

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА СТАНИЦЫ СПОКОЙНОЙ

**Мастер-класс «Использование комплексной интеграции для
организации игры в шашки»**



Педагоги дополнительного образования
Чернышева В.А.
Огнева Т.В.

ст. Спокойная 2025 г.

Мастер-класс «Использование комплексной интеграции для организации игры в шашки»

Информация об авторах:

Педагоги мастер-класса:

Чернышева Виктория Александровна, Огнева Татьяна Владимировна.

Дата проведения: 26 марта 2025 г.

Место проведения: МБУДО ЦДТ ст. Отрадной

Вид: мастер-класс

Форма обучения: очная

Тема: «Использование комплексной интеграции для организации игры в шашки»

Ожидаемые результаты мастер - класса: участники мастер-класса получают знания об интеграции двух образовательных программ для создания шашечного поля с шашками из деталей конструктора ЛЕГО и основах игры в шашки.

Целевая аудитория: педагоги.

Цель мастер-класса:

- повышение профессионального мастерства педагогов-участников мастер-класса по использованию интегрированного подхода в реализации содержания общеобразовательных общеразвивающих программ.

- научить педагогов создавать шашечное поле с шашками из деталей конструктора ЛЕГО, обучить правилам и включить их в настольную игру «Шашки».

Задачи мастер-класса:

1. Создание условий для эффективного обмена профессиональным педагогическим опытом интегрированного подхода в реализации содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.
2. Представить педагогический опыт по интеграции двух программ для организации кружковой деятельности с применением конструктора ЛЕГО и игры в «Шашки».
3. Познакомить участников мастер-класса с возможностями ЛЕГО-конструирования, дать позаимствовать элементы педагогического опыта для улучшения собственного.
4. Обучить участников теоретическим знаниям и практическим навыкам игры в «Шашки»
5. Формирование у участников мастер-класса мотивации на использование в образовательной деятельности интегрированного подхода в реализации содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.
6. Наглядно продемонстрировать результат интеграции на примере двух рабочих программ «Лего конструирование» и «Шашки» для достижения наилучших результатов в процессе кружковой деятельности дополнительного образования.

Планируемый результат:

- информирование педагогического сообщества о системе работы по ЛЕГО-конструированию для детей младшего и среднего школьного возраста;
- формирование мотивации педагогов-участников мастер-класса к использованию интеграции программ в процессе обучения детей.
- передать наглядный опыт по использованию комплексной интеграции для организации игры в шашки.

Оборудование и материалы: детали конструктора ЛЕГО, пластины 32x32, картинки\схемы с изображением настольной игры в «Шашки», ноутбук с презентацией.

Программа мастер-класса

I БЛОК

1. Подготовительно - организационный этап. Приветствие участников мастер – класса (информационно-теоретический блок) - 5 мин.

2. Практическая часть – создание творческого продукта (создания шашечного поля с шашками из деталей конструктора Лего) – 20 мин.

II БЛОК

3. Краткая информация по правилам игры в шашки, исторические справки, игра (участниками мастер-класса приступают к процессу игры в шашки) – 15 мин.

III БЛОК

4. Рефлексивный блок. («Какие еще игры можно реализовать таким способом?») – 2 мин

5. Подведение итогов - заключительный этап (работы фотографируют, делают мини-выставку, в процессе выставки участники коллективно обсуждают свои работы и задают вопросы педагогу-мастеру. – 3 мин.

Ход мастер-класса

1. Подготовительно - организационный этап. Приветствие участников мастер – класса

ЗАСТАВКА Добрый день, уважаемые коллеги. Мы рады нашей с Вами встрече.

Тема нашего мастер-класса: «Использование комплексной интеграции для организации игры в шашки». Предлагаю вам окунуться в мир ЛЕГО и ШАШЕК.

В разрезе двух рабочих программы «Лего-конструирование» и «Занимательные шашки» поделимся педагогическим опытом интегрированного подхода в реализации содержания данных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Мастер- класс будет состоять из трех блоков:

- в первом блоке подготовительно-практическая часть по созданию творческого продукта из конструктора ЛЕГО;
- во втором блоке познакомимся с основными правилами, историческими справками об игре в «Шашки» и проведем шашечную партию;
- в третьем блоке - подведем итогов мастер-класса.

Итак приступим, на нашем мастер-классе, мы с вами создадим из деталей конструктора ЛЕГО игровое шашечное поле с шашками, а так же узнаем основные правила и насладимся процессом игры в «Шашки».

Сегодня хочу поделиться с вами своим опытом работы по организации детской деятельности с применением конструктора ЛЕГО.

ВИДЕО Так как наша с вами деятельность предполагает разработку новых образовательных моделей, в основу которых должны входить образовательные технологии, соответствующие принципам современного дополнительного образования, важнейшей отличительной особенностью которых является системнодеятельностный подход, предполагающий чередование практических и умственных действий ребенка. Такой подход легко реализуется в образовательной среде ЛЕГО, так как ЛЕГО позволяет ребенку думать, фантазировать, и действовать, не боясь ошибиться. ЛЕГО позволяет детям учиться, играя. Играя в ЛЕГО, дети учатся различать цвета, размеры и форму предметов, определять их пространственное расположение, привыкают выполнять задания, сосредоточиваться, работать в коллективе. Кроме того, тренировка пальцев, оказывает мощное воздействие на работоспособность коры головного мозга, а, следовательно, и на развитие речи. Так же я считаю, что данные занятия будут являться эффективным средством в коррекционно-развивающей работе с детьми, имеющими нарушение речи.

Для многих педагогов ЛЕГО ассоциируется только с конструированием и ни с чем больше. Но благодаря комплексной интеграции программ для организации игры в шашки, на выходе, как результат мы получаем развитие технического мышления, повышение самооценки ребенка, умение действовать самостоятельно и в группе. Поэтому конструктивная деятельность в объединении с игровой является идеальной формой работы, которая позволяет педагогу сочетать образование, воспитание и развитие детей в режиме игры. Самое главное ЛЕГО должно быть интересно самому педагогу, тогда и с детьми легко и увлекательно работать.

2. Практическая часть – создание творческого продукта

Прежде чем мы приступим к работе с конструктором, давайте разобьемся по парам, в дальнейшем вы будете соперниками в шашечном турнире и Татьяна Владимировна познакомит нас с историей возникновения игры в «Шашки» (Слайды).

СЛАЙДЫ Перед работой с конструктором, познакомимся с его основными деталями, они бывают разной формы, цвета и размера, они делятся на кирпичики и пластины, названия даются по количеству «кнопочек или точек» - 2x2, 2x4, 3x6 и т.д, так же есть основа – это большая пластина 32x32 точки, на которой мы будем крепить детали. Кроме этого есть ещё и другие дополнительные элементы (показ).

Наше шашечное поле будет состоять из 32 клеток, размер каждой клетки равен 4x4 точки.

Шашки уже готовы, это кубики 2x2-их 12 штук каждого цвета.

Перед началом работы определитесь, кто из вас в паре будет выкладывать конкретный цвет, но обратите внимание., что крайняя нижняя левая клетка темная (черная или серая).

Шаг №1

Берем пластину 32x32 точки;

Шаг №2

Выбираем контейнер с определенным цветом нашей будущей шашечной доски;

Шаг №3

Подбираем детали, согласно схематическим расчетам шашечного поля;

Шаг №4

Работаем с выкладкой деталей до создания конечного результата- готового шашечного поля;

3. Краткая информация по правилам игры в шашки, исторические справки

Шашки – древняя интеллектуальная настольная игра, завоевавшая симпатии миллионов людей. История шашек уходит вглубь веков, и на протяжении всей истории развития этой замечательной игры подтверждается полезность шашек для тех, кто увлечен ими и пытается понять премудрости этой игры.

Шашки были по достоинству оценены и являлись увлечением всемирно известных и выдающихся личностей, среди которых были философы, полководцы, ученые, писатели. Играть в шашки любили Державин и Пушкин, а Толстой в «Войне и мире» сравнивал стратегию военного искусства именно с шашечной игрой. Кстати, Наполеон тоже предпочитал шахматам шашки.

То, что занятия шашками развивают мышление и память, помогают улучшить интеллектуальные способности, не вызывает сомнений. Помимо этого, серьезные занятия шашками способствуют развитию и

совершенствованию других полезных для человека качеств, как усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, собранность.

Игра в шашки способствует интеллектуальному развитию ребенка, правила шашек просты по своей сути и легко усваиваются, поэтому некоторые люди думают, что эта игра лёгкая и простая. Но на самом деле научиться хорошо, играть в шашки – дело нелёгкое, непростое.

Шаг № 5

Приступаем к игре в быстрые «Шашки», которые длятся 5 минут

СЛАЙД (правила игры)

За доской встречаются два соперника, чтобы в ходе партии или матча из нескольких партий определить победителя. Один будет играть белыми, второй — черными шашками. Противники ходят поочередно, перемещая шашки своего цвета. Побеждает тот, кому удалось взять (срубить) или заблокировать все шашки оппонента. Помните, что белые начинают партию.

Шашки расставляются на доске. Правильно ее расположить так, чтобы под левой рукой каждого игрока было черное поле (клетка).

Начинаем играть в партию по 15 минут + по 20-30 секунд на каждый ход.

Цель игры — взять все шашки соперника. Или заблокировать их так, чтобы оппонент не мог сделать ход. Шашки ходят на одну клетку вперед строго по диагонали. Назад ходить нельзя, а рубить — можно. При взятии шашки соперника нужно «перепрыгнуть» через нее, встав на поле за ней. Помним: не брать шашку, которую подставил оппонент, нельзя.

Начиная игру игроки стремятся контролировать центр, но при этом стараются удерживать фланги. В большинстве случаев шашка, которая занимает центр, сильнее той, что занимает фланг, — поскольку у нее больше вариантов для совершения хода.

Развитие партии:

Держите свои шашки недалеко друг от друга, чтобы соперник не смог срубить ни одну из них. Причем надежнее всего подстраховывать выдвинутую шашку с двух сторон.

В игре любителей большинство стремятся поскорее добраться до крайней горизонтали от себя — той, что ближе к оппоненту. Ведь в этом случае шашка превращается в дамку. А у нее есть важные преимущества: дамка ходит вперед, назад и не на одну клетку, — как бы «летает» по диагонали, куда захочет игрок. При этом дамка не может перепрыгивать через свои шашки или дамки, и берет шашки соперника по тому же принципу, что и обычные фигуры.

Если несколько ваших шашек останется ближе к центру доски, то в любую секунду они смогут направиться в ту часть, на которую следует обратить внимание. Шашкам соперника, наоборот, нельзя позволять оставаться в центре.

Не бойтесь потерять свои шашки, но только если это позволит вам срубить шашки соперника!

Игра завершается в следующих случаях:

- Один из игроков не может сделать ход
- Один из игроков сдался.
- Игроки создали на поле ничейную ситуацию
- В игре побеждает тот, кому удаётся накрыть или заблокировать все шашки (дамки) противника.
- Также партия считается выигранной, если один из участников заявил о том, что сдаётся, или если один из участников просрочил время

Слайд (продолжение, когда остальные доигрывают)

4. Рефлексия мастер-класса

Вот мы и подошли к завершающей части нашего мастер-класса. Уважаемые коллеги, сегодня мы вам продемонстрировали лишь один вариант интеграции образовательных программ. Наверняка, вы можете придумать много своих вариантов

Хотелось бы услышать от Вас:

- Трудно или легко вам было работать?
- Что дает детям данный опыт работы?
- Появилось ли у Вас желание использовать данную технологию?

Анализируя данную работу с позиции педагога дополнительного образования хотелось бы сделать следующий вывод: дети, работая с конструктором ЛЕГО могут экспериментировать, обсуждать идеи, воплощать их в постройке, усовершенствовать и так далее. Это повышает самооценку ребенка, умение действовать самостоятельно. Поэтому интеграция конструктивной деятельности с игровой - является идеальной формой работы, которая позволяет педагогу сочетать образование, воспитание и развитие детей в режиме игры.

5. Подведение итогов

В заключение нашей встречи предлагаю Вам построить «**Пирамиду эмоций**» из кирпичиков Лего.

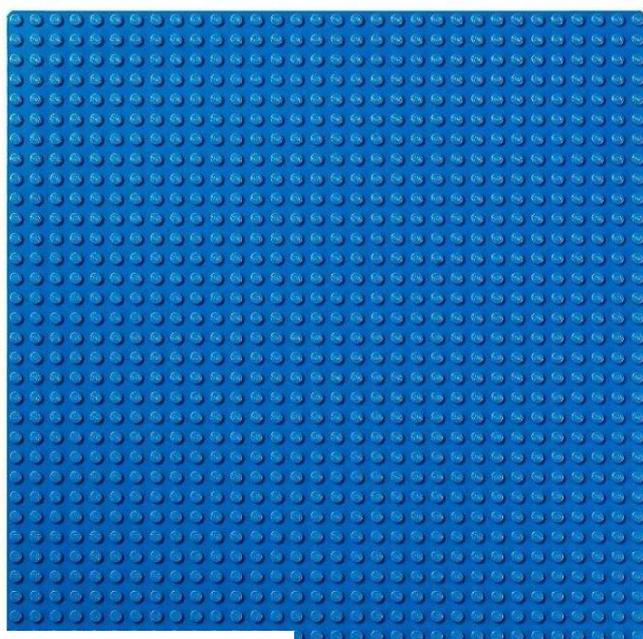
- Кирпичик **зеленого** цвета означает, что Вам было интересно, всё понятно, и Вы будете применять данные технологии в работе с детьми.
- **Жёлтый** – было интересно, но остались вопросы.
- **Красный** покажет, что вам ничего не понравилось.

Спасибо всем за внимание и активное участие в работе мастер-класса!
Желаю Вам творческих успехов, удачи!

Приложение 1



Игровое поле шашечной доски
состоит из 8x8 одинаковых клеток (всего
36)



Лего пластина 32 точки на 32
точки, одна клетка шашечного
поля состоит из



4 точки на 4 точки- ОДНА КЛЕТКА

Всего нужно собрать 36 таких клеток, чередуя цвет как на рисунке(черный-
белый)