


Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №14 «Центр образования»  
имени кавалера ордена Ленина Н.Ф. Шутова  
городского округа Сызрань Самарской области  
(ГБОУ СОШ №14 «Центр образования» г.о. Сызрань)

СОГЛАСОВАНО:

Руководитель СП ДТДиМ

ГБОУ СОШ № 14 г.о. Сызрань

 П.А. Фролов



СВЕРЖДАЮ:

Директор ГБОУ СОШ № 14

«Центр образования» г.о. Сызрань

Марусина

Приказ № 171-01/19 от 02.09.2019 г.

Принят на основании

Решения методического совета

СП ДТДиМ ГБОУ СОШ № 14 г.о. Сызрань

Протокол № 1 от 02.09.2019г.

## Методическая разработка занятия

«Ознакомление с новым видом деятельности

по дополнительной общеобразовательной программе»

Разработчик:

Жуков Алексей Владимирович

педагог дополнительного образования

г. Сызрань

2019 год

## Содержание

I.	Введение.....	3
II.	Технологическая карта занятия.....	4
III.	Основная часть.....	4
IV.	Заключение.....	8
V.	Список использованных источников, литературы и электронных ресурсов.....	9
VI.	Приложения.....	10

## I. Введение

Шахматы – великая древняя игра. По выражению 9-го чемпиона мира по шахматам Тиграна Петросяна, шахматы «по форме – игра, по содержанию – искусство, а по трудности овладения - наука». При этом современные шахматы, безусловно, являются еще и видом спорта.

Сегодняшняя тенденция развития шахмат в России такова, что они становятся все более массовой игрой. Шахматы идут в школы. Считается, что обучение этой игре способствует интеллектуальному развитию детей.

В связи с этим, представляется важным наличие у педагогов дополнительного образования методических разработок по шахматам, направленных на широкие массы детей, чтобы у детей появился интерес к данной игре, и они начали делать первые шаги к познанию основ шахмат. Возможно, кто-то заинтересуется шахматами серьезно и захочет более углубленно начать их изучать.

Данная разработка учебного занятия состоит из нескольких тем модуля «Ознакомление с основами шахматной игры. Правила ФИДЕ» дополнительной общеобразовательной программы «Волшебный квадрат». Из этих тем было выбрано самое существенное и синтезировано в цельное, самостоятельное занятие.

*Новизна* разработки выражается в том, что занятия проходят в игровой форме, применяется комбинированный подход, т. е. используются в одном занятии различные его формы (викторина, игра, беседа). Также возможно применение электронных средств подачи информации. Имеется соответствующий учебно-методический комплекс.

Цель занятия: формирование у обучающихся системы знаний и умений, связанных с самими основами шахматной игры; пробуждение интереса к шахматам.

Задачи занятия:

*обучающие*

- ознакомить с основными шахматными понятиями;
- рассказать об основных правилах игры в шахматы;
- ознакомить кратко с историей игры в шахматы.

*развивающие*

- развивать память, внимание, творческое мышление;

*воспитательные*

- приучать учащихся к ответственности и дисциплинированности.

Адресат: методическая разработка рекомендована для проведения мероприятий для детей младшего и среднего школьного возраста.

Методическая разработка направлена как на начинающих юных шахматистов, только делающих первые шаги в шахматах, так и на детей с нулевым уровнем понимания шахматной игры. Каждый может узнать что-то новое либо проверить свою эрудицию.

Разработка рекомендована педагогам дополнительного образования, преподающим шахматы в школах, а также учреждениях, специализирующихся на дополнительном образовании детей (дворцы творчества детей и молодежи и т. п.).

## **II. Технологическая карта занятия**

**Тема:** открытое занятие «Ознакомление с новым видом деятельности по дополнительной общеобразовательной программе».

**Возраст** 7 – 12 лет

**Область применения** – шахматы.

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

**Тип занятия:** комбинированный (изучение и первичное закрепление нового материала).

**Формы работы на занятии:** групповая и индивидуальная.

**Форма занятия:** игра-соревнование.

**Оборудование:** демонстрационная доска, диаграммы, индивидуальные наборы шахмат, иллюстративный материал.

## **III. Основная часть**

### **1. Продолжительность занятия.**

Занятие рассчитано на один 30 минут.

### **2. Ход занятия.**

УУД.

#### Регулятивные:

- овладение навыками самостоятельной работы;
- умение самостоятельно организовывать свое участие в открытом занятии;
- определять цель деятельности, план выполнения задания.

#### Коммуникативные:

- умение правильно выражать свою мысль;
- планирование взаимодействия с педагогом и другими участниками открытого занятия в рамках предложенного плана;
- участвовать в работе группы, слушать и понимать других.

#### Личностные:

- овладение навыками критического мышления;
- учиться выражать свое мнение;
- выработка учебной мотивации; умение работать по предложенному плану.

#### Предметные:

- знать названия шахматных фигур, основные шахматные понятия;
- знать примерную силу шахматных фигур;
- иметь представление о происхождении шахмат;
- уметь расставлять фигуры;
- уметь отличать одну фигуру от другой.

#### **А) Подготовительный этап.**

Для проведения занятия подготавливается шахматный инвентарь, наглядный и раздаточный материал.

#### **Б) Вводный этап (5 мин).**

Организационный момент: когда приходят дети, идет знакомство их с педагогом. Педагог говорит, кто он, как его зовут. педагог объясняет детям, как будет проходить данное занятие. Объясняются правила поведения участников.

Обязательно нужно сообщить тему занятия.

Далее, важно определить цель и задачи занятия (с помощью детей).

Если педагог видит детей впервые, то обязательно нужно выяснить уровень шахматного развития каждого ребенка, чтобы правильно спланировать дальнейший ход занятия, а именно:

- структуру занятия;
- виды деятельности педагога на занятии;
- виды деятельности обучающихся на занятии;
- рефлексию и мотивацию к следующему занятию.

Основная форма занятия – игра-соревнование. В рамках занятия проводится опрос, викторина, учебные игры. Каждый ответ оценивается по следующей шкале: за отличный ответ или отлично выполненное задание ребенок получает бумажного ферзя, за хороший – ладью, за средний – коня или слона. Тот, кто неактивно участвует в игре, получает пешку. Таким образом, в игре присутствует легкий соревновательный момент, и обучающиеся попутно знакомятся с силой шахматных фигур.

### **В) Основной этап (20 минут).**

Занятие должно проходить шахматном классе либо количество наборов шахмат с досками должно соответствовать количеству обучающихся. Структура занятия представлена в виде:

1. Опрос.
2. Викторина «Шахматные фигуры»
3. Игра «Кто быстрее расставит фигуры?»
4. Игра «Путешествие в шахматное королевство»

#### **В.1. Опрос.**

Деятельность обучающихся	Деятельность педагога
--------------------------	-----------------------

Обучающиеся отвечают.	Педагог бегло опрашивает обучающихся на предмет наличия или отсутствия у них знаний о шахматах. Это важно для построения правильной работы с обучающимися на занятии. Ответы пока никак не оцениваются.
-----------------------	---

### В.2. Викторина «Шахматные фигуры».

Деятельность обучающихся	Деятельность педагога
Обучающиеся выполняют поставленную задачу.	Педагог просит обучающихся высыпать из коробки шахматные фигуры и поставить их рядом с шахматной доской.
Обучающиеся отвечают. Ответы оцениваются вручением бумажного ферзя, ладьи, слона или коня.	Педагог поднимает по одной шахматной фигуре и просит ребят назвать их и поднять каждую фигуру.
Те обучающиеся, кто неактивно участвует в викторине, получают пешку.	Педагог проводит викторину в устной форме: задает обучающимся вопросы.
Дети задают вопросы.	Педагог отвечает.

### В.3. Игра «Кто быстрее расставит фигуры?»

Деятельность обучающихся	Деятельность педагога
Дети слушают и по команде педагога начинают выполнять поставленную задачу. 30 секунд прошло – нужно прекратить выполнение задания.	Педагог объясняет обучающимся условия конкурса. 1. Нужно за 30 секунд успеть расставить фигуры на шахматной доске. 2. Кто за это время расставил правильно все фигуры, получает ферзя. 3. Если ребенок перепутал, где стоят ферзь и король, а остальные фигуры поставлены

	<p>правильно, он получает ладью. В случае если ребенок не успел расставить все фигуры, но расставленные стоят там, где положено, он также награждается ладьей.</p> <p>4. Фигуры стоят неправильно – это означает, что обучающийся получает коня или слона.</p> <p>В течение игры педагог следит за соблюдением ее правил (нельзя делать подсказки друг другу, пользоваться подсказками и др.).</p> <p>По истечении 30 секунд педагог прерывает выполнение задания и подводит итоги. Объясняет отдельные ошибки в расстановке фигур.</p>
--	---

#### В.4. Игра «Путешествие в шахматное королевство».

Деятельность обучающихся	Деятельность педагога
<p>Дети слушают, задают вопросы.</p> <p>Дети отвечают, активно участвуют в выполнении задания.</p> <p>Дети отгадывают поля.</p>	<p>Педагог кратко рассказывает о происхождении шахмат и о шахматной доске.</p> <p>Далее, педагог показывает картинки с заданием (см. приложение № 2), и опрашивает обучающихся.</p> <p>Педагог проводит игру «Угадай поле». Участники должны закрыть глаза и угадывать цвет поля на шахматной доске, на которое укажет педагог. Например: «с2» - цвет поля?</p> <p>Педагог осуществляет контроль за выполнением заданий.</p>

#### Г) Заключительный этап (5 минут).

Подводятся итоги занятия-конкурса (рефлексия). Педагог спрашивает у обучающихся, понравилось ли им занятие. Если занятие понравилось, то ребенок должен поднять и показать смайлик. Затем педагог спрашивает у обучающихся, что



именно им понравилось на занятии. После этого педагог подсчитывает набранные обучающимися баллы. Происходит награждение обучающихся подарками и призами.

#### **IV. Заключение**

Плюсом данной методической разработки является то обстоятельство, что занятие проходит в игровой форме. Это особенно важно детей младшего и среднего школьного возраста. Для детей – это самая оптимальная подача информации. Ребенок, возможно, сам не осознавая этого, быстро усваивает материал. Таким образом, разработку можно успешно использовать в учебных целях.

Достижению воспитательных целей (воспитание ответственности и дисциплинированности) служат правила проведения обучающихся на занятии:

- 1) подсказывать и использовать подсказки нельзя (это запрещено и правилами шахмат);
- 2) нельзя отвечать на устный вопрос, если ты не поднял руку, и педагог не разрешил отвечать (необходимо уважать других); некоторые другие правила. В результате происходит знакомство ребенка с правилами и этикой шахмат.

Система проведения занятия способствует развитию памяти, внимания, логики, тактического мышления, умения решать ситуационные задачи.

Данная методическая разработка будет интересна и полезна как для обучающихся, так и для педагогов дополнительного образования.

## **V. Список использованных источников, литературы и электронных ресурсов**

1. Безгодов А. М. Шахматный тест-учебник для всех уровней мастерства/ А. М. Безгодов. – Ростов н/Д: Феникс-Т, 2018.
2. Петрушина Н. Шахматный учебник для детей. – Ростов н/Д: Феникс, 2004.
3. Пожарский В. Шахматный учебник/ В Пожарский. – Ростов н/Д: Феникс, 2017.
4. Уманская Э. Э. Шахматы в школе. Первый год обучения: учеб. пособ. для общеобразоват. организаций / Э. Э. Уманская, Е.И.Волкова, Е.А.Прудникова. — М.: Просвещение, 2017.

**Викторина**  
**«Шахматные фигуры»**

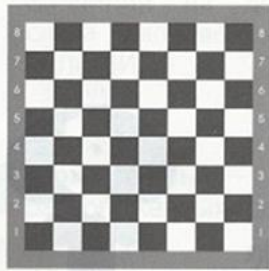
- 1.Какая шахматная фигура похожа на лошадь? (*Конь*).
2. Какая шахматная фигура на башню? (*Ладья*).
- 3.Какая шахматная фигура выше Ферзь или Король? (*Король*).
- 4.Какая фигура ниже: пешка или слон? (*Пешка*).
- 5.Что такое белые и чёрные в шахматах? (*Армия светлых фигур, армия тёмных фигур*).
- 6.Какие фигуры спрятались в словах: коньки, заслонка, спешка, оладьи? (*Конь, слон, пешка, ладья*).
- 7.У какого слона нет хобота? (*Шахматного*).
- 8.Что это за чудо-клетка, где тесно мышке, но свободно слону? (*Шахматное поле*).

**Игра «Путешествие в шахматное королевство»**



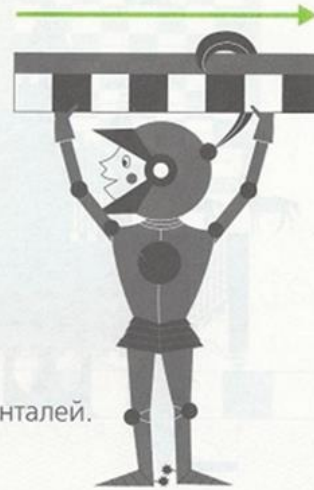
Ответ на вопросы:

1. Каких полей на шахматной доске больше — белых или чёрных?
2. Что общего между соседними горизонталями и в чём их различие?
3. Как на шахматной доске найти первую и последнюю горизонтали?



8-я  
7-я  
6-я  
5-я  
4-я  
3-я  
2-я  
1-я

горизонтали



Всего на шахматной доске восемь горизонталей. Обозначаются они цифрами от 1 до 8.







Найди линии, которых не существует на шахматной доске.

