

ИНТЕРАКТИВНОЕ ПОСОБИЕ «ШАХМАТЫ»

Федоров К.В.

МБОУ Качикатская СОШ имени С.П. Барашкова, 4 класс

Руководители: ¹Федорова В.В., МБОУ Качикатская СОШ имени С.П. Барашкова, учитель;
²Иванова Н.И., МБОУ Качикатская СОШ имени С.П. Барашкова, учитель

В нашей школе проводятся кружки «Шахматы». Я занимаюсь шахматами с 1 класса. Эта игра меня привлекает тем, что для победы необходимо логически мыслить, просчитывать комбинации на несколько ходов вперед и быть предельно внимательным. Ребятам младшего школьного возраста трудно запомнить правила игры, ходы фигур, комбинации. Поэтому мы разработали интерактивное пособие с помощью программного обеспечения SMART Notebook для интерактивной доски. Пособие разработано как медиаприложение к учебнику И.Г.Сухина «Шахматы». Предназначено для учащихся начальных классов и рассчитано на поддержание и развитие навыков игры в шахматы.

Актуальность данной темы заключается в привлечении учащихся к изучению игры в шахматы посредством интерактивных учебных пособий, повышении их интереса к шахматам.

Объект исследования – программные средства создания интерактивных пособий.

Предмет исследования – процесс создания интерактивного пособия в среде программного обеспечения SMART Notebook.

В качестве **гипотезы** исследования выступает предположение о том, что качество знаний учащихся начальных классов по предмету «Шахматы» существенно повысится, если сопровождать процесс обучения использованием интерактивного пособия.

Цель работы: создание интерактивной разработки по предмету «Шахматы» для учащихся начальных классов в среде программного обеспечения SMART Notebook.

Задачи:

1. Провести анализ литературы по теме.
2. Изучить программное обеспечение SMART Notebook.
3. Создать интерактивное пособие по шахматам для учащихся начальных классов.

Пособие состоит из следующих разделов: правила игры, расстановка шахматных фигур, шахматные фигуры, шахматные задачи (игры), источники, методические рекомендации.

Практические задания разработаны таким образом, что их можно выполнять на интерактивной доске: можно свободно

перемещать фигуры, выбирать фломастер и делать записи.

Глава 1. Программное обеспечение SMART Notebook

SMART Notebook – это программное обеспечение с множеством цифровых ресурсов, богатым набором дизайнерских и других возможностей, предназначенное для обучения. Приложение предоставляет полный набор контента, инструментов и поддержку, чтобы создавать интерактивные пособия высокого уровня, которые помогут любому пользователю.

Основные характеристики SMART Notebook:

Активные элементы – инструмент позволяет создавать объекты, реагирующие на действия посредством анимации или звука.

Встроенный веб-браузер – открывает Интернет-страницы прямо на странице ПО SMART Notebook.

Контекстная панель управления – реагирует на действия, предоставляя пользователям выбор требуемых инструментов в зависимости от выбранного объекта.

Карандаш – позволяет создавать карандашные зарисовки на интерактивной доске SMART Board.

Настраиваемое художественное перо – позволяет рисовать, используя любую картинку вместо цвета.

Сброс страницы – возвращает страницу к последнему сохраненному состоянию.

Распознавание жестов – поддерживает распознавание четырех касаний одновременно для интерактивных досок SMART Board и интерактивного дисплея 8070i.

Новый жест – встряхивание (shake) – позволяет группировать или разгруппировывать объекты.

Аудио запись – записывает звук прямо в файл SMART Notebook.

Вписывание изображения – регулирует размер изображения для размещения внутри фигур.

Обновленные таблицы – работа с таблицами: масштабирование, перемещение и правка внутри таблиц.

Обновленный инструмент ввода текста – обеспечивает лучшее форматирование и правку текста.

Исчезающие чернила – инструмент позволяет скрывать любые надписи электронными чернилами.

Полноэкранный кадр – отображает границы страницы.

Глава 2. Создание интерактивного пособия по шахматам

Я занимаюсь шахматами с 1 класса. Эта игра меня привлекает тем, что для победы необходимо логически мыслить, просчитывать комбинации на несколько ходов вперед и быть предельно внимательным. Ребятам младшего школьного возраста трудно запомнить правила игры, ходы фигур, комбинации. Поэтому мы разработали интерактивное пособие с помощью программного обеспечения SMART Notebook для интерактивной доски.

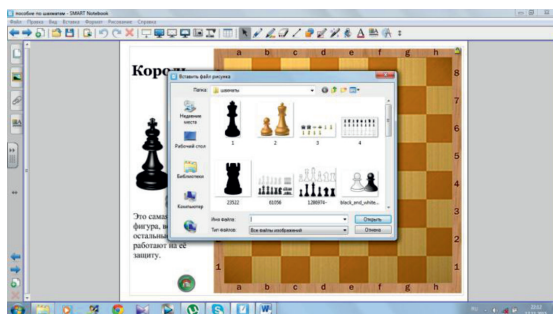
Ход работы:

1. Провели анализ литературы по теме исследования.

2. Проанализировали программное обеспечение SMART Notebook.

3. Спроектировали структуру и создали дизайн пособия.

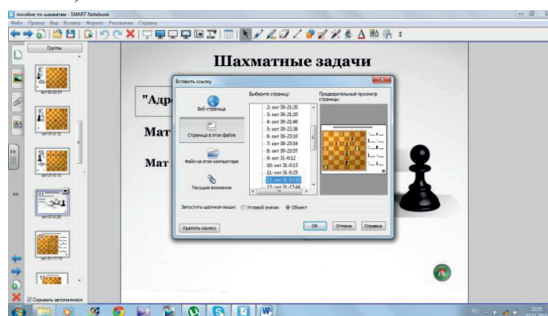
4. Подобрали картинку шахматной доски, вставили в слайды. Для этого открываем меню «Вставка», выбираем пункт «Рисунок из файла». В открывшемся диалоговом окне «Вставить файл рисунка» выбираем картинку и нажимаем «Открыть».



5. Шахматные фигуры имеются в программном обеспечении SMART Notebook в пункте «Галерея изображений». Чтобы вставить в слайд их нужно просто вытянуть из галереи.



6. Далее необходимо настроить функцию гиперссылки. Для этого правой кнопкой мышки кликнуть на изображение. В предлагаемом меню выбрать «ссылка». В диалоговом окне связать ее с местом в документе (выбрать слайд на который необходимо перейти кликнув на изображение или текст) и нажимаем «ОК».



В результате у нас получилось интерактивное пособие «Шахматы».

Пособие разработано как медиаприложение к учебнику И.Г.Сухина «Шахматы». Предназначено для учащихся начальных классов и рассчитано на поддержание и развитие навыков игры в шахматы.

Цели и задачи пособия:

- повышение интереса к предмету «Шахматы»;
- позволяет преподавателю с помощью компьютера быстро и эффективно контролировать знания учащихся;
- предоставляет возможность на уроке использовать наглядные средства обучения, что существенно экономит время при объяснении нового материала;
- позволяет преподавателю проводить занятие в форме самостоятельной работы за компьютерами, оставляя за собой роль руководителя и консультанта;
- повышение познавательного интереса учащихся;

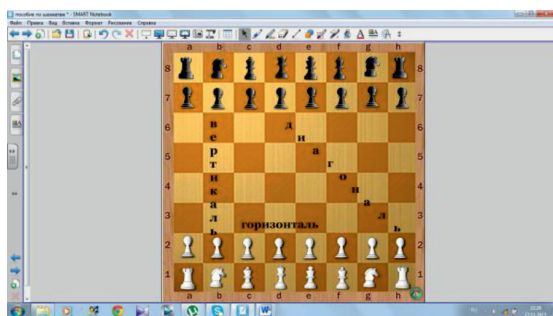
Структура учебного пособия

Пособие состоит из следующих разделов:


- правила игры;
- расстановка шахматных фигур;
- шахматные фигуры;
- шахматные задачи (игры);
- источники;
- методические рекомендации.


Разделы и понятия и расположены в таком порядке, чтобы удобно было пользоваться. Во время работы можно свободно перемещаться от одного раздела к другому с использованием гиперссылок и кнопок. Практические задания разработаны таким образом, что их можно выполнять на интерактивной доске: можно свободно перемещать фигуры, выбирать фломастер и делать записи.

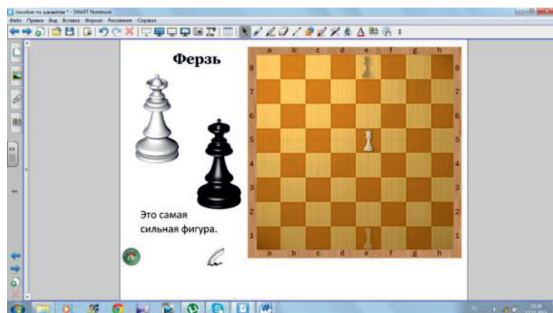
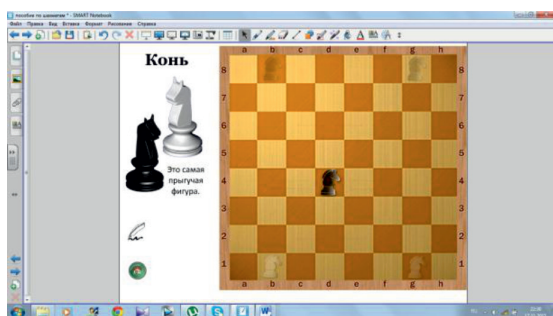
Раздел «Расстановка шахматных фигур» знакомит с шахматной доской и основными понятиями (горизонталь, вертикаль, диагональ), расстановкой шахматных фигур.



Раздел «Шахматные фигуры» знакомит с каждой шахматной фигурой.

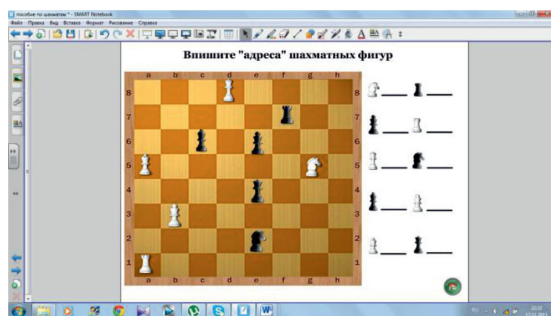
Значок  является гиперссылкой на практическое задание.

Значок  возвращает на страницу с содержанием

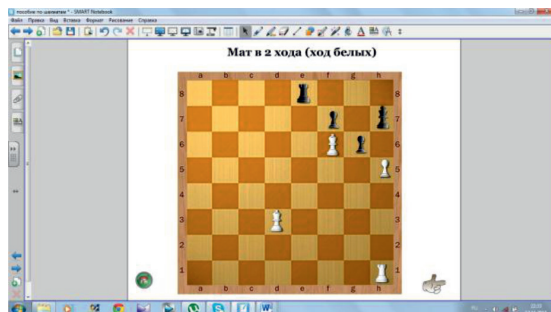
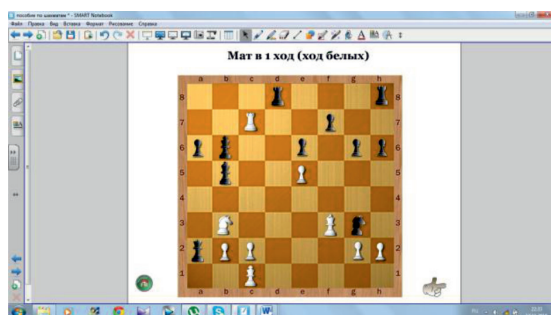


Раздел «Шахматные задачи». Здесь можно выполнять разные практические задания. Например,

Задание «Впиши адреса шахматных фигур». Здесь из инструментов выбирается фломастер и делаются записи на интерактивной доске.



Задания «Мат в 1 ход», «Мат в 2 хода». Здесь ребятам предлагаются разные комбинации.



Раздел «Методические рекомендации». Здесь даны рекомендации по использованию пособия.

В разделе «Источники» дан список использованной литературы.

Заключение

В заключение хочу сказать, что данное пособие, созданное с использованием программного обеспечения SMART Notebook очень удобно: возможно его дополнение, изменение.

Интерактивное пособие облегчает процесс изучения курса «Шахматы». Делает процесс усвоения сложного материала доступным и наглядным, повышает интерес и мотивацию младших школьников.

Интерактивные пособия способствуют активизации познавательной деятельности учащихся.

Пособие в целом упрощает работу учителя, при этом делает процесс усвоения сложного материала доступным и наглядным.

Электронное пособие может применяться на различных типах урока.

При создании интерактивного пособия можно эффективно использовать возможности SMART Notebook.

Подготовленное учебное пособие обладает следующими преимуществами:

- Экономит время учителя при подготовке к уроку;

- облегчает понимание изучаемого материала за счет иных, нежели в печатной учебной литературе, способов подачи материала: индуктивный подход, воздействие на зрительную и эмоциональную память и т.п.;

- дает учащимся возможность самостоятельно оценить свои знания, за счет выполнения интерактивных тестов;

- электронный вариант позволяет реализовать индивидуализацию обучения, т.к. ученик может работать в своем темпе, у него есть возможность возвратиться к наиболее сложным для него вопросам, обратиться за помощью к учителю и одноклассникам, вновь попробовать сделать задание, что формирует его самоорганизацию, самоконтроль и, в конечном итоге, способность учиться самому.

Список литературы

1. Гик Е.Я. Шахматы и математика. М.: Наука, 1976.
2. Гик Е.Я. Занимательные математические игры. М.: Наука, 1987.
3. http://matematiku.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=2015&Itemid=40
4. <http://www.gambiter.ru/chess/item/1-pravila-shahmat.html>
5. <http://battlechess.ru/index/library/types/>
6. <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B8%D0%BD%D0%B8-%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B>
7. <http://slovari.yandex.ru/~%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B8/%D0%91%D0%A1%D0%AD/%D0%A8%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82%D1%8B/>