**МБУ ДО «Дворец пионеров и школьников г. Курска»**

**М А С Т Е Р – К Л А С С**

**Тема: «Экспресс-обучение шахматной игре»**

**Ф.И.О. педагога** - **Сологуб Нелли Евгеньевна,** педагог дополнительного образования, педагогический стаж – 22 года, кандидат в Мастера спорта по шахматам.

**АННОТАЦИЯ МАСТЕР-КЛАССА**

Мастер-класс адресован педагогам дополнительного образования, учителям средних общеобразовательных организаций, участникам 5-й Международной научно-практической конференции, посвященной 100 – летию дополнительного образования в России. Требований к подготовке слушателей – не имеется.

**Дата и место проведения-** 02.02.2018 г. МБУ ДО «Дворец пионеров и школьников г. Курска», ауд. 305

**Продолжительность –** 20 минут.

**СТРУКТУРА ПРОВЕДЕНИЯ МАСТЕР – КЛАССА**

**Основной этап:**

- поэтапное изложение материала;

- организационная деятельность;

**Итоговый этап:**

- подведение итогов;

- рефлексия;

**ПРИЛОЖЕНИЯ:**

1. Лист регистрации присутствующих на мастер-классе.
2. Учебно-методический комплекс занятия.
3. Фотоматериалы по итогам занятия.
4. Отзывы посетивших мастер-класс.

**Принцип мастер-класса *«Я, знаю как это делать. Я научу вас»***

**Формат мастер – класса** – информационное представление методов, приемов, форм деятельности.

**Цель** – создание условий для профессионального и личностного развития педагога средствами организованной коммуникации (приобретение опыта подготовки проектирования адаптивной образовательной среды и формирование индивидуального стиля творческой педагогической деятельности)

**Задачи**:

* передача продуктивных способов работы;
* обобщение опыта педагога по проблеме обучение шахматной игре;
* трансляция педагогом дополнительного образования своего личного опыта;
* совместная отработка методических приемов;
* оказание реальной помощи участникам мастер-класса в определении задач саморазвития и формирования индивидуальной траектории развития.

**Специфика мастер – класса:** организованное обучение конкретным приемам, методам, формам деятельности.

**Ориентация Мастер- класса** на результативность работы его слушателей:

**Активный участник:**

* анализирует собственные педагогические подходы;
* ищет способы обновления своей деятельности;
* включает новые приемы и формы работы в процесс своей деятельности.

**Пассивный участник:**

* выполняет определенный алгоритм действий;
* включается в активную познавательную деятельность.

**Показатель:** повышение мотивации участников, активизация познавательной деятельности – обеспечивается:

* формированием мотивации познавательной потребности в обучении игре шахматам;
* стимулированием познавательного интереса;
* отработкой умений по планированию, самоорганизации, самоконтролю педагогической деятельности;
* осуществлением индивидуального подхода по отношению к каждому участнику мастер-класса;
* отслеживанием позитивных результатов учебно-познавательной деятельности каждого педагога.

**Методы используемые на Мастер-классе:**

- демонстрация;

- объяснение;

- наблюдение;

- упражнение;

- изучение документов и результатов деятельности педагога, разработок дидактических материалов для использования в собственной педагогической деятельности.

**Предполагаемый результат:** умение моделировать учебное занятие в режиме технологии экспресс - обучения шахматной игре.

**ХОД ЗАНЯТИЯ**

***Обзор актуальных проблем*** по развитию шахматного обучения подрастающего поколения;

- ***различные аспекты и приемы технологии*** обучения и воспитания детей в шахматной игре;

- ***тонкости, нюансы и возможности использования технологии*** шахматной игры в конкретных задачах.

***Актуальность данного мастер-класса*** заключается в том, что в связи с введением в новом учебном году в общеобразовательных школах города Курска преподавания шахматной игре позволит учителям начальных классов ознакомиться с экспресс обучением шахматной игре и даст первоначальные навыки разыгрывания шахматных партий.

В связи с предстоящими задачами необходимо:

- ознакомиться с первоначальными понятиями о шахматной игре;

- познакомить с правилами игры;

- научить разыгрывать начало партии;

- сформировать мотивацию к окончанию игры через «матовую» комбинацию;

- познакомить с простейшими навыками шахматной игры по отдельным этапам;

- закрепить теоретические знания в практической игре.

***Предполагаемый результат:***

***-*** ознакомление со сводом законов «Шахматным кодексом»;

- знание шахматной игры;

- умение разыгрывать начало партии;

- умение ставить «шах» и «мат» королю.

***Ознакомление с полем предстоящей битвы***

1. Ознакомление с полем предстоящей битвы;
2. Знакомство с деревянной доской, 64 клетками, окрашенными в светлые и темные тона
3. Нахождение на противоположных сторонах шахматной доски «вражеской армии»;
4. В составе каждой из сторон находятся: ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек.
5. Группа из 4-х полей посередине называется «центром»;
6. Сторона, где расположен король - называется королевским флангом, а другая, где ферзь – ферзевым.
7. Все фигуры имеют своеобразный внешний облик: также различны их боевые качества

***Ознакомление с правилами общего характера по***

***«Шахматному кодексу»***

1. Все фигуры (за исключением коня) не могут перепрыгивать через другие;
2. Все фигуры (за исключением пешки) как ходят – так и бъют;
3. Каждая фигура может побить любую другую (кроме короля»;
4. Побитые фигуры снимаются с доски;
5. На каждую клетку (поле) можно ставить лишь одну фигуру.

Необходимо уточнить, чего должны добиваться противники? Конечная цель шахматной игры – дать королю мат.

В процессе мастер-класса слушатели научатся выполнять все правила игры.

**АЛГОРИТМ**

правильного разыгрывания партии

1 . Первыми ходят белые.

Здесь необходимы математические и геометрические знания. Умения представлять - «прямоугольник».

2. Разыгрывание первых 7-8 ходов, так называемый «Дебют» в шахматной игре. Для этого расставляется «дебют 4-х коней». Здесь отмечается симметричная расстановка фигур.

**МЕТОДЫ И СПОСОБЫ «МАТОВАНИЯ» КОРОЛЯ**.

1. Шах – это нападение на короля с целью его снятия с доски.
2. По правилам шахматной игры – король с доски не снимается.
3. При «шахе» – он может отступить на другое поле.
4. Закрыться от «шаха» другой фигурой или побить неприятельскую фигуру, которая поставила «шах».
5. «Мат» - это, когда все вышеприведенные способы ухода от «шаха» - невозможны.
6. Объявляется «мат» и – конец игры.

***Ознакомление слушателей с так называемым детским «матом» и «матом» в три хода.***

Все вышеизложенные правила шахматной игры закрепляются практической игрой.