Методическая разработка занятия внеурочной деятельности «Шахматы»

Тема: Основы игры в дебюте.

Автор: Васильева Елена Александровна, учитель начальных классов

Предмет: шахматы

Тема занятия: Основы игры в дебюте.

Тип занятия: открытие нового знания

Цели: а) образовательная: формирование представления о начальной стадии игры, ознакомление с общими принципами дебютов;

 б) развивающая: развитие познавательной активности обучающихся, умения сравнивать, рассуждать, делать выводы, находить наилучшие ходы, умения оценивать ситуацию и принимать решение;

в) воспитательная: воспитание коммуникативных компетенций в процессе работы в паре, интереса к игре, формирование настойчивости, выдержки, воли, уверенности в своих силах.

Дидактические средства: карточки с заданиями для парной работы.

Оборудование: шахматные доски, листы цветного картона, шахматные фигуры, модель компаса

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Этап урока | Деятельность учителя | Деятельность обучающихся |
| Мотивация к учебной деятельности | Приветствует детей, проверяет их готовность к уроку. Настраивает на активную работу. | Организовывают рабочее место.  Здороваются с учителем. |
| — С каким настроением вы пришли на урок?  — Те, у кого хорошее настроение, пусть встанут.  — Подойдите к своим товарищам и передайте им частичку своего позитива: скажите приятные слова, улыбнитесь и пожмите руку, обнимитесь и т.д. | Отвечают на вопросы, обмениваются позитивными репликами. |
| Актуализация знаний | В начале нашего занятия мы с вами проведем разминку, которая называется «Дешифровщик».  Используя знания шахматной нотации, вам надо отгадать слово, которое я зашифровала. Это слово будет связано с темой нашего занятия.  ПРИЛОЖЕНИЕ 1.  1 слово. Компас. Что такое компас? Для чего он нужен? Как связан с шахматами?  2 слово. Дебют.  Чтобы расшифровать слово, надо расставить буквы в правильном порядке.  Что такое дебют? | СЛАЙД 2  Дети расшифровали слово «Компас».  Предположения детей.  СЛАЙД 3  Получилось слово «дебют»  Предположения детей. |
| Постановка учебной задачи | Компас нужен, чтобы найти правильное направление на местности и выйти, если заблудился.  Так и в дебюте тоже есть такой компас, чтобы определить правильное направление в игре.  Но это не прибор, а правила – принципы. | СЛАЙД 4. |
| Получение новых знаний. | Сегодня мы с вами познакомимся с основными принципами начала шахматной партии, т.е. игры в дебюте. Дебют это первые 10-15 ходов. Очень важная стадия шахматной партии. Успешное начало - залог победы, и наоборот. Можно провести аналогию с теннисной подачей. Хороший первый удар позволяет захватить инициативу в розыгрыше очка или даже выиграть его сразу. Корявая подача с идеей лишь бы как-нибудь ввести мяч в игру - на руку опытному сопернику.  Сформулируем основные принципы того, **как играть дебют** и чего делать в начале партии не рекомендуется. | СЛАЙД 5,6  СЛАЙД 7 |
|  | 1. **Боритесь за центр.**   Найдите центр доски с помощью картонного квадратика.  Из центра фигурам кратчайший путь к любой части доски. **Кто владеет центром, тот, как правило, владеет преимуществом.**  **-** Назовите поля, которые являются центром.  Под владением центром подразумевается расположение фигур и пешек в квадрате с3, с6, f6, f3 и особенно контроль за центральными полями е4, е5, d4, d5. | Дети работают в паре. С помощью квадрата определяют центр поля.  СЛАЙД 8, 9 |
|  | **2). Развитие. Развивайте сначала лёгкие фигуры.**  - Какие фигуры называют лёгкими и почему?  Не по весу, они менее сильные, менее ценные, поэтому их следует вводить в бой первыми.  Тяжёлые фигуры лучше поберечь, они, как мощная сила и подкрепление.  Вначале лучше выводить коней и слонов, а только потом ферзя и ладьи. Дело в том, что ценная фигура в одиночку ничего сделать всё равно не сможет, она только должна будет отступать под ударами лёгких фигур противника.  - Не трогая пешек, какую фигуру сможем вывести? | На доске шахматные фигуры (ПРИЛОЖЕНИЕ 2)  Дети выдвигают предположения, какие фигуры являются легкими, а какие тяжелые. Объясняют свои версии.  СЛАЙД 10  Только коня. (показывает ученик)  !В сторону центра!  А как быть со слоном? Освободить путь. (показывает ученик) |
|  | **3).Безопасность.**  - Чью безопасность надо обеспечить в первую очередь? Короля.  - Посмотрите на слайд. Что изображено?    Рокировка позволяет спрятать короля в относительно безопасное место. Кроме того, вводится в игру ладья. Если король задерживается в центре - это всегда сигнал к атаке соперника. | СЛАЙД 11  Дети высказывают предположения.  **Рокировка.**  СЛАЙД 12 |
| Игровая практика | А сейчас, используя знания принципов дебюта, попробуйте разыграть начало партии. | Дети разыгрывают дебют. |
| Обобщение | Сегодня мы с вами рассмотрели основные правила игры в начале партии, т.е. в дебюте. Давайте их повторим.  Конечно, это только примерные ориентиры. Однозначного алгоритма того, как играть дебют, нет. Но для новичка лучше всё-таки придерживаться этих простых правил и не пытаться изобретать велосипед. | Дети называют правила |
| Рефлексия. | На столе 3 цветных листа картона, на слайде объяснение цвета.  Выберите любую шахматную фигуру и поставьте на тот цвет, который вы сегодня выбираете. | СЛАЙД 13  Дети анализируют свою работу на уроке и выполняют задание. |
|  | Спасибо за урок! | СЛАЙД 14 |

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| в | р | у | л | м | з | в | н |
| п | ж | ш | я | а | т | ф | ю |
| в | о | е | и | х | с | б | к |
| ъ | ы | ж | г | п | л | у | и |
| ы | п | е | с | д | ч | у | з |
| м | а | х | р | т | ф | д | ь |
| в | р | ы | к | е | ё | ч | э |
| л | с | в | о | я | ф | щ | ы |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| h6 | d1 | a3 | b4 | e7 | f6 |
|  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| j6 | h7 | f7 | c6 | e4 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

ПРИЛОЖЕНИЕ 2



