

**Методическая разработка занятия  
по программе «Шахматы»  
Тема: «Шахматный турнир»**

**(для педагогов дополнительного образования)**

**Разработчик:**

*Киселев Константин Олегович, педагог  
дополнительного образования  
МКУ ДО «Глядянский ДДТ»  
Притобольного муниципального округа*

2023 год

**Цели:**

*Образовательная цель: Повторение и закрепление правил игры в шахматы. Ученики должны уметь правильно называть и передвигать шахматные фигуры.*

*Развивающая цель: развивать у учеников логическое мышление, аналитические способности, умение принимать решения и прогнозировать результаты своих действий, развитие творческого мышления через игровой процесс.*

*Воспитательная цель: воспитывать у учеников усидчивость, терпение, умение работать в команде и уважать мнение других людей.*

*Оздоровительная цель: способствовать улучшению координации движений, укреплению глазных мышц и снятию стресса.*

**Задачи:** Обобщение пройденного материала по шахматам и закрепление полученных знаний и навыков у обучающихся. Участие обучающихся в шахматных турнирах для применения полученных знаний на практике и сравнения своих результатов с результатами других участников.

Развитие интереса к шахматам: разработка помогает привлечь внимание к этой игре, делает ее более доступной и понятной для новичков.

**Оборудование:** школьная магнитная доска с магнитами

**Раздаточный материал:** карандаши, фломастеры, бумага, дидактический материал, наградной материал (грамоты, дипломы, сувениры.)

**Ожидаемые результаты занятия:**

- *личностные результаты: развитие таких качеств, как терпение, усидчивость, умение работать в команде, уважение к мнению других людей, а также развитие логического мышления, аналитических способностей и умения принимать решения.*

- *метапредметные результаты: умение анализировать позиции на доске, находить правильные ходы, решать сложные задачи, а также изучение истории шахмат и биографий выдающихся шахматистов.*

- *предметные результаты: знание правил игры в шахматы, умение правильно называть и передвигать шахматные фигуры, а также участие в шахматных турнирах и применение полученных знаний на практике.*

**Методы отслеживания результативности:** таблица результатов

**Продолжительность занятия:** 45 минут

### ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ЗАНЯТИЯ

<b>Название этапа, цели</b>	<b>Формы и методы</b>	<b>Виды деятельности учащихся</b>	<b>Содержание этапа</b>	<b>время</b>
<b>1.Подготовительный этап</b>	Вступительное слово ведущего. Знакомство. Оглашение правил и регламента	коллективная	Разбивка на команды, выбор капитана	5 мин
<b>2.Основной этап</b>				
<i><b>Первое испытание</b></i>	Придумай и нарисуй	групповая	Нарисуй герб и придумай лозунг, представление и защита результата	10 мин
<i><b>Второе испытание</b></i>	Решение задач	групповая	Гонки на лошадях - найди самый короткий путь из точки А в точку Б	5мин
<i><b>Третье испытание</b></i>	Решение задач	групповая	Стрельба из лука - решение задач: мат в 1 ход	5мин
<i><b>Четвёртое испытание</b></i>	Битва капитанов «Пуля» 1-5мин	индивидуальная	Джостинг - битва капитанов	5мин
<b>3.Заключительный этап</b>	Подведение итогов занятия, результаты, награждение		Заключительное слово ведущего, награждение участников, рефлексия в устной форме	5-10 мин

## ХОД ЗАНЯТИЯ

### 1. Подготовительный этап:

Стучат копыта, пыль клубится,  
В разгаре Рыцарский Турнир.  
Вот всадник к всаднику стремится,  
Спешит начать кровавый пир.  
Древко копья рука сжимает,  
Грудь закрывает прочный щит.  
Забрала сталь лицо скрывает,  
Конь боевой стрелой летит.  
Глухой удар, надежд крушенье,  
Соперник щит вдруг уронил,  
Под крик толпы с коня паденье  
И нет, с земли, подняться сил.  
Так раньше споры разрешали  
Мерилом Чести был Турнир.  
Победы дамам посвящали  
И примирял всех славный пир...

Добро пожаловать в наше шахматное королевство! На наш славный рыцарский турнир!

Издавна люди устраивали турниры и состязания, чтобы испытать свою удачу, силу, отвагу и ум.

Вот и в нашем королевстве объявлен шахматный турнир. Ну а вы, мои юные рыцари, были призваны для участия в наших соревнованиях. А для того чтобы начать наши испытания, я предлагаю вам разбиться на команды и выбрать капитана .

### 2. Основной этап:

Рыцари - верные воины короля, которые всегда были готовы к подвигу. Чтобы стать рыцарем, мальчик должен был учиться вежливости и законам рыцарства. В 14 лет, он получал меч и становился оруженосцем — помогал рыцарю с его оружием, ухаживал за его лошадей, сам учился владеть оружием, ездить верхом и продолжалось это обучение до 18-20 лет. Каждый рыцарь выбирал себе герб - отличительный знак. По ним ориентировались в бою, потому что в те времена не все ещё умели читать. Описанием гербов занимался герольд. Он был слугой короля или знатного рыцаря.

Герб наносили на шлем, щит и другие доспехи рыцаря. Например, были рыцари-крестоносцы, их так называли, потому что на их одежде, флагах и гербах был нарисован крест-символ христианства... Девиз крестоносцев "Помогать, защищать, лечить".

Ну а в первом этапе вам нужно придумать свой герб и девиз, а также представить его. На это у вас есть пять минут! На старт! Внимание! Марш!

**Второе испытание.** Гонки на лошадях. Как известно, рыцари были искусными всадниками! У каждой команды есть три листка бумаги с заданием. Каждый листок - один круг гонки. Необходимо провести шахматного коня, от старта к финишу, за самое меньшее количество ходов, отмечая ходы карандашом. Учитывается скорость выполнения задания и количество использованных ходов. Время отведено 3 минуты. 3,2,1! Поехали!(приложения 1,2,3)

**Третье испытание.** Стрельба из лука. Ещё одна рыцарская дисциплина, где важна точность и скорость. Нужно решить как можно больше задач. Одно решённое задание, одно попадание, побеждает команда, поразившая большее количество целей. А на выполнение всего 3 минуты. 1,2,3! Огонь! ( Приложение 4,5)

**Четвёртое испытание (заключительное).** Джостинг. Дуэль или парный поединок на турнире двух рыцарей с копьями верхом на конях. В состязании сражались два рыцаря в полной броне и с тупыми или другими подготовленными копьями. Цель поединка — столкнуть противника с лошади ударом копья или, по крайней мере, поразить щит или шлем соперника. Капитаны играют шахматную партию блиц 1-5 мин. Победитель приносит дополнительный балл своей команде.

### **3.Заключительный этап:**

Когда-то, в средние века,  
Повсюду жили рыцари.  
И жизнь была их нелегка  
В железной амуниции.  
Гордились рыцари собой,  
Мечами и доспехами.  
Играли рыцари судьбой,  
И на турниры ехали.  
Но вот пол тыщи лет назад,  
Не стало их на свете.  
Но так лишь только говорят,  
Я не согласен с этим!

Ведь я верю, что вы настоящие рыцари! И готовы это доказывать не только на шахматных турнирах, но и каждый день. Защищать честь и достоинство тех, кто слабее, уважать старших, учить на своём примере младших, бороться за правду и справедливость. Любить родину и не забывать традиции. Давайте похлопаем в ладоши, поблагодарим друг друга. Наш турнир на этом заканчивается. Вы все молодцы!

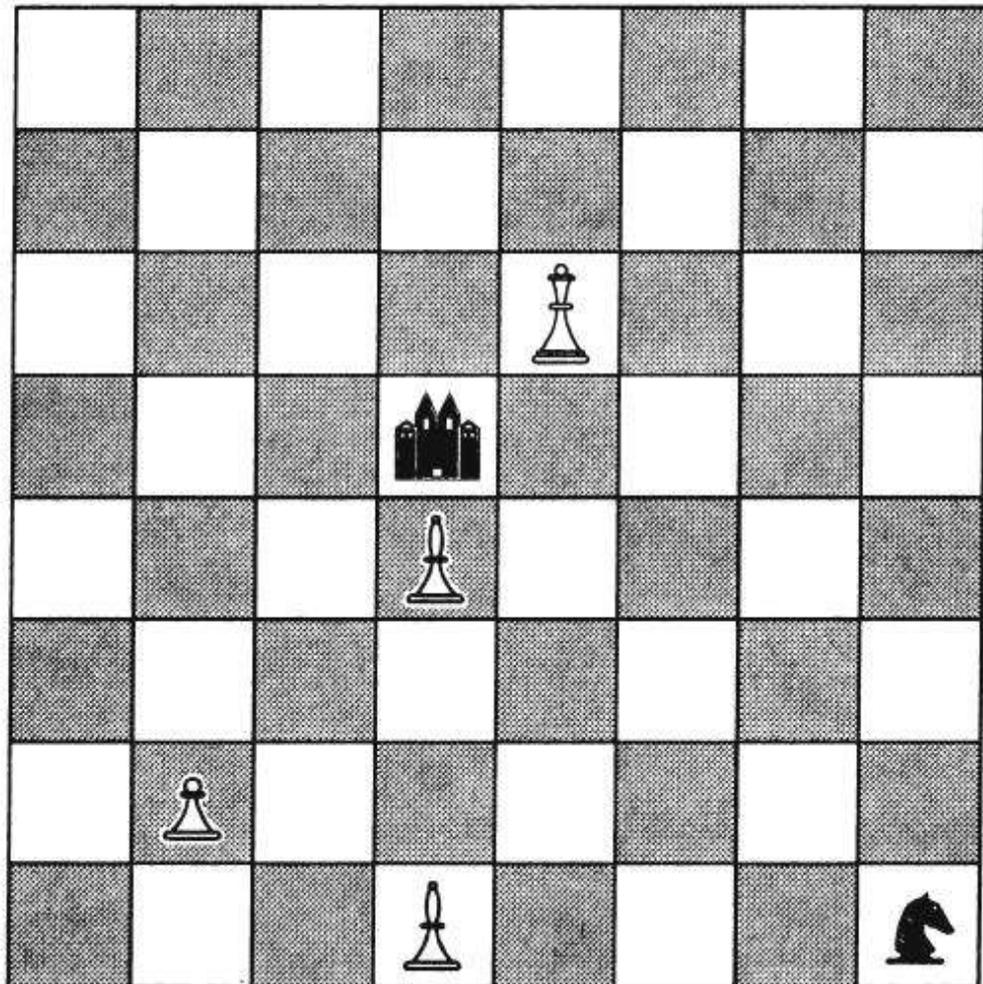
Кому понравилось больше первое испытание кричит свой лозунг! Кому второе, хлопает и кричит «иго-го»! А кому понравилось третье испытание кричит «пиу - пиу»! А если всё понравилось, хлопаем в ладоши и громко топаем!  
А теперь переходим к награждению!  
Всем спасибо за участие! До новых встреч!

Использованные источники

<https://stihi.ru/2011/06/03/1921>; <https://www.pozdravik.ru/kollekcija-stihov/rycar>; <https://vuc.urfu.ru/ru/junarmija/voiny-mira/rycari/>; <https://ru.wikipedia.org/wiki/Рыцарь>  
;тетрадь И.Г.Сухина 2год обучения;задачник И.Г Сухина

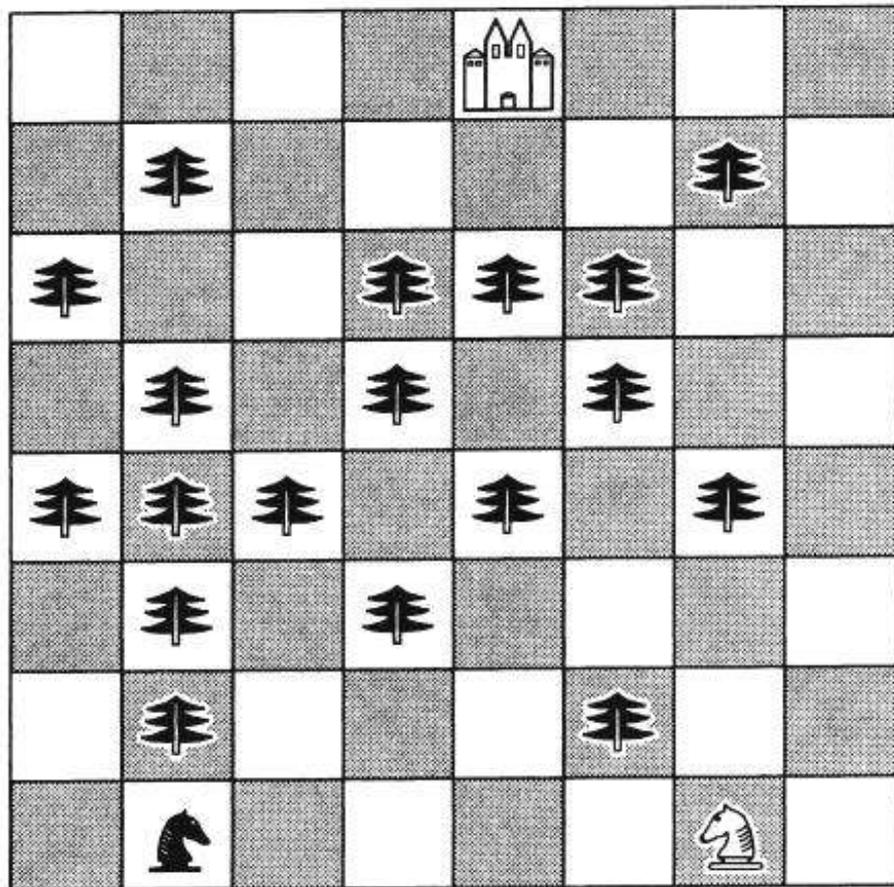
**Вспомни, как ходят шахматные фигуры и помоги чёрному коню добраться до своего замка, избегая полей, на которых его могут сбить.**

36



Найди наименьшее количество ходов, за которое  
оба коня попадут в замок.

14

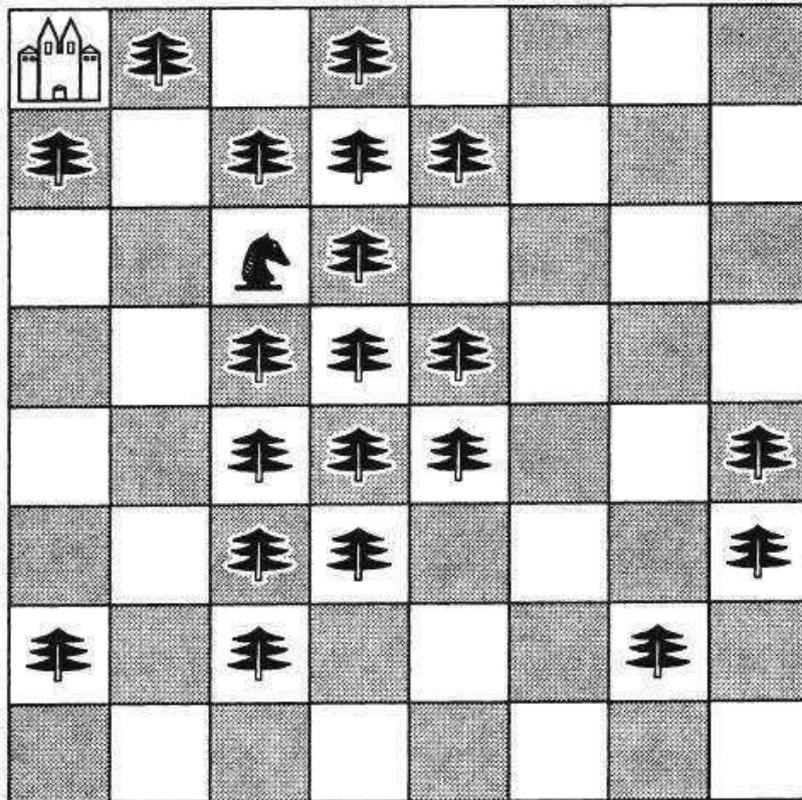


На клеточки с нарисованными  
на них елями становиться нельзя.

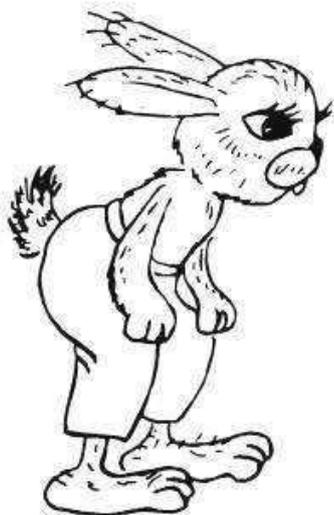


За сколько ходов шахматная фигура попадёт в замок?  
Найди кратчайший путь.

15



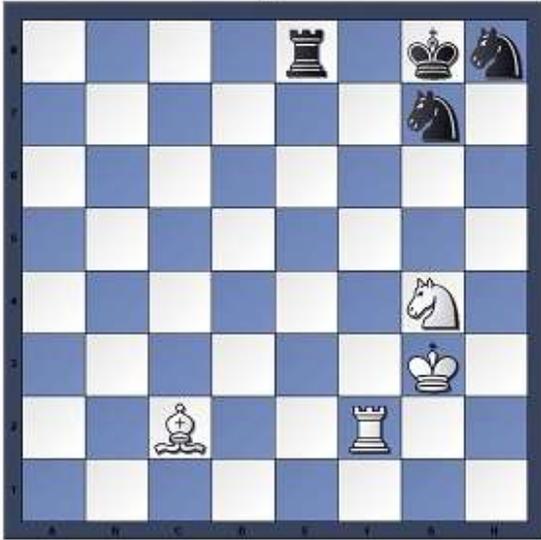
На клеточки с нарисованными  
на них елями становиться нельзя.



# Приложение 4

Мат в 1 ход. Задачи № 13-18

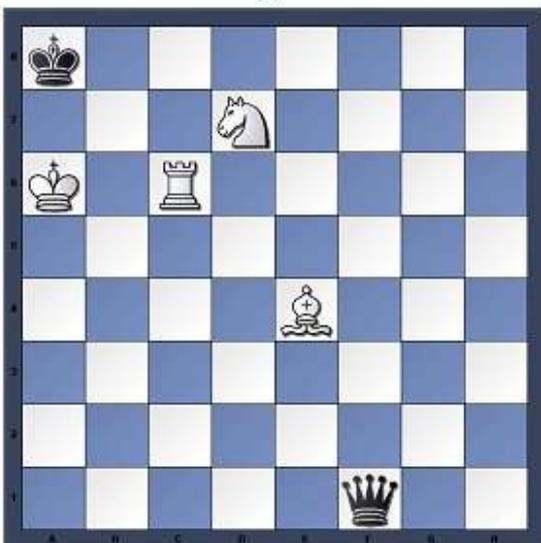
13



15



17



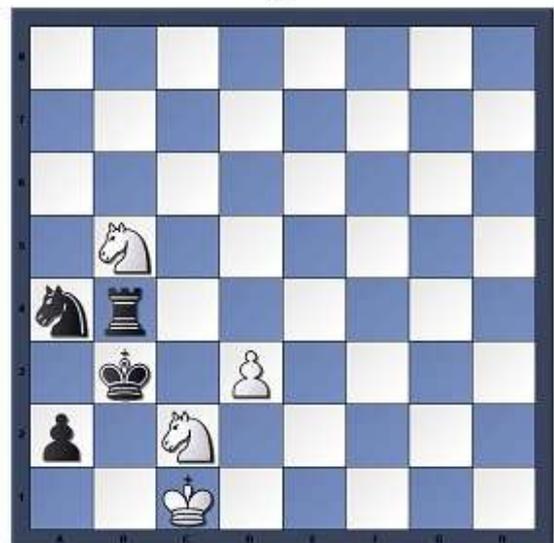
14



16

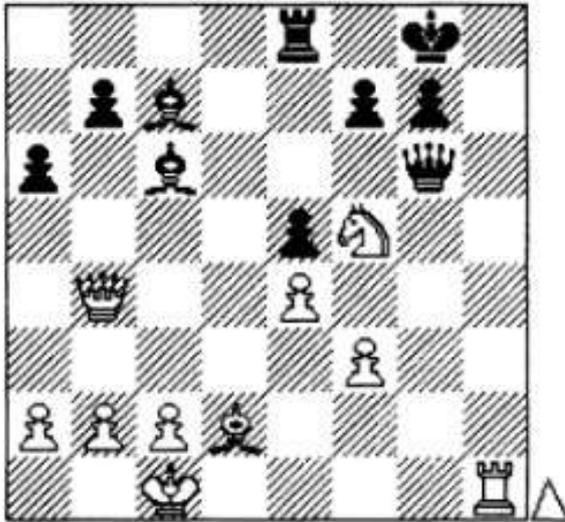


18

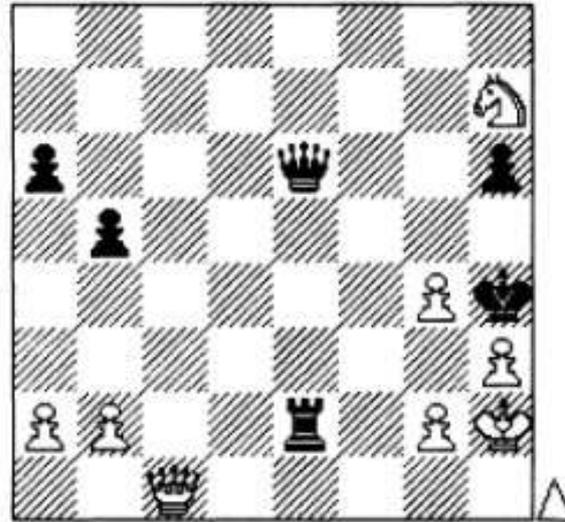


## МАТ В ДВА ХОДА

7



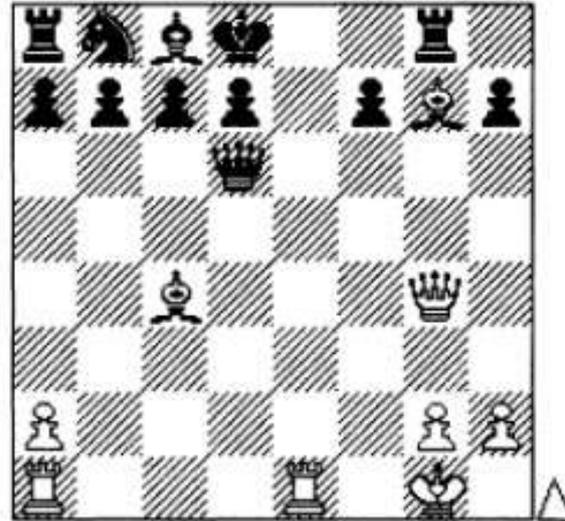
8



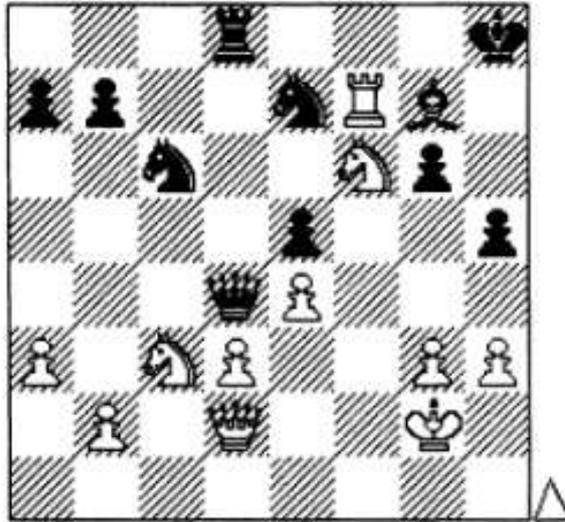
9



10



11



12

