**Урок по теме «*Шахматная нотация»***

***Цель занятия:***

Научить детей ориентироваться на шахматной доске, осуществлять запись шахматных позиций

***Задачи:***

*Личностные:*

Прививать интерес и любовь к шахматной игре. Развивать логическое мышление, внимание, память и речь.

*Познавательные:*

Ввести понятие о шахматной нотации. Познакомить учащихся с обозначением полей на шахматной доске. Учить видеть местоположение шахматных фигур и производить запись шахматных позиций.

*Регулятивные:*

Учить ставить цели, находить пути их достижения, делать выводы.

*Коммуникативные:*

Учить культурному общению, приемам сотрудничества в различных видах деятельности.

***Оборудование:***

Проекционная система (проектор, экран), компьютер, электронная презентация урока.

**Ход урока.**

**Этап урока**

**Содержание урока**

**1.Отгадайте ребус**

hello_html_931d3f1.pnghello_html_m3df16ff9.png

- Какой шахматный термин зашифрован в ребусе?

-Правильно, это термин НОТАЦИЯ.

-Кто знает, что обозначает этот термин?

-Какая же цель сегодня стоит перед нами? (Узнать, что обозначает термин «Шахматная нотация»)

**2.Актуализация знаний.**

-Послушайте историю, которая произошла однажды в обычной семье. Подумайте, как можно помочь мальчику.



*В комнате тихо. Петя и дедушка играют в шахматы. Мама посмотрела на часы и сказала, что Пете пора ложиться спать. Петя не успел доиграть партию с дедушкой и расстроился. Мама сказала: «Не грусти — доиграешь завтра! А сейчас убирай шахматы со стола». «Но я забуду к завтрашнему дню положение фигур. Как же мы с дедушкой продолжим игру?» - спросил Петя.*

-Можно ли помочь Пете? Как?

-Правильно. Надо записать местоположение шахматных фигур на доске. А поможет Пете знание шахматной нотации.

**Шахматная** **нотация** — система условных обозначений, применяемых для записи **шахматной** партии или положения фигур на доске.

**Работа в группах**

Подумайте, как может выглядеть шахматная нотация. (*На обсуждение и запись отводится 3 минуты*)

*Раздаточный материал:*

**Название фигур**

1. Король —
2. Ферзь —
3. Ладья —
4. Слон —
5. Конь —
6. Пешки —

**Проверка выполненного задания** (*На доске записываются ответы учеников*)

*Если у детей в названиях фигур встретилось два раза буква «К», по предложить им выполнить следующее задание.*

**Задание:** На доске написать К, К и спросить, какие фигуры здесь записаны.

(Данное задание покажет, что нужно как то разграничить нотация для Коня и Короля).

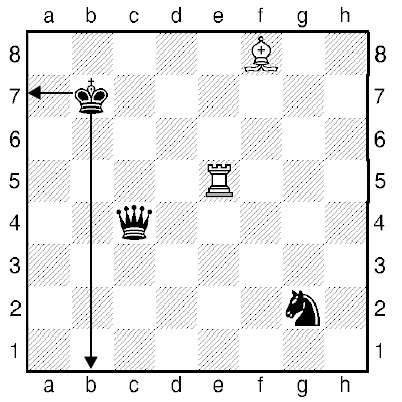
Король и конь начинаются с одной буквы **«К»**, но в ко**РРР**оле хорошо звучит буква **«Р»**!

Теперь запишем покороче — на шахматном языке. Приняты такие сокращения:  
**Кр - Король**   
**С - Слон**  
**Ф - Ферзь**   
**К - Конь**  
**Л - Ладья**   
**п. – пешка**

- Что еще необходимо знать для того, чтобы поставить фигуру на поле (или снять ее оттуда)?

- Правильно! Нам необходимо знать местоположение фигуры.

Давайте представим себе **шахматный город**. Улицами будут вертикали, а домами — горизонтали. Для начала поселим в городе разные фигуры. Назовём, где живёт каждая фигура.



Король живёт на улице «b» в доме № 7.  
Ферзь живёт на улице «с» в доме № 4.  
Ладья живёт на улице «е» в доме № 5.  
Слон живёт на улице «f» в доме № 8.  
Конь живёт на улице «g» в доме № 2.

**Крb7, Фc4, Лe5, Сf8, Кg2** — позиция на доске записана. Теперь сами запишите положение фигур.

1. **Игра «Шахматный почтальон»**

- Представьте, что фигуры упали с доски, а шахматному почтальону необходимо доставить письма (упавшие фигуры) по записанным адресам. Берите фигуру, находите нужную **улицу** и поднимайтесь вверх по ней до нужного **дома**. Там ставьте фигуру.

(Учитель называет «адреса» фигур, дети расставляют их на шахматной доске)

-Старайтесь не перепутать буквы и не «съехать» в сторону при подъёме по вертикали.

**Физкультминутка**

Если согласны, поднимите руки вверх, если не согласны ставьте руки на пояс.

1. Слон и конь легкие фигуры
2. Форма у шахматного поля круглая
3. На шахматных полях ничего не растет
4. Шахматы в Россию прибыли на ковре самолете

Если согласны, наклоны влево и вправо, если не согласны наклоны вперед.

1. Ферзь ходит по диагонали, вертикале, горизонтали
2. Шах – это нападение на король
3. Пешка есть назад
4. Черные пешки стоят на второй горинтале

**Изучаем правила шахматной нотации**

**Правила шахматной нотации**

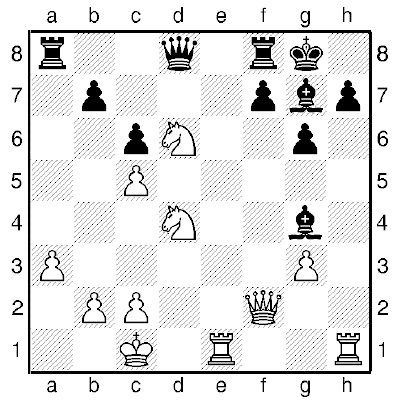
Для чего надо научиться записывать позицию? Шахматная партия часто продолжается достаточно много ходов. На одном занятие ты можешь не успеть закончить партию. А обыграть своего противника тебе очень хочется. К тому же он почему-то не хочет сдаваться. Что делать?

Необходимо записать позицию своих и чужих фигур, и при этом надо не пропустить ни одной пешечки. Иначе придётся играть без них, и результат партии может измениться.

Чтобы никого не пропустить и правильно записать позицию, надо соблюдать **ТРИ важных правила:**

1. Первыми записывают БЕЛЫЕ фигуры, затем ЧЁРНЫЕ. Необходимо записать положение и своих, и чужих фигур — вдруг противник специально «забудет» свою тетрадь.
2. Записывают фигуры по СТАРШИНСТВУ: Король — ферзь — ладья — слон — конь — пешки.
3. Если у тебя несколько одинаковых фигур (пешек), то их надо записывать в АЛФАВИТНОМ порядке от «a» к «h».

**Давайте попробуем записать** эту позицию — она из недоигранной юными шахматистами партии.



Начинаем с б**елых**:  
**Крс1, Фf2, Лe1** (первой мы записали именно эту ладью – она по алфавиту ближе к вертикали «а»), **Лh1, Ke4** (этот конь ближе к первой горизонтали), **Ke6**.  
С фигурами, кажется, всё. Что дальше?  
Не забудь про пешки, они хоть и маленькие, но тебе пригодятся:  
**пп.** (буквы «пп.» пишем лишь раз): **a3, b2, c2, c5, g3**.

Чёрные фигуры запиши самостоятельно в своей тетрадке, а затем сверь с нашей записью.  
**Чёрные**: **Крg8, Фd8, Ла8, Лf8, Cg4, Cg7**;   
**пп. b7, c6, f7, g6, h7**.

Несколько полезных советов:   
Снимай только записанные фигуры! Записал короля, снял его с доски, затем ферзя, дальше... пока на доске не останется фигур.  
Если занятие близится к концу, то оставь пять минут на запись отложенной партии.

**Проверь себя.** Чаще всего у начинающих встречаются такие ошибки:

1. путаем Короля и Коня (забываем писать маленькую **«р»** у короля. Пишем **«К»** вместо **«Кр»**);
2. забываем последовательность и записываем все фигуры в разнобой;
3. ленимся записать позицию соперника.

Обязательно укажите имена и фамилии противников — кто с кем играл.

Не расстраивайтесь, если у вас с противником не совпадает запись отложенной партии. Восстановить позицию можно и по ходам!

**Рефлексия**

Продолжите:

Я узнал…

Я научился…

- Удалось ли нам достичь поставленные цели?

- Что помогло вам в достижение успеха?