

Султанаева Алла Борисовна,  
учитель начальных классов  
МБОУ СОШ № 9 г. Сургут

**Тема:** «Шахматы зовут»

**Курс внеурочной деятельности:** «Шахматы - школе» (1-ый год обучения)

**Класс:** 1

**Тип занятия:** занятие общеметодологической направленности

**Цель:** организация деятельности учащихся по повторению и обобщению пройденного материала, сотрудничества родителей с детьми, педагогом в рамках внеурочного занятия.

**Задачи:**

- обобщить знания о шахматной доске, шахматных фигурах; закрепить умения в решении шахматных примеров (задач) и умения ориентироваться на шахматной доске;
- развивать коммуникативные навыки (умение слушать, оказывать поддержку), аналитические способности (умение сопоставлять, сравнивать, делать выводы), память, внимание, воображение;
- воспитывать положительный интерес к шахматной игре, способствовать развитию культуры взаимоотношений при работе в коллективе, воспитывать доброжелательное отношение учащихся друг к другу и взрослым.

**Формируемые УУД:**

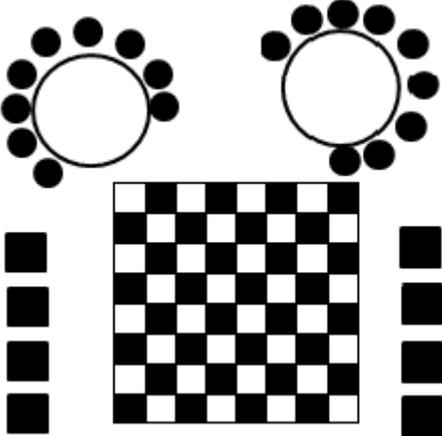
- Познавательные УД: выявлять и корректировать причины собственного затруднения, устанавливать причинно-следственные связи, искать и извлекать информацию, уметь структурировать знания, уметь выбирать наиболее эффективные способы решения задач в зависимости от конкретных условий, уметь моделировать, проводить анализ, синтез и сравнение, уметь строить логические цепи суждений,
- Коммуникативные УД: умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации, объяснять и отстаивать их с помощью логических аргументов, уметь планировать учебное сотрудничество, согласованно работать в группе, уметь вступать в учебное сотрудничество друг с другом, с взрослыми (с родителями и педагогом) и осуществлять совместную деятельность, уметь слушать и владеть диалогической и монологической формами речи, умение использовать критерии для обоснования своего суждения.
- Личностные УД: осознание ответственности за общее дело, самооценка на основе критерия успешности, формирование положительного отношения к шахматам и своим знаниям.
- Регулятивные УД: принимать и сохранять учебную задачу, планировать свою деятельность, самостоятельно адекватно оценивать свои достижения, соотносить цель и результат деятельности.

**Оборудование:** напольное шахматное поле, комплекты шахмат на каждый этап игры, костюмы шахматных фигур, сундучок (мешочек), бумажные шахматные фигуры, фломастеры, настенное шахматное поле, магниты.

**Подготовительная работа:**

1. Организовать встречу с родителями, обсудить проект выполнения костюмов, оформление зала
2. Провести консультацию по проекту «Оживление шахматных фигур»
3. Проконсультировать родителей-соведущих по организации мероприятия

Технологическая карта внеурочного занятия «Шахматы - школе» (1-ый год обучения) по теме «Шахматы зовут»

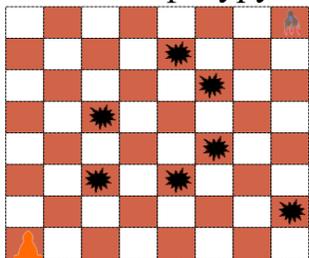
Этап занятия	Деятельность педагога	Деятельность учащихся	Формируемые УУД
<p>I. Мотивация к деятельности (3мин.)</p>	<p><i>Звучит музыка. В зал входят учащиеся и родители – игроки рассаживаются за столы, родители-соведущие – по периметру зала.</i></p> <p><i>В центре зала расстелено напольное шахматное игровое поле.</i></p> 		
	<p>(Педагог в костюме шахматного короля).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Добрый день, дамы и господа, мамы и папы, учащиеся, господа гроссмейстеры, и просто любители шахмат!</li> <li>- Перед началом игры, согласно шахматному этикету, противникам принято пожимать руки.</li> <li>- Поприветствуйте друг друга, пожмите друг другу руки все сегодня здесь приветствующие!</li> <li>- Сегодня у нас необычное занятие в</li> </ul>	<p>(Дети в костюмах шахматных фигур – пешки, ладьи, слона, коня. Родители в костюме ферзя).</p> <p>(Все участники мероприятия приветствуют друг друга</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками (К);</li> <li>- формирование положительного отношения к шахматам и своим знаниям (Л);</li> <li>– смыслообразование (Л);</li> </ul>

	<p>шахматной стране. Как вы видите, зал украшен сегодня иначе – в черные и белые цвета. Как вы думаете, почему выбраны данные цвета?</p> <p>- Для чего нам важно и нужно играть в шахматы?</p>	<p>рукопожатием).</p> <p>- В шахматах все черно-белое: и поля, и фигуры.</p> <p>- Для того чтобы научиться логически рассуждать, действовать в уме.</p>	
<p>II. Актуализация знаний (5 мин.)</p>	<p>- Играть сегодня мы будем не в парах, как обычно с партнером, а целой командой. Вы уже поделены на 2 команды – в каждой команде 6 учащихся и 3 родителя.</p> <p>- Итак, приветствуем команду «Белые»!</p> <p>- Громкими аплодисментами встречаем команду «Чёрные».</p> <p>- Спасибо командам за подготовленное домашнее задание.</p> <p>- Спешу познакомить вас с правилами сегодняшнего мероприятия.</p> <p>Сегодня у каждого из нас есть помощники – наши родители: одни участвуют в команде (это ваши помощники), другие будут встречать вас во время игр на этапах (это мои помощники).</p> <p>- Ребята, сегодня последнее занятие по шахматам в 1 классе. Мы познакомились со всеми фигурами и правилами. Как вы думаете, чему будет посвящено наше сегодняшнее занятие?</p> <p>- Верно! Для начала проведем интеллектуальную разминку. Если вы согласны с ответом, вы встаете на белые поля, если возражаете – на черные поля.</p> <p>- Итак, приступаем. Всем игрокам фигурам занять места по периметру игрового поля!</p>	<p>Приветствие команды «Белые». (Девиз, эмблема, кричалка)</p> <p>Приветствие команды «Черные». (Девиз, эмблема, кричалка)</p> <p>- Сегодня будем повторять и закреплять изученное.</p> <p>Игроки выстраиваются по периметру игрового поля.</p> <p>1. Да (все игроки встают на белое поле)</p>	<p>– осознание ответственности за общее дело (Л);</p> <p>- уметь вступать в учебное сотрудничество друг с другом, с взрослыми (с родителями и педагогом) и осуществлять совместную деятельность (К);</p> <p>– аргументация своего мнения и позиции в коммуникации (К);</p>

	<p>1. Верно ли, что в шахматах 64 поля?</p> <p>2. Верно ли, что ферзь главная фигура?</p> <p>3. Верно ли, что ладья двигается по горизонтали и вертикали?</p> <p>4. Верно ли, что в шахматах по 8 пешек каждого цвета?</p> <p>5. Верно ли, что за 4 хода можно поставить шах и мат королю противника?</p> <p>- Почему мнения в последнем вопросе разошлись?</p> <p>- Кто желает найти точный ответ? Сегодня в процессе игры-соревнования вы сможете найти ответ на данную загадку.</p> <p>- Сегодня у нас урок-соревнование. Вы сегодня работаете в команде. Давайте повторим правила работы в команде (группе).</p> <p>- О каких важных правилах нужно помнить, чтобы прийти к общему результату?</p> <p>- Капитаны команд получите Маршрутные листы, ваша задача пройти все обозначенные «Шахматные поля» и получить ключи для разгадки возникшего вопроса «Можно ли поставить мат в 4 хода?»</p>	<p>2. Нет, главная фигура – король (все игроки встают на черное поле поле)</p> <p>3. Да (все игроки встают на белое поле)</p> <p>4. Да</p> <p>5. Да-Нет (мнения детей расходятся)</p> <p>Правила работы в команде:</p> <p>1. В команде должен быть ответственный.</p> <p>2. Работать должен каждый на общий результат.</p> <p>3. Один говорит, другие – слушают.</p> <p>4. Свое несогласие высказывай вежливо.</p> <p>5. Не понял – переспроси.</p> <p>Капитаны команд «Белые» и «Черные» получают маршрутные листы.</p>	<p>- выявлять и корректировать причины собственного затруднения (П);</p> <p>- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации, объяснять его (К);</p> <p>- учет разных мнений (К);</p>
<p>III. Этап закрепления с проговариванием во внешней речи (6 мин.)</p>	<p>- Для того чтобы вспомнить, какие фигуры есть в шахматах, оживим некоторые фигуры.</p> <p><b>Шахматное поле «Живые фигуры»</b> (Звучит музыка, два участника от каждой</p>	<p>2 ученика в шахматных костюмах на напольной шахматной доске показывают свой адрес, как фигура ходит, как бьет фигуру противника. Команда «Белые» оживляет коня, команда «Черные» - ладью.</p>	<p>- уметь слушать и владеть диалогической и монологической формами речи (К);</p> <p>– осознание ответственности за</p>

	команды оживляют фигуры - коня, ладью)		общее дело (Л);
<p>IV. Этап включения изученного в систему знаний (20 мин.)</p>	<p>- С остальными фигурами более подробно вы столкнетесь сегодня в процессе игр. <i>(Игры на полях проводят родители-помощники в костюмах ферзя. Каждое Поле расположено в отдельном кабинете).</i></p> <p><b>Шахматное поле «Пешечная».</b> Задания данного поля: 1. Как ходит пешка? 2. Как рубит пешка? 3. Если дальнейшему вашему продвижению пешки мешает пешка противника (стоит на ее пути), можно ли перепрыгнуть через нее? 4. Какое вознаграждение получает пешка за достижение противоположной стороны шахматного поля? 5. Задание «Волшебный сундучок».</p> <p><b>Шахматное поле «Коневая»</b> Задания данного поля: 1. Пройти по напольной шахматной доске ходом коня от линии <i>a</i> до линии <i>h</i>. 2. Как попасть конем за пять ходов с поля <i>a1</i> на <i>a8</i>.</p> <p><b>Шахматное поле «Слоновая»</b> Задания данного поля: 1. На шахматной доске показать адрес</p>	<p>Команды отправляются в путь, согласно своим маршрутным листам.</p> <p>Команда отвечает на вопросы, выполняет задание.</p> <p>1. Пешка ходит вперед по вертикали. 2. Пешка рубит по диагонали. 3. Нет. 4. Может превратиться в любую фигуру, кроме короля. 5. Родитель-игрок из сундучка достает шахматные фигуры, задача каждого ученика-игрока с завязанными глазами наощупь отгадать фигуру.</p> <p>По итогам пешечного поля команда получает карточку:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p><b>1) e2 - e4</b></p> </div> <p>1. Все дети по очереди выполняют задание, проходя путь буквой <i>G</i>. 2. На стадии обдумывания работает вся команда, демонстрирует один представитель, выдвинутый командой.</p> <p>1. Дети показывают адрес всех слонов (4шт.), способы передвижения</p>	<p>– аргументация своего мнения и позиции в коммуникации (К); – структурирование знаний (П); - проводить анализ, синтез и сравнение (П); - уметь строить логические цепи суждений (П); – выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К); - принимать и сохранять учебную задачу (Р);</p> <p>– достижение договорённостей и согласование общего решения (К); - уметь строить логические цепи суждений (П);</p> <p>– учёт разных мнений, координирование</p>

слонов, пути их передвижения.  
 2. Пройти слоном «лабиринт». Ваша фигурка, слон, попала в лабиринт вражеских фигур. Нужно его спасти, выведите фигуру из лабиринта.



Лабиринт

3. «Кошки – мышки».  
 Чтобы получить балл в этом задании, вам нужно обыграть ведущего. Ведущий будет мышкой (пешкой), а один из вас – кошкой (слоном). Ваша задача – съесть всех мышек и не пустить их в норки (на 8 горизонталь).

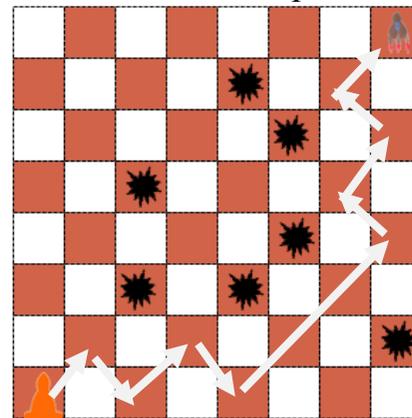
### Шахматное поле «Ладейная»

Задания данного поля:

1. Побей белой ладьей все черные фигуры, беря каждым ходом по фигуре.
2. Придумать новую шахматную фигуру и дай ей название, обосновывая свои предложения.

### Шахматное поле «Ферзевая»

белопольных и чернопольных слонов.



Лабиринт

3. Задача детей ходить слоном, срубая на своём пути пешек.  
 По итогам слонового поля команда получает карточку:

2) Cf1 - c4

1.



2. Дети придумывают новую шахматную фигуру, его адрес, способы передвижения.

разных позиций (К);  
 - умение проводить анализ (П);  
 - умение строить логические цепи суждений (П);

- умение проводить анализ, синтез (П);  
 - установление причинно-следственных связей (П);  
 - моделирование (П);  
 - умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в

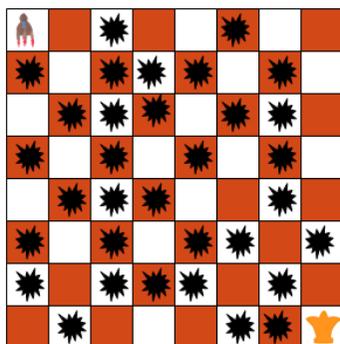
Задания данного поля:

1. «Какой фигуры не стало».

Поставить в ряд несколько шахматных фигур, белых и черных. Дети должны запомнить эти фигуры. Затем ведущий просит закрыть глаза и в это время убирает одну или 2 фигуры – дети должны сказать, каких фигур не стало.

2. Расставить увиденную позицию по памяти, постоянно увеличивая количество фигур для запоминания.

3. Пройти лабиринт ферзем.



Лабиринт

### Шахматное поле «Королевская»

Задания данного поля:

1. Какие фигуры остаются на доске до конца игры?

2. Почему король слабее ферзя, но главнее его?

3. Пройди лабиринт королём.

1. Команда запоминает расположение фигур на доске, по сигналу ведущего закрывают глаза. По повторному сигналу ведущего дети должны назвать изменения на шахматной доске.

2. Детям на запоминание шахматной комбинации дается 2 мин. После чего, задача команды восстановить комбинацию на шахматном поле.

3. Команда ферзем проходит лабиринт.

По итогам ферзевого поля команда получает карточку:

3) Ф d 1 - h 5

1. Короли

2. Без ферзя игра продолжается, а без короля играть нельзя.

По итогам королевского поля команда получает карточку:

соответствии с задачами и условиями коммуникации (К);

- уметь проводить анализ, синтез (П);

- осознание ответственности за общее дело (Л);

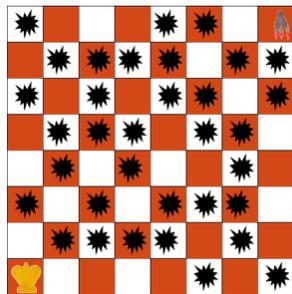
- Выбор наиболее эффективных способов решения (П);

– выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К);

– аргументация своего мнения и позиции в коммуникации (К);

– учёт разных мнений (К);

– осознание и



Лабиринт

- Итак, каждая команда по итогам шахматных полей собрала ряд карточек.  
- Отобразите шахматную комбинацию на доске, согласно полученным карточкам.

- Что получилось по итогам комбинаций?  
- Сколько ходов вам пришлось выполнить?  
- Возвращаемся к вопросу, возникшему в начале урока:

«Можно ли поставить мат в 4 хода?»

- Оживите данные комбинации на напольной шахматной доске.

- Ребята, желаю чаще ставить мат в ваших партиях, а сейчас подошло время подвести итоги нашего мероприятия. Настал торжественный момент - слово для подведения итогов предоставляется Ивану Владимировичу (родитель из числа соведущих), сегодня он у нас в образе самой сильной фигуры – ферзя.

*(Подводятся итоги, результаты сводятся к тому, что обе команды набирают одинаковое количество баллов)*

- Мы поздравляем команду «Белые»!

#### 4) Ф h5 : f7

*(По итогам прохождения всех шести шахматных полей команды возвращаются в зал).*

Команды выполняют ходы, согласно полученным карточкам:

- 1) e2 - e4
- 2) С f1 - c4
- 3) Ф d1 - h5
- 4) Ф h5 : f7

- Королю противника поставлен мат.

- 4 хода

- Да, можно.

Команда «Белые» и команда «Черные» оживляют комбинацию «мат в 4 хода» на напольной шахматной доске.

произвольное построение речевого высказывания (П);

- структурирование знаний (П);  
- умение планировать свою деятельность (Р);  
- учет разных мнений (К);

- рефлексия способов и условий действий (П);  
- уметь вступать в учебное сотрудничество друг с другом, с взрослыми (с родителями) и осуществлять совместную деятельность (К);

	<p>-Мы поздравляем команду «Черные»!  <i>(Родители-соведущие вручают медали «Юный шахматист»)</i></p> <p>- Как называется партия, в которой партнеры разделили победу между собой?</p>	<p>- Ничья</p>	
<p>V. Этап рефлексии учебной деятельности (6 мин.)</p>	<p>- Чему было посвящено наше сегодняшнее занятие?</p> <p>- Какие эмоции вызвало у всех нас наше мероприятие? Предлагаю всем присутствующим взять любую шахматную фигуру, вырезанную из белого листа, и отразить на нем свои чувства.</p> <p>Если вам сегодня было интересно, вы закрепили свои знания, заштрихуйте фигуру в желтый цвет.</p> <p>Если вам понравилось мероприятие, вы получили на занятии что-то новое, заштрихуйте фигуру в зеленый цвет.</p> <p>Если вам сегодня на занятии было не интересно, заштрихуйте фигуру в серый цвет.</p> <p>- Сегодня необычное занятие, поэтому предлагаю на нашем настенном шахматном поле разместить цветные фигуры.</p> <p>- Кто хочет поделиться своим мнением, сделанным выбором?</p> <p>- А завершить наше мероприятие я бы хотела так:  Шахматы — это интересно,  И для головы полезно,</p>	<p>- Повторению изученного материала за год.</p> <p>Дети и родители берут по одной бумажной шахматной фигуре и штрихуют её в соответствии со своими эмоциями, полученными на занятии.</p> <p>Все участники мероприятия прикрепляют заштрихованные фигуры на настенную шахматную доску.</p> <p>По желанию участники мероприятия делятся своими чувствами, эмоциями, обосновывая свой выбор.</p>	<p>– формулирование и аргументация своего мнения и позиции в коммуникации (К);</p> <p>– выражение своих мыслей с достаточной полнотой и точностью (К);</p> <p>- рефлексия способов и условий действия (П);</p> <p>- самооценка на основе критерия успешности (Л);</p>

	<p>Шахматы — это обучение, Шахматы — это развлечение, Это множество друзей, Вместе с другом веселей. - Подружитесь с шахматами, и ваша жизнь заиграет новыми красками. <i>(Звучит музыка.</i> <i>Участники мероприятия покидают зал).</i></p>		
--	---	--	--

### Список источников

1. Сухин И.Г. «Программы курса ""Шахматы - школе"": Для начальных классов общеобразовательных учреждений». Обнинск: Духовное возрождение. 2011. – 40 с.
2. Сухин И.Г. Учебник «Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях», 2012
3. Сухин И.Г. «Шахматы, первый год, или Учусь и учу»: пособие для учителя. Обнинск: Духовое возрождение. 2011. – 120с.
4. Ефремова М.В. Игровое шахматное занятие «Сокровища старого моряка», 2016  
URL: <https://infourok.ru/itogovoe-zanyatie-po-shahmatam-god-obucheniya-1442671.html>