

**Из опыта работы: «Использование
игровых технологий и элементов
ТРИЗ при обучении дошкольников
игре в шахматы»**

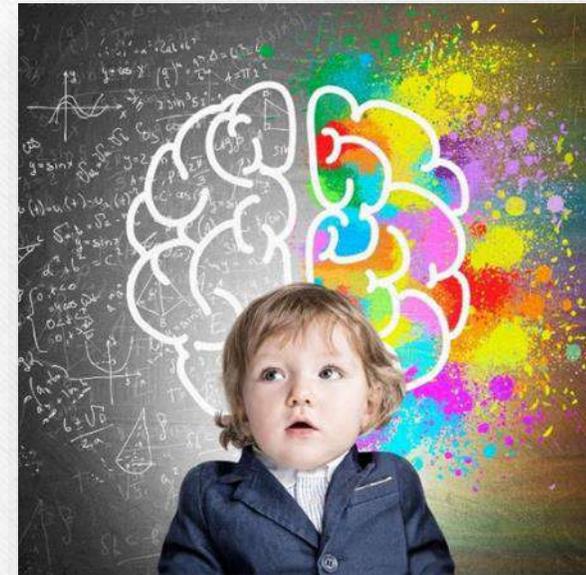
Шошина Марина Владимировна,
педагог дополнительного образования
МБОУ ЦО № 58 «Поколение будущего»

«СОВРЕМЕННЫЕ ДЕТИ»

модуль «ШАХМАТЫ И ДЕТИ»

Шахматы - это не только игра, доставляющая детям радость, удовольствие, но и действенное, эффективное средство их умственного развития.
(И.Г. Сухин)

Шахматы - это прекрасный тренажёр для мозга, значительно увеличивающий его интеллектуальные способности.

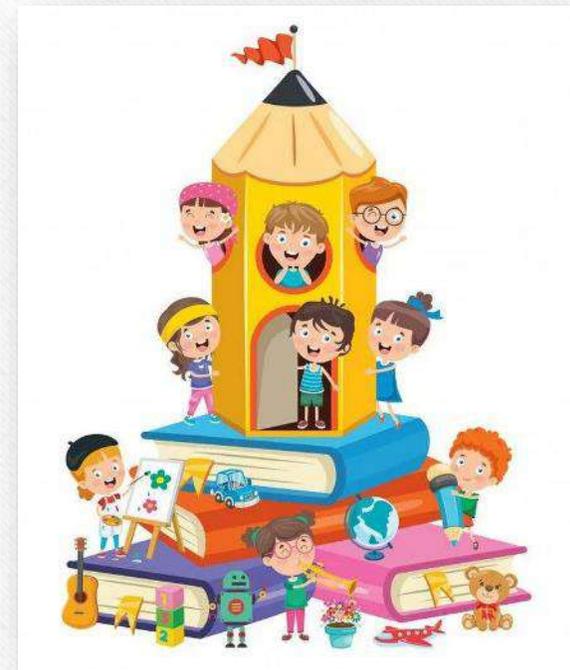


Игровая технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр, формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета

Игра – интересна и значима для дошкольника, это и радость, и познание, и творчество.

Цель нашей работы по обучению детей игре в шахматы: с помощью игровых технологий прививать интерес к игре в шахматы, формировать начальные представления о правилах игры.

Игровая форма совместной деятельности с детьми создается при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих в качестве средства побуждения и стимулирования ребенка к деятельности.





«Волшебный мешочек»

«Что изменилось»



«Разрезные картинки»

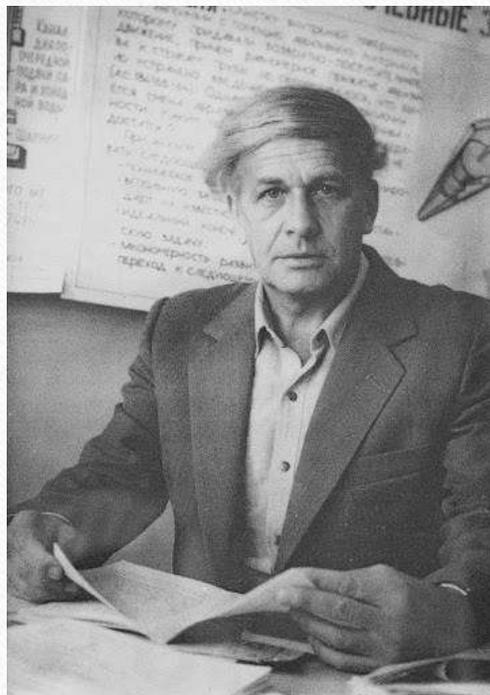


«Шахматное домино»



«Сравни фигуры по силе»

Технология ТРИЗ



ТРИЗ, или теория решения изобретательских задач — набор методов решения задач и усовершенствования систем, в основе которых лежит креативный подход.

Цель ТРИЗ: развитие гибкого мышления и фантазии, способности решать сложные задачи изящным и эффективным способами.

Модель «Объект – имя признака – значение имени признака»



**«Сравнение шахматных фигур»
(различных шахматных наборов)**



«Угадай по описанию»



«Парочки»

«Да-Нет-Ка»

Игра «Да – Нет» (линейная)

Играющие задают вопросы, сужающие поле поиска в пространстве (механизмом сужения является отсечение части пространства – находим серединку, отсекаем половинку).



Игра «Да – нет» (классификационная)

Алгоритм:

1. Как выглядит фигура
2. Как ходит
3. Где стоит
4. Цвет



Метод противоречия

Игра: «Хорошо-плохо»

Определяем плюсы и минусы

Пример: фигура Слон

- хорошо, что ходит на любое количество клеток, сильнее пешки (сила равна 3 пешкам), может побить фигуру противника
- плохо, что ходит только по диагонали и только по клеткам одного цвета (чернопольные и белопольные слоны)



Системный оператор

	Прошлое	Настоящее	Будущее
надсистема	Чатуранга 	Шахматы 	Новые правила
система	Колесница («Ратха») в чатуранге 	ладья 	Шахматная партия
подсистема	Части колесницы, геометрические фигуры	Основание, зубцы	Новый дизайн

Составление загадок по алгоритму

классификация	описание
по структуре	На что похоже? Чем от объекта отличается?
по функции	Что делает? Что делает так же?

Стоит на поле, но не зеленом.

Имя как у животного, но не природа.

Бывает черным и белым, но не лебедь.

Ходит по клеткам одного цвета,
но не шашка

Цель педагога, работающего с дошкольниками, – заинтересовать ребенка шахматами, помочь ему усвоить основы этой увлекательной игры

Педагог в игровой форме вводит детей в мир шахмат. В простой и доходчивой форме рассказывает о шахматных фигурах, «волшебных» свойствах и загадочных особенностях доски. При этом хочется отметить отсутствие принуждения и мотивированность детей. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше.



Спасибо за внимание