

Projekt pn. „Przewodnik, tropiciel, odkrywca - meandry wiedzy” współfinansowany ze środków Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Podlaskiego na lata 2014-2020

Scenariusz zajęć prowadzonych w ramach projektu „Szachy” w projekcie pn. „Przewodnik, tropiciel, odkrywca – meandry wiedzy”

Zajęcia: „Szachy”

Prowadzący: Barbara Białowieżec

Liczba uczestników: 8

Temat zajęć: Właściwości bierek: hetman.

Cel główny:

- Uczeń zna ruchy i sposób bicia hetmanem.

Cele operacyjne:

- Uczeń rozpoznaje hetmana spośród innych bierek.
- Uczeń prawidłowo wykonuje ruchy hetmanem na szachownicy.
- Uczeń prawidłowo wykonuje bicie hetmanem w danej sytuacji na szachownicy.

Metody pracy: słowne, praktyczne, pogładowe.

Pomoce dydaktyczne:

- szachownica wielkoformatowa, korony, plansza z bierkami, pudełko, zegarek z budzikiem, kartka z pytaniami do zabawy „wybuchowe szachy”, 8 skakanek, komputer z podłączeniem do internetu i projektora, szachy.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

I. Wstęp:

1. Ustawienie bierek na szachownicy wielkoformatowej – aktywność dzieci, pomoc nauczyciela.
2. Rozdanie papierowych koron – podział dzieci na 2 grupy.
3. Powtórzenie wiadomości w poprzednich zajęć – zabawa w „wybuchowe szachy”

Dzieci siadają w kole. Ustawiają się naprzemiennie: bierka czarna – biała. Nauczyciel siada wraz z nimi. Trzyma w ręku pudełko, w którym ukryty jest stoper nastawiony na 4 minuty. Pudełko wędruje z rąk do rąk. Nauczyciel odczytuje pytania, dotyczące poznanych wcześniej treści szachowych. Warunkiem przekazania pudełka jest udzielenie odpowiedzi na pytanie. Drużyna białych może podpowiadać białym figurom, drużyna czarnych – czarnym figurom. Kiedy budzik zadzwoni – bomba wybuchła, koniec zabawy. W trakcie jak uczniowie odpowiadają, nauczyciel przydziela punkty. Drużyna, w której rękach prezent wybuchł ma jeden pkt. mniej.

II. Część zasadnicza:

1. Przedstawienie tematu i celu zajęć (nauczyciel opowiada dzieciom historie):

Hetman jako odważna królowa, która została dowódcą wojska.

Hetman jako osoba stojąca najbliżej króla.

2. Zabawa „zgadnij co jest w worku”.

Dzieci siedzą w kole. Worko wędruje z rąk do rąk. W środku ukryta jest figura. Dzieci dotykają ją. Nauczyciel rozstrzyga, czy odpowiedzi były prawidłowe. Wkłada następną figurę, itd.

Projekt pn. „Przewodnik, tropiciel, odkrywca - meandry wiedzy” współfinansowany ze środków Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Podlaskiego na lata 2014-2020

3. Ustawienie dziecka (hetmana) na właściwym polu szachownicy wielkoformatowej – królowa lubi swój kolor.

4. Sposób poruszania się hetmana oraz wskazanie sposobu bicia

Nauczyciel ustawia dziecko – wieżę na jednym z środkowych pól. Inne dzieci ustawiają skakanki tak, by obrazowały sposób w jaki porusza się hetman. W miejsce tego samego dziecka nauczyciel ustawia inne dziecko - gońca i prosi, by dzieci nie ruszając poprzednich skakanek zaznaczyły sposób poruszania się gońca. Następnie w miejsce gońca wchodzi dziecko – hetman. Wszystkie drogi zaznaczone skakankami wskazują na sposób poruszania się hetmana. Nauczyciel wskazuje na sposób poruszania się, gdy na drodze stanie inny pionek tego samego lub innego koloru.

Wniosek – hetman porusza się ruchami gońca i wieży, ruchy hetmana przypominają gwiazdę.

4. Ćwiczenie ruchów hetmanem:

www.szachydzieciom.pl / posunięcia bierok, cz. 2, zad. 17-24 (8 zadań) – uczniowie podchodzą kolejno do komputera i wykonują polecone im zadanie: wykonaj zbie hetmanem w 2 lub 3 ruchach. Pozostałe dzieci obserwują sytuację na ekranie projektora i szukają własnych rozwiązań.

www.lichess.org / nauka/ podstawy gry / hetman – zbieranie grzybków (5 zadań) – uczniowie w 5 poziomach trudności starają się hetmanem pozbierać wszystkie gwiazdki, nie robiąc przy tym pustych posunięć. Organizacja pracy uczniów jak w poprzednim zadaniu.

III. Zakończenie:

szachowa łamigłówka - rozdanie szachownic, ćwiczenia w parach, gdzie dzieci muszą ułożyć na szachownicy 4 hetmany tak, aby żaden z nich nie przecinał sobie drogi, <http://www.math.edu.pl/problem-czterech-hetmanow> - nauczyciel ustawia w aplikacji rozwiązania dzieci. Uczniowie obserwują rezultat wzajemnych pomysłów na ekranie projektora. Wskazanie pomyłek lub prawidłowych rozwiązań. Podziękowanie za zajęcia.