

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
Детский сад «Чебурашка»
п. Алябьевский

Открытое занятие
по программе «Юный шахматист»
(для дошкольников 1 года обучения)

Образовательная область «Познавательное развитие»
Тема «Шахматное королевство»

Составила: Бахарева О.П.

2019 год

Образовательная область «Познавательное развитие»

Программа «Юный шахматист»

Тема «Шахматное королевство»

Программное содержание:

Выявить знания и умения детей, полученные на занятиях в течение года:

- знания шахматных фигур по словесному описанию;
- количество полей: на шахматной доске; белых полей; чёрных полей; в горизонтали; в вертикали, в длинной диагонали;
- начальная позиция расстановки фигур;
- понятие о горизонталях, вертикалях;
- понятие о названиях полей;
- варианты ходов шахматных фигур;
- развивать внимание, память, логическое мышление детей;
- воспитывать усидчивость, внимательность, самостоятельность.

Демонстрационный материал: ТСО – 10 мин., (шахматная доска, шахматная интерактивная игра VoxChess), напольная большая шахматная доска (место одной клетки пустое), «волшебный мешочек» с шахматными фигурами, шаблон – Клеточка, карточки с указанием шахматных полей.

Раздаточный материал: шапочки шахматных фигур, шаблон - «шахматная доска» (большой и маленький), игрушки-киндеры, цветные полоски по 8 штук на шаблон большой шахматной доски, шахматные доски с индивидуальной расстановкой шахматных фигур.

Методы и приёмы: игровой, словесный, практический, наглядный, вопросы, мотивация.

Словарная работа: рокировка.

Индивидуальная работа: правильное выполнение заданий.

Предварительная работа: отгадывание загадок о шахматных фигурах, раскрашивание шахматных фигур, дидактические шахматные игры, интерактивные игры в шахматы.

Содержание образовательной деятельности: (на полу лежит большая напольная шахматная доска; по бокам, вдоль, с обеих сторон напольной доски стоят по 4 стола для работы детей)

1. Дети в шапочках шахматных фигур заходят в группу, здороваются с присутствующими.
-Мы предлагаем вам отгадать загадки (дети загадывают загадки присутствующим).

Не живет в зверинце он
И не весит сорок тонн,
Но и ловок, и силен.
Догадались? Это... (слон)

-Этот важный господин
Захватил всю власть один.
Слушаться его изволь.

Кто это такой? (Король)

-Маленькая, удаленькая,
Через поле пройдет
И награду найдет. (Пешка)

Когда отгадана последняя загадка включается интерактивная игра VoxChess, шахматные фигуры самостоятельно делают ходы). Пригласить детей к интерактивной доске.

- Ребята, мы с вами попали в Шахматное королевство, где все шахматные фигуры ходят самостоятельно.

-В Шахматном королевстве очень много секретов. Но оно раскрывает свои секреты только внимательным, а невнимательных да рассеянных, непоседливых Шахматное королевство не любит.

Обратить внимание на магнитную доску. (на ней шахматная Клеточка).

-Шахматная Клеточка говорит, что её не пускают в Шахматное Королевство, т.к. она была очень невнимательной и непоседливой и забыла все секреты.

- Ребята, поможем Клеточке вспомнить секреты Шахматного королевства?

2.Предлагаю разделить на две команды, так мы больше раскроем секретов Клеточке:

1 команда – Белые фигуры;

2 команда – Чёрные фигуры.

Дети садятся за столы. (каждая команда на свой ряд)

1 задание. Игра «Волшебный мешочек». Команды по очереди выбирают шахматную фигуру в мешочке, рассказывают о ней, другая команда отгадывает фигуру и наоборот. (в мешочке лежат 4 фигуры: ладья, пешка, слон, конь).

2 задание. «Шахматное поле»

Вопросы командам по очереди:

-Сколько полей на шахматной доске?

-Сколько белых полей?

-Сколько чёрных полей?

-Сколько полей в самых длинных диагоналях?

-Сколько полей на одной горизонтали?

-Сколько полей на одной вертикали?

3 задание. Игра «Раз, два, три – место найди!».

Дети в шапочках шахматных фигур приглашаются к напольной доске. Белые: ладья, слон, король, конь, пешки через одну; Чёрные: конь, ферзь, слон, ладья, пешки через одну.

(некоторые шапочки фигур не присутствуют: Белые-конь, ферзь, слон, ладья; Чёрные – ладья, слон, король, конь):

- Предлагаю вам встать в начальную позицию: «Раз, два, три, место найди!» (дети встают на определённое поле).

Тем детям, кто встал неправильно предложить помочь другим детям.

Поочередно обращаюсь к командам: (определяет нехватку фигур противник)

- Какой фигуры у вас не хватает?

-Что вы можете сказать о Белом ферзе? О Короле?

4 задание. Игра «Найди дорожку».

Дети садятся за столы, у каждого по 8 разных цветных полосок.

Задание команде Белых:

- Разложите полоски на горизонтальных дорожках шахматной доски.

Задание команде Чёрных:

- Разложите полоски на вертикальных дорожках шахматной доски.
- Один ребёнок выполняет задание у интерактивной доски, на одной странице проводит одним цветом линии по горизонталям. На другой странице готовая доска с полосками другого цвета по вертикалям.
- Сколько горизонталей?
 - Сколько вертикалей?
 - Под каким номером красная горизонталь? (синяя, жёлтая и т.д.).
 - Как называется вертикаль красного цвета? (зелёного, фиолетового).
 - Что мы забыли отметить на шахматной доске? (диагонали).

5 задание. Игра «Новоселье» (разместить игрушки – киндеры по домикам, у каждого ребёнка на столе цветная карточка с названием поля).

Дети берут карточки с указанием шахматных полей (например: a4, h6 и т.д.), находят это поле на шахматном ковре и помещают там игрушку.

Сначала определённое поле находят Белые, а чёрные наблюдают, выявляют ошибки и помогают их исправить.

Затем задание выполняют Чёрные, а белые при необходимости помогают исправить ошибки.

- На каком поле стоит Смурфик? (гномик, динозаврик и т.д.).

6 задание. Игра «Логический ход»

Желающие от Белых и Чёрных приглашаются к столам, где расположены 6 шахматных досок по 3 на каждую команду, с расставленными шахматными фигурами (на каждой доске свой вариант расстановки). Рядом с шахматной доской схема с заданием. Прочитав задание для игроков, они выполняют его. И объясняют свои действия (возможна помощь от наблюдающих).

Рефлексия:

- Ребята, сегодня вы были внимательные, активные, дружные. Благодаря вашим стараниям мы помогли шахматной Клеточке стать внимательной, ведь она всё это время наблюдала за вашей работой и она вспомнила секреты Шахматного Королевства.
- Какие секреты Шахматного королевства вы помогли вспомнить Клеточке?
- Теперь Клеточка возвращается на своё место в Шахматное королевство (положить Клеточку в пустое место напольной шахматной доски). За вашу помощь Клеточка оставила вам угощение (в шахматном «волшебном мешочке» лежат конфеты) и мы с вами покидаем Шахматное королевство (с угощением уходим из группы).

Индивидуальные задания

Может ли черная ладья побить белого слона, стоящего на с6?



Какие фигуры может побить белопольный слон?



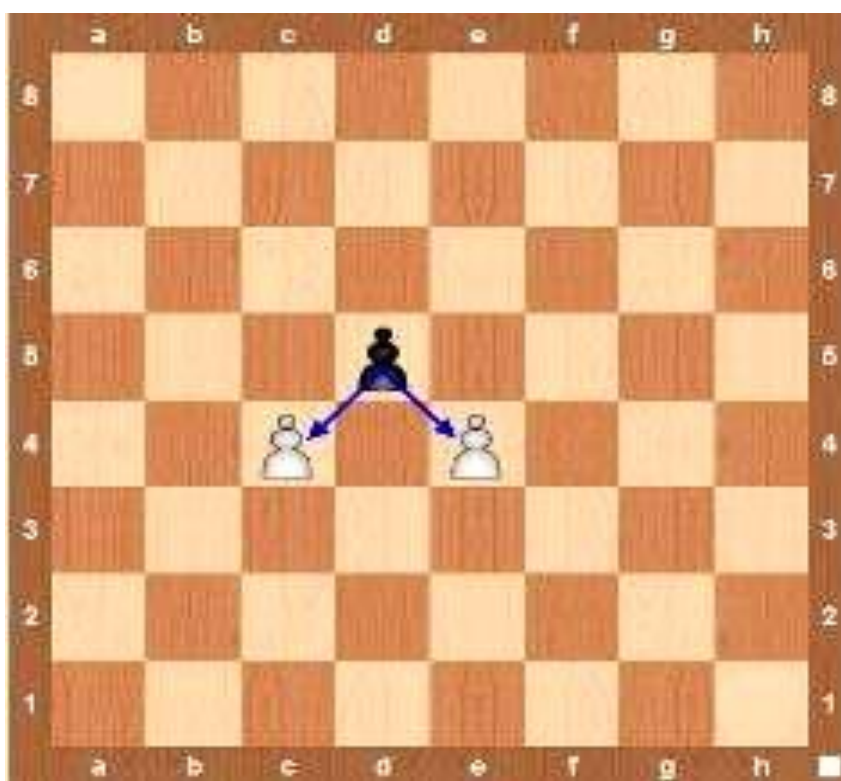
Какие фигуры может побить черный ферзь с поля g7?



Какие из черных фигур может побить белый конь?



Может ли черная пешка, побить на выбор, одну из белых пешек с4 или е4?



Какую из белых пешек может побить черный король?

