

## **План-конспект проведения мастер - класса «Шахматы – игра тысячи радостей».**

Педагог дополнительного образования  
**Бондаренко Евгений Михайлович**

**Группа:** участники (ПДО УДО).

**Дата и время проведения:** 18.05.2018 год

**Тема занятия:** «Первоначальное понятие о шахматах. Правила игры».

**Цель:** первоначальные знания и умения игры в шахматы, ознакомление с основами общей шахматной культуры.

**Задачи:**

*Предметные:*

- развитие знаний о шахматной доске, шахматных фигурах, движении фигур с помощью дидактических игр.

*Личностные:*

- формирование сотрудничества, культурного общения;
- активизирование мыслительной деятельности, памяти;
- привитие интереса и любознательности к игре в шахматы.

*Метапредметные:*

- умение анализировать, делать необходимые выводы;
- привитие позитивного отношения к процессу обучения.

**Тип занятия:** комбинированный.

**Используемые технологии:**

- ИКТ; Игровая технология; Здоровьесберегающая технология.

**Планируемые результаты:**

*Предметные:*

- узнать об игре в шахматы: история возникновения искусства игры в шахматы, о шахматной доске, фигурах, движении фигур;

*Личностные:*

- повысить шахматную культуру;
- планировать сотрудничество, уметь разрешать конфликты.

*Метапредметные:*

- уметь анализировать и проводить самоанализ;
- мотивация к процессу обучения, привитие интереса к игре в шахматы.

**Форма работы:** групповая работа.

**Методы обучения:** наглядный, эвристический, словесный.

### **Материалы и оборудование:**

- шахматные доски с фигурами;
- экран;
- ноутбук;
- медиа-проектор; колонки.

### **Наглядный материал:**

- мультимедийная обучающая программа «Динозавры учат шахматам»
- мультимедийная обучающая программа «Большое шахматное путешествие».

### **Ход занятия**

**1. Вводная часть.** Знакомство с шахматами, приглашение в мир шахматного королевства.

Здравствуйте! В какие игры вы любите играть? Конечно, в самые разные! Среди замечательных и полезных игр, существующих в мире, особое место принадлежит именно шахматам. Конечно, многие из вас умеют играть в шахматы. Так с чего же нам начать? Конечно же, с легенды о появлении шахмат.

Давным-давно, 2000 лет назад, в одной прекрасной стране с названием Индия жил да был один очень могучий, сильный и богатый шах Шеран-Шихран. Было у него множество дворцов, крепостей и огромная армия ЧАТУРАНГА, с которой он совершал набеги на своих недругов-соседей.

Вскоре он всех противников победил-покорил, потому что в его армии было сто тысяч пеших воинов, тридцать тысяч закованных в латы боевых коней и всадников, быстрые и мощные колесницы, а самое главное - непобедимые слоны. Раньше, когда не было танков и ракет, грозным в мире оружием! Никто не мог их остановить. Ни человек, ни непроходимый лес, ни стена! Всё они могли преодолеть, всё разрушить на пути. И вот, когда воевать стало не с кем, заскучал великий государь.

Посидел падишах на троне да на печи неделю-другую и закричал от скуки страшным голосом: «Скучно! Подать мне сюда всех великих мудрецов да чародеев!» Прибежали испуганные мудрецы: «Что тебе надобно, царь-государь?» «Развеселите меня! Придумайте забаву царскую, чтоб не грустилось мне. Как угодите мне, велю золота отсыпать, сколько унесёте, а нет мой меч - голова с плеч!» - Так раньше у царей водилось.

Опечалились мудрецы, пригорюнились и пошли думать, как грозному шаху-падишаху угодить. Дал на все думы царь лишь три дня и три ночи. Начали мудрецы лбы морщить да головы себе чесать.

Достаёт самый старый мудрец из мешка деревянный ящичек и раскрывает его, а там - деревянные фигурки. Закричал царь, затопал ногами:

«Что это такое?! Другие мне золото, бриллианты приносили, а ты что принёс!» «Не всё то золото, что блестит!» - мудрец отвечает. Посмотрел внимательно царь и узнал в деревянных фигурках всё своё войско: и коней, и пехоту, и крепости, и своих генералов, а в одной фигуре узнал даже самого себя.

Мудрец достал шахматную доску и на одном краю выстроил армию белого короля, а напротив, на другом краю доски, чёрное войско. Падишах с усмешкой спрашивает: «Ты считаешь, что я, великий воин, победитель всех народов, имеющий самую могучую армию в мире, не смогу справиться с небольшим отрядом деревянных игрушек?» Мудрец молвил: «Давай, повелитель, попробуем!» - объяснил царю правила игры и они начали сражение.

И вскоре индийский правитель увидел, что управлять небольшим отрядом шахматных фигур гораздо сложнее, чем целой армией. Так понравилась ему игра, что все дни и ночи проводил он за ней. Мудреца велел шах по-царски наградить. Когда царь добирался до шахматного короля противника, то он по своей былой военной привычке окликал врага: «Эй, шах!» А когда вражеский король падал сражённый, то великий падишах с грустью говорил: «ШАХУ МАТ!» Сражение ведь кончалось на этом. А царь так любил воевать. В переводе на русский язык слова царя означали, что король погиб или смерть королю. С тех пор игра стала называться ШАХМАТЫ.

## **2. Основная часть.**

- Изучить, как выглядят и как правильно называются шахматные фигуры. *1. Знакомство с шахматной доской.*

Доски бывают разные – гладильные, стиральные, разделочные, строительные. На них в шахматы не поиграешь! Это можно сделать только на шахматной доске. Вот она перед вами. Чтобы играть в шахматы, её необходимо хорошо знать.

Шахматная доска – это квадрат, на нём 32 белые и 32 чёрные клетки. Сколько же всего? (64)

По краям доски отмечены буквы и цифры. Сверху и снизу – буквы (проговорить названия), справа и слева – цифры (от 1 до 8). Они нужны нам для того, чтобы определить адрес шахматной клетки, а он у каждой клетки свой собственный. Как же его узнать? Посмотрите =, эта клетка имеет адрес a1, потому что стоит на пересечении буквы a и цифры 1. Попробуйте определить (h1, a3, e 6).

Что же, первое знакомство с шахматной доской состоялось.

## *2. Знакомство с шахматными фигурами.*

Фигуры ещё спят на своих шахматных клетках. А нам уже не терпится с ними познакомиться. Отнесёмся к ним с большим уважением. Это не игрушки. Среди наших фигур есть царские особы. Давайте их рассмотрим.

Вот его величество – Король! Его Величество король самый высокий и поэтому самый заметный. А вот Ферзь! У него круглая небольшая шапочка-корона на голове. В начале шахматной партии ферзей в каждой армии по одному, как и королей. Посмотрите, вот Ладья! На кого или на что похожа ладья? Напоминает крепостную башню. Во Франции и других странах она так и называется тура (башня, крепость). В Россию шахматы так долго плыли на кораблях-лодках (в старину лодки назывались ладьями), что эта фигура и превратилась в ладью. Ладей в каждой войске по две.

Особая фигура – Слон. На слона совсем не похож. Скорее всего, это высокий человечек в остром шлеме. Почему именно слон? Древнеиндийские воины передвигались как пешком, так и нас слонах. Отсюда и возникла необходимость в этой фигуре, которая сохранила вид воина, а название – слона.

Ещё одно животное на поле - Конь! Его никогда ни с кем не перепутаешь. За долгое время он потерял своего всадника, длинные ноги и хвост. Коней у противников по два.

А теперь - Пешка! На кого или на что похожа пешка? Похожа на маленького человечка. Пехота, пехотинец, пешком – вот почему эта фигура так называется. Идут только вперед. Их смело бросают в бой. Пешек в каждой армии больше всех – по восемь.

*3. Изучение начальной позиции фигур на шахматной доске.*

*4.Познакомить с ходами фигур.*

*5. Познакомить с взятиями фигур.*

Содержание Вводной и Основной части	Методы, приемы действия		Результаты знаний, умений, навыков
	педагог	слушатели	
Объяснение нового материала.	Приглашает слушателей к работе. В игровой форме проводит упражнение на внимание. Предлагает	Внимательно слушают, активно отвечают на вопросы. Слушают объяснение педагога.	Отслеживаются по наблюдениям педагога, устным ответам слушателей, их работе на индивидуальных досках,

	<p>послушать загадку и потом ответить на вопросы, ответы «спрятаны» на экране.</p>		
	<p>История возникновения шахмат. Сущность и понятие в шахматной игре. Предлагает поучаствовать в беседе на тему, откуда взялись названия шахматных фигур, как выглядели древние шахматные фигуры. Взятие шахматных фигур, на досках правильные названия шахматных фигур и шахматных полей. Дает задание найти и показать изучаемую фигуру. Показывает обучающую интерактивную программу,</p>	<p>Высказывают свои предположения , участвуют в обучающей игре. Находят на доске изучаемую фигуру. Отвечают на возникшие вопросы на экране.</p>	<p>правильности выполнения заданий.</p>

	правильное расположение фигур на экране.		
Итоговый. Рефлексия	Предлагает повторить пройденные шахматные фигуры, показав их ходы и ценность.	Называют фигуры и показывают их ходы и ценность.	

### ***Вопросы педагога:***

Вам понравилось занятие? Что нового узнали?

Считаете ли Вы, что обучить шахматам сложно?

Какие сказки можно использовать для развития интереса к обучению шахматам?

Как ходят фигуры на шахматной доске?

***Итог:*** обобщить весь предоставленный к изучению материал; дать эмоциональную оценку работы; оценить результат деятельности.

Спасибо всем, занятие окончено, до свидания!

### **Список литературы.**

1. Сухин И.Г. «Программы курса «Шахматы – школе»: Для начальных классов общеобразовательных учреждений» (Обнинск: Духовное возрождение, 2010, 2011, 2013.)

2. Сухин И. Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. В 2-х частях. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012.

3. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 2011.

### **Список литературы для детей и родителей**

1. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Рабочая тетрадь - Обнинск: Духовное возрождение, 2012.