

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
города Когалыма «Колокольчик»

Конспект
непосредственно образовательной деятельности
по познавательному развитию
раздел «Шахматы»

Тема: «Шахматный турнир (открытый шах, двойной шах)».

Разработчик:
Костина О.В.

г. Когалым 2020г.

Конспект занятия 20

«Шахматный турнир (открытый шах, двойной шах)».

Цель: закрепить полученные знания в ходе решений шахматных задач.

Задачи:

Образовательные:

- закрепит знания о шахматных тактических приемах, изученных ранее – открытый шах.
- закрепит знания о шахматных тактических приемах, изученных ранее – двойной шах.
- закреплять полученные знания посредством индивидуальных заданий.
- учить детей понимать поставленную задачу и самостоятельно её решать.

Развивающие:

- развивать внимание, память, наглядно образное и логическое мышление детей старшего дошкольного возраста.

Воспитательные:

- воспитывать усидчивость, внимание, самостоятельность.

Интеграция образовательных областей: Познавательное развитие, речевое развитие, социально – коммуникативное развитие, художественно – эстетическое развитие.

Виды деятельности: Игровая; коммуникативная; познавательно – исследовательская; продуктивная; двигательная; восприятие художественное культуры.

Методические приемы:

Игровые: организационный момент, использование сюрпризных моментов, игровые упражнения.

Наглядные: ИКТ презентация «Шахматные диаграммы», интерактивная игра «Динозавры учат шахматам», демонстрационный материал, рефлексия.

Словесные: вопросы, указание, поощрение, решение проблемных ситуаций, беседа, рефлексия.

Практические: продуктивная деятельность.

Оборудование: демонстрационная доска, индивидуальные шахматные доски (по одной на стол), интерактивная панель.

Педагог приветствует детей:

(Дети встают в круг)

Только смелый и упорный

Доберется к цели бодро,

А еще в дороге нужно

Знать секреты прочной дружбы!

Пока говорят, кладут руки на плечи товарищей. Затем соединяют правые руки в центре круга, накладывая одну руку на другую, и произносят девиз:

«Один за всех и все за одного!»

Группа детей разбивается на 4 команды, близкие по силе игры. 2. В каждой команде 6-7 человек. Все игроки в командах ранжируются по силе игры от 1 (самый сильный игрок) до 7 (самый слабый).

Детям предлагается за время турнира в командах решить шахматные задачи. Команды оцениваются по количеству выполненных задач.

Прежде чем начать турнир педагог предлагает детям вспомнить что такое открытый шах и двойной шах.

Открытый шах - это частный случай открытого нападения, при котором объектом атаки является король. При этом фигура, которая ушла с линии нападения может "безнаказанно" становиться на любое поле, например, атакуя другие фигуры соперника, ведь противник должен в первую очередь защищаться от шаха.

Двойной шах в шахматах называют ситуацию, при которой две наши фигуры атакуют вражеского короля одновременно.

Дети дают определение и решают задачи:

1. Задача



Решение: В этой позиции ход черных. Их слон стоит в засаде за пешкой d4. Ходом 1...d3+ они могут нанести вскрытый шах и выиграть ферзя.

2. Задача



Решение: Ход черных. Они проводят комбинацию, жертвуя ферзя и завлекая белого короля под вскрытый шах: 1...Фe2+ 2.Лf2 Ф:f2+! 3.Кр:f2 Cd8+, отыгрывая ферзя и оставаясь с лишней ладьей.

3. Задача



Решение: Тут ход белых, и кажется, что надо играть 1.С:g7, нападая на ферзя и угрожая губительным вскрытым шахом. Но ведь в исходной позиции у черных была лишняя ладья. Поэтому они ответят просто 1...Ф:g7, получая в итоге за потерянного ферзя более чем достаточную компенсацию — две ладьи и коня. У белых, однако, есть другая возможность. 1.Фh3! Ф:h3 2.Л:g7+ Кph8 3.Л:f7+ Кpg8 4.Лg7+ Кph8. "Мельница" уже заработала! Король черных должен, как маятник, ходить взад и вперед по полям g8 и h8, тогда как белая ладья пойдет "куда захочет" и начнет опустошать ряды черных фигур. Здесь она может завершить атаку одним ходом: 5.Лg8X.

4. Задача

Решение: Белые начинают и выигрывают фигуру:



Динамическая пауза

Педагог предлагает детям вспомнить понятие «связка», что оно обозначает и решить следующие задачи:

Задача



Решение:



Задача



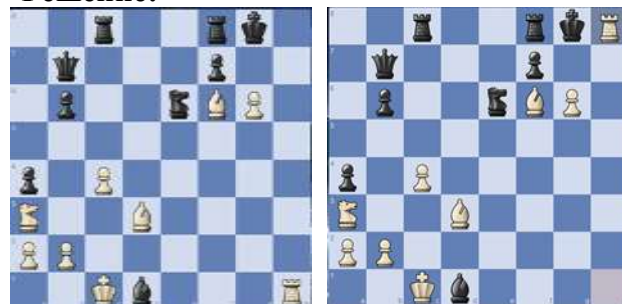
Решение:



Задача



Решение:



Задача

Решение:



Подведение итогов

За быстрое и верное решение команда получает смайлик. В конце турнира подсчитываются баллы, побеждает команда набравшая больше всего смайликов.