**Технологическая карта занятия по шахматам для учащихся 1 класса.**

Тип занятия: изучение нового материала.

Тема: «ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король».

Цель:

1) Разучить названия шахматных фигур;

2) Научить различать шахматные фигуры;

3)Запомнить расстановку фигур на доске.

Планируемые достижения:

1. *Предметные:* выучить названия шахматных фигур, научиться различать чёрные и белые фигуры.
2. *Метапредметные:*

*Регулятивные ууд:* учитывать установленные правила названия и расстановки шахматных фигур на доске;

*Познавательные ууд:* осуществлять поиск необходимой информации на уроке посредством карточек;

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Этап**  **занятия** | **Деятельность учителя** | **Деятельность обучающихся** |
| 1 | Создание проблемной ситуации.  Формулирование проблемы. | -Мы с вами уже знаем как выглядит шахматное поле. Чем на нём играть?  -А какие же фигуры должны на нём стоять? Кто знает их название? | -Фигурами.  (Если дети знают название,то называют).  -С  шахматными фигурами.  Формируем умение формулировать цельзанятия.  Формируется интерес к шахматам.  Дети обосновываюсвой ответ.  (Дети переворачивают карточки по- одному, говорят название фигуры).  Дети находят сходства и различия фигур.  Ученики сравнивают фигуры.  Учатся строить высказывания.  (Расставляют фигуры на доске, каждую на своё место).  Ответы детей.  (Дети задаю друг другу придуманные вопросы, если затрудняются, то помогает учитель). |
| 2 | Формулирование цели занятия. | -С чем мы должны сегодня познакомиться, чтобы научиться играть в шахматы? |
| 3 | Выдвижение гипотез. | Учитель показывает шахматные фигуры.  Читаются стишки про фигуры. |
| 4 | Поиск способов решения проблемы. | Детям даётся задание угадать фигуры на карточках.  Игра «Угадай-ка»(в непрозрачных мешочках лежат фигуры, дети должны на ощупь угадать их название).  -А почему ты думаешь, что это именно та фигура?  -Давайте посмотрим как должны стоять фигуры на доске.  Вывешивается рисунок с расположением фигур. |
| 5 | Формулирование выводов. | -Назовите шахматные фигуры, кто запомнил.  -Найдите на доске правильное место для каждой фигуры.  -Придумайте для своего соседа вопрос про шахматные фигуры или про то, как их расставить на доске. |
|  | Оценивание результатов, которые мы достигли (рефлексия). | Учитель раздаёт конвертики с карточками- светофориками.  -Перед вами лежат карточки- светофорики. Оцените свои достижения на занятии.(Красный- ничего не запомнил, не понял, занятие не понравилось; жёлтый- запомнил не всё, ещё нужно повторить, не всё понравилось, было скучно; зелёный- всё понял, запомнил названия, занятие понравилось. |  | | Дети учатся оценивать свои достижения на занятии. |

*Коммуникативные ууд:* задавать вопросы о фигурах и способах их расстановки на доске;

*Личностные ууд:* формировать устойчивый интерес и положительную мотивацию к игре в шахматы, учиться оценивать результаты своей деятельности на занятии.

Материально-техническое обеспечение: шахматы, карточки с изображением фигур, магнитная доска, мешочки для дополнительного задания, карточки- светофорики для рефлексии.

**Приложение 1.**

Стихи.

Черно-белая доска -

Родственница сетки,

Бело-черные цвета

Чередуют клетки.

Пешка – маленький солдат,

Храбрый и отважный,

Ход в две клеточки она

Делает однажды.

За шеренгой пешек в ряд

Выстроился штаб:

Ферзь, король, ладья и конь

Рядышком стоят.

Конь с G2 на K4

Ходит буквой “Г”,

Через головы скакать

Может он вполне.

Слон наискосок идет,

Только прикажи.

В плен противник попадет,

Вставший на пути.

Лодка армии – ладья

Плавает легко

Влево, вправо, взад, вперед,

Прямо как в кино.

Очень важная фигура

В шахматном мирке -

Ферзь! Его кандидатура

Принята везде.

Может он ходить и прямо,

И наискосок.

Высоко его оценит

Опытный игрок.

И последняя фигура –

Шахматный король.

Быть особенно он должен

Защищен тобой.

Ходит очень осторожно

На один шажок,

Ненавидит слово “Шах”.

Вот и все, дружок.

Остается все фигуры

Подравнять в ряду

И, терпеньем запасясь,

Начинать игру.

**Приложение 2.**











