

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Центр образования №31 имени Романа Петровича Стащенко»
(учебный корпус 5)**

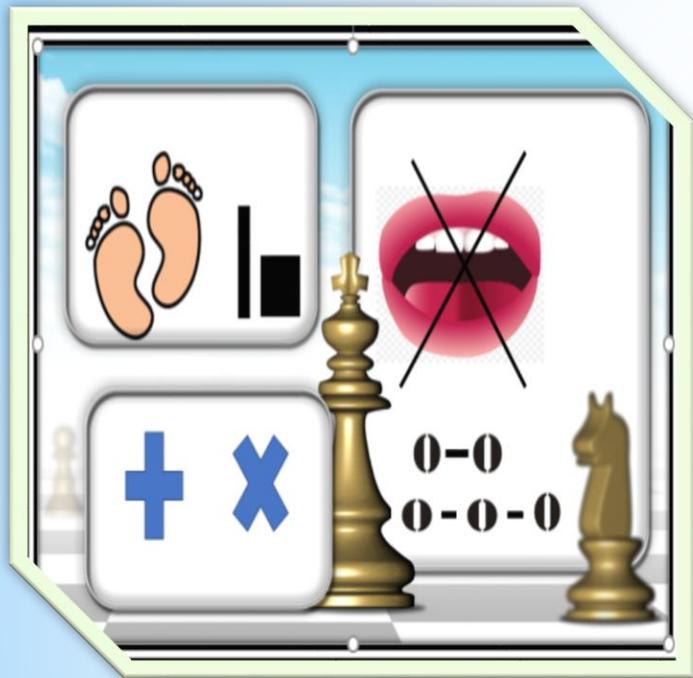
**«Интерактивные методы и приемы
обучения игре в шахматы как средство
интеллектуально- творческого развития
детей»**

Воспитатель: Сидорова Марина Александровна

ЦНППМ

центр непрерывного повышения профессионального
мастерства педагогических работников





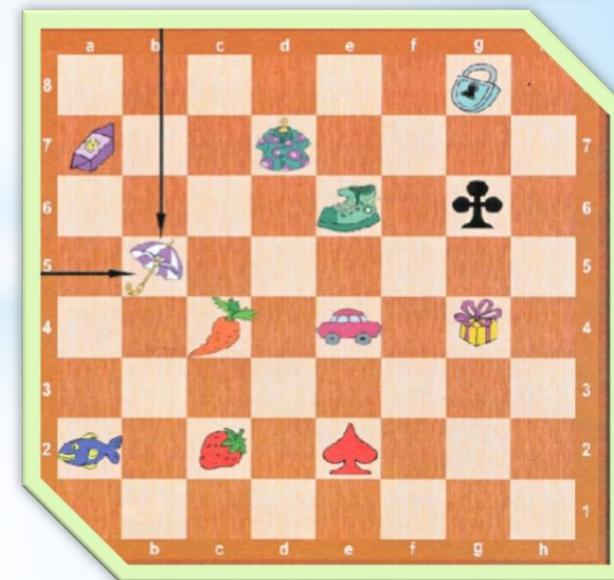
* Методы и приёмы



ЗАНЯТИЕ № 13
Ферзь. Ход ферзя

Ферзь – самая сильная фигура. Ферзь может ходить, как ладья и как слон. За один ход ферзь может пойти на любое количество полей по горизонтали, вертикали или диагонали до первого препятствия.

1. Слон, ладья и ферзь прогулялись по шахматной доске. Догадайся и запиши, кому какие следы принадлежат.

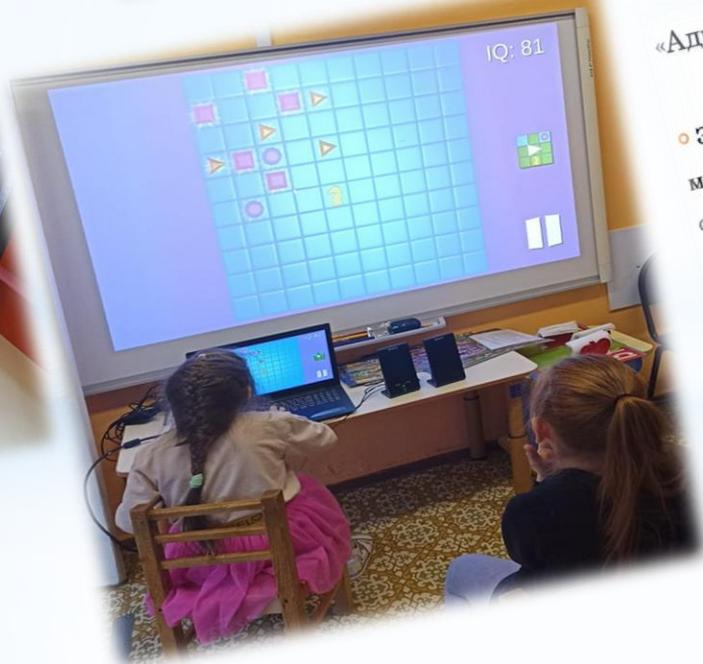




* Игры - тренажеры



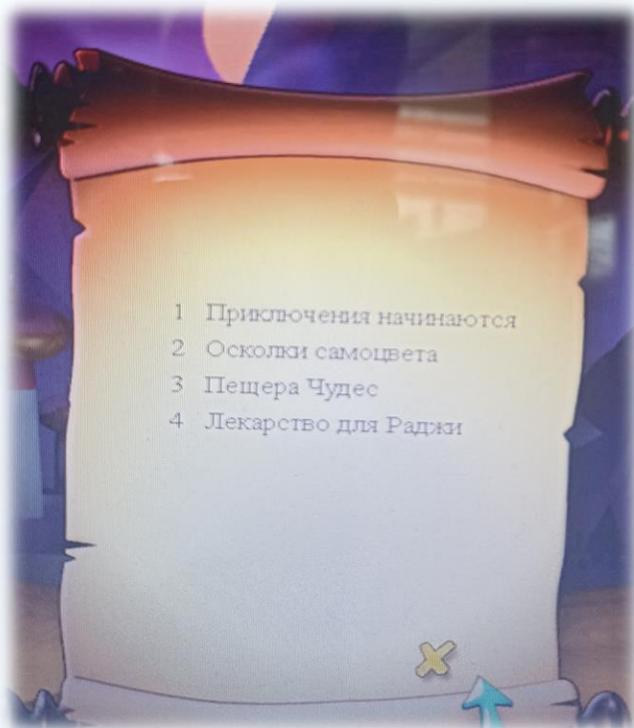
- **Расширяют кругозор, учат думать, запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, ориентироваться на плоскости.**
- **Развивают изобретательность и логическое мышление.**
- **Вырабатывают целеустремленность, выдержку, волю, усидчивость, внимательность и собранность.**
- **Обогащают внутренний мир, развивают фантазию.**



«Адреса»

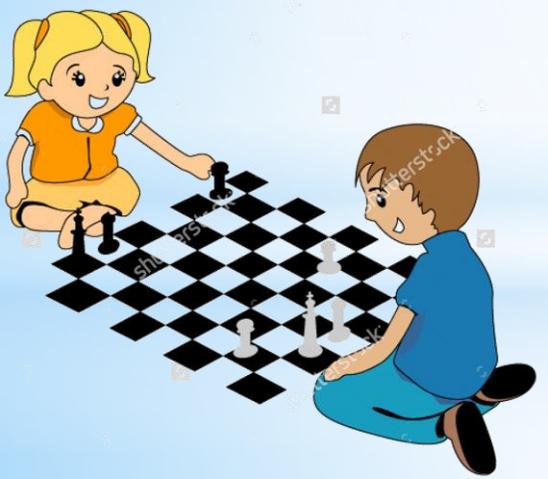
- Закрепление материала с помощью дидактических игр и заданий





Уровни:
1. Лёгкий
2. Средний
3. Сложный





Игры-тренажеры на магнитной доске



Слон (офицер)

Слон (офицер) – шахматная фигура, которая ходит по диагонали. У каждого игрока два слона, один двигается по белым клеткам, второй по черным



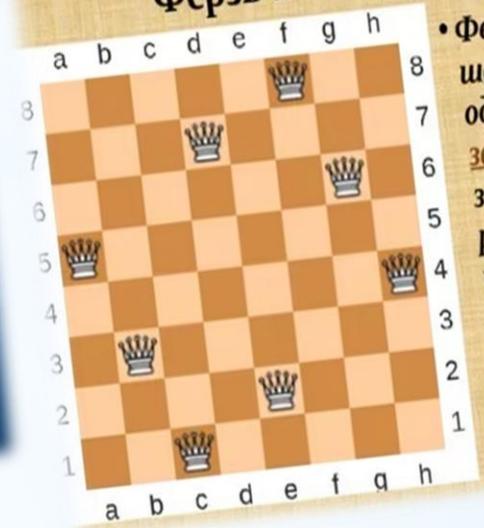
Неторопливый король

Задача 14. Какое максимальное число королей можно расставить на доске так, чтобы они не угрожали друг другу, т.е. не стояли рядом?

Решение: Разобьем доску на 16 квадратов (рис. 16). Если мы хотим, чтобы короли не касались друг друга, то, очевидно, в каждом из этих квадратов надо поместить не более одного из них. Это означает, что больше шестнадцати королей, удовлетворяющих условию задачи, расставить невозможно. Итак, максимальное число мирных королей на доске 8x8 равно 16.

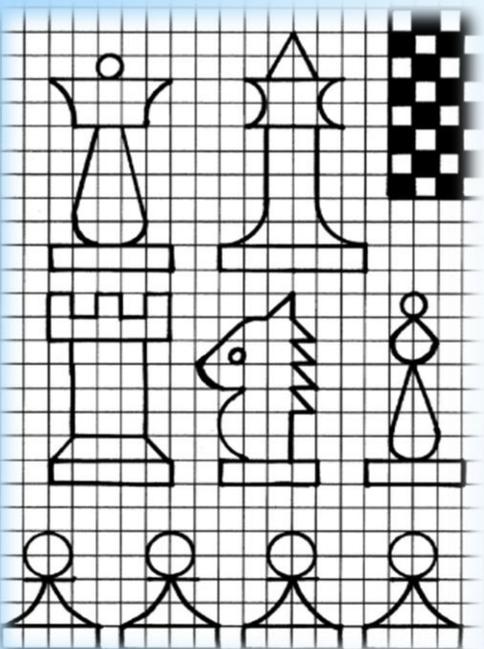


Ферзь в шахматных задачах

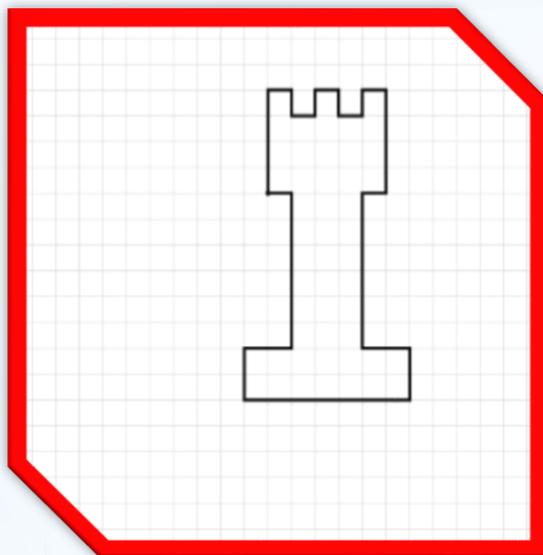


• Ферзь фигурирует во многих шахматных задачах. Так, одна из известных задач – задача о восьми ферзях, в задаче предлагается расставить 8 ферзей так, чтобы они не атаковали друг друга. Математическим путём доказано, что существует 92 решения задачи о восьми ферзях

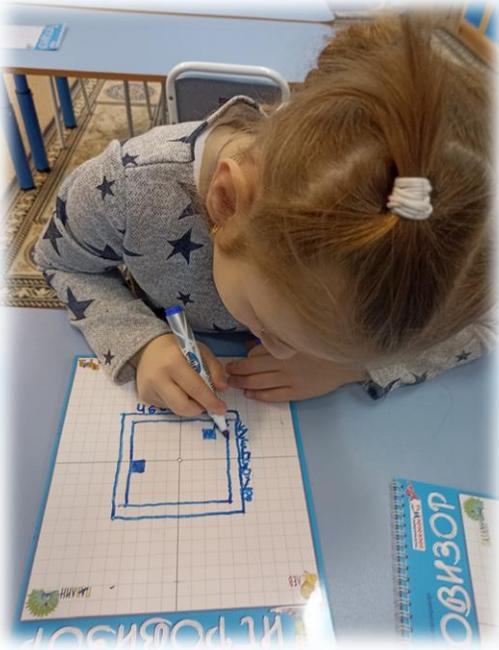


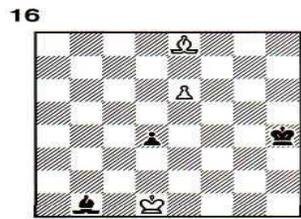


Шахматная фигура попала в беду. Её не видно никому. Мы можем ей помочь.

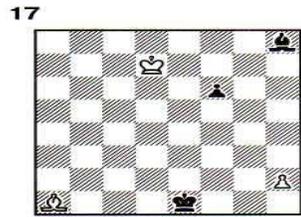


Игровизоры

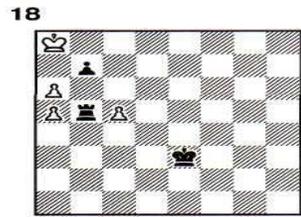




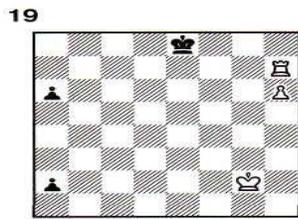
Белые начинают и выигрывают (3)



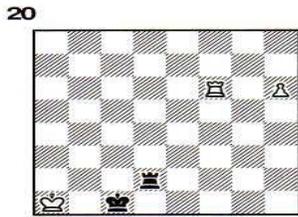
Белые начинают и выигрывают (3)



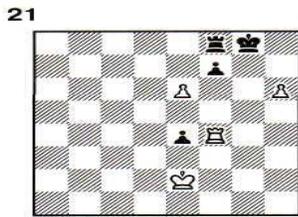
Белые начинают и выигрывают (3)



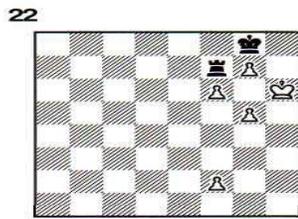
Белые начинают и выигрывают (4)



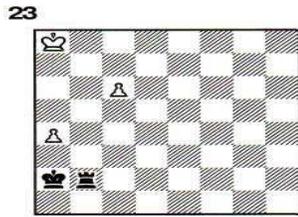
Белые начинают и выигрывают (3)



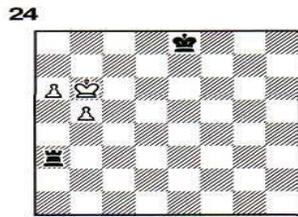
Белые начинают и выигрывают (3)



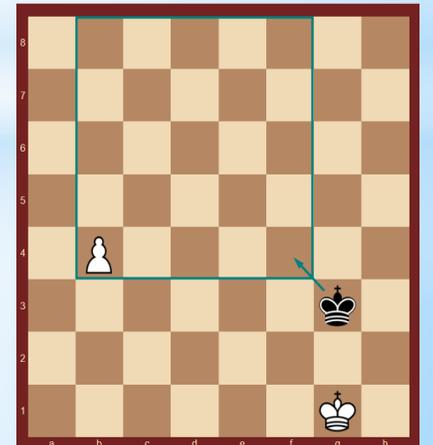
Белые начинают и выигрывают (4)



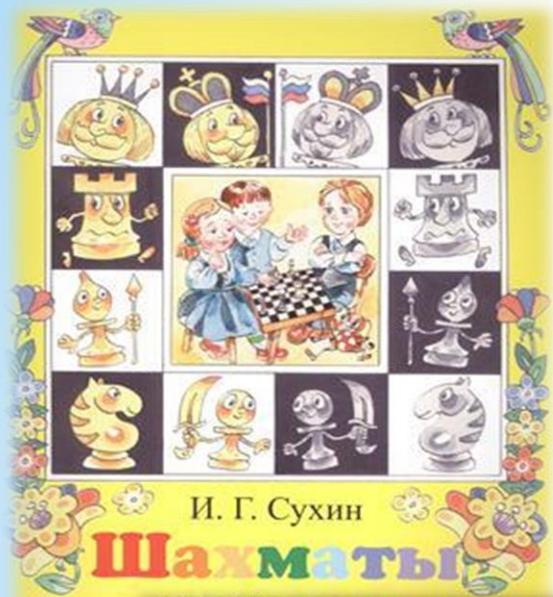
Белые начинают и выигрывают (5)

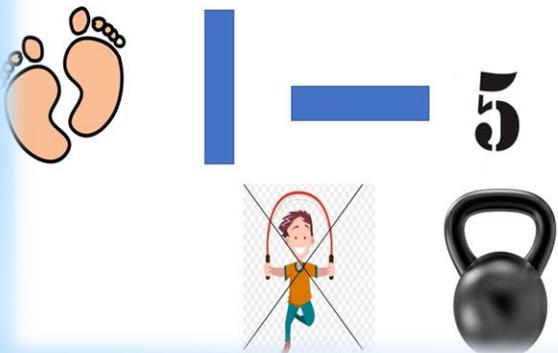
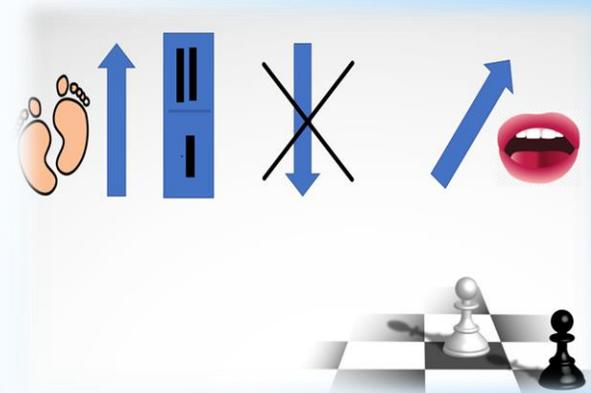
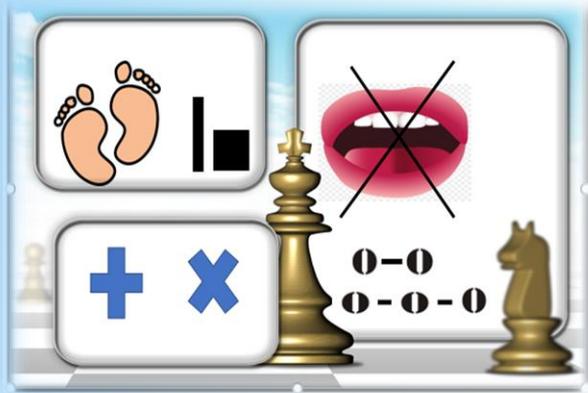


Белые начинают и выигрывают (5)



Шахматные задачи «Одноходовки»



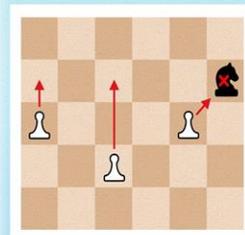


Мнемотаблицы

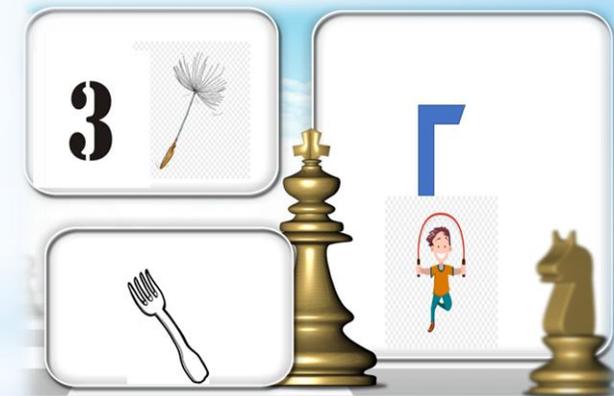
Пешка

2

Ходит на одну клетку вперёд по вертикали, а бьёт на одну клетку по диагонали. Пешка ходит и бьёт только вперёд. Первым ходом может пойти сразу на две клетки.

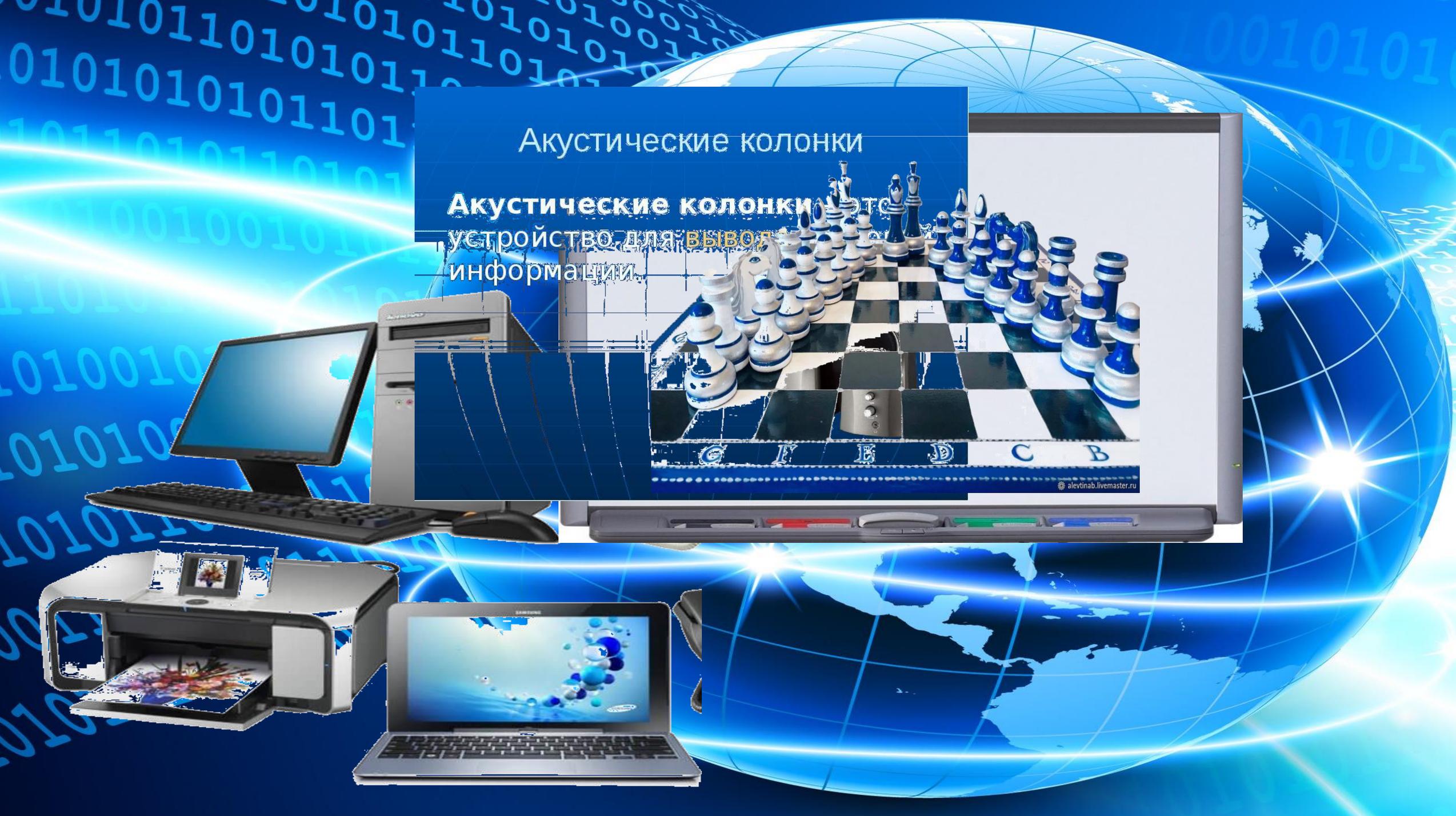


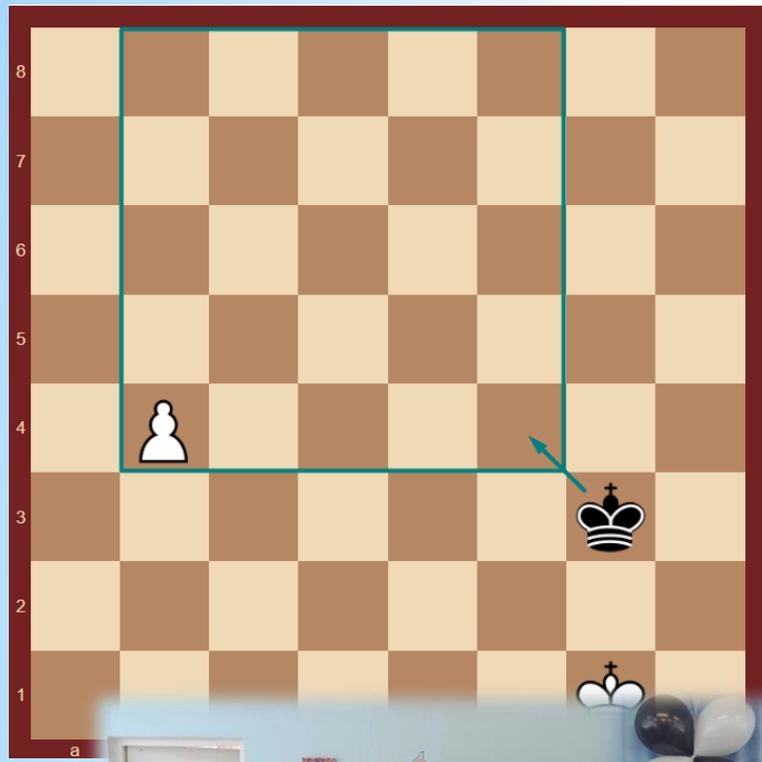
На последней линии пешка превращается в любую фигуру, кроме короля.



Акустические колонки

Акустические колонки — это
устройство для вывода
информации.





**Спасибо за
внимание!**