



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ЛИПЕЦКА
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД №126

ПЛАН - КОНСПЕКТ

занятия с детьми 5-6 лет по разделу «Обучение игре в шахматы»

«ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ»

Разработчики: методическая служба ДОУ

Липецк, 2017 г.

Цель: Активизировать познавательную деятельность детей в процессе обучения игре в шахматы в соответствии с возрастными возможностями и особенностями развития каждого ребёнка.

Задачи:

1. Закрепить понятия «Горизонталь», «Вертикаль», «Координаты поля», расстановку фигур в начальном положении.
2. Упражнять в нахождении фигуры на шахматной доске по ее координатам, развивая умение ориентироваться на плоскости шахматной доски.
3. Ввести понятие о шахматной нотации, учить производить запись шахматных позиций и ходов.
4. Вырабатывать навык работы с шахматной доской, упражняя в освоении передвижений Пешек по шахматной доске.
5. Активизировать речь детей, путем введения в активный словарь шахматных терминов: горизонталь, вертикаль, координаты поля, начальная позиция, нотация, названия шахматных фигур.
6. Прививать интерес и любовь к шахматной игре. Развивать логическое мышление, внимание, память.

Создание предметно-развивающей среды:

Демонстрационный материал: Кукла Незнайка; презентация для интерактивной доски; Магнитные большие шахматы; атрибуты к дидактическим играм; «Горизонталь», «Вертикаль», магниты-Коротышки из Цветочного города.

Раздаточный материал: Комплект игры «Шахматы» (один комплект на двух детей, планшет с шахматным блокнотом на каждого ребенка, простой карандаш.

Литературный ряд: Стихотворение про Незнайку.

План-конспект мероприятия

Этапы	Содержание материала
1 этап: Создание эмоционального фона занятия. Мотивация к деятельности.	
Сюрпризный момент	Появление Незнайки (кукла) Воспитатель читает стихотворение: Весёлый беззаботный Незнайка-Коротыш! Живет в Цветочном городе отчаянный малыш! Нажал цветные кнопочки, ракету запустил! И вместо Знайки Шахматный город случайно посетил.

	<p>Незнайка прилетел на ракете в Шахматный город. И не может найти своих друзей Винтика и Шпунтика. Запутался в улицах, домах. (В разговоре участвует Незнайка).</p> <p>Проблема: Чем мы можем помочь Незнайке?</p>
2 этап: Основной этап	
Фрагмент речи воспитателя	<p>Немудрено, что Незнайка потерялся в Шахматном городе. Здесь надо знать все координаты белых и черных полей. Так как мы решили помочь Незнайке давайте вспомним секреты Шахматного города, с которыми мы уже знакомы и о которых можем рассказать Незнайке. А затем я для вас открою еще один секрет Шахматного города - научу вас записывать любой адрес любой шахматной фигуры, как это делают настоящие гроссмейстеры – мастера шахматной игры!</p>
Закрепление пройденного материала. Дидактическая игра «Горизонталь, вертикаль»	<p>Слайд 1: Вертикаль Вопросы к детям: Как называется любая черно-белая дорожка, которая идет от одного противника к другому? (Вертикаль). Как обозначаются Вертикали на шахматной доске? (Латинские буквы: А – а В – бэ С – цэ D – дэ Е – е F – эф G – жэ Н – аш) Что длиннее горизонталь или вертикаль? (Равны по длине) Бывают ли в вертикали (горизонтالي) два белых поля рядом? (Нет) Сколько черных полей в вертикали? (4) Слайд 2: Горизонталь Вопросы детям: Как называется вот эта горизонталь? (Вторая, т.д.) Сколько полей в горизонтали? (8) Сколько на доске горизонталей? (8)</p>
Закрепление пройденного материала «Координаты поля» Дидактическая игра «Домашний адрес Коротышек»	<p>Описание игры: Воспитатель «поселяет» Коротышку на шахматной доске. Ребенок называет его адрес (координаты). Сначала называется вертикаль (например, В), затем горизонталь (например, 4) Например, Винтик живет по адресу В4. Правило: Всегда ищи сначала обозначение по вертикали, а затем – по горизонтали. Это и будет точный адрес шахматного поля на доске. Задания: «Кто из коротышек живет по адресу А1?» и т.д. «Назови адрес Винтика и Шпунтика» и т.д.</p>
Знакомство с новым материалом. Работа с интерактивной доской.	<p>Фрагмент речи воспитателя: С помощью координат мы можем обозначить любое поле и записать каждый ход! Точно также, как композитор записывает своё произведение с помощью нот. Так и игрок в шахматы может перенести свою партию на бумагу. Благодаря записям мы можем сегодня изучить партии, которые играл великий мастер много столетий назад, и восхищаться его гениальными ходами. И если ты сам сыграл хорошую партию и записал ходы, то и внуки смогут увидеть, как ты умён! Такую запись называют НОТАЦИЕЙ.</p>

	<p>Слайд 1. Партия с белой Пешкой. Посмотрите на эту партию и представьте себе, что белая пешка делает два шага вперед. Сначала ее координаты какие? (d2) Затем пешка перешла на какое поле? (d4) Значит, пешка перешла с поля d2 на поле d4. А так как это ход Пешки, то нотация будет выглядеть так – p d2- d4. Правда букву «п» для Пешки сейчас не подписывают. Так что если нет никакого обозначения фигуры, то речь идет о Пешке. А для других фигур приняты следующие обозначения: Слайд 2. Сокращенные обозначения фигур: Кр - Король С - Слон Ф - Ферзь К - Конь Л – Ладья п – пешка Король и конь начинаются с одной буквы «К», но в коРРПоле хорошо звучит буква «Р»! Ребята, если с зарисованной партией стоит белая стрелка, то тогда ход белых. Черная стрелка означает, что могут двигаться черные фигуры.</p>
<p>Практическое упражнение «Запись ходов»</p>	<p>Слайд 3. Пример для записи позиции фигуры. Один ребенок записывает позицию фигуры у доски, остальные дети в шахматных блокнотах. Например, Крb7, Фc4, Ле5, Cf8, Kg2. Слайды 4-5. Пример с ходом фигуры Один ребенок записывает нотацию партии у доски, остальные дети в шахматных блокнотах. Например, Крb7-c7, Фc4-f1 и тд.</p>
<p>Физкультминутка Игра «Верно-неверно»</p>	<p>Описание игры: Воспитатель говорит какую-нибудь фразу о начальном положении фигуры, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-то из участников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.</p>
<p>Практическая работа. Эстафета «Кто быстрее расставит начальную позицию»</p>	<p>Описание игры: Перед детьми на столах шахматные доски, шахматные фигуры стоят рядом. По команде Незнайки дети расставляют шахматные фигуры. Побеждает тот, кто правильно расположил доску между игроками и расставил все фигуры без ошибок. Каждый ребенок оценивает свою работу: Справились с заданием – веселый смайлик; Сделал ошибку – грустный. Надеюсь, что грустных смайликов у нас сегодня не будет!</p>
<p>Игровая практика. «Пешечный бой»</p>	<p>Детям предлагается сразиться одними Пешками. Побеждает тот, у кого Пешка дойдет до противоположной стороны шахматной доски и превратится в любую другую шахматную фигуру.</p>
<p>3 этап. Анализ образовательной деятельности</p>	