ноён шалаатай, аюулгүй буудал байхгүй учраас мад. гэж бүтэн өгүүлбэрээр тайлбарлана.

Мадын байрлалыг ол

- 3–4 байрлалаас мадын байрлалыг сонгоно. Зарим нь шаг, мад, шаг ч биш байна.

Хүү хувирлаа

- Хүү сүүлчийн шугамд хүрэх байрлал өгнө. Хүү ямар дүрс болж хувирах вэ? гэж сонголт хийнэ.

Хувирсны дараа мад уу?

- Хүү сүүлчийн шугамд хүрч Бэрс эсвэл Тэрэг болсон байрлалд шинэ дүрсний нүүдлийг ашиглан Ноёныг мадалж болох эсэхийг шалгана.

Багийн ажил

- Нэг сурагч байрлал өгнө. Нөгөө сурагч мад эсэх, Хүү хувирах эсэх, хувирах дүрс, шалтгааныг тодорхойлно.

Тоглоом

- 1. Шаг уу? 2. Мад уу? 3. Хүү сүүлчийн шугамд хүрсэн үү? 4. Хүрсэн бол ямар дүрс болгож болох вэ? гэдгийг шалгана.

4-р бүлгийн 5-р хичээл. Нэгдсэн хичээл

Мад

- Нэг сурагч байрлал үүсгэнэ. Нөгөө сурагч мад эсэхийг шалгана: Ноён шалаанд байна юу? Ноён хаашаа нүүж болох вэ? Шалж байгаа дүрсийг идэж болох уу? Шалааг хааж болох уу? Дээрх боломжууд байхгүй бол мад.

Нэг нүүдлийн мад

- Цагаан нүүнэ. Нэг нүүдлээр мад хий. гэсэн Бэрс, Тэрэг оролцсон бодлогуудыг бодно.

Хүүгээ хувирга

- Хүүг сүүлчийн шугамд хүргэнэ. Дараа нь сонгосон дүрсээр хувиргана. Яагаад энэ дүрсийг сонгосон бэ? гэж тайлбарлана.

Мад уу, мад биш үү?

- 5 байрлалыг багаар шалгана. Хариуг зөвхөн хэлэх биш, шалтгаанаа тайлбарлана.

Хувиралтын уралдаан

- Багууд Хүүг сүүлчийн шугамд хүргэж, хамгийн тохиромжтой дүрсээр хувиргана.

Нэгдсэн тоглоом

- 1-р даалгавар: Бэрсээр нэг нүүдлийн мад хий.
- 2-р даалгавар: Тэрэг оролцсон нэг нүүдлийн мад ол.
- 3-р даалгавар: Мад болон шалааг ялга.
- 4-р даалгавар: Хүүг сүүлчийн шугамд хүргэ.
- 5-р даалгавар: Хүүг сонгосон дүрсээр хувирга.
- 6-р даалгавар: Багаар байрлалыг шалгаж, мад эсэхийн шалтгааныг хэл.

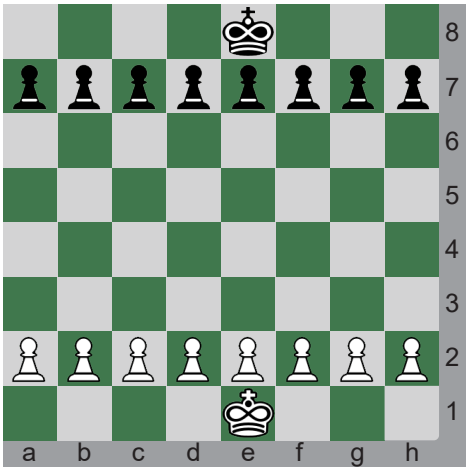
Багшийн асуулт

- Мад гэж юу вэ?
- Мад болсон үед Ноён яагаад нүүж чадахгүй вэ?
- Бэрсээр нэг нүүдэлд мад хийж болох уу?
- Тэрэг ашиглан хэрхэн мадлах вэ?
- Хүү сүүлчийн шугамд хүрвэл юу болох вэ?
- Хүү ямар дүрсүүд болж хувирах вэ?
- Хүүг Ноён болгож болох уу?
- Мад эсэхийг шалгахдаа ямар дарааллаар шалгах вэ?
- Яагаад мад гэж хэлж байгаагаа хэрхэн тайлбарлах вэ?

5-Р БҮЛЭГ. ЦӨӨН ДҮРСТЭЙ ХЯЛБАРШУУЛСАН ТОГЛОЛТ

Нийт: 5 хичээл

5-р бүлгийн 1-р хичээл. Зөвхөн Хүүгээр тоглох мини тоглолт



Хичээлийн эхлэл

- Энэ тоглолтод ямар дүрсүүд байна вэ?
- Хүү хэрхэн нүүдэг вэ?
- Хүү хэрхэн иддэг вэ?
- Хүү сүүлчийн шугамд хүрвэл юу болох вэ?
- Хүүгээр тоглоход юуг хамгийн сайн анхаарах хэрэгтэй вэ?

Тоглолтын дүрэм

- Зөвхөн Хүүгээр тоглоно. Хоёр тал ижил тооны Хүүтэй байна. Жишээ: Цагаан 4 Хүү, Хар 4 Хүү. Тоглолтыг гарааны байрлалаас бус, тохиромжтой цөөн дүрстэй байрлалаас эхлүүлж болно.

Хожих нөхцөл

- Хэн эхэлж нэг Хүүгээ сүүлчийн шугамд хүргэж дүрс болгон хувиргана, тэр тал хожно.

Хүүгээ урагшлуул

- Сурагчид Хүүгийн нүүдлийг ээлжээр хийнэ. Багш нүүдэл бүрийг ажиглана.

Идэх боломжийг ол

- Сурагч өөрийн Хүүгээр өрсөлдөгчийн Хүүг идэж болох эсэхийг шалгана.

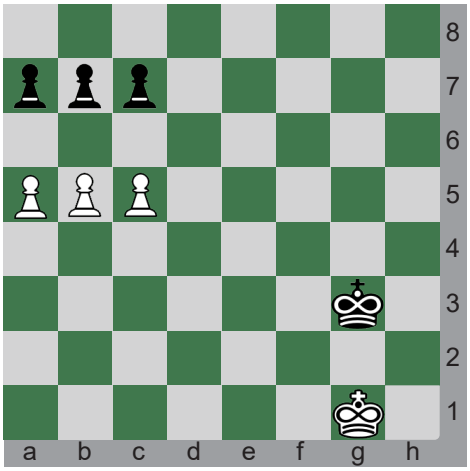
Мини тоглолт

- Багаар тоглоно. Зөв нүүдэл хийх, ээлжээ хүлээх, Хүүгийн нүүдлийн дүрмийг баримтлах, идэх боломжийг зөв ашиглах, Хүүгээ сүүлчийн шугамд хүргэхийг зорино.

Багшийн асуулт

- Хэн түрүүлж Хүүгээ сүүлчийн шугамд хүргэсэн бэ?
- Ямар нүүдэл хамгийн ашигтай байсан бэ?
- Хэзээ Хүүгээ урагшлуулах нь зөв байсан бэ?
- Хэзээ Хүүгээр идэх нь зөв байсан бэ?
- Хүүгийн тоглолтод ямар алдаа гаргасан бэ?

5-р бүлгийн 2-р хичээл. Хүүгийн тоглолт — байрлалыг бодож нүүх



Хичээлийн эхлэл

- Аль Хүү хамгийн түрүүнд сүүлчийн шугамд хүрэх боломжтой вэ?
- Аль Хүү аюулд орсон байна вэ?
- Ямар Хүүг идэж болох вэ?
- Хүүгээ шууд урагшлуулах уу, эсвэл идэх үү?

Хоёр нүүдлийн дараа

- Энэ Хүүг одоо нүүлгэвэл хоёр дахь нүүдэл дээр хаана байх вэ? гэж бодож, нүүдлээ урьдчилан тооцно.

Зөв нүүдлийг сонго

- Хоёр сонголт өгнө: А. Хүүгээ урагшлуулах. Б. Өрсөлдөгчийн Хүүг идэх. Сурагч аль нь илүү ашигтайг сонгоно.

Хосоор тоглох

- Зөвхөн Хүүгээр тоглоно. Нүүдэл хийхийн өмнө Би энэ нүүдлийг яагаад хийж байна вэ? гэж өөртөө бодно.

Хүүгийн хамгаалалт

- Энэ Хүүг өрсөлдөгч идэх гэж байна. Яаж хамгаалах вэ? гэсэн байрлалыг бодно.

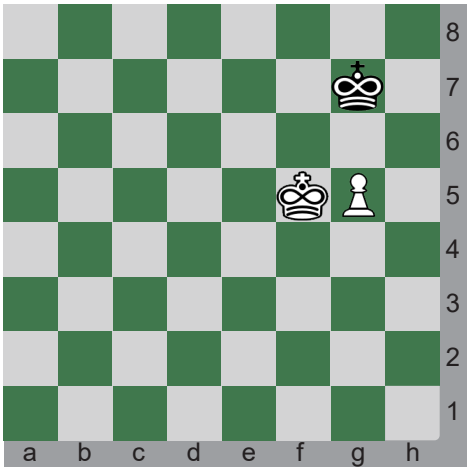
Тэмцээн

- Сурагчдыг хос болгон тоглуулж, нэг тоглолт дуусмагц өөр хостой тоглоно.

Багшийн асуулт

- Нүүдэл хийхээсээ өмнө юуг бодох хэрэгтэй вэ?
- Өрсөлдөгчийн Хүү хаашаа идэж болохыг хэрхэн мэдэх вэ?
- Хүүгээ хамгаалах ямар арга байна вэ?
- Хүүгээ шууд урагшлуулах нь үргэлж зөв үү?

5-р бүлгийн 3-р хичээл. Ноён, хүү болон нэг дүрстэй богино тоглолт



Хичээлийн эхлэл

- Энэ тоглолтод ямар дүрсүүд байна вэ?
- Ноён ямар үүрэгтэй вэ?
- Тэрэг ямар үүрэгтэй вэ?
- Хүү ямар зорилготой вэ?
- Хэн түрүүлж давуу байдал үүсгэж болох вэ?

Богино тоглолтын дүрэм

- Тоглолтод зөвхөн Ноён + Хүү + нэг бод дүрс оролцоно. Бод дүрсийг багш сонгож болно: Ноён + Хүү + Тэрэг; Ноён + Хүү + Бэрс; Ноён + Хүү + Тэмээ; Ноён + Хүү + Морь.

Тоглолтын зорилго

- Дүрсээ алдахгүй хамгаалах, Хүүгээ урагшлуулах, өрсөлдөгчийн Хүүг зогсоох, Ноёноо аюулгүй байлгах, боломж гарвал мад хийхэд анхаарна.

Дүрсээ хамгаал

- Таны Хүү аюулд орлоо. Яах вэ? гэсэн байрлалд хамгаалах, идэх, нүүх сонголтуудаас зөвийг сонгоно.

Богино тоглолт

- Багаар тоглоно. Багш сурагчдын нүүдлийг ажиглана.

Багшийн асуулт

- Та ямар дүрсээр тоглосон бэ?
- Тэр дүрс ямар үүрэгтэй байсан бэ?
- Хүүгээ хэрхэн хамгаалсан бэ?
- Ноёноо хэрхэн аюулгүй байлгасан бэ?
- Тоглолтын аль хэсэгт шийдвэр гаргахад хэцүү байсан бэ?

5-р бүлгийн 4-р хичээл. Шатар тоглолтын энгийн дүрэм ба хүрсэн бол нүүнэ

Хичээлийн эхлэл

- Шатрын тоглолтод зөв нүүдэл хийхээс гадна тоглолтын дэгийг мөрдөх нь яагаад чухал вэ? гэж ярилцана.

Хүрсэн бол нүүнэ дүрэм

- Дүрсэнд хүрсэн бол боломжтой тохиолдолд тэр дүрсээр нүүнэ. Сурагчид дүрэмд тохирох болон тохирохгүй жишээг ялгана.

Тоглолтын бусад дэг

- Ээлжээ хүлээнэ.
- Нүүдлээ нэг гараар хийнэ.
- Дүрсээ зөв буудалд байрлуулна.
- Өрсөлдөгчийн дүрсийг зөв иднэ.
- Нүүдэл хийсний дараа дүрсээ дахин оролдохгүй.
- Тоглолтын үед бусдын тоглолтод саад болохгүй.
- Тоглолтын үр дүнг шударгаар хүлээн зөвшөөрнө.
- Тоглолтын дараа өрсөлдөгчтэйгөө гар барина.

Дүрмийн тоглолт

- Нэг сурагч тоглоно, нөгөө сурагч ажиглагч байна. Ажиглагч ээлжээ хүлээж байгаа эсэх, дүрсэнд хүрсэн бол нүүж байгаа эсэх, нүүдлээ зөв хийж байгаа эсэх, өрсөлдөгчдөө хүндэтгэлтэй хандаж байгаа эсэхийг шалгана. Дараа нь үүргээ солино.

Зөв үү, буруу юу?

- Өрсөлдөгчийн нүүдлийг тасалдуулах.
- Ээлжээ хүлээх.
- Дүрсэнд хүрээд өөр дүрс сонгох.
- Нүүдлээ зөв хийсний дараа өрсөлдөгчтэй гар барих. Сурагчид Зөв. эсвэл Буруу. гэж хариулна.

Богино тоглолт

- Ноён + Хүү + нэг дүрсээр тоглоно. Тоглолтын гол зорилго нь зөвхөн хожих биш, тоглолтын дэгийг зөв мөрдөх.

Багшийн асуулт

- Хүрсэн бол нүүнэ гэж юу гэсэн үг вэ?
- Нүүдэл хийхдээ хэдэн гараар нүүдэг вэ?
- Өрсөлдөгчийн нүүдлийг тасалдуулж болох уу?
- Тоглолтын дараа юу хийх вэ?
- Шатрын тоглолтод шударга байх нь яагаад чухал вэ?

5-р бүлгийн 5-р хичээл. Цөөн дүрстэй тоглолт

Хичээлийн эхлэл

- Хүүгээр тоглохдоо ямар дүрмийг баримтлах вэ?
- Хүү сүүлчийн шугамд хүрвэл юу болох вэ?
- Ноён + Хүү + нэг дүрстэй тоглолтын зорилго юу вэ?
- Хүрсэн бол нүүнэ гэж юу гэсэн үг вэ?
- Тоглолтын дараа өрсөлдөгчтэйгөө хэрхэн харилцах вэ?

1-р шат — Хүүгийн тоглолт

- Зөвхөн Хүүгээр тоглоно. Хэн эхэлж Хүүгээ сүүлчийн шугамд хүргэж хувиргана, тэр хожно.

2-р шат — Цөөн дүрстэй тоглолт

- Ноён + Хүү + нэг бод дүрс оролцсон тоглолт хийнэ. Жишээ: Ноён + 2 Хүү + Тэрэг.

3-р шат — Дүрмийн тоглолт

- Ээлжээ хүлээнэ. Дүрсэнд хүрсэн бол нүүнэ. Нүүдлээ зөв гүйцэтгэнэ. Өрсөлдөгчийн нүүдэлд саад болохгүй. Маргаантай нөхцөлд багшаас асууна. Тоглолтын төгсгөлд гар барина.

Нэгдсэн тэмцээн

- 1-р тоглолт: Зөвхөн Хүү.
- 2-р тоглолт: Ноён + Хүү + Тэрэг.
- 3-р тоглолт: Ноён + Хүү + Тэмээ.
- 4-р тоглолт: Ноён + Хүү + Морь. Тоглолтын дараа дүрсүүдээ дахин зөв байрлуулж дараагийн тоглолтод орно.

Шатрын тоглогч

- Багш зөвхөн хожлыг бус дүрмээ баримталсан эсэх, нүүдлээ бодож хийсэн эсэх, дүрсэнд хүрсэн бол нүүсэн эсэх, өрсөлдөгчөө хүндэлсэн эсэх, тоглолтын дараа зөв харилцсан эсэхийг ажиглана.

Багшийн асуулт

- Хүүгийн тоглолтод хожих нөхцөл юу байсан бэ?
- Хүү сүүлчийн шугамд хүрэхэд юу хийх вэ?
- Цөөн дүрстэй тоглолтын давуу тал юу вэ?
- Дүрсэнд хүрсэн бол яах вэ?
- Тоглолтын үед ямар дэг баримтлах вэ?
- Өрсөлдөгчөө хүндэтгэх нь яагаад чухал вэ?
- Сайн тоглогч зөвхөн хожихыг бодох уу, эсвэл дүрмээ зөв баримтлах уу?

6-Р БҮЛЭГ. ШАТРЫН УЛАМЖЛАЛ, ШАТРЫН ЁС ЗҮЙ

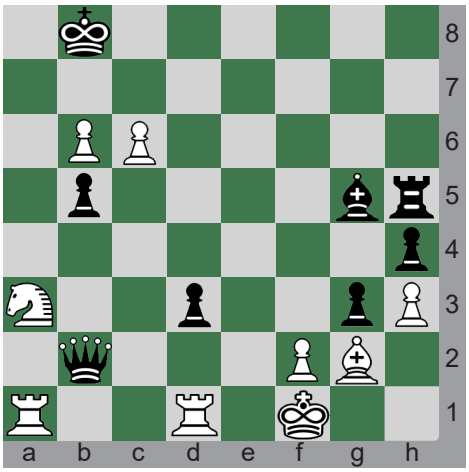
Нийт: 5 хичээл

6-р бүлгийн 1-р хичээл. Шатрын дүрсийн уламжлалт нэршил

Уран бэрийн мад

Хичээлийн эхлэл

- Эдгээр дүрсүүдийг юу гэж нэрлэдэг вэ?
- Шатрын дүрсүүдийн нэршлээс мэдэх зүйл байна уу?
- Олон улсын шатарт эдгээр дүрсийг өөрөөр нэрлэдэг үү?
- Яагаад нэг дүрсийг өөр өөр нэрээр нэрлэж болох вэ?



Шатрын дүрсийн нэр

- Монгол нэршил — Ноён, Бэрс, Тэрэг, Тэмээ, Морь, Хүү.
- Олон улсын шатар — King, Queen, Rook, Bishop, Knight, Pawn.

Дүрсээ тань тоглоом

- Багш нэг дүрс өргөнө. Сурагчид Монгол нэрийг хэлнэ. Дараа нь багш олон улсын нэрийг хэлэхэд сурагчид Монгол нэрийг хэлнэ: King → Ноён; Queen → Бэрс; Rook → Тэрэг; Bishop → Тэмээ; Knight → Морь; Pawn → Хүү.

Нэрийг нь соль

- Бэрсийг олон улсын шатарт юу гэдэг вэ?, Knight гэж ямар дүрс вэ?, Rook гэж ямар дүрс вэ? зэрэг асуултаар нэршлийг давтана.

Дүрсийн нууц

- Багш нэг дүрсийг далд барина. Сурагчид тухайн дүрсийг таахын тулд Энэ дүрс ташуу нүүдэг үү?, Энэ дүрс үсэрч чаддаг уу?, Энэ дүрс босоо, хэвтээ нүүдэг үү? зэрэг асуулт асууна.

Багшийн асуулт

- Монгол шатрын зургаан дүрсийг нэрлэнэ үү?
- Олон улсын шатарт Бэрсийг юу гэж нэрлэдэг вэ?
- Монгол нэршлээ мэдэх нь яагаад чухал вэ?
- Дүрсний нэр өөр байсан ч нүүдэл нь ижил байж болох уу?

6-р бүлгийн 2-р хичээл. Монгол шатрын уламжлал ба үлгэр домог

Хичээлийн эхлэл

- Шатар бол зөвхөн хожихын төлөө тоглодог тоглоом уу?
- Шатар хүнийг юунд сургадаг вэ?
- Монголчууд эрт дээр үеэс шатрын тоглоомыг ямар утгаар хэрэглэж ирсэн байж болох вэ?
- Шатрын тухай үлгэр, домог сонсож байсан уу?

Монгол шатрын тухай ярилцах

- Монголчуудын дунд шатар нь оюун ухаан, арга ухаан, тэвчээр, алсын хараг сорьдог тоглоом хэмээн хүндэтгэгдэж ирсэн тухай хүүхдийн ойлголтод тохируулан ярилцана.
- Ухаанаар нүүдлээ сонгох, нэг нүүдлийн цаадхыг бодох, тэвчээртэй байх, өрсөлдөгчийн нүүдлийг ажиглах, хуурахгүй шударга тоглох санааг онцолно.

Ухаантай нүүдэл — үлгэрчилсэн яриа

- Эрт цагт нэгэн хүү шатар тоглох их дуртай боловч нүүдлээ яаран хийдэг байжээ. Ахмад шатарчин түүнд: Шатар бол түрүүлж нүүхийн биш, зөв нүүхийн ухаан юм гэж зөвлөжээ. Хүү өрсөлдөгчийнхөө нүүдлийг ажиглаж, өөрийн нүүдлийг урьдчилан боддог болжээ. Тэгээд зөвхөн хожихыг бус, өрсөлдөгчөө хүндэтгэж, шударга тоглохыг шатрын чухал зүйл гэж ойлгожээ.

Үлгэрийн дараах багшийн асуулт

- Хүүгийн хамгийн том алдаа юу байсан бэ?
- Ахмад шатарчин ямар зөвлөгөө өгсөн бэ?
- Зөв нүүхийн ухаан гэж юу гэсэн үг вэ?
- Шатар тоглоход яагаад тэвчээр хэрэгтэй вэ?
- Үлгэрээс ямар сургамж авч болох вэ?

Үлгэрийн нүүдэл

- Багш үлгэрийн үйл явдлыг шатрын хөлөг дээр дүрслэн үзүүлнэ. Сурагчид аль дүрсийг хөдөлгөх, хаашаа нүүх, яагаад тэр нүүдлийг сонгохыг тайлбарлана.

Багшийн асуулт

- Монголчууд шатрын тоглоомоос ямар чанарыг эрхэмлэдэг гэж бодож байна вэ?
- Ухаан, тэвчээр хоёрын аль нь чухал вэ?
- Өрсөлдөгчөө хүндэтгэх нь шатрын тоглолтод ямар ач холбогдолтой вэ?

6-р бүлгийн 3-р хичээл. Тоглолтын өмнө ба дараах шатрын ёс зүй

Хичээлийн эхлэл

- Тоглолтын өмнө яагаад мэндэлдэг вэ?
- Тоглолтын дараа юу хийх вэ?
- Өрсөлдөгчөө хэрхэн хүндэтгэх вэ?

Тоглолтын өмнөх дэг

- Өрсөлдөгчтэйгөө мэндэлнэ.
- Амжилт хүснэ.
- Хөлөг, дүрсүүдээ шалгана.
- Тайван тоглоход бэлэн болно.

Туршилт

- Сурагч А: Сайн байна уу? Танд амжилт хүсье. Сурагч Б: Баярлалаа. Танд бас амжилт хүсье. Дараа нь тоглолтоо эхлүүлнэ.

Тоглолтын дараах дэг

- Сайн тоглолоо.
- Баярлалаа. гэж хэлж, гар барина.

Хожсон тоглогч

- Чи хожлоо. Өрсөлдөгчдөө юу гэж хэлэх вэ? гэсэн нөхцөлд зөв харилцааг сонгоно.

Хожигдсон тоглогч

- Чи хожигдлоо. Яах вэ? — Баярлалаа. Дараагийн тоглолтод илүү сайн тоглоно.

Зөв үү, буруу юу?

- Хожоод өрсөлдөгчөө шоолох; хожигдоод уурлах; тоглолтын дараа гар барих; өрсөлдөгчдөө баярлалаа гэж хэлэх үйлдлүүдийг зөв, буруу гэж ялгана.

Богино тоглолт

- Тоглолтын өмнө мэндэлнэ, тоглолтын явцад дүрмээ баримтална, тоглолтын дараа талархана.

Багшийн асуулт

- Тоглолтын өмнө яагаад мэндэлдэг вэ?
- Хожсон үедээ яаж харилцах вэ?
- Хожигдсон үедээ яаж харилцах вэ?
- Тоглолтын дараа яагаад талархдаг вэ?
- Шударга тоглогч ямар байх ёстой вэ?

6-р бүлгийн 4-р хичээл. Маргаантай үед тайван ярилцах

Хичээлийн эхлэл

- Маргаантай үед яах вэ?
- Хашхираад асуудлыг шийдэж болох уу?
- Хэнээс тусламж хүсэх вэ?
- Өрсөлдөгчийнхөө үгийг сонсох хэрэгтэй юу?

Маргааныг шийдэх 4 алхам

1. Тайван байна.
2. Өөрийн бодлоо тайван хэлнэ.
3. Нөгөө хүний тайлбарыг сонсоно.
4. Шийдэж чадахгүй бол багшаас тусламж хүснэ.

Туршилт — Маргаантай нүүдэл

- Нөхцөл 1: Хоёр сурагч нэг буудалд зэрэг хүрсэн.
- Нөхцөл 2: Нэг сурагч дүрсэнд хүрсэн боловч өөр дүрсээр нүүхийг хүсэв.
- Нөхцөл 3: Нэг сурагч нүүдлийг буруу гэж үзэв. Сурагчид тайван ярилцаж, шаардлагатай үед багшаас асууна.

Зөв үү, буруу юу?

- Хашхирах; уурлах; өрсөлдөгчөө буруутгах; тайван ярилцах; багшаас тусламж хүсэх үйлдлүүдийг зөв, буруу гэж ялгана.

Багш бол шүүгч

- Нэг сурагч багшийн дүрд тоглоно. Хоёр сурагч маргаантай нөхцөл үүсгэнэ. Багш болсон сурагч хоёр талын тайлбарыг сонсоод шийдвэр гаргана.

Багшийн асуулт

- Маргаантай үед хамгийн түрүүнд юу хийх вэ?
- Хашхирах нь зөв үү?
- Өрсөлдөгчийнхөө үгийг сонсох хэрэгтэй юу?
- Хэзээ багшаас тусламж хүсэх вэ?
- Багшийн шийдвэрийг хэрхэн хүлээж авах вэ?

6-р бүлгийн 5-р хичээл. Монгол шатар, үлгэр домог ба шударга тоглолтын өдөр

Хичээлийн эхлэл

- Монгол шатрын дүрсүүдийг юу гэж нэрлэдэг вэ?
- Олон улсын нэршлээс ямар ялгаатай вэ?
- Тоглолтын өмнө юу хийх вэ?
- Тоглолтын дараа юу хийх вэ?
- Маргаантай үед яах вэ?

Ухаантай нүүдэл

- Нэгэн залуу шатарчин яаран нүүдэл хийж, хэд хэдэн удаа хожигджээ. Ахмад шатарчин түүнд: Нүүдэл бүрийн өмнө өөрийнхөө биш, өрсөлдөгчийнхөө хийх нүүдлийг эхэлж бод. гэж зөвлөжээ. Залуу өрсөлдөгчийнхөө нүүдлийг анхааралтай ажиглаж, яарахгүй тоглодог болжээ.

Шударга шатарчин

- Хоёр хүүхэд тоглож байхад нэг нь өрсөлдөгч нь анзаараагүй үед дүрсээ өөр буудалд тавих боломж гарчээ. Гэвч тэр Би дүрмээр тоглох ёстой. гэж бодоод нүүдлээ зөв хийжээ. Тэр тоглолтод хожоогүй боловч багш нь түүнийг шударга тоглогч байж чадсанд нь сайшаав.

Шатрын мэдлэгийн буухиа

- 1-р даалгавар: Монгол шатрын зургаан дүрсийг нэрлэх.
- 2-р даалгавар: Олон улсын нэршилтэй нь тохируулах.
- 3-р даалгавар: Дүрсийн нүүдлийг үзүүлэх.
- 4-р даалгавар: Тоглолтын өмнөх мэндчилгээг үзүүлэх.
- 5-р даалгавар: Маргаантай нөхцөлд хэрхэн багшаас тусламж хүсэхийг дүрд тоглох.

Шатрын ёс зүйн тоглолт

- Тоглолтын өмнө: Сайн байна уу? Амжилт хүсье.
- Тоглолтын явцад дүрмээ баримталж, өрсөлдөгчөө хүндэлж, маргаантай үед тайван байж, багшаас тусламж хүснэ.
- Тоглолтын дараа: Сайн тоглолоо. Баярлалаа. гэж хэлээд гар барина.

Багшийн асуулт

- Шатрын уламжлалт зургаан дүрсийг нэрлэнэ үү?
- Олон улсын шатарт Бэрсийг юу гэж нэрлэдэг вэ?
- Шатрын уламжлалыг мэдэх нь яагаад чухал вэ?
- Үлгэрүүдээс ямар сургамж авсан бэ?
- Шударга тоглох гэж юу вэ?
- Өрсөлдөгчөө хүндэтгэх гэж юу вэ?
- Маргаантай үед хэрхэн тайван байх вэ?
- Хэзээ багшаас тусламж хүсэх вэ?
- Тоглолтын өмнө болон дараа ямар үйлдэл хийх вэ?

Эцсийн үйл ажиллагаа — Шатрын анд

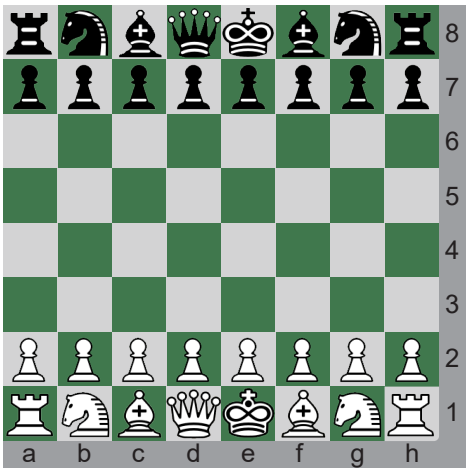
- Сурагчид багаар бие биедээ: Би чамайг хүндэтгэж, дүрмээ баримталж, шударга тоглоно. гэж хэлээд гар барна. Дараа нь богино тоглолтоо эхлүүлнэ.

ХОЁРДУГААР АНГИ

2-Р БҮЛЭГ. ШАТРЫН НҮҮДЛИЙГ ТЭМДЭГЛЭХ

Нийт: 6 хичээл

2-р бүлгийн 1-р хичээл. Шатрын хөлгийн буудлын тэмдэглэгээг унших



Хичээлийн эхлэл

- Шатрын хөлөг хэдэн босоо шугамтай вэ?
- Хэдэн хэвтээ шугамтай вэ?
- Босоо шугамуудыг хэрхэн тэмдэглэдэг вэ?
- Хэвтээ шугамуудыг хэрхэн тэмдэглэдэг вэ?
- Нэг буудлыг нэрлэж болох уу?

Босоо шугамын тэмдэглэгээ

- a, b, c, d, e, f, g, h үсгүүдийг танилцуулж, сурагчид хөлөг дээр үсэг бүрийг олж заана.

Хэвтээ шугамын тэмдэглэгээ

- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 тоонуудыг танилцуулж, сурагчид хөлөг дээр тоо бүрийг олж заана.

Буудлын нэр

- Үсэг болон тоог нийлүүлж нэг буудлын нэр үүснэ. Жишээ: a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8.

Буудлаа ол тоглоом

- Багш a1, e4, h8, c6, f3 зэрэг буудлын нэр хэлнэ. Сурагчид зөв буудлыг хамгийн хурдан олно.

Багшийн асуулт

- Босоо шугамыг юугаар тэмдэглэдэг вэ?
- Хэвтээ шугамыг юугаар тэмдэглэдэг вэ?
- Буудлын нэрийг хэрхэн бичдэг вэ?
- d5 гэж ямар буудал вэ?
- h8 буудлыг хөлөг дээр зааж чадах уу?

2-р бүлгийн 2-р хичээл. Дүрсийн тэмдэглэгээ — Н, Б, Тр, Т, М /Англи:K, Q, R, B, N/

Хичээлийн эхлэл

- Эдгээр дүрсийг Монгол нэрээр юу гэдэг вэ?
- Олон улсын тэмдэглэгээгээр хэрхэн бичиж болох вэ?
- Яагаад дүрсийг үсгээр тэмдэглэдэг вэ?

Дүрсийн тэмдэглэгээ

- Ноён — Н
- Бэрс — Б
- Тэрэг — Тр
- Тэмээ — Т
- Морь — М
- Хүү — тусгай үсэггүй.

Дүрсээ тань

- Н → Ноён; Б → Бэрс; Тр → Тэрэг; Т → Тэмээ; М → Морь гэж хариулна.

Тэмдэглээг нь ол

- Ноён — Н; Бэрс — Б; Тэрэг — Тр; Тэмээ — Т; Морь — М хариулна

Багшийн асуулт

- Ноёны тэмдэглэгээ юу вэ?
- Бэрсийг ямар үсгээр тэмдэглэдэг вэ?
- Тэрэгний тэмдэглэгээ юу вэ?
- Тэмээг ямар үсгээр тэмдэглэдэг вэ?
- Морийг яагаад М гэж тэмдэглэдэг вэ?
- Хүүгийн өмнө Н, Б, Тр, Т, М тэмдэглэгээний аль нэгийг бичих үү?

2-р бүлгийн 3-р хичээл. Дүрс + буудлын тэмдэглэгээг бичих

Хичээлийн эхлэл

- Багш нэг дүрсийг нэг буудалд байрлуулна. Энэ нүүдлийг тэмдэглэгээгээр хэрхэн бичих вэ? гэж асууна.

Энгийн бичлэг

- Дүрсийн тэмдэглэгээ + очсон буудал. Жишээ: Мс3. Энд М — Морь, с3 — очсон буудал.

Жишээнүүд

- Нf2 — Ноён f2 буудалд нүүсэн.
- Бd4 — Бэрс d4 буудалд нүүсэн.
- Тре1 — Тэрэг е1 буудалд нүүсэн.
- Тс4 — Тэмээ с4 буудалд нүүсэн.
- Мf3 — Морь f3 буудалд нүүсэн.

Бичээд үз

- Багш хөлөг дээр нүүдэл үзүүлнэ. Сурагчид тэмдэглэнэ: Мf3, Тс4, Бd4.

Хүүгийн тэмдэглэгээ

- Хүүг тусгай үсгээр тэмдэглэхгүй. Жишээ: е4, d4, с5 — зөвхөн очсон буудлыг бичнэ.

Дүрсээ ол, бичлэгээ бич

- Морь g1-ээс f3. → Мf3; Тэмээ f1-ээс с4. → Тс4; Хүү е2-оос е4. → е4.

Багшийн асуулт

- Нүүдлийн бичлэгт Морийг ямар үсгээр бичих вэ?
- Хүүгийн нүүдлийг хэрхэн тэмдэглэх вэ?
- Бd4 гэж юу гэсэн үг вэ?
- Мf3 гэж юу гэсэн үг вэ?
- Бичлэгээс аль буудалд очсоныг хэрхэн мэдэх вэ?

2-р бүлгийн 4-р хичээл. Багшийн үзүүлсэн 3–5 нүүдлийг тэмдэглэх

Хичээлийн эхлэл

- Би нүүдэл хийнэ. Та нар нүүдлийг ажиглаад бичнэ. гэж тайлбарлана.

1-р нүүдэл

- е2–е4 → е4.

2-р нүүдэл

- Mg1–f3 → Mf3.

3-р нүүдэл

- Tf1–c4 → Tc4.

4-р нүүдэл

- Бd1–h5 → Бh5.

5-р нүүдэл

- Mb8–c6 → Mc6.

Багшийн нүүдлийг бич

- Багш 3 нүүдэл дараалан хийнэ. Сурагчид нүүдэл бүрийг дарааллаар бичнэ. Дараа нь 4, дараа нь 5 нүүдэл бичнэ.

Хосоор шалгах

- Нэг сурагч нүүдэл хийнэ. Нөгөө сурагч бичнэ. Дараа нь бичсэн нүүдэл хийсэн нүүдэлтэй адил эсэхийг шалгана.

Алдааг ол

- Багш Mf3 гэж үзүүлээд Mf4 гэж буруу бичсэн жишээ өгнө. Сурагчид алдааг олж засна.

Багшийн асуулт

- Нүүдэл хийх үед юуг хамгийн түрүүнд ажиглах вэ?
- Дүрсийн үсгийг хаана бичих вэ?
- Очсон буудлыг хаана бичих вэ?
- Хүүгийн нүүдлийг хэрхэн бичих вэ?
- 3–5 нүүдлийг дарааллаар нь бичихэд юуг анхаарах вэ?

2-р бүлгийн 5-р хичээл. Бичсэн нүүдлийг уншаад хөлөг дээр нүүх

Хичээлийн эхлэл

- Самбарт e4, Mf3, Tc4, Бh5 бичиж, эдгээр нь юу гэсэн үг болохыг ярилцана.

Бичлэгээс нүүдэл рүү

- e4 → Хүүг e4; Mf3 → Морийг f3; Tc4 → Тэмээг c4; Бh5 → Бэрсийг h5 буудалд нүүлгэнэ.

Уншаад нүү

- Багш нүүдлийн жишээ өгнө. Жишээ: Mf3. Сурагч Морийг f3 буудалд нүүлгэнэ.

Нүүдлийн зам

- Багш 3–5 нүүдэл бичнэ: e4, Mf3, Tc4, Бh5. Сурагчид нүүдлүүдийг дарааллаар хийнэ.

Багийн ажил

- Нэг сурагч 3–5 нүүдэл бичнэ. Нөгөө сурагч бичлэгийг уншаад хөлөг дээр нүүнэ. Дараа нь үүргээ солино.

Буруу бичлэгийг ол

- Багш Mf3 гэж бичээд Морийг f4 дээр байрлуулна. Сурагч: Буруу байна. Mf3 гэдэг нь Морь f3 дээр очно. гэж засна.

Багшийн асуулт

- Нүүдлийн бичлэгийг уншихдаа юуг эхэлж харах вэ?
- Mf3 гэж ямар дүрс хаашаа нүүх вэ?
- e4 гэж юу гэсэн үг вэ?

- Бичлэгийг хөлөг дээр хэрхэн хэрэгжүүлэх вэ?
- Бичлэг буруу байвал яах вэ?

2-р бүлгийн 6-р хичээл. Шатрын нүүдэл бичих ба унших нэгдсэн тоглоом

Хичээлийн эхлэл

- Босоо шугамыг юугаар тэмдэглэдэг вэ?
- Хэвтээ шугамыг юугаар тэмдэглэдэг вэ?
- Буудлын нэр хэрхэн үүсдэг вэ?
- Н, Б, Тр, Т, М ямар дүрсийн тэмдэглэгээ вэ?
- Хүүгийн нүүдлийг хэрхэн бичдэг вэ?

Бичлэг

- Багш 5 нүүдэл өгнө: 1. e4 2. Mf3 3. Tc4 4. Bh5 5. Mc6. Сурагчид бичлэгийг уншаад хөлөг дээр нүүдлүүдийг хийнэ.

Би нүүнэ — чи бич

- Нэг сурагч нүүдэл хийнэ. Нөгөө сурагч тэмдэглэнэ. Жишээ: e2–e4 → e4. Дараа нь үүргээ солино.

Би бичнэ — чи нүүнэ

- Нэг сурагч Mf3 гэж бичнэ. Нөгөө сурагч зөв Морийг f3 буудалд нүүлгэнэ.

3 нүүдлийн буухиа

- Багш эхний байрлалыг өгнө. Сурагч 1. e4, 2. Mf3, 3. Tc4 гэж бичээд дараа нь өөрийн бичсэн нүүдлүүдийг хөлөг дээр гүйцэтгэнэ.

Шатрын 5 нүүдэл

- Багш 5 нүүдэл үзүүлнэ. Сурагчид нүүдлийг ажиглана, бичнэ, бичлэгээ шалгана, бичлэгийг уншина, хөлөг дээр дахин гүйцэтгэнэ.

Багийн тэмцээн

- 1-р шат: Багшийн нүүдлийг бичих. 2-р шат: Бичсэн нүүдлийг унших. 3-р шат: Бичлэгээр хөлөг дээр нүүх. 4-р шат: Өөрийн 3 нүүдлийг бичих. 5-р шат: Хос нь бичлэгийг уншаад хөлөг дээр гүйцэтгэх.

Шатрын бичлэг

- Нэг сурагч Тоглогч, нөгөө нь Бичээч, боломжтой бол гурав дахь нь Шалгагч байна. Тоглогч нүүдэл хийнэ, Бичээч тэмдэглэнэ, Шалгагч бичлэг зөв эсэхийг шалгана. Дараа нь үүргүүдийг солино.

Багшийн асуулт

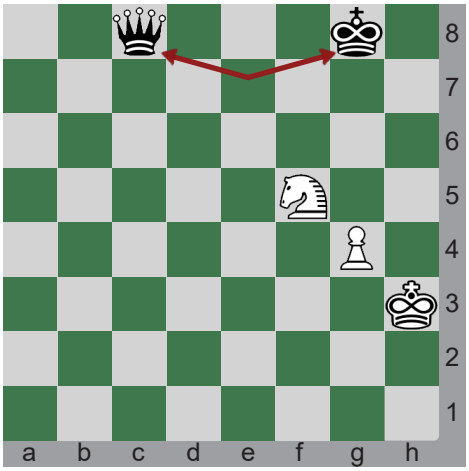
- Буудлын тэмдэглэгээ хэрхэн үүсдэг вэ?
- Н ямар дүрс вэ?
- Б ямар дүрс вэ?
- Тр ямар дүрс вэ?
- Т ямар дүрс вэ?
- М ямар дүрс вэ?
- Хүүгийн нүүдлийг хэрхэн бичих вэ?
- Mf3 гэж юу гэсэн үг вэ?
- Tc4 гэж юу гэсэн үг вэ?
- e4 гэж юу гэсэн үг вэ?
- Бичсэн нүүдлийг хөлөг дээр хэрхэн хэрэгжүүлэх вэ?
- Нүүдлээ бичих нь шатар тоглоход ямар хэрэгтэй вэ?

ГУРАВДУГААР АНГИ

3-Р БҮЛЭГ. ДАВХАР ЦОХИЛТ, НЭЭЖ ШАЛАХ, ДАРААС

Нийт: 6 хичээл

3-р бүлгийн 1-р хичээл. Давхар цохилт гэж юу вэ?



Хичээлийн эхлэл

- Энэ дүрс хэдэн дүрс рүү зэрэг довтолж байна вэ?
- Өрсөлдөгч нэг нүүдлээрээ хоёр аюулыг хоёуланг нь хамгаалж чадах уу?
- Хэрэв хоёр дүрс зэрэг аюулд орвол аль нэгийг нь алдах уу?
- Ийм тактикийг юу гэж нэрлэж болох вэ?

Давхар цохилт

- Давхар цохилт гэдэг нь нэг нүүдлээр хоёр буюу түүнээс олон бай руу зэрэг довтолж, өрсөлдөгчийг нэгийг нь хамгаалах эсвэл алдах сонголтод оруулах тактикийн арга юм.

Хоёр байг ол

- 1. Довтолж болох дүрсээ олно. 2. Хоёр байг олно. 3. Нэг нүүдлээр хоёуланг нь довтолж болох эсэхийг шалгана.

Морины давхар цохилт

- Морь нэг нүүдлээр Ноён, Бэрс, Тэрэг зэрэг хоёр хүчтэй дүрс рүү довтолж болох байрлалыг харуулна.

Хоёр дүрсийг зэрэг довтол

- Энэ Морь хаашаа нүүвэл хоёр дүрсийг зэрэг довтлох вэ? гэсэн бодлогыг хөлөг дээр шийднэ.

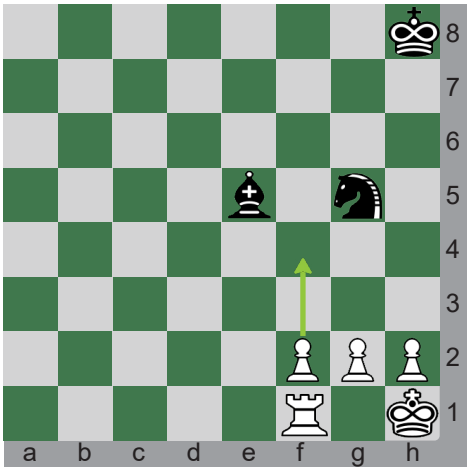
Сурагчдын дасгал

- Нэг сурагч байрлал зохионо. Нөгөө сурагч давхар цохилт хийх нүүдлийг олно. Дараа нь үүргээ солино.

Багшийн асуулт

- Давхар цохилт гэж юу вэ?
- Нэг нүүдлээр хэдэн бай руу довтолж болох вэ?
- Морь давхар цохилт хийхэд яагаад тохиромжтой байдаг вэ?
- Өрсөлдөгч хоёр дүрсээ зэрэг хамгаалж чадахгүй бол юу болох вэ?

3-р бүлгийн 2-р хичээл. Давхар цохилтоор материал хожих



Хичээлийн эхлэл

- Давхар цохилт хийсний дараа заавал нэг дүрс хожиж болох уу?
- Хоёр дүрсийг зэрэг довтолсон үед аль дүрсийг авах вэ?

Аль дүрсийг авах вэ?

- Хоёр дүрсийг зэрэг довтолсон байрлал өгнө. Жишээ: Бэрс + Тэрэг. Аль нь илүү үнэ цэнтэй вэ? гэж бодож тайлбарлана.

Материалын ялгаа

- Хүү — 1; Морь — 3; Тэмээ — 3; Тэрэг — 5; Бэрс — 9.

Нэг нүүдэл — нэг давуу тал

1. Давхар цохилт хийх нүүдлийг олно.
2. Өрсөлдөгчийн хариу нүүдлийг таамаглана.
3. Дараагийн нүүдлээр аль дүрсийг авахыг сонгоно.

Илүү үнэтэйг ав

- Морь Бэрс болон Хүүг зэрэг довтолж байна. гэх мэт байрлалаас аль дүрсийг авах нь ашигтайг тайлбарлана.

Материалын үнэ цэнэ

- Нүүдлийн өмнө Би хэдэн онооны дүрс хожих вэ? гэж тооцно.

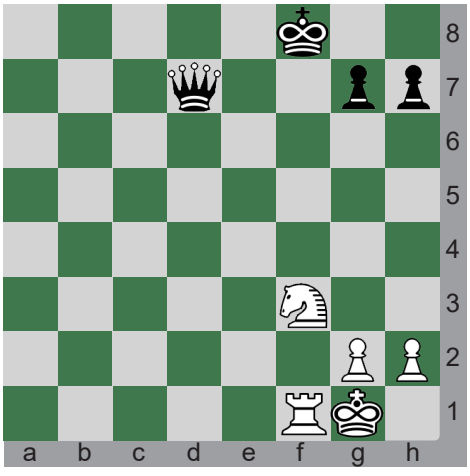
Багийн тоглоом

- Нэг сурагч давхар цохилтын байрлал зохионо. Нөгөө нь тактикийг олж, довтолгоог тайлбарлаж, хожих дүрсээ сонгоно.

Багшийн асуулт

- Давхар цохилтын дараа юуг хамгийн түрүүнд бодох вэ?
- Хоёр дүрсийн аль нь илүү үнэ цэнтэйг яаж мэдэх вэ?
- Нэг нүүдлээр материал хожих гэж юу вэ?
- Давхар цохилт хийсэн ч яагаад заримдаа дүрс хожиж чадахгүй байж болох вэ?

3-р бүлгийн 3-р хичээл. Нээж шалах



Хичээлийн эхлэл

- Энэ Тэрэг одоо ямар дүрсийг хааж байна вэ?
- Урд байгаа дүрс нүүвэл арын Тэрэг юу хийх вэ?
- Нэг дүрс нүүснээр хоёр дахь дүрсийн зам нээгдэхийг анзаарч байна уу?

Нээж шалах

- Нээж шалах гэдэг нь нэг дүрс замыг хааж байгаад нүүхэд ард байгаа дүрсийн довтолгоо ил болж, өрсөлдөгчийн Ноён эсвэл өөр бай руу довтлох тактик юм.

Замыг нээ

- Тэрэг, Тэмээ, Бэрс зэрэг дүрсийн нэгийг ард байрлуулна. Урд байгаа дүрсийг нүүлгэж, арын дүрсийн довтолгоог нээнэ.

Ямар дүрс нүүх вэ?

- Энэ дүрс нүүвэл арын Тэрэг Ноён руу шалах боломжтой. Аль нүүдэл зөв вэ? гэсэн бодлогыг шийднэ.

Нүүгээд шалга

- Сурагч урд байгаа дүрсийг нүүлгэнэ. Дараа нь арын дүрсээр шалж байгааг харуулна.

Сурагчдын дасгал

- Нэг сурагч нээж шалах байрлал зохионо. Нөгөө сурагч зам хаасан дүрсийг, зөв нүүдлийг болон нээгдсэн довтолгоог тайлбарлана.

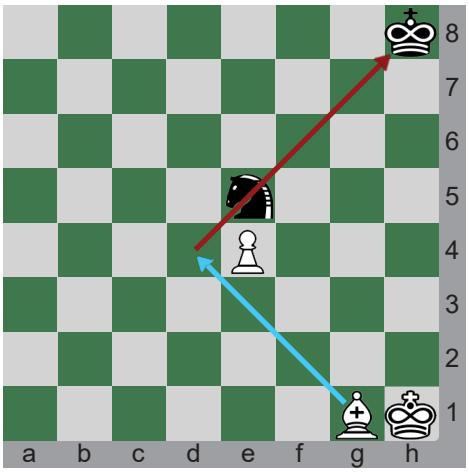
Багшийн асуулт

- Нээж шалах гэж юу вэ?
- Ямар дүрсийн зам нээгдэж байна вэ?
- Урд байгаа дүрс яагаад чухал вэ?
- Нэг дүрс нүүснээр өөр дүрсийн довтолгоо хэрхэн илэрч байна вэ?

3-р бүлгийн 4-р хичээл. Дараас

Хичээлийн эхлэл

- Энэ хоёр дүрс нэг шугам дээр байна уу?
- Арын дүрс яагаад нүүж чадахгүй байна вэ?
- Урд байгаа дүрс аюулд орвол арын дүрс яах вэ?



Дараас

- Дараас гэдэг нь нэг дүрсийг довтолж, түүний ард байгаа илүү үнэ цэнтэй дүрсийг хамгаалалтгүй болгох буюу хөдөлж чадахгүй байдалд оруулах тактик юм.

Хоёр дүрс нэг шугамд

- Хоёр дүрсийг босоо, хэвтээ, диагональ шугам дээр байрлуулж, аль дүрс ард байгааг олно.

Аль нь дараасанд байгаа вэ?

- Энэ хоёр дүрсний аль нь дараасанд байгааа вэ? гэж асуугаад дараа нь Аль нь илүү үнэ цэнтэй вэ? гэж харьцуулна.

Дараас үүсгэ

- Нэг хүчтэй дүрсийг ард байрлуулна. Сурагчид урд байгаа дүрсийг довтолж, арын дүрсийг хамгаалалтгүй болгох байрлал зохионо.

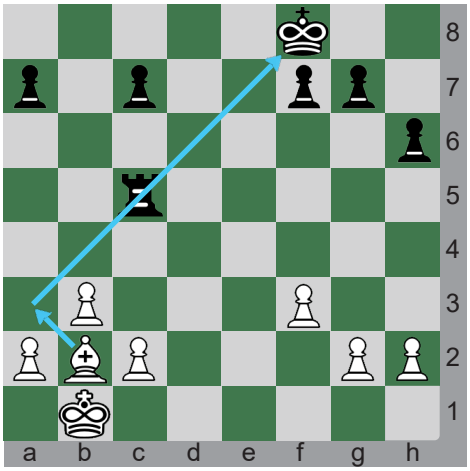
Сурагчдын дасгал

- Нэг сурагч дараас хийх байрлал зохионо. Нөгөө сурагч дараас үүссэн эсэх, аль дүрс довтолгоонд орсон, ард ямар дүрс байгааг тайлбарлана.

Багшийн асуулт

- Дараас гэж юу вэ?
- Дараас үүсэхэд ямар дүрсүүд нэг шугамд байрладаг вэ?
- Урд байгаа дүрс яагаад чухал вэ?
- Арын дүрс илүү үнэ цэнтэй байвал ямар аюултай вэ?

3-р бүлгийн 5-р хичээл. Аль тактик тохирох вэ?



Хичээлийн эхлэл

- Давхар цохилт, нээж шалах, дараас гэсэн гурван тактикийн нэрийг самбарт бичнэ.

Тактикаа сонго

- Зурагт байрлал үзүүлнэ. Сурагчид эхлээд нүүдэл хийхгүй, зөвхөн Энэ байрлалд ямар тактик тохирох вэ? гэж сонгоно.

1-р байрлал

- Нэг дүрс хоёр бай руу зэрэг довтлох боломжтой. Сурагч Давхар цохилт гэж сонгоно.

2-р байрлал

- Нэг дүрс нүүхэд арын Тэрэг эсвэл Бэрсний зам нээгдэнэ. Сурагч Нээж шалах гэж сонгоно.

3-р байрлал

- Нэг дүрсийн ард илүү үнэ цэнтэй дүрс байна. Сурагч Дараас гэж сонгоно.

Яагаад?

- Сурагч зөвхөн тактикийн нэр хэлэхгүй. Жишээ: Давхар цохилт тохирно. Учир нь нэг нүүдлээр хоёр дүрсийг зэрэг довтолж болно. гэж тайлбарлана.

Тактикийн асуулт

- Байрлал харуулна. Сурагчид давхар цохилт, нээж шалах, дараас гэсэн гурван хариултаас сонгоно.

Нэг нүүдлээр материал хожих

- Энд нэг нүүдлээр материал хожих боломж байна уу? гэж асууна. Сурагчид тактикаа сонгож, нүүдлийг олж, ямар материал хожихыг тайлбарлана.

Багшийн асуулт

- Энэ байрлалд ямар тактик тохирох вэ?
- Яагаад энэ тактикийг сонгосон бэ?
- Нэг нүүдлээр материал хожих боломж хаана байна вэ?
- Тактикийн нүүдэл хийхээс өмнө юуг шалгах вэ?

3-р бүлгийн 6-р хичээл. Тактикийн нэгдсэн бодлого ба тоглолт

Хичээлийн эхлэл

- Давхар цохилт гэж юу вэ?
- Нээж шалах гэж юу вэ?
- Дараас гэж юу вэ?
- Эдгээр гурван тактикийн ялгаа юу вэ?

Тактикийн асуулт

- 5–6 зурагт байрлал өгнө. Байрлал бүр дээр: 1. Тактик байна уу? 2. Ямар тактик вэ? 3. Ямар нүүдэл хийх вэ? 4. Ямар материал хожих вэ? гэсэн дарааллаар бодно.

Нэг нүүдлээр хож

- Цагаан нэг нүүдлээр материал хожих боломжтой. Нүүдлийг ол. Сурагчид нүүдлийг олж, яагаад зөв болохыг тайлбарлана.

Тактик зохио

- Нэг сурагч давхар цохилт, нээж шалах, дараас гурван тактикийн аль нэгийг сонгож хөлөг дээр байрлал зохионо. Нөгөө сурагч байрлалыг хараад ямар тактик болохыг таана.

Шийдлээ тайлбарла

- Жишээ: Энд давхар цохилт байна. Морь энэ буудалд очсоноор Тэрэг болон Бэрсийг зэрэг довтолж байна. Өрсөлдөгч нэгийг нь л хамгаалж чадна. гэх мэтээр тайлбарлана.

Тактикийн буухиа

- 1-р байрлал — Давхар цохилт. 2-р байрлал — Нээж шалах. 3-р байрлал — Дараас. Баг бүр байрлалын бодлого бодоод дараагийн байрлалруу шилжинэ.

Тактикийн шатар

- Багаар богино тоглолт хийнэ. Тоглолтын үед боломж гарвал давхар цохилт, нээж шалах, дараас хийхийг эрэлхийлнэ. Тактик хийсний дараа Би ямар тактик ашигласан бэ? гэж тайлбарлана.

Багшийн асуулт

- Давхар цохилтын гол санаа юу вэ?
- Нээж шалахад ямар дүрсний зам нээгддэг вэ?
- Дарааст ямар хоёр дүрс нэг шугамд байрладаг вэ?
- Аль тактик тохирохыг хэрхэн хурдан таних вэ?
- Нэг нүүдлээр материал хожихын өмнө юуг шалгах вэ?
- Тактикийн байрлал өөрөө зохиож чадсан уу?
- Өөрийн зохиосон байрлалыг яагаад тэр тактик гэж үзэж байна вэ?

Тактикийн багш

- Нэг сурагч багш болно. Өөрийн зохиосон байрлалыг хосдоо үзүүлнэ. Хос нь тактикийг танина, нүүдлийг олно, материалын хожлыг тооцно, шийдлээ тайлбарлана. Дараа нь үүргээ солино.

ДӨРӨВДҮГЭЭР АНГИ

6-Р БҮЛЭГ. ТОГЛОЛТЫН ҮЕД ЦАГАА ХУВААРИЛАХ, АНХААРАЛ БА СЭТГЭЛ ХӨДЛӨЛӨӨ ЗОХИЦУУЛАХ

Нийт: 6 хичээл

6-р бүлгийн 1-р хичээл.Нүүдэл хийхийн өмнө Аюул–Боломж–Сонголт

Хичээлийн эхлэл

- Нүүдэл хийхийн өмнө шууд нүүх үү?
- Нүүдлээ хийхээсээ өмнө юу шалгах хэрэгтэй вэ?
- Өрсөлдөгчийн сүүлийн нүүдлийг яагаад анзаарах хэрэгтэй вэ?
- Сайн нүүдлийг хэрхэн сонгох вэ?

3 алхамтай шалгалт

1. АЮУЛ
2. БОЛОМЖ
3. СОНГОЛТ

1. АЮУЛ

- Миний дүрсүүдийн аль нэг нь аюулд орсон уу?, Өрсөлдөгч дараагийн нүүдлээр юу хийж болох вэ?, Ноён аюулгүй юу? гэж шалгана.

2. БОЛОМЖ

- Би өрсөлдөгчид ямар аюул үүсгэж болох вэ?, Дүрс хожих боломж байна уу?, Шалах, давхар цохилт, дараас зэрэг тактик байна уу? гэж шалгана.

3. СОНГОЛТ

- Хоёр буюу түүнээс олон боломжит нүүдлээс хамгийн сайн нүүдлийг сонгоно.

3 алхамтай нүүдэл

- Багш байрлал өгнө. Сурагчид Аюул → Боломж → Сонголт гэсэн дарааллаар бодно.

Яарахгүй нүү

- Багш амархан харагдах нүүдэл өгнө. Сурагчид шууд нүүхгүй, эхлээд 3 асуултаа шалгана.

Сурагчдын дасгал

- Нэг сурагч байрлал өгнө. Нөгөө сурагч аюулыг олно, боломжийг олно, нүүдлээ сонгоно. Дараа нь үүргээ солино.

Багшийн асуулт

- Нүүдэл хийхийн өмнө эхлээд юуг шалгах вэ?
- Аюул гэж юу вэ?
- Боломж гэж юу вэ?
- Яагаад хэд хэдэн нүүдлээс сонголт хийх хэрэгтэй вэ?
- Шууд нүүх нь ямар эрсдэлтэй вэ

6-р бүлгийн 2-р хичээл. Анхаарлаа төвлөрүүлж нүүдэл хийх

Хичээлийн эхлэл

- Шатрын тоглолтын үед бидний анхаарлыг юу сарниулж болох вэ?
- Найзын яриа анхаарал сарниулж болох уу?
- Яарсан үед алдаа гаргах уу?
- Нүүдэл хийхээс өмнө хөлгийг бүхэлд нь харах хэрэгтэй юу?

Хөлгийг бүхэлд нь хар

- Нүүдэл хийхийн өмнө өөрийн Ноён, өрсөлдөгчийн Ноён, өөрийн хамгаалалтгүй дүрс, өрсөлдөгчийн хамгаалалтгүй дүрс, сүүлийн нүүдлийг шалгана.

10 секундийн ажиглалт

- Багш байрлал харуулна. Сурагчид 10 секунд хөлгийг чимээгүй ажиглана. Дараа нь Юу анзаарав? гэж ярилцана.

Алдааг ол

- Багш нэг дүрсийг зориуд хамгаалалтгүй байрлуулна. Сурагчид Энэ дүрс хамгаалалтгүй байна. гэж олно.

Анхааралтай нүүдэл

- 3 байрлал өгнө. Сурагч бүр нүүдэл хийхийн өмнө Аюул → Боломж → Сонголт дараалыг хэрэглэнэ.

Сурагчдын дасгал

- Нэг сурагч нүүдэл хийх гэж байна. Нөгөө сурагч 3 алхмаа шалгасан уу? гэж сануулна.

Багшийн асуулт

- Анхаарал төвлөрүүлэхийн тулд юу хийх хэрэгтэй вэ?
- Нүүдэл хийхээс өмнө хөлгийн аль хэсгийг шалгах вэ?
- Яагаад яарч нүүх нь алдаа гаргахад хүргэдэг вэ?
- Аюул–Боломж–Сонголт дараалал анхаарал төвлөрүүлэхэд хэрхэн тусалж байна вэ?

6-р бүлгийн 3-р хичээл.Цагаа зөв хуваарилах

Хичээлийн эхлэл

- Шатрын цагийг яагаад ашигладаг вэ?
- Нэг нүүдэл дээр хэт удаан бодвол юу болох вэ?
- Хэт хурдан нүүхэд ямар алдаа гарч болох вэ?
- Цагаа хэрхэн зөв хуваарилах вэ?

Цагийн 3 дүрэм

1. Хялбар байрлалд хэт удаан бодохгүй.
2. Чухал байрлалд хангалттай хугацаа зарцуулна.
3. Цагаа үргэлж хянаж байна.

Хугацаатай бодлого

- 3 бодлого өгнө: 1-р бодлого — 30 секунд; 2-р бодлого — 1 минут; 3-р бодлого — 2 минут. Сурагчид хугацаандаа багтаан шийднэ.

Цагийн төлөвлөгөө

- Танд 5 минутын тоглолт байна. Бүх цагаа эхний 3 нүүдэлд зарцуулбал яах вэ? гэж ярилцана.

Яарах ба удах

- Бүх нүүдлийг маш хурдан хийх болон нэг нүүдэл дээр хэт удаан бодох хоёр нөхцөлийн сул талыг харьцуулна.

Сурагчдын дасгал

- Сурагчид богино хугацаатай 3–5 нүүдлийн бодлого бодно. Багш хугацааг хэмжинэ.

Багшийн асуулт

- Шатрын цагийг яагаад ашигладаг вэ?
- Хялбар нүүдэл дээр удаан бодох хэрэгтэй юу?
- Хүнд байрлалд яагаад илүү хугацаа зарцуулах вэ?
- Цагаа дуусгахгүйн тулд юу хийх вэ?
- Хэт хурдан тоглохын сул тал юу вэ?

6-р бүлгийн 4-р хичээл. Богино тоглолтод цагаа хуваарилах

Хичээлийн эхлэл

- Өнөөдөр бид богино тоглолт тоглоно. Зорилго нь зөвхөн хожих биш, цагаа зөв хуваарилах. гэж тайлбарлана.

5 минутын тоглолт

- Багаар богино тоглолт хийнэ. Тоглолтын өмнө Би цагаа яаж хуваарилах вэ? гэж бодно.

Тоглолтын үеийн дүрэм

- Нүүдэл бүрийн өмнө Аюул → Боломж → Сонголт гурван алхмыг бодно. Гэхдээ хэт удаан бодохгүй.

Цагийн дохио

- Багш тодорхой хугацааны дараа Цагаа шалга! гэж сануулна. Сурагчид цаг дээрээ хэд үлдсэнийг шалгана.

Сүүлийн минут

- Цаг бага үлдвэл сандрахгүй, хууль ёсны нүүдэл хийнэ, хялбар нүүдлийг хурдан сонгоно, Ноёны аюулгүй байдлыг шалгана.

Цагаа алдсан шалтгаан

- Тоглолтын дараа Би цагаа хаана их зарцуулсан бэ? гэж бодно.

Багийн ярилцлага

- Хэзээ удаан бодсон? Хэзээ хурдан нүүсэн? Цагаа зөв хуваарилсан уу? гэж ярилцана.

Багшийн асуулт

- Богино тоглолтын үед цагаа хэрхэн хуваарилах вэ?
- Сүүлийн минутанд сандарвал яах вэ?
- Хэзээ илүү удаан бодох хэрэгтэй вэ?
- Тоглолтын дараа цагаа хэрхэн ашигласнаа яагаад дүгнэх хэрэгтэй вэ?

6-р бүлгийн 5-р хичээл. Хожигдсон үед сэтгэл хөдлөлөө зохицуулах

Хичээлийн эхлэл

- Шатар тоглоод хожигдож байсан уу?
- Хожигдоход ямар мэдрэмж төрдөг вэ?
- Хожигдоод уурлаж болох уу?
- Уурласан үедээ дахин тоглох нь зөв үү?
- Өрсөлдөгчөө бууутгах нь зөв үү?
- Хожсон хүндээ баяр хүргэх хэрэгтэй юу?

Тайван байх 3 алхам

1. Амьсгалаа тайвшруулах.
2. Тоглолтын үр дүнг хүлээн зөвшөөрөх.
3. Алдаанаасаа суралцах.

Хожигдсон тоглогч

- Дүрд тоглоно. Сурагч А хожигдоно. Сурагч Б хожно. А: Баяр хүргэе. Сайн тоглолоо. Б: Баярлалаа. Дараа нь гар барина.

Би юу сурсан бэ?

- Хожигдсон сурагч: Би хаана алдаа гаргасан бэ?, Би юуг зөв хийсэн бэ?, Дараагийн тоглолтод юуг өөрчлөх вэ? гэсэн 3 асуултад хариулна.

Хожсон ч даруу бай

- Хожсон сурагч шоолохгүй, онгирохгүй, өрсөлдөгчөө бууутгахгүй, баяр хүргэснийг хүндэтгэнэ.

Багшийн асуулт

- Хожигдсон үед хамгийн түрүүнд юу хийх вэ?
- Яагаад өрсөлдөгчдөө баяр хүргэх хэрэгтэй вэ?
- Хожигдолтоос юу сурч болох вэ?
- Хожсон үедээ яаж харилцах вэ?
- Уурласан үедээ дараагийн тоглолтоо шууд эхлүүлэх хэрэгтэй юу?

6-р бүлгийн 6-р хичээл. Цаг, анхаарал, сэтгэл хөдлөлийг нэгтгэсэн тоглолт

Хичээлийн эхлэл

- Нүүдэл хийхийн өмнө ямар 3 алхам хэрэглэдэг вэ?
- Цагаа хэрхэн хуваарилах вэ?
- Хожигдсон үед яах вэ?
- Хожсон үед өрсөлдөгчтэйгөө хэрхэн харилцах вэ?

Тоглолтын өмнөх бэлтгэл

- Сурагчид: 1. Аюул–Боломж–Сонголт; 2. Цагаа хянах; 3. Яарахгүй, сандрахгүй; 4. Өрсөлдөгчөө хүндэтгэх гэсэн 4 дүрмийг сануулна.

5 минутын хяналттай тоглолт

- Багаар хугацаатай тоглоно. Тоглолтын үеэр цагаа шалгаж, нүүдэл бүрийн өмнө 3 алхмаа бодож, анхаарлаа хөлөг дээр төвлөрүүлж, сэтгэл хөдлөлөө хянаж тоглоно.

Цагийн төлөвлөгөө

- Тоглолтын дундуур багш Цагаа шалгаарай. гэж сануулна. Сурагч Надад хэдэн минут үлдсэн бэ?, Би цагаа зөв ашиглаж байна уу? гэж өөрөөсөө асууна.

Хожигдсон ч зөв тогло

- Тоглолт дууссаны дараа хожсон сурагч Сайн тоглолоо., хожигдсон сурагч Баярлалаа. Дараагийн удаа илүү сайн тоглоно. гэж хэлээд гар барина.

Тоглолтын дараах өөрийн үнэлгээ

1. Би нүүдэл бүрийн өмнө аюулаа шалгасан уу?
2. Би боломжоо олсон уу?
3. Би хамгийн зөв сонголтыг хийсэн үү?
4. Би цагаа зөв хуваарилсан уу?
5. Би анхаарлаа төвлөрүүлж чадсан уу?
6. Хожигдсон/хожсон үедээ тайван байсан уу?
7. Би өрсөлдөгчдөө баяр хүргэсэн үү?

Шатрын тамирчны дүрэм

- Би нүүхээсээ өмнө бодно. Би цагаа хянана. Би сандрахгүй. Би өрсөлдөгчөө хүндэтгэнэ. Би хожигдлоосоо суралцана. Би хожсон үедээ даруу байна.

Багшийн асуулт

- Нүүдэл хийхийн өмнөх 3 алхам юу вэ?
- Цагаа хуваарилахдаа юуг анхаарах вэ?
- Хугацаа бага үлдвэл яах вэ?
- Анхаарал сарнивал яаж төвлөрөх вэ?
- Хожигдсон үедээ хэрхэн тайван байх вэ?
- Өрсөлдөгчдөө хэзээ баяр хүргэх вэ?
- Сайн шатарчин зөвхөн сайн нүүдэл хийдэг хүн мөн үү?
- Сайн тоглогчийн зан чанар ямар байх ёстой вэ?

ТАВДУГААР АНГИ

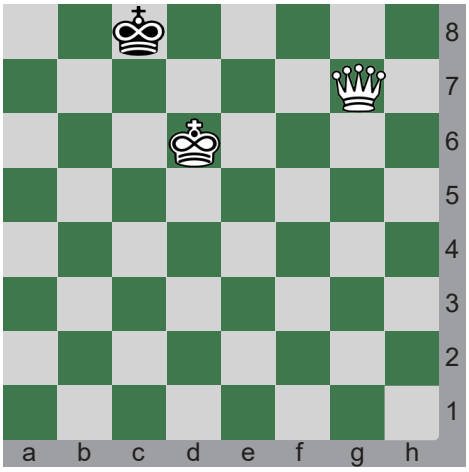
5-Р БҮЛЭГ. МАД БОЛОН ХҮҮГИЙН ТӨГСГӨЛИЙН АРГЫГ ТОГЛОЛТОД ХЭРЭГЛЭХ

Нийт: 6 хичээл

5-р бүлгийн 1-р хичээл. Ноён, Бэрсээр мадлахыг давтан бататгах

Хичээлийн эхлэл

- Ямар дүрсүүд үлдсэн байна вэ?
- Аль тал хожих зорилготой вэ?
- Бэрс ганцаараа мад хийж чадах уу?
- Яагаад Ноён Бэрсдээ туслах хэрэгтэй вэ?
- Мад хийхийн өмнө өрсөлдөгчийн Ноёныг хаашаа шахах вэ?



Бэрс + Ноён хоёрын мад

- Бэрс өрсөлдөгчийн Ноёны хөдөлж болох талбайг багасгана. Харин өөрийн Ноён Бэрсийг хамгаалж, өрсөлдөгчийн Ноёныг улам ойртуулж мадлах боломж бүрдүүлнэ.

Ноёныг захад шах

- Сурагчид Бэрсээр өрсөлдөгчийн Ноёны боломжит буудлуудыг багасгана. Дараа нь өөрийн Ноёныг ойртуулна.

Сурагчдын дасгал

- Нэг сурагч Ноён + Бэрс, нөгөө нь Ноёнтой байна. Хожих тал мад хийх хүртэл тоглоно. Дараа нь үүргээ солино.

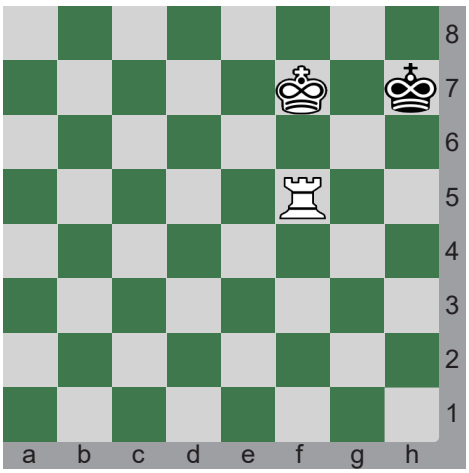
Багшийн асуулт

- Бэрс ямар үүрэгтэй вэ?
- Ноён ямар үүрэгтэй вэ?
- Бэрсийг яагаад өөрийн Ноёноор хамгаалах хэрэгтэй вэ?
- Өрсөлдөгчийн Ноёныг захад шахах нь ямар давуу талтай вэ?
- Мад хийхийн өмнө юуг шалгах вэ?

5-р бүлгийн 2-р хичээл. Ноён, тэрэгээр мадлах

Хичээлийн эхлэл

- Бэрсний оронд ямар дүрс байна вэ?
- Тэрэг өрсөлдөгчийн Ноёныг хэрхэн хязгаарлах вэ?
- Тэрэг өөрөө хамгаалалттай байх шаардлагатай юу?
- Өөрийн Ноён ямар үүрэгтэй вэ?



Тэрэгний шугам

- Тэрэг ашиглан нэг хэвтээ эсвэл босоо шугамыг хааж үзүүлнэ. Тэрэг энэ шугамыг хааснаар Ноёны хөдөлгөөн хэрхэн багасаж байна вэ? гэж ярилцана.

Ноёноо ойртуул

- Тэрэгний байрлалыг хадгалж, өөрийн Ноёныг аажмаар ойртуулна.

Зах руу шах

- Өрсөлдөгчийн Ноёнг хөлгийн зах руу шахна. Дараа нь өөрийн Ноёныг ойртуулж, Тэрэгний хамгаалалтыг шалгаад мад хийх нүүдлийг олно.

Тоглолт

- Ноён + Тэрэг тал мад хийхийг оролдоно. Нөгөө тал зугтахыг оролдоно.

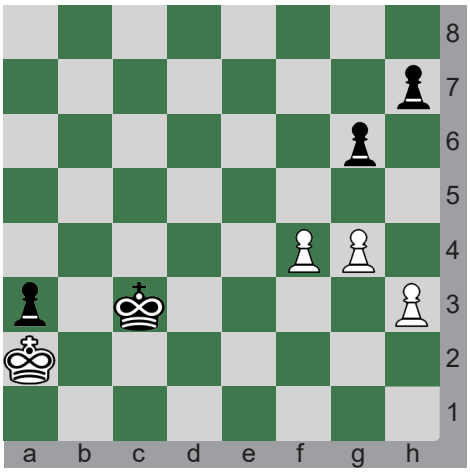
Багшийн асуулт

- Тэрэг өрсөлдөгчийн Ноёны хөдөлгөөнийг хэрхэн хязгаарлах вэ?
- Ноён Тэрэгт ямар тусламж үзүүлэх вэ?
- Тэрэг хамгаалалтгүй байвал ямар аюултай вэ?
- Шаг болон мадны ялгаа юу вэ?

5-р бүлгийн 3-р хичээл. Ноён, Хүүний төгсгөл — Хүүтэй талаас тоглох

Хичээлийн эхлэл

- Хүүтэй талын зорилго юу вэ?
- Хүүгээ шууд урагшлуулах уу?
- Ноёноо хаана байрлуулах вэ?
- Өрсөлдөгчийн Ноён Хүүг зогсоож чадах уу?



Хүүгээ хамгаал

- Сурагчид эхлээд өөрийн Ноёны байрлалыг зөв сонгоно. Дараа нь Хүүгээ урагшлуулна.

Ноён зам гаргана

- Өөрийн Ноёноор Хүүгийн урагшлах замыг дэмжинэ. Ноён энэ буудалд очвол Хүүд ямар боломж үүсэх вэ? гэж ярилцана.

Бэрс болго

- Сурагч Хүүгээ сүүлчийн шугамд хүргэж дүрс болгон хувиргана.

Хожих уу?

- Хэд хэдэн байрлал өгнө. Сурагч Хожино эсвэл Тэнцэнэ гэж урьдчилан хэлээд дараа нь тоглож шалгана.

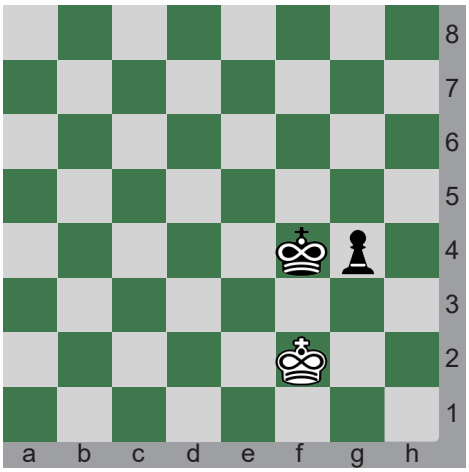
Тоглолт

- Нэг сурагч Хүүтэй тал байна. Зорилго нь Хүүгээ дүрс болгох.

Багшийн асуулт

- Хүүгээ урагшлуулахын өмнө юуг шалгах вэ?
- Ноён Хүүгээ хэрхэн хамгаалах вэ?
- Өрсөлдөгчийн Ноён Хүүг зогсоож чадах эсэхийг яаж мэдэх вэ?
- Хүүгээ дүрс болгох боломжгүй бол ямар үр дүн гарах вэ?

5-р бүлгийн 4-р хичээл. Ноён, Хүүний төгсгөл — Хүүгүй талаас тоглох



Хичээлийн эхлэл

- Энэ удаа таны зорилго юу вэ?
- Хүүг яаж зогсоох вэ?
- Өөрийн Ноёныг хаашаа ойртуулах вэ?
- Хүүг зогсоохдоо хамгийн түрүүнд юуг тооцох вэ?

Хүүг зогсоо

- Өрсөлдөгчийн Хүүгийн урагшлах замыг ажиглана. Ноёноо Хүүгийн өмнө зөв байрлуулахыг эрэлхийлнэ.

Хөөх биш, хаах

- Ноён Хүүг араас нь хөөхөөс илүү Хүүгийн замыг хааж болох уу? гэж асууж хоёр аргыг хөлөг дээр туршина.

Зөв буудлыг ол

- Хэд хэдэн боломжит буудал өгнө. Сурагч Энэ буудал хамгийн зөв. гэж сонгоод шалтгаанаа хэлнэ.

Тэнцээг хамгаал

- Хүүтэй тал хожихыг оролдоно. Хүүгүй тал Хүүг зогсоож тэнцээ хадгалах зорилготой тоглоно.

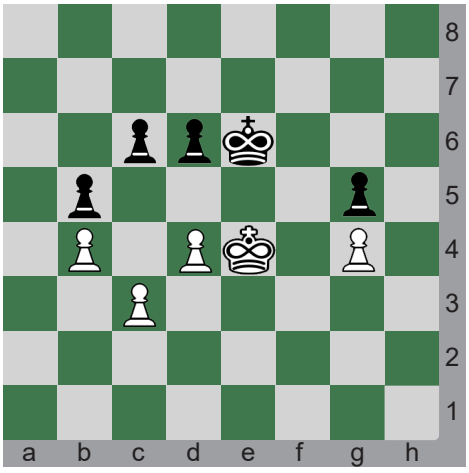
Тоглолт

- Хоёр тал байрлалаа сольж тоглоно.

Багшийн асуулт

- Хүүг зогсоохдоо Ноёноо хаана байрлуулах вэ?
- Хүүг араас нь хөөх нь үргэлж зөв үү?
- Хүүний өмнө очих ямар давуу талтай вэ?
- Хүүг зогсоож чадвал тоглолтын үр дүн ямар байж болох вэ?

5-р бүлгийн 5-р хичээл. Дүрс солилцсоны дараах төгсгөл



Хичээлийн эхлэл

- Тэрэг солилцвол хэнд ашигтай вэ?
- Солилцсоны дараа ямар төгсгөл үүсэх вэ?

Дүрс солилцохоос өмнө

1. Солилцсоны дараа ямар дүрс үлдэх вэ?
2. Миний Ноён илүү идэвхтэй болох уу?
3. Миний Хүү давуу болох уу?
4. Өрсөлдөгчийн Хүүг зогсоож чадах уу?
5. Төгсгөлд хожих боломж нэмэгдэх үү?

Солилцох уу, солилцохгүй юу?

- Байрлал өгнө. А — Дүрс солилцох; Б — Дүрс солилцохгүй байх гэсэн хоёр боломжийг харьцуулж аль нь ашигтайг сонгоно.

Төгсгөлийг урьдчилан хар

- Одоо Тэрэгнүүдийг солилцлоо гэж бодъё. Дараагийн байрлал ямар болох вэ? гэж асууж дараагийн байрлалыг төсөөлөн хөлөг дээр байгуулна.

Ашигтай юу?

- Энэ солилцоо надад ашигтай. эсвэл Энэ солилцоо надад ашиггүй. гэж хэлээд шалтгаанаа тайлбарлана.

Сурагчдын дасгал

- Нэг сурагч солилцоо хийх санал гаргана. Нөгөө нь Солилцохоос өмнө төгсгөлийг харъя. гэж байрлалыг үнэлнэ.

Багшийн асуулт

- Дүрс солилцохоос өмнө юуг шалгах вэ?
- Солилцсоны дараа ямар төгсгөл үүсэх вэ?
- Яагаад зарим солилцоо ашигтай байдаг вэ?
- Яагаад зарим солилцоо ашиггүй байж болох вэ?
- Өөрийн Ноён илүү идэвхтэй болох эсэхийг яагаад шалгах вэ?

5-р бүлгийн 6-р хичээл.Мад ба хүүний төгсгөлийг тоглох

Хичээлийн эхлэл

- Ноён + Бэрсээр хэрхэн мадлах вэ?
- Ноён + Тэрэгээр хэрхэн мадлах вэ?
- Ноён + Хүүгийн төгсгөлд Хүүтэй талын зорилго юу вэ?
- Хүүгүй талын зорилго юу вэ?
- Дүрс солилцохоос өмнө юуг шалгах вэ?

Мадны сонголт

- 3 байрлал өгнө. Сурагчид мад хийх, Ноёноо ойртуулах, Тэрэг/Бэрсээр шахах зэрэг хамгийн зөв нүүдлийг сонгоно.

Төгсгөлийн сонголт

- Энэ байрлалд дүрс солилцох уу? гэж асууна. Сурагчид тийм/үгүй гэж хариулаад шалтгаанаа хэлнэ.

Төгсгөлийн буухиа

- 1-р байрлал — Ноён + Бэрс: өрсөлдөгчийн Ноёныг мадлана. 2-р байрлал — Ноён + Тэрэг: өрсөлдөгчийн Ноёныг мадлана. 3-р байрлал — Ноён + Хүү: Хүүгээ дүрс болгох эсвэл Хүүг зогсоох.

Хоёр талаас тогло

- Нэг байрлалыг хоёр талаас тоглоно. 1-р удаа Хүүтэй тал хожихыг оролдоно. 2-р удаа Хүүгүй тал зогсоохыг оролдоно. Аль талаас тоглоход илүү хялбар байсан бэ? Яагаад? гэж ярилцана.

Төгсгөлийн дасгал

- Мад хийх боломж байсан уу? Хүүг дүрс болгох боломж байсан уу? Хүүг зогсоох боломж байсан уу? Дүрс солилцох нь ашигтай байсан уу? Ноёны идэвх хангалттай байсан уу?

Нэгдсэн тоглолт

- Багш энгийн байрлалаас тоглолт эхлүүлнэ. Тоглолтын явцад дүрсүүд солилцогдож төгсгөлд шилжинэ. Сурагчид Би төгсгөлийг урьдчилан тооцож нүүдлээ сонгоно. гэсэн зарчмаар тоглоно.

Багшийн асуулт

- Мад хийхийн өмнө юуг шалгах вэ?
- Бэрс, Тэрэг хоёрын мадлах арга юугаараа ялгаатай вэ?
- Ноён + Хүүгийн төгсгөлд Ноён ямар үүрэгтэй вэ?
- Хүүтэй болон Хүүгүй талаас тоглоход ямар ялгаа байна вэ?
- Дүрс солилцсоны дараа үүсэх төгсгөлийг яагаад урьдчилан тооцох хэрэгтэй вэ?
- Ямар үед дүрс солилцох нь ашигтай вэ?
- Төгсгөлийн үед Ноёноо идэвхтэй ашиглах нь яагаад чухал вэ?

ТАВ. БАГШИД ЗОРИУЛСАН ЗӨВЛӨМЖ

1. Мадлах үед анхаарах

Бэрсээр мадлахдаа зөвхөн ноён руу ойртохыг заахгүй, бэрсээ хамгаалалтгүй орхихгүй байх дадлыг суулгах хэрэгтэй.

- Бэрсээр мадлах үед бэрсийг өрсөлдөгчийн ноёнд хэт ойр байрлуулж бэрсээ идүүлэхээс сэргийлэх.
- Өрсөлдөгчийн ноён бэрсийг идэж болох эсэхийг үргэлж шалгах.
- Бэрсийг өөрийн ноёноор хамгаалуулж мадлах.
- Өрсөлдөгчийн ноён буланд шахагдах үед бэрсийг ноёноос хол нүүдлийн зай буюу хамгийн аюулгүй зайд байрлуулах.
- Мадлах гэж яарахын оронд өрсөлдөгчийн ноён хаашаа явж болох вэ? гэж бодох.

2. Нүүдэл хийх бүрийн өмнө шалгах 3 алхам

Хүүхдэд бүх хичээлээр давтан хэрэглүүлэх маш чухал дадал:

- Би юу идэж болох вэ?
- Өрсөлдөгч миний юуг идэж болох вэ?
- Би нүүсний дараа юу болох вэ?

Үүнийг анхан шатнаас тогтмол хэрэглүүлбэл шууд нүүх зуршил багасна.

3. Хамгаалалтгүй дүрсийг олж харах

Сурагчид зөвхөн өөрийн нүүдлийг биш, өрсөлдөгчийн дүрсийн хамгаалалтыг шалгаж сурна.

- Хамгаалалтгүй дүрс байна уу?
- Нэг дүрсийг хэдэн дүрс хамгаалж байна вэ?
- Хоёр удаа хамгаалагдсан дүрсийг шууд идэх шаардлагатай юу?
- Өрсөлдөгчийн хамгийн сул дүрс аль вэ?
- Хамгаалалтгүй дүрсийг идэхээс өмнө өөрийн дүрсийг алдах эсэхийг шалгах.

Хамгаалалтгүй дүрс бол боломж, гэхдээ шууд идэхээсээ өмнө урхийг шалга.

4. Сул дүрс өгөхгүй байх

Хүүхдэд дүрсээ зүгээр өгч болохгүй гэсэн ойлголтыг эрт суулгах хэрэгтэй.

Нүүдлийн дараа:

- Миний аль нэг дүрс хамгаалалтгүй болох уу?
- Өрсөлдөгч шууд идэж болох дүрс үлдэх үү?
- Миний нүүдэл өөр нэг дүрсийг хамгаалалтгүй болгож байна уу?
- Би нэг дүрсээ хамгаалахаа мартав уу?

гэж асуулгана.

5. Зүгээр нэг идэх гэж яарахгүй байх

Анхан шатны хүүхдүүд идэж болох л юм бол иднэ гэсэн хандлагатай байдаг.

Багш:

- Чи энэ дүрсийг идэж болно. Гэхдээ идсэний дараа өрсөлдөгч чиний ямар дүрсийг идэх вэ? гэж асууж хэвшүүлэх хэрэгтэй.
- Ингэснээр хүүхэд идэлт → хариу нүүдэл гэсэн холбоог харж сурна.

6. Ноёны аюулгүй байдлыг нэгдүгээрт тавих

- Өөрийн ноён шахуулсан эсэхийг шалгах.
- Нүүдэл хийхдээ өөрийн ноёныг шалааанд оруулж байгаа эсэхийг шалгах.
- Өрсөлдөгчийн шууд заналхийллийг анзаарах.
- Мад тавих боломж байгаа бол эхлээд мадны боломжийг шалгах.
- Ноён ганцаараа үлдсэн үед хамгаалалтгүй дүрс рүү дайрах гэж яарахгүй байх.

7. Довтлогоог олж сургах

Сурагчид нүүдэл бүрийн дараа:

- Би юуг довтолж байна?
- Өрсөлдөгч намайг юугаар довтолж байна?

гэсэн хоёр асуултыг асууж хэвших хэрэгтэй.

Жишээ:

- Бэрс миний тэрэг рүү дайрч байна уу?
- Тэрэг миний бэрсийг дайрч байна уу?
- Хүү дараагийн нүүдэлдээ бэрс болох гэж байна уу?
- Миний ноён маданд орох аюултай юу?

8. Хүүгийн төгсгөлд анхаарах

- Хүүгээ шууд урагшлуулахын өмнө өрсөлдөгчийн ноён хаана байгааг харах.
- Хүүг хамгаалж байгаа эсэхийг шалгах.
- Хүүг бэрс болгох боломжийг тооцох.
- Өрсөлдөгчийн хүү бэрс болох аюултай эсэхийг анзаарах.
- Хүү түрүүлж бэрс болох уу, эсвэл өрсөлдөгчийн хүү түрүүлж бэрс болох уу? гэж бодох.

9. Дүрс солилцохдоо бодох

Хүүхдэд их дүрсийг бага дүрсээр солих гэх мэт механик ойлголт өгөхөөс илүү:

Энэ солилцооны дараа хэний байрлал илүү сайн болох вэ?

гэж бодож сургана.

- Би материал хожих уу?
- Миний ноён илүү аюулгүй болох уу?
- Төгсгөл надад ашигтай юу?
- Сул дүрс үлдэх үү?
- Өрсөлдөгчийн хамгаалагчийг авч байна уу?

10. Дүрмийн бус нүүдэл гарсан үед

- Сурагчийн нүүдлийг шууд буруу гэж хэлэхээс илүү өөрөөр нь алдааг олгуулах.
- Энэ дүрс яаж нүүдэг вэ?, Зам чөлөөтэй юу?, Ноён аюулгүй юу? гэх мэт богино асуулт ашиглах.
- Алдааны шалтгааныг тодорхойлж, тухайн дүрмийг товч дахин сануулах.
- Ижил төрлийн 1–2 байрлал дээр давтан хийлгэж бататгах.
- Өөрийн ноёныг шаганд оруулсан нүүдэлд онцгой анхаарах.
- Цагтай тоглолтын үед урт тайлбар хийхгүй, Зогс – шалга – зөв нүүдлээ ол гэсэн дадлыг хэвшүүлэх.
- Дүрмийн алдааг шийтгэл бус суралцах боломж болгон ашиглах.

11. Багшийн хэрэглэж хэвшүүлэх шатрын 7 асуулт

Хүүхэд нүүх бүрт дараах асуултыг аажмаар дотроо асуудаг болгох:

- Би шалаанд байгаа юу?
- Өрсөлдөгч юу заналхийлж байна?
- Би мад тавьж чадах уу?
- Би юу идэж болох вэ?
- Хамгаалалтгүй дүрс байна уу?
- Миний нүүдлийн дараа миний аль нэг дүрс идэгдэх үү?
- Нүүдэл хийсний дараа өрсөлдөгч юу хийх вэ?

Багшид өгөх гол санамж:

Шатрын анхан шатны сургалтад зөв нүүдэл хийлгэхээс илүү нүүхээсээ өмнө боддог болгох нь чухал. Тиймээс багш хүүхдийн алдааг шууд засахын оронд:

- Чи нүүхээсээ өмнө юу шалгасан бэ?
- Энэ дүрсийг хэн хамгаалж байна вэ?
- Чиний нүүдлийн дараа өрсөлдөгч юу идэж чадах вэ?
- Бэрсээ идүүлчихвэл яах вэ?
- Өрсөлдөгчийн ноён хаашаа явж болох вэ?
- Энэ нүүдэл чамд ямар давуу тал өгч байна вэ?

гэж асууж, алдааг хүүхдээр өөрөөр нь олж засуулах арга зүйг тогтмол хэрэглэвэл хамгийн үр дүнтэй.

ХЭРЭГЛЭГДЭХҮҮН:

1. Үндсэн шатрын хэрэгсэл
    - Шатрын хөлөг, дүрсний иж бүрдэл
    - Ханын сургалтын шатар
    - Шатрын цаг
2. Сургалтын материал
    - Дүрсийн нүүдлийн зураг, схем
    - Дүрсийн үнэ цэнийн хүснэгт
    - Шатрын үндсэн дүрмийн үзүүлэн
    - Компьютер, сургалтын программ
    - Багшийн гарын авлага
    - Ном, сурах бичиг
3. Сурагчийн ажлын хэрэгсэл
    - Шатрын дэвтэр
    - Үзэг, харандаа
    - Шатар
    - Ном, сурах бичиг

ЗУРГАА. УНШИЖ СУДЛАХ МАТЕРИАЛ, НЭМЭЛТ ЭХ СУРВАЛЖ

Шатрын багш нь энэхүү гарын авлагаас гадна шатрын албан ёсны дүрэм, шатрын боловсролын арга зүй, хүүхдэд зориулсан сургалтын материал, тактикийн бодлого болон цахим сургалтын хэрэгслүүдийг тогтмол ашиглан мэдлэг, арга зүйгээ дээшлүүлнэ.

Судлах номнууд:

- CheckMate The Wonderful World of Chess /John Foley/
- Maths & Chess /Salman Ahmed Salman/ Contact the Author: Name: Salman Ahmed Salman
- Chess for Educators: How to Organize and Promote a Meaningful Chess Teaching Program /Karel van Delft 2021/
- Шатар тоглож сурцгаая /Ж.Мөнхбаяр 2005/
- Шатрын сурах бичиг /Капабланка Х.Р/ (Зохиолч), Дүгэр Я (Орчуулагч), Жигжидсүрэн П (Орчуулгын редактор)
- Шатрын сурах бичиг /Эмануил Ласкер/
- ӨӨРӨӨ ШАТАР СУРАХ БИЧИГ /Түдэвийн Гочоо/

Албан ёсны болон цахим эх сурвалж:

- Шатрын нүүдэл сурах Монгол платформ https://blesson.mn/Chess/
- FIDE – International Chess Federation https://www.fide.com/
- Олон улсын шатрын холбооны албан ёсны сайт. Дүрэм, тэмцээн, цол зэрэглэл, шүүгч, сургалт, боловсролын мэдээллийг авах үндсэн эх сурвалж.
- Багшид: шатрын дүрэм, тэмцээн болон олон улсын шатрын үйл ажиллагааны талаарх мэдээллийг баталгаатай эх сурвалжаас авахад ашиглана.
- FIDE Laws of Chess – Шатрын албан ёсны дүрэм https://handbook.fide.com/chapter/e012023
- Шатрын тоглолтыг зохицуулдаг албан ёсны дүрэм.
- Багшид: нүүдлийн зөв буруу байдал, сэлгээ, шалгалт, мад, жид, тэнцээ зэрэг ойлголтыг зөв заах үндсэн эх сурвалж болгон ашиглана.
- FIDE Chess in Education https://edu.fide.com/
- Шатрыг боловсролд ашиглах арга зүй, багшийн хөгжил, сургалтын материал, судалгааны мэдээллийг багтаасан эх сурвалж.
- Багшид: шатрын хичээлийг боловсролын зорилготой уялдуулах, хүүхдийн насанд тохирсон арга сонгоход ашиглана.
- FIDE EDU – Teaching Materials https://eduarchive.fide.com/materials/
- Хүүхдэд шатар заахад зориулсан сургалтын материал, гарын авлага, ажлын хуудас болон түвшинд тохирсон хэрэглэгдэхүүн.
- Багшид: нэмэлт материал, дасгал, ажлын хуудас боловсруулахдаа жишиг болгон ашиглана.
- FIDE EDU – Recommended Books https://edu.fide.com/books

- Шатрын боловсрол, арга зүй болон шатрын мэдлэгийг гүнзгийрүүлэн судлахад санал болгосон ном, бүтээлийн мэдээлэл.
- Багшид: мэргэжлийн мэдлэгээ дээшлүүлэх, нэмэлт ном сонгоход ашиглана.
- ChessKid Curriculum https://www.chesskid.com/learn/articles/chesskidcoms-curriculum
- Хүүхдэд шатар заах зориулалттай хичээл, диаграмм, ажлын хуудас, тоглоом, дасгал болон багшийн зөвлөмжүүд.
- Багшид: анхан шатны хүүхдэд хичээл заахдаа хичээлийн санаа, дасгал, тоглоом сонгоход ашиглана.
- ChessKid Classroom Planner https://www.chesskid.com/learn/articles/how-to-use-the-chesskid-classroom-planner
- Хичээлийн сэдэв, зорилго, видео, дасгал болон нэмэлт үйл ажиллагааг системтэй төлөвлөхөд туслах хэрэгсэл.
- Багшид: сургалтыг дараалалтай зохион байгуулахад ашиглана.
- Lichess https://lichess.org/
- Үнэгүй тоглолт, бодлого, дүн шинжилгээ, судалгаа болон сургалтын хэрэгслүүдтэй цахим платформ.
- Багшид: сурагчийн дадлага, тактик, тоглолт болон алдааны дүн шинжилгээ хийхэд ашиглана.
- Lichess Puzzles – Тактикийн бодлого https://lichess.org/training
- Тактикийн олон төрлийн бодлогын цахим сан.
- Багшид: сэрээ, хатгалт, давхар довтолгоо, мат, дүрс хожих зэрэг дасгал ажиллуулахад ашиглана.
- Lichess Studies – Хичээл боловсруулах хэрэгсэл https://lichess.org/study
- Байрлал, тоглолт, нүүдэл, тайлбар болон дасгалыг нэг дор эмхэтгэн хадгалах боломжтой.
- Багшид: өөрийн хичээлийн цахим материал, жишээ байрлал, тоглолтын дүн шинжилгээ боловсруулахад ашиглана.
- Chess.com https://www.chess.com/
- Интерактив хичээл, бодлого, тоглолт, дүн шинжилгээ, гараа, төгсгөлийн материал бүхий цахим платформ.
- Багшид: сурагчийн бие даасан дасгал, тактик, тоглолтын дүн шинжилгээ болон нэмэлт сургалтад ашиглана.
- Chess.com Lessons – Цахим хичээл https://www.chess.com/lessons
- Анхан шатнаас ахисан түвшин хүртэл сэдвээр ангилсан интерактив хичээлүүд.
- Багшид: хичээлийн сэдвийг бататгах, бие даасан дасгал өгөхөд ашиглана.
- Chess.com Classroom – Цахим анги https://www.chess.com/classroom
- Багш, сурагч хамтран ажиллах, хичээл болон байрлал ашиглах цахим орчин.
- Багшид: цахим болон хосолсон сургалт зохион байгуулахад ашиглана.