



Муниципальное автономное учреждение ЗАТО Северск
«Ресурсный центр образования»

СЕРТИФИКАТ



Дмитриева Валентина Владимировна
инструктор по ФК МБДОУ «Детский сад № 34»

Мастер – класс: «Шахматы в ДОУ»

в рамках ГМО инструкторов по ФК по теме
«Интеграция дошкольного и дополнительного образования»

Март 2023г.



Директор
МАУ ЗАТО Северск "РЦО"

Северск-2023

А.А.Ниякина

Мастер – класс: «Шахматные эстафеты»

В рамках экспериментальной площадки по теме «Модель интеграции дошкольного и дополнительного шахматного образования»

Инструктор ФК Дмитриева Валентина Владимировна

Цель: Распространение опыта шахматной игры через спортивные эстафеты.

Задачи: Познакомить участников мастер-класса с опытом работы по применению шахматной игры через спортивные эстафеты с детьми старшего дошкольного возраста.

Вызвать желание применять шахматные игры через спортивные эстафеты в работе с детьми.

Аннотация

В нашем саду реализовывался педагогический проект «Шахматы в детском саду» в рамках экспериментальной площадке. Это проект позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Занятия шахматами – это интересная интеллектуальная игра, приносящая не только пользу, но и удовольствие ее участников и зрителей. Целесообразно, чтобы шахматная игра заняла определенное место в педагогическом процессе, поскольку она является действенным средством умственного развития и подготовки детей к школе.

В программе развития нашего дошкольного образовательного учреждения стояла такая цель, как реализация способностей каждого ребенка через разные виды деятельности, обусловленные индивидуальной активностью. Для раскрытия потенциала дошкольников организованы различные дополнительные образовательные услуги, которые предоставляются в форме кружковой деятельности.

Цель: обучение детей старшего дошкольного возраста игре в шахматы.

Программа по обучению детей игре в шахматы рассчитана на детей старшего дошкольного возраста и включает в себя четыре раздела, на основе которых строится обучение детей игре в шахматы.

- История возникновения игры в шахматы.
- Знакомство с фигурами и их назначением, шахматной доской.
- Правила игры.
- Знакомство и обыгрывание простейших комбинаций.

В процессе реализации проекта использовали разнообразные формы занятий: беседы, рассказ педагога, сопровождаемые наглядным показом, шахматная викторина, дидактические игры и задания, игровые состязания, шахматный турнир. Совместно с педагогами были проведены физкультурные занятия и спортивные досуги с использованием шахматных фигур. С целью закрепления и расширения кругозора, пополнения знаний об игре в шахматы.

В своем выступлении хотела показать несколько интересных игр, игр-эстафет, приемов, как можно использовать шахматы на физкультурных занятиях и спортивных досугах.

Первое с чего мы начинали это знакомство с шахматной доской. Поскольку на физкультурном занятии мы не используем настоящие шахматные доски мы используем баннер в виде шахматной доски.

1. **Шахматная доска.** Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.
Игра «Займи по место». По сигналу участник игры должен занять белое или черное поле.
2. **Чудесные фигуры.** Шахматные фигуры. Белые и Черные. Пешки. Слоны. Кони. Ферзи. Короли.

Предлагает вам представить **шахматные фигуры** (раздать участникам мастер – класса шахматные фигуры, называя фигуру, участник этой фигурой выходит, встает перед зрителями)

Пешка

Пешка, маленький солдат,
Лишь команды ждёт,
Чтоб с квадрата на квадрат

Двигаться вперёд.
На войну, не на парад
Пешка держит путь.
Ей нельзя пойти назад,
В сторону свернуть.
Чтоб могла вступить скорей
В рукопашный бой,
Первым ходом можно ей
Сделать шаг двойной.
А потом - вперёд, вперёд,
За шажком шажок.
Ну, а как же пешка бьёт?
Бьёт наискосок.
Если доску всю пройдёт
Пешка до конца -
Ждёт там звание ферзя
Храброго бойца.

Ладья.

Видимо, ладья упряма,
Если ходит только прямо.
Не петляет: прыг да скок,
Не шагнёт наискосок.
Так от края и до края
Может двигаться она
Эта башня боевая
Неуклюжа, но сильна.
Шаг тяжёлый у ладьи,
В бой скорей её веди!

Слон.

Поделили свой мир пополам:
Один ходит по белым полям
А по чёрным шагает другой
И на цвет, на чужой, ни ногой
Так среди одноцветных дорог
Слоны движутся наискосок.

Конь.

У шахматной лошадки
Коварные повадки
Прыгнет конь. Подковы - звяк!
Необычен каждый шаг:
Буквой «з» и так и сяк
Что ни шаг, то зигзаг.

Ферзь.

Ферзь в шахматах,
Можно сказать, чемпион,
И шагу ферзя широк.
Ферзь может ходить как ладья и как слон,
И прямо, и наискосок.
Направо, налево, вперёд и назад,
А бьёт он и вдаль, и в упор.
И кажется, будто ферзю тесноват
Доски чёрно-белой простор
Ферзь очень опасен вблизи и вдали
Ты больше вниманья ферзю удели.

Ведущий: а сейчас мы узнаем, знают ли наши участники, где располагаются фигуры на шахматной доске.

3. Начальное положение (Начальная позиция). Первая и вторая горизонталь.

Игра «Найди свое место на поле» (во время игры можно меняться фигурами, но по сигналу должны занять свое место на шахматной доске)

Шахматная доска

На доске квадратной, плоской

Встало **шахматное войско**.

Впереди, равняясь в ряд,

Пешки храбрые стоят.

Ряд фигур представлю вам:

Ладьи встали по углам.

Рядом с ними бьют копытом Кони грозно и сердито.

Ближе к королю - слоны.

И храбры, и сил полны.

Два осталось поля здесь,

На одном, конечно ферзь

У него такой секрет:

Любит он всегда свой цвет.

Все ли заняты поля?

Есть одно – для короля

Король всегда в начале боя

Стоит отважно в центре строя

Команды отдаёт без спешки,

Его собой прикрыли пешки

Хотя король имеет власть,

Без пешек может он пропасть.

Ведущий: Эти игры вводные, при ознакомлении с шахматной доской и фигурами.

Далее я использовала игры эстафеты, где уже закрепляем знания названия фигур.

1. эстафета называется «Кто быстрее».

По сигналу дети по очереди на теннисных ракетках несут шахматную фигуру «*короля*», оббегают конус, возвращаются и передают ракетку с фигурой следующему участнику команды.

2-я эстафета. «На коне».

По сигналу, дети по очереди бегут до конуса и обратно, используя палки с головой коня. Возвращаясь, каждый участник команды передаёт её следующему.

3-я эстафета. «Собери слово». Каждая команда при помощи мягких кубов с буквами собирает слово **СЛОН**

4-я эстафета. «Передай фигуру».

Дети стоят в колонне и по сигналу передают куб по верху каждому следующему участнику. В обратную сторону куб передаётся к первому участнику снизу. По завершении эстафеты, первый участник поднимает куб вверх двумя руками, показывая фигуру ведущему.

5-я эстафета. «Разрезные картинки».

Дети стоят в колонне. По очереди, добегая до обруча, кладут каждый свою часть, стараясь сложить общую картинку шахматной фигуры «*ферзь*».

6-я эстафета. «Ловкие пешки».

По сигналу, первый участник команды оббегает вокруг конуса и возвращается, «*цепляя*» за собой второго участника. Затем они бегут вокруг конуса вместе, держась за руки, и возвращаются за следующим. Так постепенно присоединяются все участники команды и передвигаются вместе.

7. эстафета. «Большая и маленькая». Поставьте на стол перед командой шесть разных шахматных фигур. Попросить выбрать самую высокую, назвать её, отставить в сторону. Потом следующий подходит к столу, выделяет самую высокую из оставшихся фигур и т. д. Поставить все фигуры по росту, в порядке убывания.

8. Игра «Шахматная репка».

Посадили «репку». Около нее ребёнок по росту выстраивает шахматные фигуры, поясняя:

«Дед – это король, Вот его величество – Король! На кого или на что похож король? (ответы детей). Его Величество король самый высокий и поэтому самый заметный. Похож на человека с высокой острой короной. В каждом королевстве королей по одному – черный и белый.

Бабка – это ферзь, А вот Ферзь! На кого или на что похож ферзь? (ответы детей). Чуть поменьше короля. У него круглая небольшая шапочка-корона на голове. В начале шахматной партии ферзей в каждой армии по одному, как и королей.

Внучка – это слон. На кого или на что похож слон? (ответы детей). На слона совсем не похож. Скорее всего, это высокий человечек в остром шлеме. Почему именно слон? Древнеиндийские воины передвигались как пешком, так и на слонах. Отсюда и возникла необходимость в этой фигуре, которая сохранила вид воина, а название – слона. Слонов в каждой армии по два.

Жучка – это конь, 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.

Кошка – это ладья. На кого или на что похожа ладья? (ответы детей). 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.

Мышка – это пешка». На кого или на что похожа пешка? (ответы детей). 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. - Вот мы с вами узнали, как зовут каждую фигуру.

9. «Найди пару»

Раздать детям фигуры белые и черные, ходят врассыпную, по сигналу «Найди пару», дети должны найти себе пару: по фигуре и противоположное по цвету, например: белый конь с черным конем, белый ферзь с черным ферзем.