**Мастер-класс «Развитие интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста через обучение игре в шахматы»**

Задачи:

1.Дать педагогам представление о том, как обучение игре в шахматы в дошкольном возрасте влияет на развитие интеллектуальных способностей детей.

2. Познакомить участников мастер-класса с шахматными фигурами, правилами игры и игровыми ситуациями, используемыми для обучения детей игре в шахматы.

Оборудование и материалы: видеопроектор, ноутбук, **шахматные**доски с фигурами по количеству участников, маркеры, салфетки, «Волшебный мешочек».

Место проведения: **мастер-класс** проводиться в музыкальном зале.

**Вступительная часть.**

У меня для вас небольшое задание «Как вы думаете, что дает детям игра в шахматы».

У педагогов на разрезных листочках написаны ответы, они должны выбрать правильные ответы, отложить в одну сторону, неправильные в другую.

-Интеллектуальное развитие;

-Развитие логики;

-Развитие физических качеств;

-Развитие усидчивости;

-Развитие памяти;

-Развитие речи, звукопроизношения;

-Повышение концентрации внимания;

-Умение сосредоточиться и принять решение;

-Уверенность в себе;

-Умение общаться с рисунками и схемами;

-Проявление выдержки, целеустремленности, воли;

-Пространственное воображение;

-Развитие быстроты бега;

-Обогащение словарного запаса детей.

К этим определениям мы вернемся немного попозже.

**Основная часть**

**Шахматы** – это одна из удивительных загадок человечества. До сих пор не утихают споры, где была изобретена игра. Часть ученых придерживаются китайской теории происхождения, другие утверждают, что шахматы появились в Индии, а третьи настаивают на том, что родоначальницей шахмат была Персия, ведь название игры произошло от персидских слов «шах мат», что означает - король мертв. Существует много легенд о появлении игры в шахматы. Детей я знакомила с более простой историей, т.к. они не воспринимают большие числа.

1.Жили на свете два брата –близнеца, каждому из которых досталось в наследство половина королевства. Каждый из принцев мечтал править единолично всем королевством. Один наследный принц любил белый цвет, другой – черный. Вскоре вспыхнула война белого и черного королей. Много воинов погибло в бою, их маленькие государства разорились, наступил голод. И тогда один мудрец позвал братьев на встречу, показал им игру в шахматы и сказал: сражайтесь на шахматной доске, кто из вас выиграет, кто победит, тот и станет королем. Братья согласились, но никто из них не хотел уступать. И вот началась игра, которая так увлекла братьев, что они позабыли про войну, помирились и стали управлять королевством вместе. А игра в шахматы стала настолько популярной, что вскоре все люди на планете стали играть в эту игру.

2.Когда-то давным-давно в Персии жил Хан. Он провёл много войн. И наконец-то понял, что все ближайшие территории завоёваны. Что же делать? Ему стало скучно. Он созвал визирей и дал им задание придумать для него интересное занятие. Пустились визири во все страны искать занятие для своего господина. И вот, наконец, первый визирь приехал и привёз Хану необыкновенную птицу с золотым оперением и чудесным голосом. Хан обрадовался, но птица ему быстро надоела. Тогда второй визирь привёз хану кеглю золотую с камнями и научил новой **игре**, но и эта забава быстро наскучила Хану. Третий визирь вышел вперёд, положил перед Ханом необычную красивую доску и начал расставлять перед ним фигурки, объясняя: «Хан, больше всего тебе нравится воевать, но все территории завоёваны, и много твоих подданных потеряно, много крови пролито. Вот тебе твоё войско. Здесь есть всё: и твой визирь, и башни, и конница, и слоны, попробуй выиграть сражение. И начал объяснять правила игры. Король проигрывал партию за партией, но интерес его к **игре не угасал**. И вот наконец-то долгожданная победа! Король вскочил от радости и провозгласил «Король – умер!», что в переводе с персидского обозначает «Шах-мат!». Отсюда и пошло название **ШАХМАТЫ**.

Весь процесс обучения шахматам на занятиях строится на увлекательной игре, и строится на принципе «от простого к сложному». Таким образом, ребенок осваивает материал, не теряет к нему живого интереса.

Процесс обучения включает в себя несколько разделов (слайд 2):

* Знакомство с шахматной доской.
* Знакомство с фигурами.
* Обучение правилам шахматной игры.
* Решение шахматных задач и этюдов.
* Игра в шахматы.

Дети сначала знакомятся с шахматной доской, потом с фигурами. А обучение правилам шахматной игры, решение шахматных задач и этюдов, игра в шахматы практикуется на каждом занятии, начиная с ……

Структура занятия включает в себя следующие элементы: цель занятия, повторение (3-5 минут), новый материал (5-7 минут), закрепление, самостоятельное решение задач на мультифоре (3-5 минут), физминутка (2-3 минутки), игра фигурами (12-15 минут).

     А теперь уважаемые коллеги, я предлагаю Вам отправиться в сказочное королевство шахматных чудес!

**Знакомство с шахматной доской.**

Чтобы наше путешествие было удачным, нам нужен путеводитель, и им для нас станет шахматная доска.  *«Снова в бой ведёт войска - деревянная доска»*. Вот перед вами **шахматная доска**. Состоит она из 64 чёрных и белых полей (слайд 3). На 1-м и 2-м рядах находятся фигуры белого королевства, а на 7-м и 8-м –черного. Детям я говорю: «Поднимите руки вверх и положите ладошки на крайние квадраты, каким цветом поле под левой (правой) ладошкой?» (под правой ладошкой должно находиться белое поле).

-Положите **шахматные** доски перед собой правильно. Всю доску можно разложить на 8 горизонталей *(покажите рукой горизонталь - руки в стороны)*. На 8 вертикалей *(руки поднять вверх)*. На большие и маленькие диагонали *(руки развести по косой),* эти действия можно использовать как

гимнастику для детей:

Вверх пойдешь по вертикали,

Вправо – по горизонтали.

Из угла на угол вдаль

Нас ведет диагональ.

Посмотрите, как обозначаются горизонтали? (цифрами)

Как обозначаются вертикали? (буквами)

Мы сидели на крыльце,

Повторяли А, БЭ, ЦЭ,

А потом спросили,

Где буква ДЭ и буква Е,

Папа, дай нам карандаш,

Мы запишем ЭФ, ЖЭ, АШ

Центр - четыре клетки (поля) в середине доски.

Центр доски очень важен для шахматного сражения. Кто владеет центром, тот хозяин положения. Любая фигура, стоящая в центре сильней, чем фигура, которая ютится на краю доски, тем более, в углу.

**Знакомство с фигурами и пешками.**

Шахматное королевство населяют фигуры и пешки, у каждой фигуры свой характер, способ передвижения по шахматной доске. Фигуры и пешки – белые и черные. Они могут быть белыми и коричневыми, белыми и зелеными, синими и красными, но всегда называются: белые и черные. Итак, начнем знакомство. В шахматной партии участвуют белые (светлые) и черные (темные) фигуры.

16 белых и 16 черных фигур (в шахматах пешка - тоже фигура) (слайд 4)

Все фигуры умеют ходить, бить фигуру соперника, нападать и защищать.

Итак, посмотрим порядок расстановки (как я объясняю детям): каждая фигурка живет в своем домике, на своем поле. **Первая фигура –ладья (слайд 5)**

-На что она похожа? Она стоит на самом краю шахматного королевства, охраняет и защищает его границы.

-Сколько ладей в каждом шахматном войске? (Две белые и две черные ладьи). Ладья ходит по свободным полям горизонтально или вертикально, она не может перепрыгивать через фигуры.

Видимо ладья упряма,

Потому что ходит прямо,

Не петляет прыг да скок,

Не свернет наискосок!

Ладья как ходит, так и бьет.

**Следующая фигура –конь** (слайд 6). Сколько коней в каждом шахматном войске?

Они пасутся рядом с ладьей и дружат со слонами.

У коня особый скок,

Раз, второй и сразу вбок!

Конь может перепрыгивать через свои и чужие фигуры. Конь как ходит, так и бьет неприятельскую фигуру.

**Рядом с конем стоит слон (слайд 7).** Сколько слонов в каждом шахматном войске? (Два черных и два белых слона). Слон ходит и бьет по диагоналям.

Слон по линии косой,

Побежал за стрекозой.

Белым клеточкам верны белопольные слоны.

Черным клеточкам верны чернопольные слоны.

Т.е. если слон ходит по белым полям, называются белопольным, а если

слон ходит по черным полям, то называются чернопольным.

**Следующая фигура –ферзь (слайд 8).** В Индии военачальника называли визирем или ферязью. А в европейских странах эта шахматная фигура стала королевой или дамой. Но у нас в России сохранилось первоначальное индийское название этой фигуры – [ферзь](https://www.google.com/url?q=http://chessknigi.ru/chess-article/shahmatnyj-ferz.html&sa=D&ust=1556099314883000). Не привыкли русские, чтобы ими женщины командовали! Но всё же в стародавние времена к этой фигуре относились уважительно, как к женщине – Ферязь Всяческая. А прибавку к своему красивому названию ферзь получил из-за умения передвигаться по шахматной доске разными способами.  Ферзь самая сильная, самая подвижная фигура на шахматной доске. Она может ходить и как ладья и как слон т.е. перемещается он по всем линиям шахматной доски: горизонталям, вертикалям, диагоналям вперед и назад.

Ферзь в шахматах –чемпион!

Ходит как ладья и слон.

Сколько ферзей в каждом шахматном войске? (По одному)

**Следующая фигура –король (слайд 9)** Король выглядит, как царская корона с крестиком наверху. В каждом войске королей по одному: чёрный и белый.

Самая важная, самая главная фигура на шахматной доске. С гибелью Короля

партия заканчивается, сколько бы сил (фигур) не оставалось на доске. Гибель

Короля называют «Мат». И название игры шахматы переводится как смерть

Короля: «Шах» (Король), «Мат» (умер).

Король передвигается по доске во всех направлениях на одну клетку вперед,

назад, наискосок, влево, вправо и по таким же правилам король может взять

незащищенную фигуру.

**Последняя фигура –это пешка (слайд 10)**

Пешка –маленький солдат,

Лишь команду ждет,

Чтоб с квадрата на квадрат

Двинуться вперед!

Сколько пешек в каждом шахматном войске? (2 ладейных, 2 коневых, 2 слоновых, 1 ферзевая, 1 королевская)

Пешка ходит только вперед, если она не потратила ни одного хода, она может пойти на два хода вперед. Пешка не может перепрыгивать через свои и чужие фигуры, бьет на одно поле наискосок.

Вот мы и расставили все фигуры на доске, а теперь посмотрите, перед вами находятся диаграммы, найдите диаграмму с правильной расстановкой фигур.

А сейчас немного отдохнем и поиграем в игру *«Волшебный мешочек»* каждый педагог на ощупь выбирает себе фигуру и называет, потом вытаскивает из мешочка и проверяет правильно ли он назвал.

Каждая фигура на доске имеет свою силу – ценность, которая измеряется пешками (слайд 11). Король бесценный, его побить нельзя.

Пешка =1

Ферзь=10 пешек.

Ладья =5 пешек.

Слон = 3 пешки.

Конь =3 пешки.

У педагогов нас столе листы с заданием «Нарисуйте стрелочки от фигур к цифрам».

**Шахматные войска готовы**. Пора приступить к сражению. Вы уже узнали и поняли, как передвигаются фигуры и пешки. И сейчас я предлагаю вам попробовать свои силы, сыграть самую простую партию в **шахматы**. Как начинающие игроки мы с вами сыграем только пешками, остальные фигуры можно убрать с доски. Вам нужно довести одну из своих пешек до противоположного края доски, до поля превращения и превратить ее в ферзя.

Игра закончилась. Вы молодцы, очень славно потрудились и поиграли.

**Итоговая часть**

Игра на закрепление *«Загадки из****шахматной шкатулки****»*

В моей *«****Шахматной шкатулке****»* находятся вопросы, давайте попробуем на них ответить. Каждый педагог вытягивает себе вопрос и отвечает на него.

- Как ходит пешка? Слон? Ферзь? Ладья?

- Сколько линий на доске и как они называются?

- Где стоят ладьи на доске до начала игры?

- Какие слоны никогда не столкнуться?

-В какую фигуру может превратиться проходная пешка?

- Между какими фигурами на доске стоит конь?

**Итоговая часть**

Давайте вернемся к нашему заданию «Что дает детям игра в шахматы». Может быть, вы захотите добавить что-то, и скажите пожалуйста, что же все-таки дает игра в шахматы ребенку-дошкольнику?

-Игра в шахматы - один из лучших способов развития интеллектуальных способностей у детей.  Эта игра прекрасно развивает логику, повышает концентрацию внимания, развивает память и заставляет мозг работать.

-А как эта игра может развивать усидчивость? (Дети очень подвижны и активны и им трудно сосредоточить свое внимание на продолжительное время, то эта игра ненавязчиво формирует у них такое качество).

Игра в шахматы учит размышлять, анализировать и прогнозировать действия.

**Рефлексия**

-А теперь, выскажите, пожалуйста, свое отношение к мастер-классу в форме Синквейна. Слово «Синквейн» происходит от французского «пять». Это стихотворение из пяти строк, которое строится по следующим правилам:

1строчка –одно существительное –это будет наш мастер-класс по шахматам или просто шахматы;

2 строчка - два прилагательных, которые характеризуют это существительное (интересный, познавательный);

3 строчка – три глагола (развивает, заинтересовывает, увлекает);

4 строчка – предложение из 4 слов (…);

5 строчка – нужно подобрать одно слово, являющееся синонимом или ассоциацией темы – одно существительное (игра, или спорт)

Я хочу поблагодарить участников **мастер-класса** и вручить вам золотые медали. В **шахматах выигрывает каждый**. Если ты получаешь удовольствие от игры, а это самое главное, то даже поражение не страшно.

Чтобы передать свои знания и интерес к **шахматам детям**, я занимаюсь с ними. Использую в своей работе все те игровые ситуации, игры, которые я вам сегодня представила (на столе расположены картотеки дид.игр, подвижных игр, настольные игры).