

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом творчества «Измайловский» Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

Занятие «Решение задач»

*Авторы: Стяжкин Вячеслав Николаевич,
Стяжкина Ольга Михайловна
педагоги дополнительного образования*

Пояснительная записка

Тема занятия: Решение задач

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «шахматный клуб».

Раздел: Управление процессом совершенствования шахматиста.

Возраст учащихся: 14-16 лет, 7 год обучения.

Тип занятия: занятие проверки и оценки алгоритмических, логических и креативных способностей учащихся.

Вид занятия: учебное занятие.

Продолжительность занятия: 90 минут.

Цель: выявление уровня интеллектуальных и креативных способностей.

Задачи:

образовательные:

- проверить интеллектуальные способности (алгоритмические, логические – оценка позиции, нахождение тактических идей, расчет вариантов);

-оценить уровень способности применять знания и умения в новой, нестандартной ситуации, способность принимать интуитивные решения

развивающие:

– способствовать развитию умственных способностей учащихся: логического мышления, умения производить расчеты на несколько ходов вперед;

– способствовать развитию креативных способностей учащихся.

воспитательные:

- воспитать уверенность в себе, трудолюбие.

Форма проведения занятия: контрольная работа.

Форма организации деятельности детей на занятии: индивидуальная.

Форма подведения итога занятия: оценка контрольной работы.

Методическое обеспечение занятия

Используемые технологии: информационно-коммуникационная технология.

Электронный образовательный ресурс: шахматная база данных с задачами, созданная педагогом и транслируемая с помощью информационно-поисковой шахматной компьютерной программы ChessBase12.

Оборудование для педагога: компьютер, проектор, интерактивная доска.

Оборудование для учащихся: комплекты шахмат.

Использованные информационные источники: база шахматных партий MegaBase.

План занятия

1. Вводная часть.

Организация рабочего места. Постановка цели и задач занятия. 5 минут

2. Основная часть.

- Решение задач 60 минут.

- Показ правильного решения. Разбор ошибок. 20 минут.

3. Заключительная часть.

Подведения итогов. 5 минут

Конспект занятия

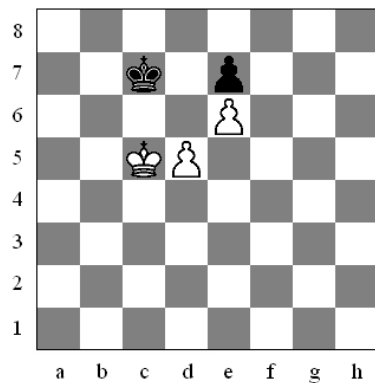
Цель и задачи занятия.

Педагог: Ребята, сегодня у вы будете решать задачи повышенной в том числе и с неординарным решением. Вам надо будет решить 6 заданий за 60 минут.

Вам необходимо записать решение на листах, лежащих перед вами. Потом мы разберем ваши решения.

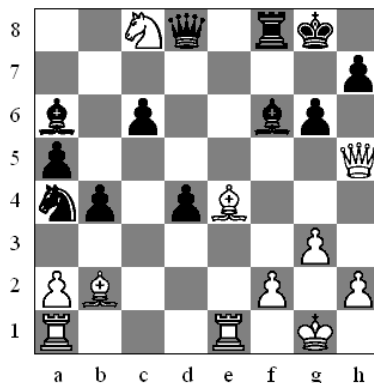
Решение задач.

Позиция 1.



Белые начинают
и выигрывают

Позиция 2.



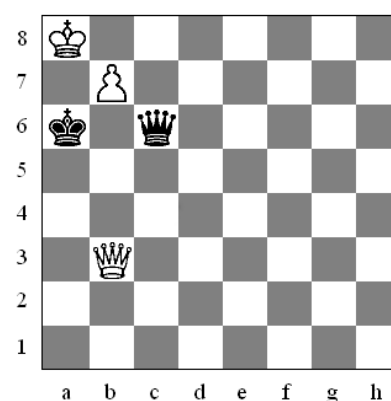
Белые начинают
и выигрывают

Позиция 3.



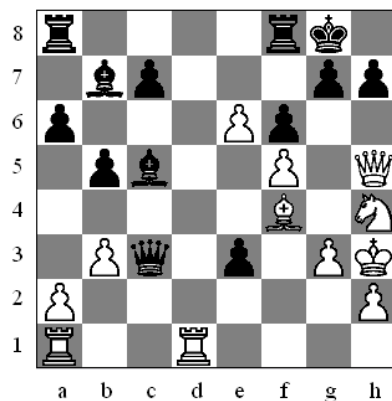
Черные начинают
и выигрывают

Позиция 4.



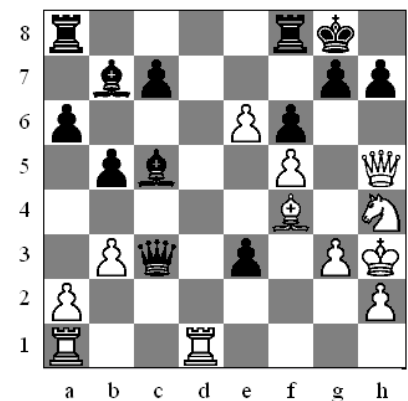
Белые начинают
и выигрывают

Позиция 5.



Белые начинают
и выигрывают

Позиция 6.



Ход белых.
Мат в три хода.

Характеристика проводимых операций.

- Позиция №1. Алгоритмическая операция. Два способа: а) временная жертва пешки, б) маневр «треугольника».
- Позиция №2. Комбинация с 2 типичными жертвами (разрушение прикрытия, отвлечение) и глубиной расчета 6-7 ходов. Два способа игры на 3 ходу.
- Позиция №3. Комбинация (идеи жертв – уничтожение защиты, освобождение поля, завлечение) с разветвлениями и глубиной расчета 8 ходов. Креативность – перенос знаний и умений в новую ситуацию.
- Позиция №4. Этюд Л. Ван Флита, 1888г. 4 варианта с жертвой ферзя (завлечение), 2 варианта с маневром короля. Этюд решается не прямыми угрозами, а первым, «тихим ходом». Для шахматиста с развитым воображением решение бывает интуитивным.
- Позиция №5. Задача А.Галицкого, 1911г. Логическая задача с жертвой на 1 ходу и 3 правильными матами.
- Позиция №6. Комбинация с 4 жертвами (захват пункта, разрушение прикрытия, отвлечение, освобождение линии), с разветвлениями и глубиной расчета 8-9 ходов. Задачный «тихий ход» 5. Фг4. Креативность – перенос знаний и умений в новую ситуацию, нестандартное сочетание идей жертв и «тихого хода».

Показ правильного решения. Разбор ошибок.

Педагог разбирает решения и заполняет оценочную карту (рис.1)

№ позиции конкурса			1	2	3	4	5	6	Сумма очков	Творческие результаты		
Очки за полное решение			1	2	2	3	2	3		Нахождение идей	Глубина расчета	Креативные
Очки за второй способ («Cook»)			1	1	-	-	-	-				
Обучающийся	Возраст	Спорт. разряд	Спортивные результаты решений в очках						Сумма очков	Нахождение идей	Глубина расчета	Креативные

Рис. 1. Оценочная карта.

Подведение итогов.

Педагог подводит итоги решения теста и дает рекомендации учащимся.