Борис Т.С., педагог дополнительного образования МБУ ДО ЦДТ Большой Камень

ИГРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ДОШКОЛЬНИКОВ И ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

ШАХМАТНОЙ ИГРЕ

Процесс обучения детей шахматной игре - довольно сложный и длительный процесс, в результате которого дети могут утратить интерес к шахматам и прекратить обучение. Поэтому детей дошкольного и младшего школьного возраста можно обучать, используя игровые образовательные технологии.

Потребность в игре присуща человеку в любом возрасте, но особенно она проявляется в детстве.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на создание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Игра – это жизненная лаборатория ребенка, ядро «разумной школы» детства.  
Игровая технология. как метод обучения, обладает четко поставленной целью и соответствующей ей педагогическими результатами, которые характеризуются учебно- познавательной направленностью.

Игровая форма создается на занятиях при помощи игровых приемов и ситуаций. которые выступают как средство побуждения и стимулирования детей к учебной деятельности. Дидактическая цель ставится перед детьми в форме игровой задачи, а учебная деятельность подчиняется правилам игры.

В учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую. Успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Все занятие строится по сценарию увлекательной игры. Например. детям можно предложить игру «Путешествие в шахматное королевство». Как известно, в шахматах сражаются две армии, состоящие из белых и черных фигур. Ребенок выступает в роли полководца, который управляет своей армией, состоящей из белых либо черных фигур и пешек. На начальной стадии объяснения шахматных правил игры ребенок научится управлять пешками (боевой пехотой), которая всегда первой вступает в бой и никогда не отступает назад. Такая ассоциация легко позволяет запомнить правило, что пешки назад не ходят. Пешки – это солдаты. Но какой солдат не мечтает стать генералом? И вот оказывается, если пешке удастся дойти до последней горизонтали шахматной доски, она становится «генералом» - может превратиться в самую сильную фигуру – Ферзя.

Продолжаем обучение игре. Переходим к изучению фигур. Самая главная фигура в любом королевстве – это, конечно, король. Без короля нет игры, все фигуры его берегут и охраняют, даже ценой собственной жизни (уничтожением). Ведь когда королю объявлен мат, игра заканчивается.

У короля много помощников и слуг. Самый главный и сильный из них – ферзь, которому отведено почетное место на шахматной доске рядом с королем. Охраняют шахматное королевство башни – две ладьи, которые стоят по краям доски. В шахматном войске есть и кони, они умеют скакать и даже перепрыгивать через свои и неприятельские фигуры.

Вся армия управляется полководцем, то есть обучаемым ребенком, который ведет ее в бой по строгим шахматным законам: первой бросается в бой пехота, на помощь ей приходит конница, выходят на боевые позиции слоны. Король делает с ладьей рокировку для того, чтобы уйти с центра доски и спрятаться в более безопасное место. Но главной действующей фигурой в бою является ферзь, который, при поддержке своих фигур и пешек. старается захватить в плен вражеского короля. И, наконец, король противника захвачен! Ему объявляется мат. Цель достигнута и наступил конец игре! Можно немного отдохнуть, прежде чем приступить к новым сражениям.

Помимо этой игры, в каждое занятие включаются также дидактические игры на повторение и анализ пройденного материала. Например, при изучении фигур дети очень любят игру в «Мешочек», когда все фигуры убираются в тканевый мешочек. Ребенок запускает в него руку, берет одну фигуру, ощупывает ее и, не вынимая руки, называет, какая это фигура.

Игра «Обе армии равны» позволяет детям легче усваивать ценность и сравнительную силу фигур, учит их делать равноценный размен. Педагог ставит на доску набор из определенных фигур. и пешек белого цвета. Ребенку предлагается построить армию черного цвета. но набор должен быть из других фигур, равных по стоимости, например. коня заменяют слоном, ферзя – двумя ладьями, слона – тремя пешками. Таким образом, ребенок легко усваивает, какую фигуру можно разменять на тождественную по стоимости и силе, а какую нужно убрать из-под боя.

При изучении шахматной доски дети знакомятся с линиями: горизонталями, вертикалями и диагоналями. Почему-то хуже всего дети запоминают диагонали. Поэтому, для лучшего усвоения применяется такой метод: заранее вырезаются по 8 черных и белых квадратиков и детям предлагается выложить самые длинные белую и черную диагонали из квадратиков, не глядя на шахматную доску. Дополнительно каждый квадратик обозначаем шахматной нотацией.

Таким образом, применение игровых технологий и методов позволяют погрузить ребенка не в словесную сложную шахматную теорию, а в действие, когда обучаться и запоминать ребенок будет с интересом и удовольствием, дает возможность самореализации обучаемых детей, учит их преодолевать трудности, возникающие в поведении, в общении с окружающими, стимулирует умственную активность, развивает их интеллектуальные способности, создает множество коммуникативных связей, способствует преодолению пассивности обучаемого, и, наконец. позволяет ставить конкретные цели и находить пути для их достижения.

Список литературы:

1. Г.К. Селевко. Энциклопедия образовательных технологий. «Народное образование». 2005 г.
2. И. Майзелис. Шахматы (самый популярный учебник для начинающих). 2020 г..
3. Е. Балашова. Шахматная азбука. «Москва». 2009 г.