

МБУ ДО «Центр детского творчества «Ирбис» г. о. Самара

Методическая разработка мероприятия в рамках реализации городского инновационного проекта «Шахматы и шашки – верный путь к успеху»



Подготовил:

Педагог МБУ ДО «ЦДТ «Ирбис» г. о. Самара
Сенников П.В.

Методическая разработка занятия «Своя игра» (игра – викторина по шахматам)

Цель - обобщение и систематизация знаний обучающихся по предмету «Шахматы» первого года обучения.

Задачи:

- формировать у обучающихся положительную мотивацию к предмету «Шахматы» через игровую деятельность;
- способствовать развитию любознательности, творческой активности;
- развивать логическое мышление, память, речь;
- развивать умение работать сообща, согласовывать свои действия;

Возраст: 7 – 8 лет.

Количество: 15 – 18 человек.

Оборудование

Для ведущего - компьютер, мультимедиа проектор, экран, интерактивная презентация, карточки с нумерацией для жеребьевки, таблички с названиями команд.

Для участников - чистые листы бумаги, фломастеры, ручки, коробка с цветными квадратами.

Для членов жюри - оценочные листы, ручки.

Предварительная работа: класс делится на 3 команды (не более 5 – 6 человек), обучающиеся выбирают капитана, дают название своей команде.

Форма организации детей: групповая.

Вид занятия: игра – викторина.

Методы, используемые на занятии: игровые; частично-поисковые; словесно-логические.

Ход занятия

Организационный момент.

Вся в квадратах – белых, черных –
Деревянная доска,
А ряды фигур точеных –
Деревянные войска.
Люди их передвигают,
Коротают вечера,
Дети в шахматы играют -
Гениальная игра!
Ты, дружок мой, без опаски,
Без смущения вступай,
Словно в мир чудесной сказки,
В черно-белый этот край.

Целеполагание. Мотивация

Слайд 2. Заставка «Шахматы»

- Ребята, а вы догадались, о чём пойдёт речь на занятии? (ответы детей).
- Почему шахматы называют гениальной игрой? Миром чудесной сказки? (ответы детей).

Слайд 3. Заставка «Своя игра»

- Шахматы – это спортивная игра. Но это особый вид спорта. Игроки меряются не физической силой, а состязаются, кто сообразительнее, находчивее и терпеливее^[3]. - Игра, которая начнётся через несколько минут, предоставит вам возможность блеснуть своими знаниями в области шахмат. Она похожа на телевизионную игру, называется «Своя игра». Только бороться за результат вы будете не в одиночку, а в команде.

Представление команд. Представление членов жюри.

Последовательность хода определяется жеребьёвкой (карточки с нумерацией для жеребьёвки – 1, 2, 3) .

Актуализация комплекса знаний и способов деятельности

- Ребята, на экране игровое поле. Задания представлены в виде таблицы. В таблице 5 рубрик и указана стоимость вопроса. Каждая команда по очереди выбирает рубрику и стоимость вопроса. Игроки должны догадаться, о чём идёт речь в вопросе, дать ответ. За правильный ответ команда получает баллы, которые в дальнейшем суммируются. Выигрывает та команда, у которой наибольшее количество баллов. (Например, выбираем **Загадки – 10**. Ведущий зачитывает вопрос, команда его обсуждает, один игрок от команды даёт ответ. **История – 40** и т. д.).

Слайд 4. Заставка «Игровое поле»

Загадки	0	0	0	0	0
Ребусы	0	0	0	0	0
История	0	0	0	0	0
Задачки	0	0	0	0	0
Всезнайка	0	0	0	0	0

- Ребята, в одном из блоков есть «хитрый» вопрос, мы назовём его «Кот в мешке». Тема вопроса – Олимпиада. На этот вопрос будут отвечать сразу все команды. Команда, которая знает ответ на вопрос, поднимает жетон и отвечает. Если команда ошибается, то право ответа переходит к следующей команде.

- Я желаю, чтобы сегодня на занятии:
- вы помогали друг другу;
- решали проблемы вместе;
- у вас было хорошее настроение.

Самостоятельное применение знаний в сходных и новых ситуациях

Категория «Загадки»

- Ее загадаешь - себя проверяешь, её отгадаешь - радость получаешь!
Загадки о шахматной доске и шахматных фигурах.

Слайд 5.

10 64 близнеца

На два лица:

Половина белых,

Половина чёрных. (Шахматная доска).

Слайд 6.

20 Силу если их сложить,

Можно восемь получить. (Пешка).

Слайд 7.

30 Их на поле всего два,

Из-за них идет война.

Одного поймать в ловушку –

Прекращается игра. (Король).

Слайд 8.

40 На шахматной доске –

Сильнейший он.

«Плывёт», ну, как ладья,

И «топает», как слон. (Ферзь).

Слайд 9.

50 Сами одного цвета,

а дороги их – разного. (Слон).

Категория «Ребусы»

- Зашифрованы названия шахматных фигур и шахматные термины.

Слайд 10.

10 КОТ · НЬ (Конь).

Слайд 11.

20 ПЕЧКА Ч = Ш (Пешка).

Слайд 12.

30 ФЛАГ · НГ (Фланг).

Слайд 13.

40 ЛЕВ Е = О · ПУШКА (Ловушка).

Слайд 14.

50 ГОРА · И ЗОНТ АЛЬ (Горизонталь).

Категория «История»

- Вопросы касаются истории развития шахмат.

Слайд 15.

10 Родиной шахмат считается... (Индия)

Слайд 16.

20 Персидская фраза «шах – мат» – означает... (Король побит).

Слайд17.

30 СВОЯ ИГРА. (Выбрать цену вопроса).

В 1886 году в обиход входит титул «чемпион мира по шахматам».

Кто был первым чемпионом мира? (Вильгельм Стейниц).

Слайд18.

40 Шахматы в древности назывались? (Чатуранга).

Слайд19.

50 Когда отмечают Международный день шахмат? (20 июля).

Категория «Задачки»

- Думайте и тренируйте логику, память, мышление, сообразительность.

Слайд 20.

10 Сколько клеток на шахматной доске? (64 клетки).

Слайд 21.

20 Двое играли в шахматы 4 часа. Сколько часов играл каждый из них? (4 часа).

Слайд22.

30 Вова выиграл две партии, Дима проиграл две партии. Одну партию они сыграли в ничью. Сколько партий в шахматы сыграно? (Три партии).

Слайд 23.

40 Какая фигура в «отличницах» ходит? (Ладья).

Слайд 24.

50 КОТ В МЕШКЕ (Олимпиада).

Какую игру называют «шахматами» на льду»? (Кёрлинг).

Категория «Всезнайка»

- Проверим, насколько хорошо вы знаете своеобразный мир шахмат.

Слайд 25.

10 Грубый просмотр, приводящий к проигрышу партии? (Зевок).

Слайд 26.

20 Самый мирный итог поединка? (Ничья).

Слайд 27.

30 Игра, где побеждает сторона, первая отдавшая все свои фигуры и пешки? (Поддавки).

Слайд 28.

40 Как называют партию по быстрым шахматам? (Рапид).

Слайд 29.

50 Край доски, расположенный на вертикалях a, b, c и f, g, h. (Фланг).

Слайд 30. Спасибо за игру!

После окончания игры члены жюри подсчитываются баллы, определяется команда-победитель.

Рефлексия

- Пока жюри определяет победителя, я предлагаю вам составить синквейн по теме нашей игры – викторины.

Синквейн ^[1] (Приложение 2).

Шахматы

Игра

Интеллектуальная, мудрая

Думать, бороться, побеждать

Шахматы – гимнастика ума.

Мастерство

Самоанализ (диагностика работы в группе)

- Ребята, на партах стоят коробочки с цветными квадратами. Проанализируйте свою работу в группе. Можно выбрать только один критерий при самооценке.

В коробочке квадраты трёх цветов.

Красный квадрат (активность) – Я активно работал в группе.

Жёлтый квадрат (польза) – Я был полезен группе.

Зелёный квадрат (эмоциональный фон) – Мне было комфортно (приятно) работать в группе.

Поднимите ваши варианты ответов. Педагог делает общий анализ результатов по группам и количеству цветовых сигналов.

- Наступил момент подвести итоги нашей игры.

Подведение итогов. Награждение команды победительницы.

Используемая литература:

1. Википедия. Свободная энциклопедия. Синквейн.
2. Интернет-источники: kidsclever.ru/content/zagadki,
<https://www.google.ru/>.
3. Нуждина Т.Д. Мир вещей. Энциклопедия для малышей. Чудо – всюду/Художники Соколов Г.В., Куров В.Н. – Ярославль: «Академия развития», «Академия Ко», 1998.
4. Сухин И. «Шахматы для самых маленьких». – М.: АСТ, Астрель, 2007.
5. Сухин И. Волшебные фигуры. / М.: Новая школа, 1994.
6. Сухин И. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 1991;
7. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. / М.: Просвещение.1997.
8. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу.
9. Хелен Миллиган, Мюррей Чандлер. Шахматы для детей. Издательство «Русский шахматный дом / Russian Chess House», 2014.
10. Шахматы – школе. Сост. Б.Гершунский, А.Костьев. / М.: Педагогика, 1991;

Приложение 1

Инструкция по работе с готовой презентацией

Открыть презентацию – команда "С начала" группы "Начать показ" слайдов вкладки "Показ слайдов".

Открыть слайд 1 (заставка).

- Перейти к следующему слайду

Слайд 2 (заставка – картинка).

- Перейти к следующему слайду (щелчок левой кнопкой мыши, «Далее»).

Слайд 3 («Игровое поле»).

- Выбрать рубрику и стоимость вопроса.
- Открыть вопрос – щелкнуть левой кнопкой мыши на место пересечения рубрики и стоимости вопроса. Например, Загадки – 10 (откроется Слайд 4), История – 30 (откроется Слайд 16) и т.д.

- Открыть правильный ответ («Проверка») - щелкнуть левой кнопкой мыши на экран в любой части слайда.

- Вернуться к слайду «Игровое поле» (Слайд 3) – щелкнуть левой кнопкой мыши по изображению коня в нижнем правом углу, кнопка «Возврат».

Слайд 3 («Игровое поле»). Те вопросы, которые уже задавались, изменяют цвет своей стоимости (с яркого на светлый).

- Выбрать новую рубрику и стоимость вопроса (Например, История – 50) и т.д.

Завершить работу с презентацией - нажать правую кнопку мыши и выбрать «Завершить показ слайдов».

Приложение 2

Синквейн

1 строка – одно существительное, выражающее главную тему синквейна.

2 строка – два прилагательных, выражающих главную мысль.

3 строка – три глагола, описывающие действия в рамках темы.

4 строка – фраза, несущая определенный смысл.

5 строка – заключение в форме существительного (ассоциация с первым словом).

Так как синквейн – это не обычное стихотворение, а стихотворение, написанное в соответствии с определёнными правилами, то использование его на данном занятии предполагает предварительную работу (дети уже знакомы с данным видом работы). Кроме того, возможна помощь взрослого при его составлении.