

Конспект непосредственно образовательной ситуации по шахматам

на тему: «Шахматный конь для трех Богатырей»

старшая группа

Авторы:

Сецко Альбина Нуршатовна

Лаптева Ирина Анатольевна

воспитатели

(должность)

муниципального автономного дошкольного образовательного

учреждения муниципального образования город Нягань

«Детский сад общеразвивающего вида с приоритетным

осуществлением деятельности по физическому направлению

развития детей № 8 «Росинка»

(место работы)

Пояснительная записка

Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования нацеливает нас на создание условий развития ребенка, открывающих возможности для его позитивной социализации, его личностного развития, развития инициативы и творческих способностей на основе сотрудничества со взрослыми и сверстниками в различных видах деятельности.

Шахматы дают возможность формировать в комплексе все важные для умственного развития мыслительные умения. Занятия шахматами необходимо начинать с дошкольного возраста, так как в процессе обучения игре в шахматы у дошкольников развиваются мыслительные операции: анализ, сравнение, логическое мышление; творческие способности и познавательные процессы: восприятие, память, внимание.

Тема данного занятия определена в соответствии: с программными требованиями к проведению непосредственно образовательной деятельности; с учётом санитарно-гигиенических требований к организации и проведению непосредственно образовательной деятельности; с учетом лексико-тематического планирования темы недели «Защитники земли Русской».

Тема занятия: «Шахматный конь для трех Богатырей»

Образовательная область – «Познавательная». Раздел «Юный шахматист».

Цель: закрепить и систематизировать знания, умения и навыки детей в шахматной игре.

Задачи:

Образовательные: формировать умение рассуждать, четко выражая свои мысли, закрепить умения узнавать и правильно называть шахматные фигуры, упражнять в умении работать с шахматной доской, познакомить с шахматной фигурой – конь, правилами ее хода и взятия фигур противника.

Развивающие: способствовать развитию памяти и внимания, развивать логическое мышление, творческую активность.

Воспитательные: воспитывать доброжелательное отношение между детьми в процессе совместной деятельности, позитивно относиться к процессу обучения, повышать шахматную культуру, воспитывать интерес к игре в шахматы.

Группа: старшая группа (5-6 лет). НОД проводится по подгруппам. Количество детей 16 человек.

Время реализации занятия: при подготовке к занятиям учитывались санитарно-эпидемиологические нормы и правила, по которым общая продолжительность занятий составляет **30 минут** с детьми старшего дошкольного возраста.

Методические приёмы: словесные: вопросы, объяснения, пояснения, инструкция, рассказ. Наглядные: показ слайдов, обучающих карточек, памяток. Практические: самостоятельная работа; работа в подгруппах; взаимоконтроль, самоконтроль. Игровые – игровая мотивация, контроль - анализ выполненных заданий.

Формы: игровая, двигательная, познавательно-исследовательская, продуктивная, коммуникативная, коллективная, фронтальная, индивидуальная, проблемный диалог.


Материалы и оборудование: Письмо с текстом, почтовая коробка, памятка «шахматные правила», мешочек с шахматными фигурами, шахматы на каждую пару детей, индивидуальные карточки «Чей ход?» с прищепками, шаблоны для отработки хода конем, карточки с заданием «Перехитри часовых».

Информационно- техническое оснащение: проектор, ноутбук, интерактивная доска SMART Notebook, программное обеспечение Notebook 10.

Предварительная работа: беседы, проведение шахматных игр и игровых упражнений, знакомство с фигурами, оформление памятки «шахматные правила» и шахматного уголка в группе.

Планируемые результаты (целевые ориентиры): ребенок знает и понимает правила игры, внешний вид шахматных фигур, изначальную расстановку фигур на поле, их ходы, правила взятия неприятельских фигур, активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх, обладает развитым воображением, мышлением, памятью; ребенок умеет осуществлять действия по образцу и заданному правилу, выполнять инструкции взрослого.

**Конспект непосредственно образовательной ситуации по шахматам «Шахматный конь для трех Богатырей»
старшая группа**

№ п/ п	Структурные элементы образовательной ситуации и временная реализация	Деятельность педагога	Деятельность детей
Введение в игровую ситуацию			
Задачи: способствовать созданию мотивации на включение в игровую деятельность, уточнить знания детей о содержании сказки, закрепить умение решать проблемные ситуации.			
1.	<p>Организационный момент. <i>Приложение 1</i> Чтение письма, беседа.</p> <p align="center">1 минута</p>  <p>Здравствуйтесь ребята! Пишут вам три богатыря. Все вы знаете, что мы ездим на своих конях. Но недавно мы узнали, что существует шахматный конь. Нам стало интересно что это за конь? Как он выглядит? Как передвигается? И можно ли на нем ездить?</p>	<p><i>(Стук в дверь, в группу заходит почтальон, сообщает, что детям группы пришло письмо и вручает письмо детям).</i></p> <p>- Ребята, нам пришло письмо, давайте, скорее, прочтем его...</p> <p align="center">«Здравствуйтесь ребята! Пишут вам три Богатыря.</p> <p>Все вы знаете, что мы всегда передвигаемся верхом на своих конях. Но недавно мы узнали, что существует шахматный конь. Нам стало интересно, что это за конь? Как он выглядит? Как передвигается? И можно ли нам на нем ездить верхом?»</p> <p>- Ребята, видимо Богатыри не знают и не умеют играть в игру шахматы. Но, как же мы можем их этому научить?</p> <p>- Хорошая идея, ребята, давайте, мы с вами соберем для них посылку и сложим в нее все, что мы знаем о шахматах.</p>	<p><i>Дети подходят к двери и берут письмо, предлагают воспитателю прочесть его.</i></p> <p><i>Слушают письмо.</i></p> <p><i>Дети предлагают свои варианты решения проблемы. Например:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -Записать видео и отправить по электронной почте. - Отправить по почте книгу с правилами игры. - Отправить посылку: шахматы и книгу с правилами.
Актуализация знаний			
Задачи: закрепить правила игры «Шахматы», названия фигур, изначальное расположение фигур на шахматном поле, правила хода каждой фигуры.			

2.

Закрепление правил игры*Приложение 2***1,5 минуты.**

- Ребята, в шахматах, как и в любой другой игре, есть свои правила. И чтобы их не забывать мы с вами на прошлых занятиях оформили для себя памятку. Давайте возьмем ее, посмотрим и вспомним все правила игры.

- Катя, расскажи, пожалуйста, первое правило. Спасибо, молодец!

- Даниил, напомни нам, пожалуйста, второе правило.

Правильно, молодец!

-Рахима, расскажи, пожалуйста, третье правило. Молодец, хорошо.

- Софья, напомни всем, пожалуйста, следующее правило.

Верно, молодец!

- Матвей, расскажи, пожалуйста, следующее правило.

Умница, спасибо.

- Сабир, напомни, пожалуйста, нам последнее правило. Все правильно, молодец!

Воспитатель хвалит всех детей и предлагает сложить памятку в посылку для Богатырей.

- Молодцы, ребята, давайте сложим нашу памятку в посылку, чтобы Богатыри смогли выучить правила игры.

3.

Закрепление названий шахматных фигур*Приложение 3***1 минута**

- Ребята, а без чего не получится играть в шахматы?

Правильно, без фигур. Давайте вспомним названия всех фигур и как они выглядят. Берите по одной карточке и называйте фигуры. Проверяйте друг друга, чтобы не перепутать фигуры.

Дети подходят к доске, снимают памятку и рассказывают по ней правила игры, опираясь на ранее полученные знания.

Например:

- Шахматы, это тихая игра, в которую играют парами за столами. Во время игры нельзя шуметь, чтобы не мешать другим игрокам.

- На шахматном поле есть черные и белые поля.

-На шахматном поле есть три направления: вертикаль, диагональ, горизонталь.

- перед тем как начать выставлять фигуры на поле, надо его правильно расположить перед собой: правое нижнее поле должно быть белого цвета.

- Ферзь всегда «любит» свой цвет и стоит на поле такого же цвета.

- Белые фигуры всегда начинают партию первыми.

Дети складывают памятку в почтовую коробку.

Дети отвечают на вопрос:

- Игра не получится без шахматных фигур.

Дети по очереди берут карточку, называют фигуру, вывешивают ее

4.

**Игра «Волшебный
мешочек»
2 минуты**

Воспитатель подводит детей к столу, на котором разложены карточки с изображением шахматных фигур и предлагает по очереди брать по одной карточке, называть фигуру и вывешивать их на магнитной доске. Воспитатель контролирует ответы детей, следит, чтобы каждый ребенок принял участие в выполнении задания, хвалит детей и благодарит за выполненное задание.

- Молодцы, вы правильно называли все фигуры.

- Ребята, чтобы Богатыри быстрее и лучше запомнили все шахматные фигуры, мы с вами отправим им наш «Волшебный мешочек». Давайте, проверим, все ли фигуры в нем лежат?

Воспитатель предлагает детям на ощупь определить шахматные фигуры.

Воспитатель хвалит всех детей и предлагает сложить «Волшебный мешочек» с фигурами и карточки в посылку для Богатырей.

на доску. Остальные дети следят за правильностью ответов и исправляют в случае неправильного ответа.

Дети, по очереди опускают руку в мешочек, ощупывают фигуру, называют ее и вынимают, показывая остальным детям. Остальные дети следят за правильностью ответов и исправляют в случае неправильного ответа.

Дети складывают мешочек с фигурами и карточки в почтовую коробку.

5.

**Расстановка фигур на
шахматном поле
Слайд 2
Приложение 4**



- Ребята, а фигуры на доске стоят в любом порядке или нет? Правильно, у каждой фигуры есть свое место. Давайте пройдем к интерактивной доске и вспомним их расположение.

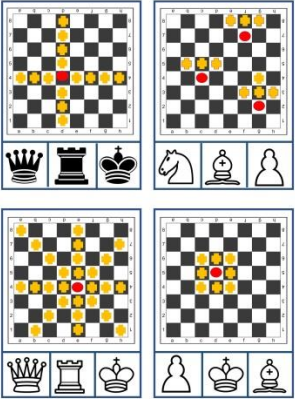
- А что нам помогает расставить фигуры правильно? Верно, Даниил, расставь, пожалуйста, фигуры на доске в правильном порядке. А остальные ребята, садитесь за столы и расставьте фигуры на шахматных полях.

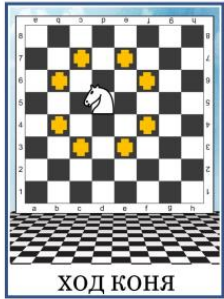
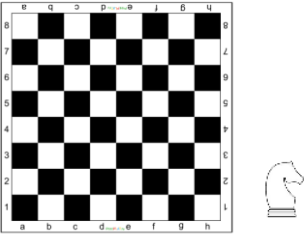
- Молодец Даниил!

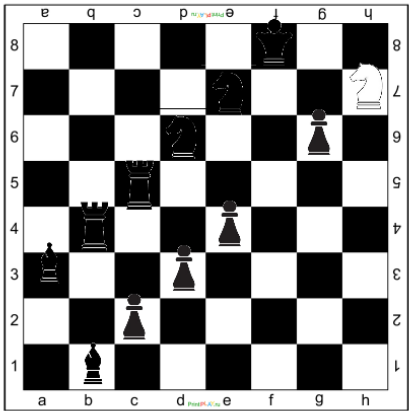
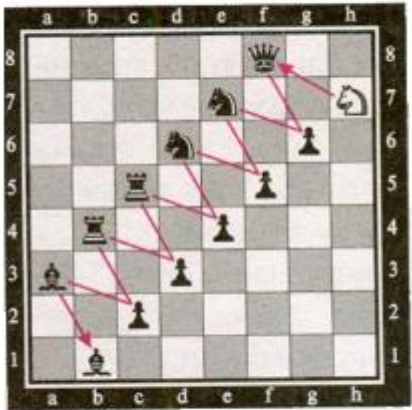
- Ребята, проверьте, правильно ли вы расставили фигуры у себя на полях. Обратите внимание, на правила, которые мы сегодня вспомнили.


Дети садятся за столы, один ребенок подходит к интерактивной доске, рассказывает стихотворение и выставляет фигуры в изначальное положение, остальные дети работают за столами.

Дети, опираясь на интерактивную доску, выполняют самопроверку.

	 <p>Приложение 6</p>	<p>запутались и запомнили их. Для того чтобы выполнить задание поделитесь на две команды.</p> <p>- Молодцы, ребята, вы быстро справились. А теперь поменяйтесь своими карточками и проверьте, правильно ли справились команды.</p> <p><i>Воспитатель хвалит всех детей и предлагает сложить «Волшебный мешочек» карточки с изображением ходов фигур в посылку для Богатырей.</i></p> <p><i>Воспитатель подкладывает командам карточку с ходом Коня.</i></p> <p>- Ой, ребята, я нашла еще одну карточку, но чей же это ход? Мы с вами еще не знакомы с ним.</p> <p>- Ребята, на карточке изображен ход Коня. Давайте мы немного отдохнем и узнаем, как ходит Конь.</p>	<p><i>проверяют правильность выполнения задания.</i></p> <p><i>Дети складывают карточки в посылку.</i></p> <p><i>Дети рассматривают карточку и предлагают свои варианты.</i></p>
7.	<p>Физминутка</p> <p><i>Снятие напряжения и усталости у детей, профилактика нарушений осанки.</i></p> <p>1,5 минуты</p>	<p>- Ребята выходите на середину группы и вставайте вокруг меня. Давайте закроем глаза и представим, что мы с вами красивые, сильные кони, гуляющие в чистом поле. Ветер раздувает наши пышные гривы и хвосты. Мы дышим свежим, чистым воздухом. Глубоко вдыхаем и выдыхаем. Молодцы!</p> <p>Конь меня в дорогу ждет, <i>(руки на поясе)</i>.</p> <p>Воздух в грудь он наберет <i>(глубокий вдох и выдох 2 р)</i></p> <p>Бьет копытом у ворот, <i>(ритмичные, поочередные поднимания согнутых в коленях ног)</i>.</p> <p>На ветру играет гривой, <i>(покачивания головой, затем наклоны в стороны)</i>.</p> <p>Пышной, сказочно красивой.</p> <p>Быстро я в седло вскочу, <i>(подскоки)</i></p> <p>Не поеду – полечу!</p>	<p><i>Дети выходят на середину группы и выполняют движения по тексту.</i></p>
<p>Открытие нового знания</p> <p>Задача: сформировать представление о фигуре Конь, особенностях хода Коня.</p>			
8.		<p><i>Воспитатель подводит детей к интерактивной доске, объясняет и демонстрирует правила хода Конем.</i></p>	<p><i>Дети слушают воспитателя, смотрят на доску.</i></p>

	<p>Знакомство с ходом Коня 3 минуты</p>  <p>ХОД КОНЯ</p>  <p>Магнитная доска</p>	<p>- Ребята, эту фигуру мы заем, но вот как она «ходит» нам еще не известно.</p> <p>- Ход коня похож на букву «Г». Давайте попробуем написать букву «Г» в воздухе, но только снизу вверх.</p> <p>- Он ходит на два поля прямо, одно поле в бок. Чтобы лучше запомнить ход Коня, можно выучить короткий стишок: «Прыг, скок и в бок!». С белого поля конь всегда прыгает на черное, на белое.</p> <p>- Если Конь стоит в любом центральном поле, то он может сделать 8 разных ходов. <i>Воспитатель на магнитном шахматном поле демонстрирует варианты ходов.</i></p> <p>- Конь, единственная фигура, которая может перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры. <i>Воспитатель демонстрирует, как Конь может перепрыгнуть через фигуру, стоящую на его пути.</i></p> <p>- Если поле, на которое приготовился пойти конь, занято неприятельской фигурой, он её может взять. <i>Воспитатель сопровождает свою речь демонстрационными действиями на доске.</i></p>	<p><i>Дети прописывают букву «Г» в воздухе.</i></p> <p><i>Дети внимательно слушают объяснения воспитателя и смотрят на доску, задают возникающие вопросы.</i></p>
<p align="center">Включение нового знания в систему знаний ребенка</p> <p>Задачи: упражнять в выполнении хода Конем в различных направлениях, тренировать в выполнении взятия неприятельской фигуры.</p>			
9.	<p>Выполнение хода Конем 4,5 минуты</p> <p>Магнитная доска</p>	<p>- Ребята, чтобы научиться выполнять ход Конем можно использовать шаблон. Выходите к доске и попробуйте сделать ход Конем.</p> <p><i>Воспитатель демонстрирует детям вырезанный шаблон буквы «Г» из окрашенного, прозрачного пластикового листа и способы его расположения на доске.</i></p> <p><i>Воспитатель раздает шаблоны каждому ребенку.</i></p> <p>- Ребята, попробуйте приложить шаблон на поле и выполнить ход Конем.</p> <p><i>Воспитатель контролирует выполнение заданий детьми, оказывает помощь детям, испытывающим трудности,</i></p>	<p><i>Дети по очереди выходят к доске и тренируются выполнять ход Конем, используя шаблон и проговаривая свои шаги.</i></p> <p><i>Дети садятся за столы и тренируются выполнять шаги Коня, перепрыгивать через другие фигуры, выполнять взятие фигуры</i></p>

		<p>хвалит всех детей за старательность.</p> <p>- Молодцы, ребята! Ход Конем сложный, но вы все научились его выполнять. И чтобы Богатыри тоже этому научились, давайте мы отправим им наших помощников.</p>	<p>противника.</p> <p>Дети складывают шаблоны в посылку Богатырям.</p>
10.	<p>Игра «Один в поле воин»</p>   <p>№1</p>	<p>- Ребята, белый Конь остался один на поле. И он должен взять все черные фигуры, уничтожая каждым ходом по одной фигуре. Как вы думаете, один Конь сможет справиться в такой ситуации? Давайте, поможем Коню.</p> <p>Воспитатель помогает детям выполнять ходы, принимает все варианты детей, дает возможность каждому ребенку ответить у доски и выполнить ход Конем, исправляет ошибки в случае необходимости, хвалит детей и благодарит за выполненные действия.</p> <p>- Молодцы ребята! С вашей помощью Конь справился с заданием и доказал, что даже один в поле воин.</p>	<p>Дети предлагают свои варианты хода, выходят к доске, выполняют действия Конем, контролируют друг друга, исправляют в случае ошибок.</p>

	<p>4 минут Слайд 3,4</p>		
11.	<p>Игра «Перехитри часовых»</p>  <p>Приложение 7 2 минуты</p>	<p><i>Воспитатель показывает детям магнитную шахматную доску.</i></p> <p>- Ребята, каждая партия в шахматах, это настоящий бой черных и белых фигур. Наш Конь сегодня попал на минное поле, по которому ему необходимо добраться до замка и перехитрить часовых. Как вы думаете, возможно ли это? <i>Воспитатель дает возможность детям путем проб и ошибок выполнить задание, хвалит детей, подсказывает в случае необходимости, в конце демонстрирует правильный вариант решения ситуации.</i></p> <p>- Ребята, давайте проверим, правильно ли мы справились с заданием.</p> <p>- Молодцы ребята! Вы очень хорошо сегодня справились со всеми проблемами и трудностями! Думаю, что Богатыри с вашей помощью обязательно научатся играть в игру шахматы.</p>	<p><i>Дети рассматривают доску с фигурами и предлагают свои варианты хода Конем.</i></p> <p><i>Дети выполняют ход Конем по очереди у доски, контролируют друг друга, исправляют.</i></p> <p><i>Дети проверяют свой вариант решения проблемы с правильным вариантом, делают выводы, исправляют ошибки при их наличии.</i></p> <p><i>Дети складывают шаблоны игр «Один в поле воин» и «перехитри часовых» в посылку.</i></p>
<p>Рефлексия</p> <p>Задачи: восстановить в памяти детей то, что они делали на занятии, создать ситуацию успеха. Провести рефлекссию деятельности на занятии.</p>			
10.	<p>Рефлексия 1 минута</p>	<p>- Ребята, мы сегодня с вами проделали очень большую работу и выполнили много различных задач. А для чего мы это все делали?</p> <p>- Какое полезное дело мы с вами сегодня сделали?</p> <p>-Правильно, мы собрали посылку Богатырям и сложили в</p>	<p>Катя ответила: «мы собирали Богатырям посылку, чтобы они научились играть в шахматы».</p> <p>Даниил ответил: «Мы рассказали, что шахматный конь ходит буквой «Г»».</p> <p>Рахима ответила: «Научились ходить конем и брать противников».</p> <p>Дети отвечают: «Помогли Богатырям».</p>

		<p>нее все, что поможет им научиться правильно играть в шахматы. Сегодня, пока вы будете спать, я отнесу посылку на почту и отправлю Богатырям.</p> <p>- Сабир, были ли трудности у тебя при выполнении заданий? А у Софьи? Какие?</p> <p><i>Воспитатель каждому ребенку задает данный вопрос.</i></p> <p>- Для чего это может пригодиться вам в жизни?</p> <p>-Что вам понравилось больше всего?</p>	<p>Дети отвечают на вопрос воспитателя и объясняют свой выбор.</p>
--	--	---	--

Самоанализ НОД

Непосредственно образовательная деятельность состояла из взаимосвязанных между собой частей, в ходе которых дети поэтапно выполняли различные действия. Содержание занятия соответствовало поставленным целям и задачам. Все элементы НОД логически объединены между собой общей темой «Защитники земли Русской» и общей целью – закрепить и систематизировать знания, умения и навыки детей в шахматной игре. Для включения детей в игровую деятельность были использованы: письмо от героев русской народной сказки, дидактические игры. Основная часть НОД представляла собой самостоятельную, подгрупповую и совместную деятельность детей и воспитателя. В основную часть НОД была включена практическая деятельность. Поощрение воспитателя во время работы способствуют развитию у детей уверенности в собственных силах. Мультимедиа продукт был выполнен в программе Notebook 10. Использование ИКТ на протяжении занятия способствовало поддержанию интереса детей к каждому заданию. Непосредственно образовательная деятельность была построена с использованием элементов современных образовательных технологий: индивидуально-дифференцированного обучения, информационно-коммуникационных технологий. Индивидуализация обучения проявлялась в заданиях «Чей ход?», «Волшебный мешочек», «Один в поле воин» для выполнения которых выбирались менее активные дети, а также в оказании затрудняющимся при выполнении заданий детям помощи, напоминания, дополнительного объяснения. В данных заданиях, также прослеживается само и взаимоконтроль. В течении занятия предусмотрена смена деятельности детей, что способствует предотвращению переутомления дошкольников. Заключительная беседа в рефлексивной части НОД способствует развитию у детей умения анализировать проделанную работу и умение выражать свое отношение к происходящему. Осмысление данного занятия осуществлялось при помощи рефлексии деятельности, т.е. посредством ответов детьми на вопросы воспитателя.

Приложение 1

Письмо



Здравствуйте ребята!

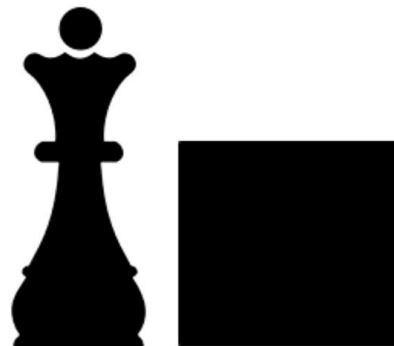
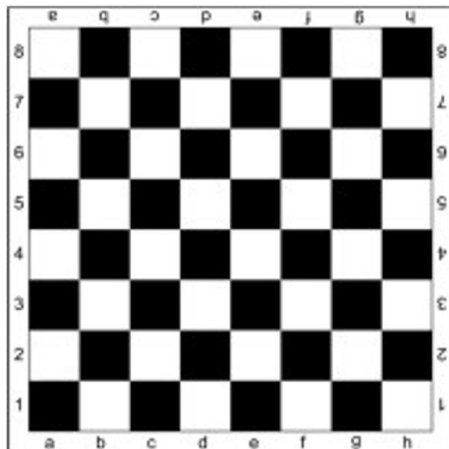
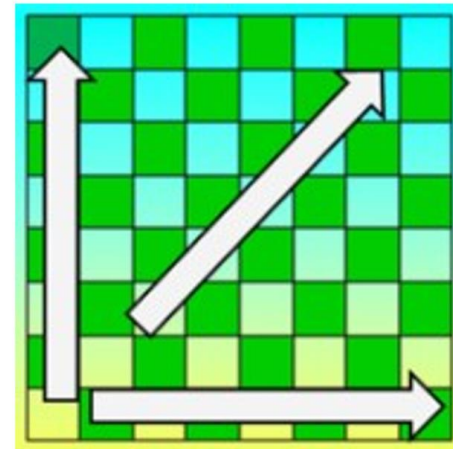
Пишут вам три богатыря.

Все вы знаете, что мы ездим на своих
конях. Но недавно мы узнали, что
существует шахматный конь. Нам
стало интересно что это за конь ?

Как он выглядит ? Как передвигается?

И можно ли на нем ездить?

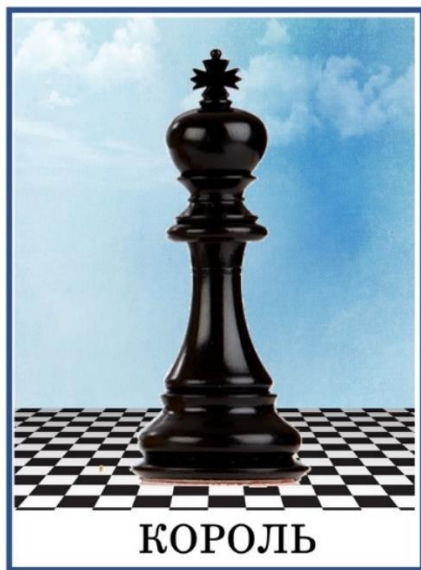
Шахматные правила



1



Приложение 3





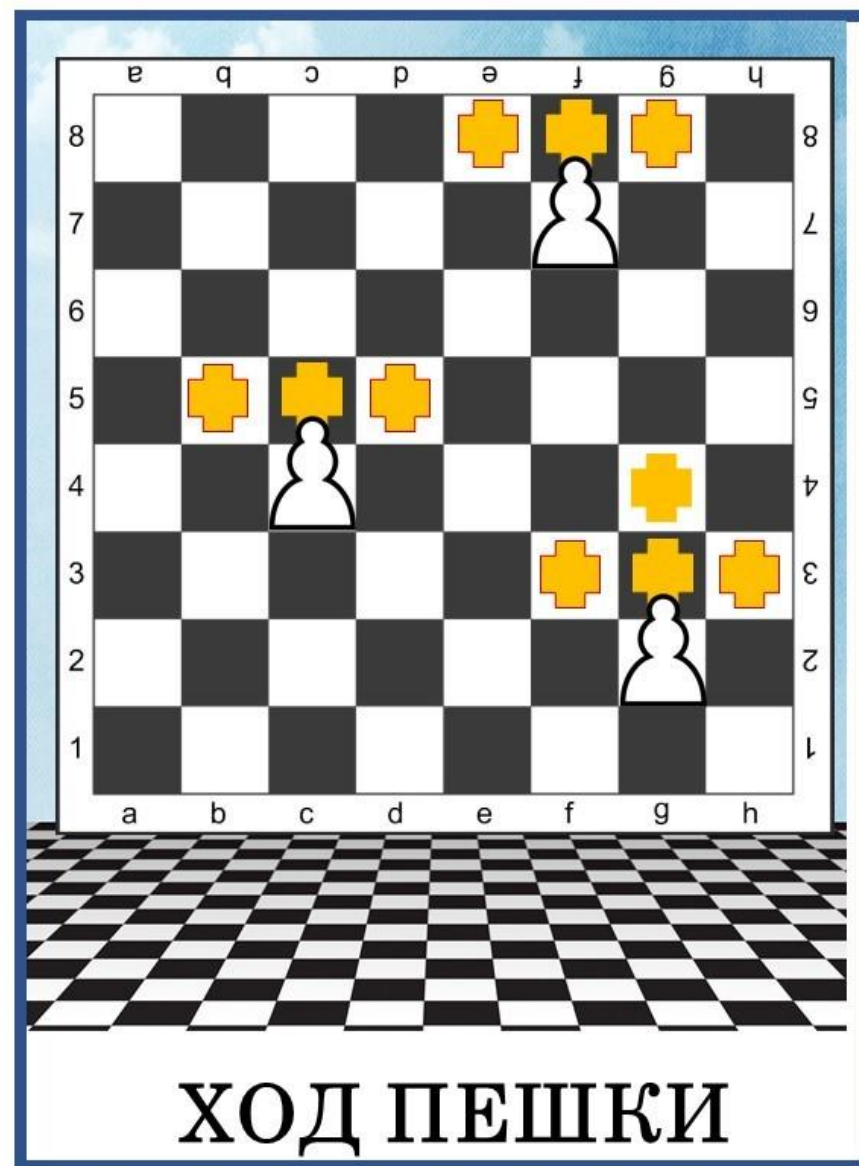
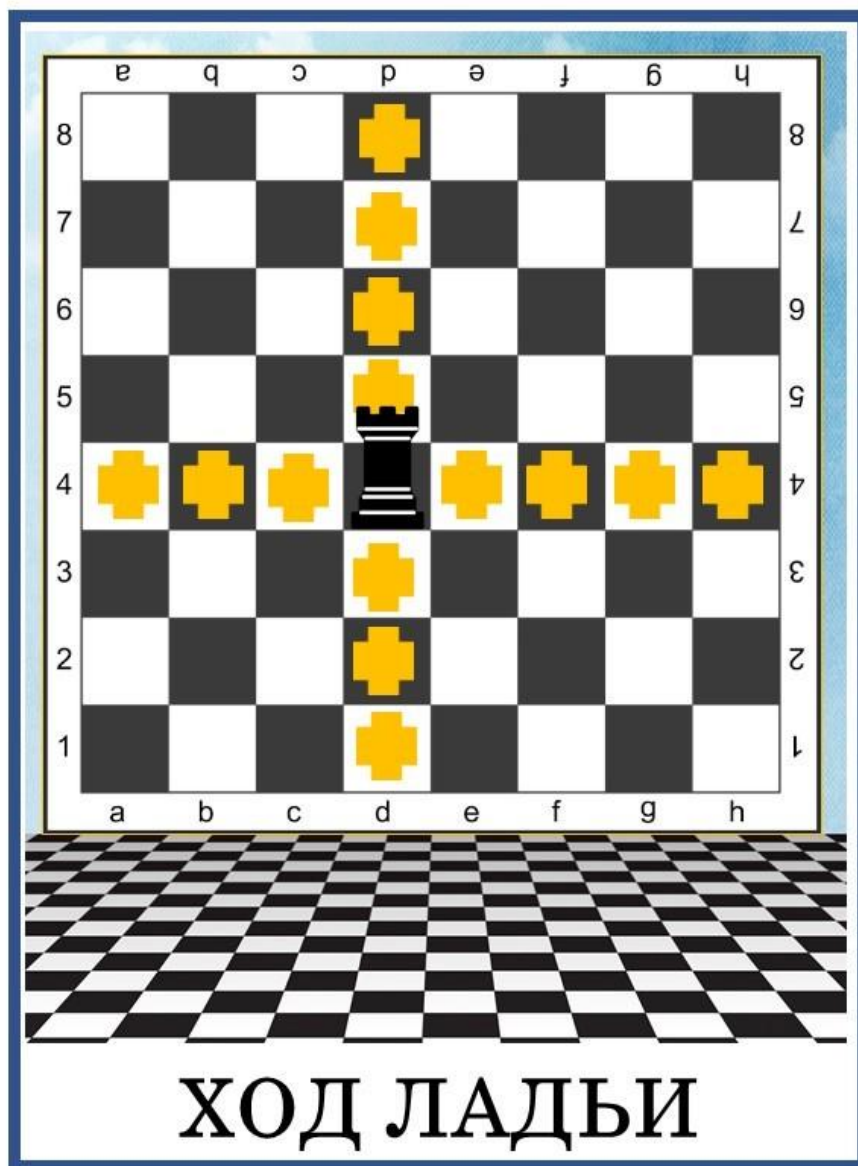
Расстановка фигур

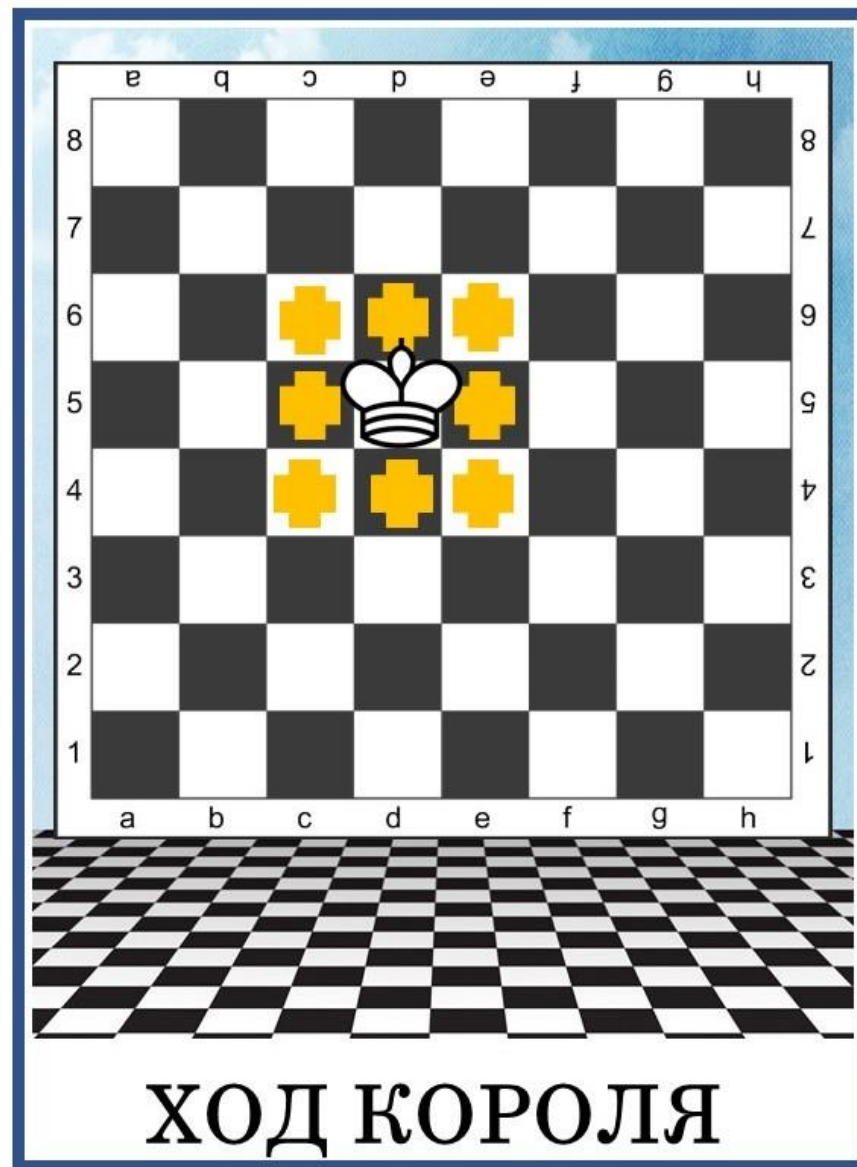
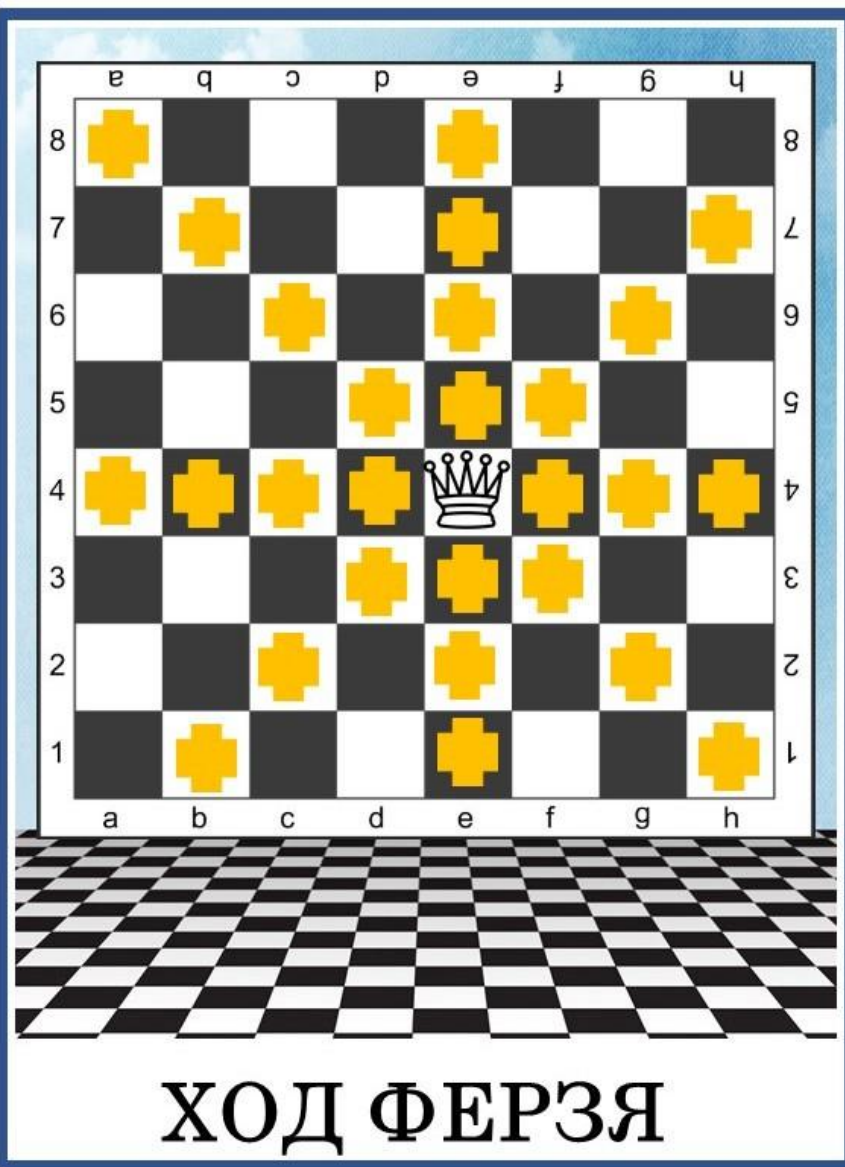


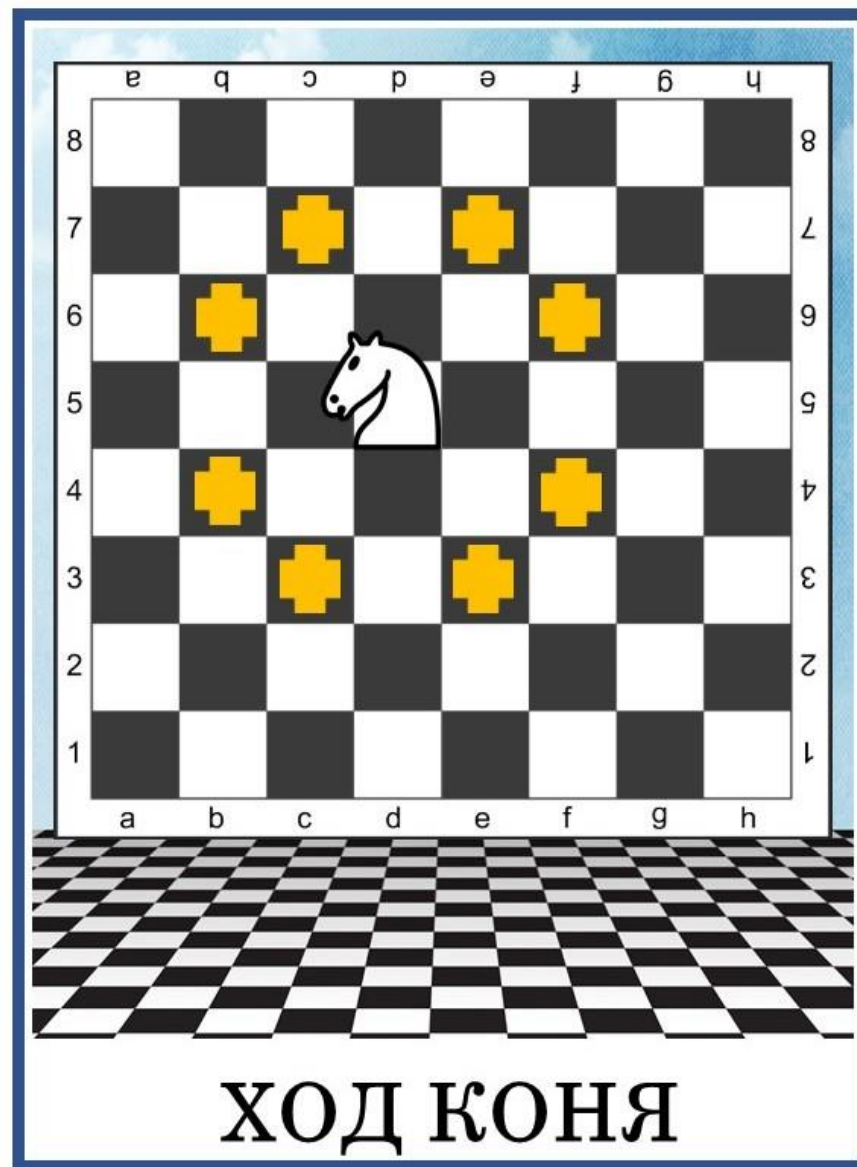
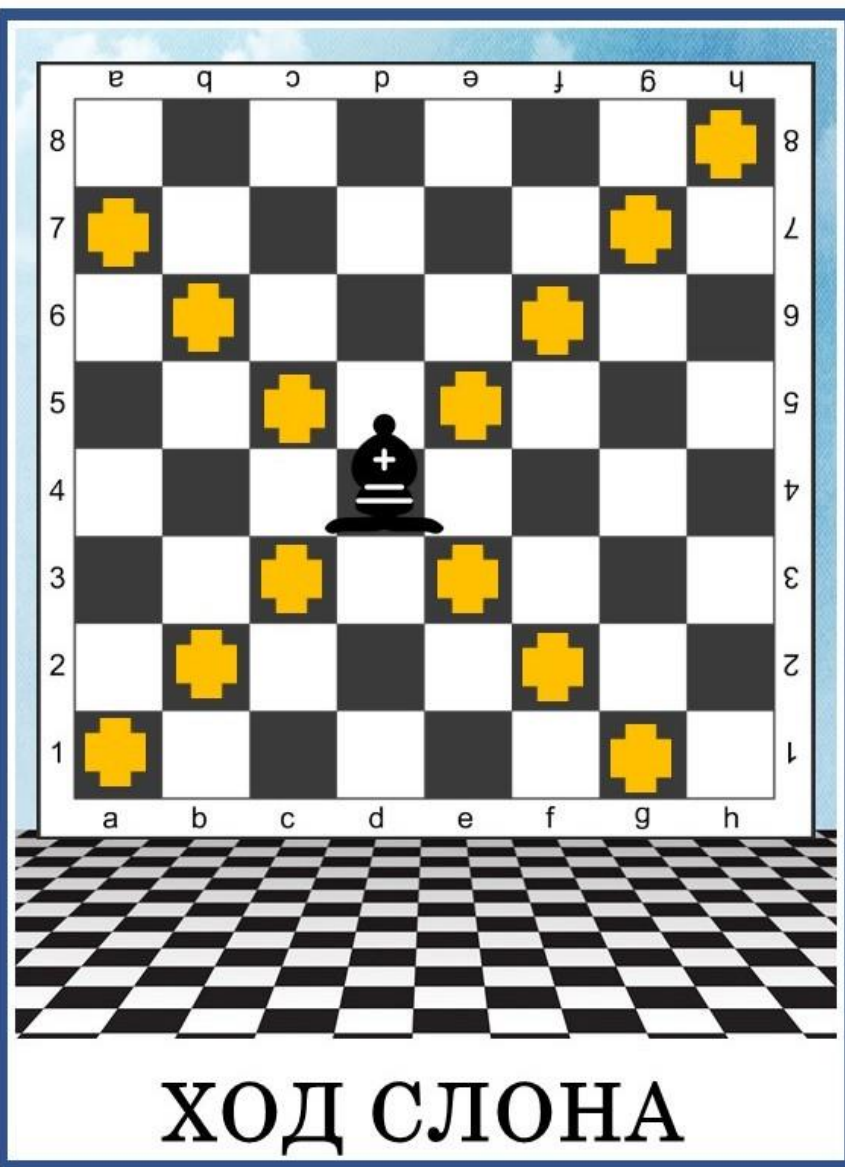
Стишок-помощник

Я смотрю на первый ряд,
По краям **ладьи** стоят.
Рядом вижу я **коней**,
Нет фигуры их хитрей.
Меж коней заключены
Наши славные **слоны**.
И еще два поля есть,
А на них **король** и **ферзь**.
А теперь без спешки
Идут на место **пешки**.

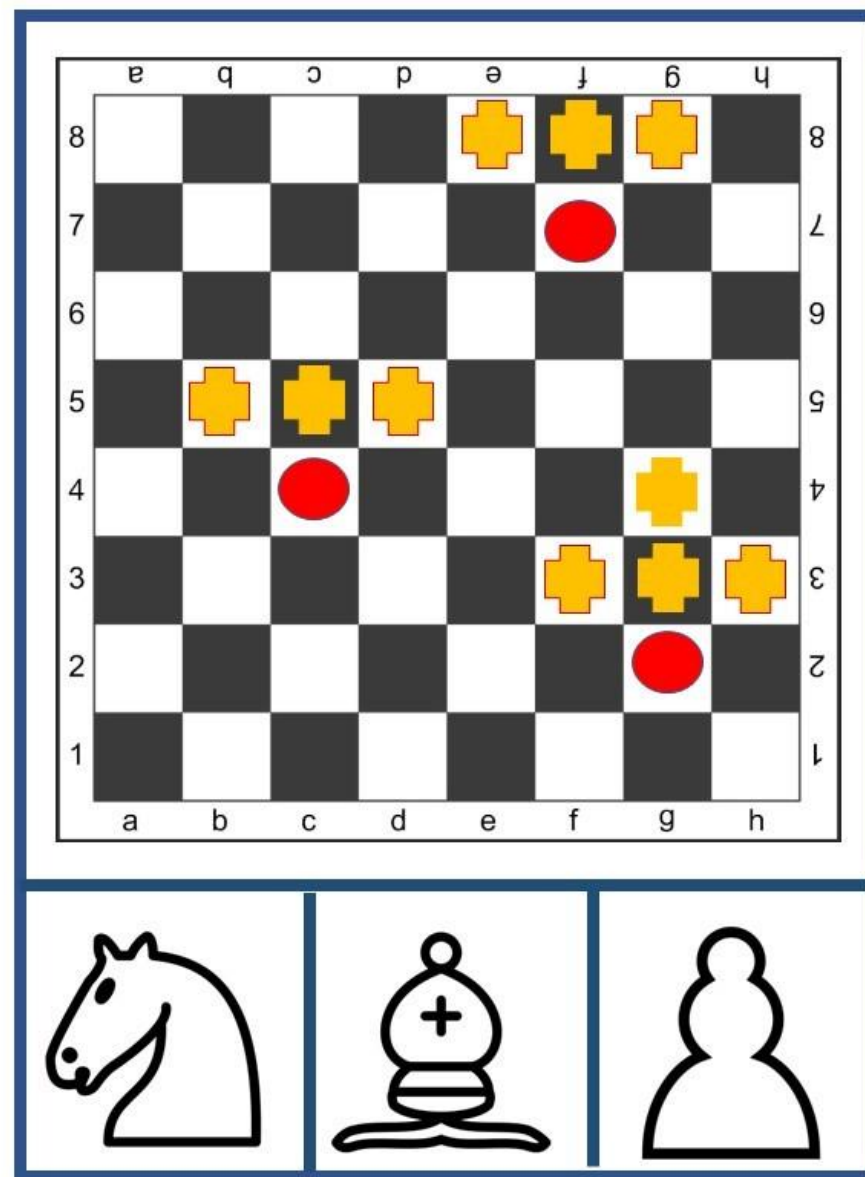
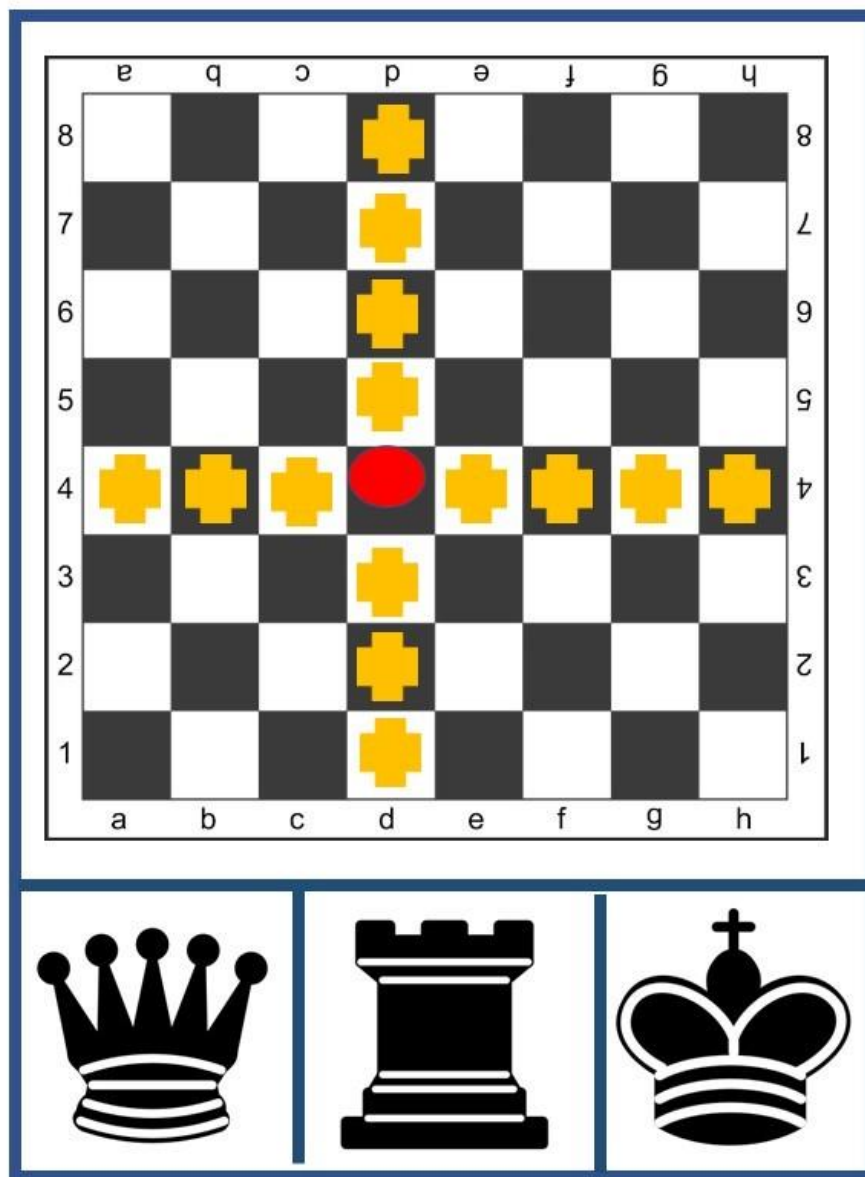
Чтобы не перепутать места короля и ферзя есть правило: **ферзь** любит свой цвет

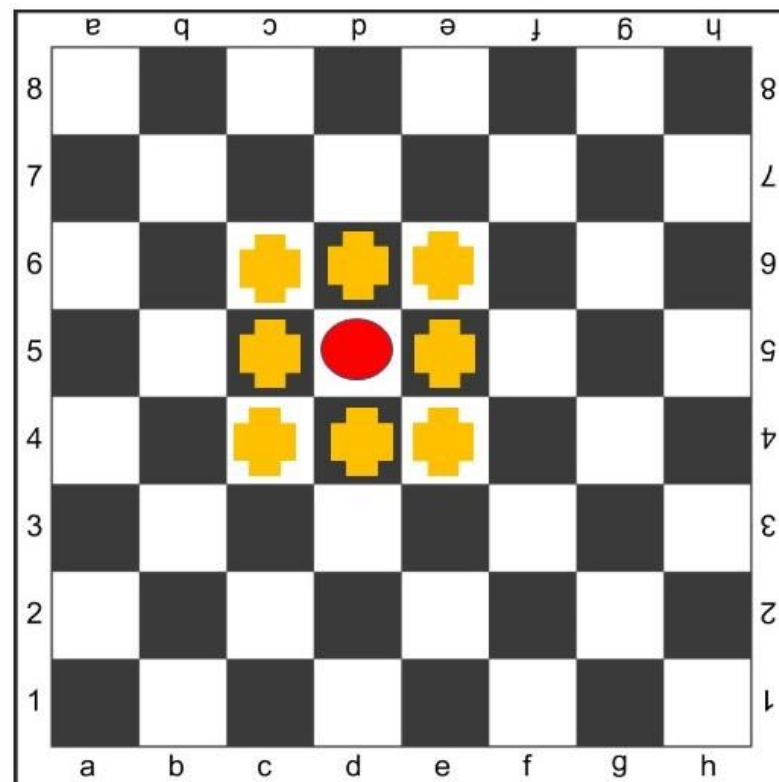
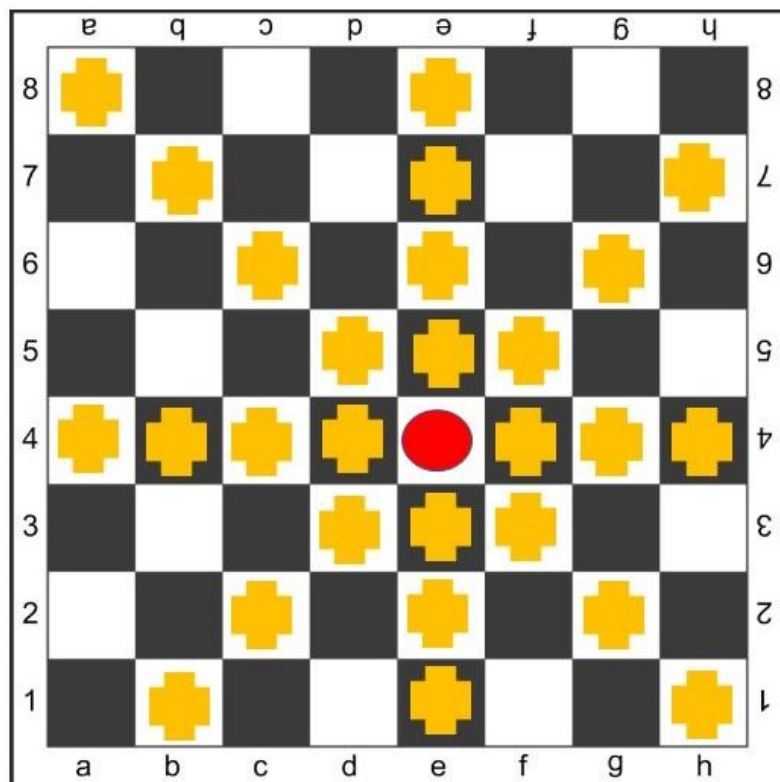


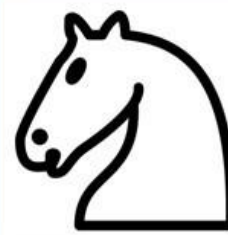
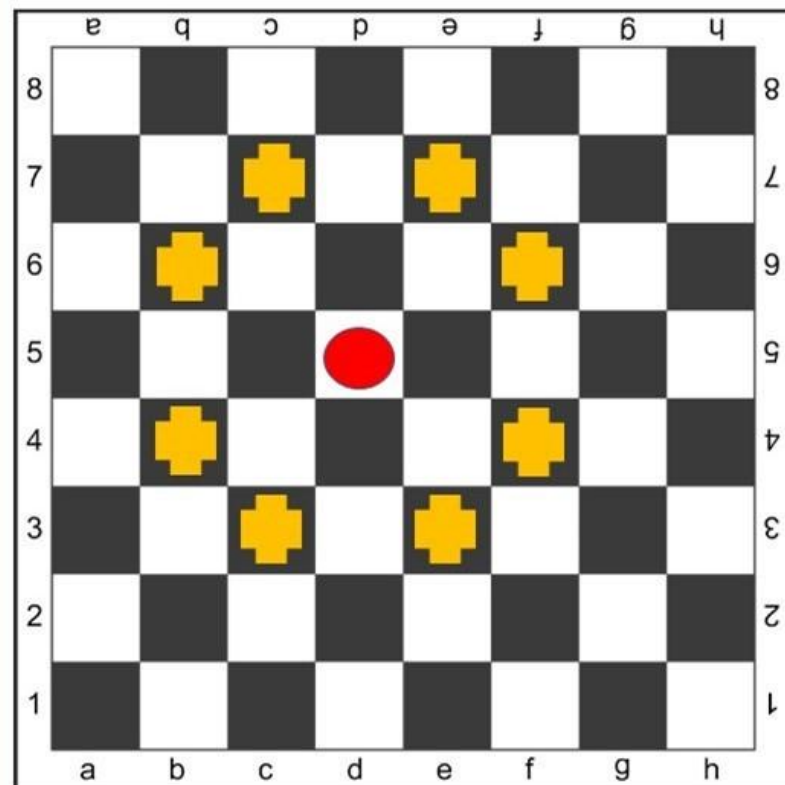
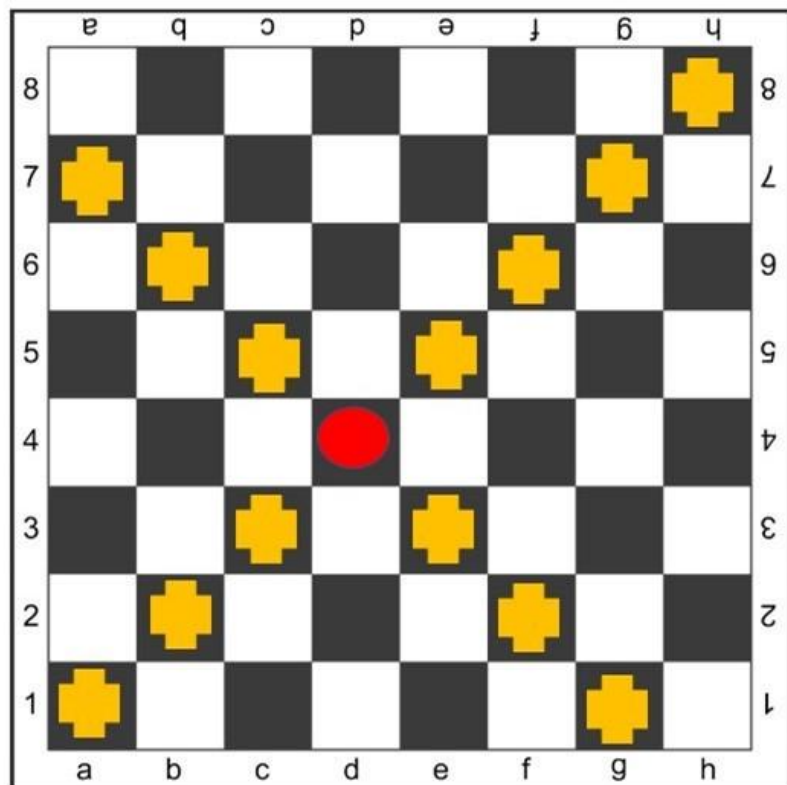


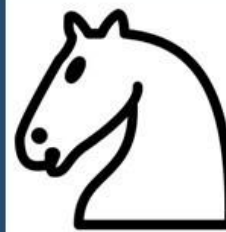
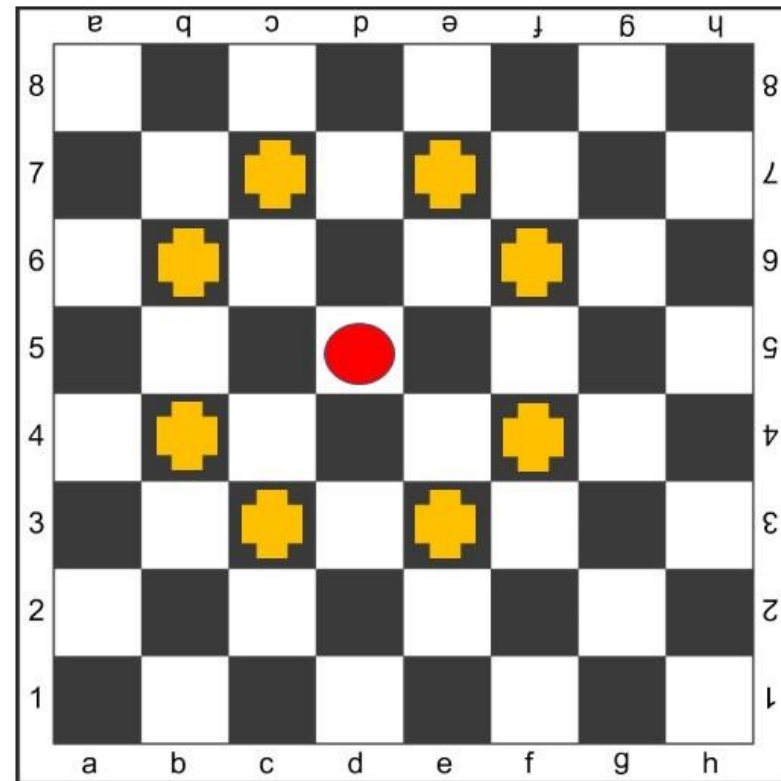
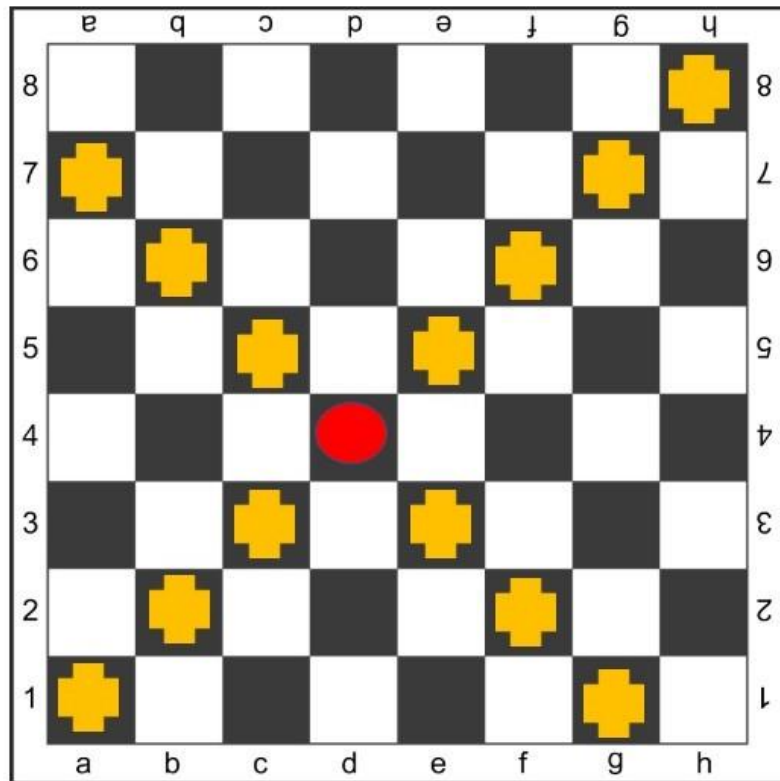


Приложение 6
Игра «Чей ход?»

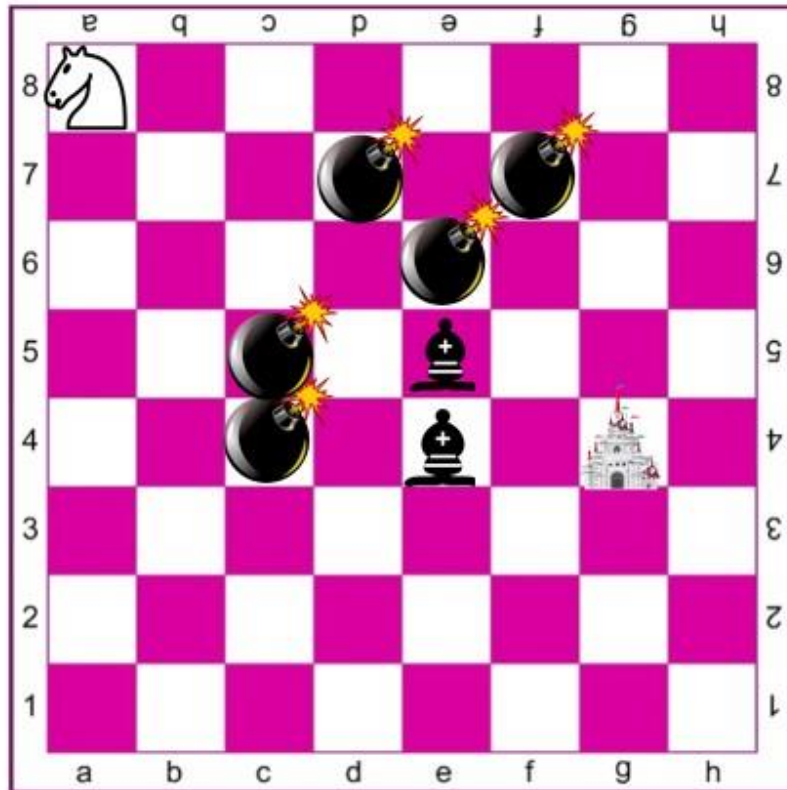






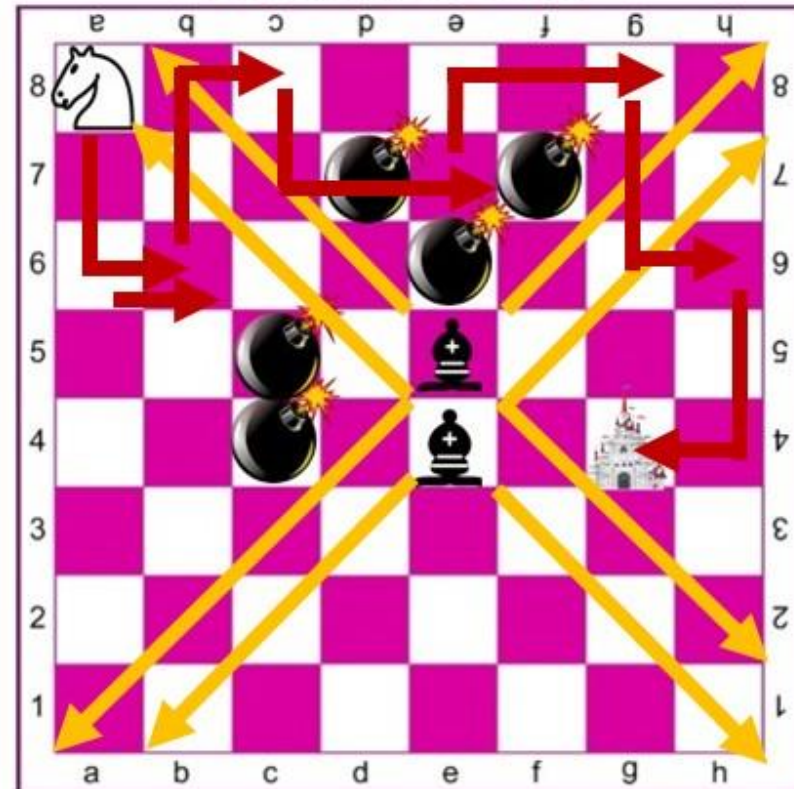


Перехитри часовых №10



Инструкция: проберись белым конем к замку, не становясь на поля атакованные черными фигурами слонами-часовыми (конь может перепрыгивать через заминированные поля).

Перехитри часовых №10 Правильный ответ



Поля с желтыми стрелками охраняют черные слоны, вставить на них белым конем нельзя!