

Автор: Урывчикова Наталья Владимировна, старший преподаватель кафедры общего образования ГАУ ДПО ЯО ИРО

Занятие 10. Конь

Цель: Учащиеся могут определить начальное положение коня на шахматной доске и показать, как ходит конь.

Сценарий

* Не забывайте о важности рассадки учащихся для организации их взаимодействия друг с другом и об использовании нетипичных для уроков ритуалов (не использовать поднятие руки) для создания более неформальной атмосферы на внеурочном занятии, чтобы учащиеся не чувствовали себя как на уроке.¹

Оборудование: компьютер, проектор, колонки, демонстрационная доска (если есть), шахматные доски (на каждую пару учащихся), два ферзя, по 4 коня (на каждую пару учащихся), красные карточки из картона (по одной на каждую пару).

Этап / Время	Деятельность учащихся и учителя	Материалы	Комментарий
1. Актуализация («адреса» полей на шахматной доске, ферзь) (10 минут)	Ритуал в начале занятия: <i>Раз, два, три, четыре, пять, Будем в шахматы играть!</i> «Магический квадрат». Учитель демонстрирует слайд 1 и просит учащихся найти спрятанные в «магическом квадрате» названия шахматных фигур. Слова могут располагаться по горизонтали и по вертикали. Чтобы «расколдовать» спрятанные названия фигур, нужно называть «адреса» клеток (номер горизонтали и букву вертикали), на которых находятся буквы, входящие в состав этих слов. Чтобы вспомнить названия латинских букв, обозначающих вертикали, учитель произносит вместе с учащимися рифмовку и указывает при этом на соответствующие буквы: <i>А, бэ, цэ сидели на крыльце</i>	Презентация, слайд 1	Учитель произносит начало, учащиеся хором завершают.

¹ Подробнее об этом написано в сценарии первого занятия.

	<p><i>вместе с дэ, е, эф, хорошо поев. Рядом жэ и аш строили шалаш.</i></p> <p>Учащиеся называют «адреса» отдельных букв², учитель кликает на поля, которые называют учащиеся, и если это правильное поле, то оно меняет цвет. Из цветных клеток образуются «спрятанные» слова.</p> <p>Когда все слова найдены (6 слов), учитель показывает белого и чёрного ферзя и просит учащихся найти название этих фигур среди «расколдованных» слов в «магическом квадрате».</p> <p>Прятки «Тихо – громко». Учитель спрашивает детей, знают ли они игру «Горячо – холодно», и предлагает сыграть в похожую игру. Учитель объясняет правила: <i>«Я выйду за дверь и досчитаю два раза до 10. За это время вы спрячете где-нибудь в классе ферзя (нельзя прятать в рюкзаках). Затем я вернусь в класс и начну его искать. Вы должны громкостью голоса показывать, как далеко я нахожусь от спрятанной фигуры. Вы будете хором произносить слово «ферзь». Если я ищу далеко, вы должны говорить «ферзь» очень тихо. Если я подхожу ближе, вы произносите слово «ферзь» громче, если я ухожу дальше, вы говорите тише. Чем ближе я к спрятанному ферзю, тем громче должно звучать слово».</i> Учитель выходит на 20 секунд из класса (одного ферзя забирает с собой). Учащиеся прячут второго ферзя в классе. Учитель возвращается и начинает искать. Второго ферзя при этом нужно держать в руке (чтобы он был постоянно виден учащимся), сказав детям, что он будет помогать Вам.</p>	<p>Два ферзя</p>	<p>Данное задание развивает умение согласовывать собственные действия с другими участниками деятельности. Чтобы слово «ферзь» прочнее запомнилось, мы обеспечиваем образование большего количества нейронных связей, активизируя слуховой и зрительный каналы восприятия информации (по этой причине учитель должен держать второго ферзя в руках во время поисков, чтобы учащиеся постоянно видели, что означает произносимое ими слово).</p>
--	--	------------------	--

² Старайтесь не использовать сигнал поднятой руки, поскольку это вызывает стойкие ассоциации с уроком. Придерживайтесь придуманного на первом занятии ритуала (подробно об этом в сценарии первого занятия).

2. Актуализация II
(как ходят фигуры)
(10 минут)

Учитель предлагает учащимся сыграть в **«Шахматные ша-
рады»**. Класс делится на 3 группы (в каждой группе должно
быть не меньше 8 человек). Когда учащиеся с одинаковыми
карточками найдут свои группы, необходимо спросить, уз-
нают ли они, символ какой фигуры изображён на их кар-
точках (таким образом мы повторяем изображения фигур
на диаграммах).

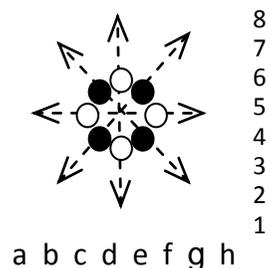
Учитель объясняет правила: *«Начинает одна из команд.
Они берут верхнюю карточку из стопки и показывают
без слов фигуру, которая там изображена: её цвет, и все
её возможные ходы (нужно положить карточки в стопке
так, чтобы фигуры чередовались, и каждая команда изо-
бражала 3 разные фигуры; пример следования карточек:
чёрная ладья, белый слон, чёрный ферзь, чёрный слон, бе-
лый ферзь, белая ладья). Все остальные должны угадать,
какую фигуру они показывают. После этого карточку
нужно положить вниз стопки и взять вторую карточку.
Каждая команда показывает по 3 фигуры»*.

Учитель обозначает карточками на полу вертикали и гори-
зонтالي, и первая команда начинает задание. Учитель по-
могает учащимся придумать, как показать первую фигуру.
Например, они могут лицами изобразить цвет фигуры:
мрачные лица – чёрный цвет, радостные лица – белый
цвет. Ходы фигуры учащиеся могут изобразить следующим
образом: встать спиной друг к другу и одновременно сде-
лать несколько шагов в тех направлениях, куда может хо-
дить фигура (чтобы изобразить чёрного слона, четверо
учащихся с мрачными лицами одновременно делают не-
сколько шагов из одной точки по диагоналям; чтобы изо-
бразить белого ферзя, восемь учащихся с радостными ли-
цами одновременно делают несколько шагов из одной
точки во всех направлениях). Каждая команда берёт три

Приложение 1

Приложение 2

Приложение 3



В процессе выполнения дан-
ного задания развиваются
коммуникативные умения
(общение и совместная дея-
тельность), а также формиру-
ется креативное мышление
учащихся (генерация идей
(как показать фигуру), их
оценка и отбор).

	<p>карточки, чтобы все члены команды могли принять участие.</p> <p>После того, как все команды покажут по три фигуры, учитель сообщает, что ферзь называют <i>дальнобойной</i> фигурой, и предлагает учащимся обсудить в командах и сформулировать свою версию ответа, почему. Второй вопрос для обсуждения в командах: <i>Какие ещё фигуры являются дальнобойными?</i></p>		<p>Данное задание развивает у учащихся языковую догадку.</p>
<p>3. Открытие нового знания. (10 минут)</p>	<p>Учитель предлагает учащимся посмотреть фрагмент мультфильма и определить, какая будет новая тема на занятии. Учитель демонстрирует фрагмент мультфильма «Ход конём» из серии «Маша и Медведь» (ссылка на весь мультфильм: https://www.youtube.com/watch?v=l1t8-Qij4U). Учащиеся называют тему.</p> <p>Учитель предлагает учащимся посмотреть второй видеофрагмент и внимательно понаблюдать, как ходит конь.</p> <p>Учитель демонстрирует слайд 4 и предлагает учащимся ненадолго «превратиться» в шахматных коней. Для выполнения этого задания требуется свободное пространство. Учитель вместе с учащимися передвигается по классу так, как ходит конь в шахматах, каждый раз проговаривая вслух: «Прыг – скок – вбок»³.</p> <p>Учитель демонстрирует слайд 5 и просит учащихся в течение 10 секунд внимательно посмотреть на картинку, найти и запомнить, где стоит на шахматной доске конь. Шторка на слайде выезжает автоматически через 20 секунд после</p>	<p>Презентация, слайд 2 или видео 1 к занятию 10⁴</p> <p>Презентация, слайд 3 или видео 2 к занятию 10</p> <p>Презентация, слайд 4</p> <p>Презентация, слайд 5</p>	<p>QR-код папки, в которой находятся видеофрагменты:</p>  <p>Включая двигательный канал восприятия информации, мы делаем процесс понимания и запоминания информации для младшего школьника более эффективным. Учащиеся «проживают» новый материал, ощущая его всем телом.</p>

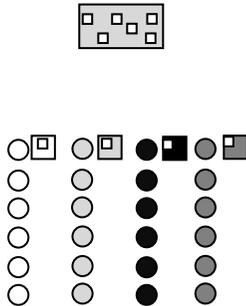
³ В Интернете можно встретить вариант «Прыг – скок – и вбок». Четыре гласных звука в этой фразе создают ритмический рисунок («Раз, два, раз, два»), который вводит учащихся в заблуждение: если прыгать на каждом слове, то получается два прыжка вперёд и два прыжка вбок.

⁴ Видеофрагменты находятся в папке «Шахматы» во ФГИС «Моя школа»:

<https://docs.myschool.edu.ru/link/302587A401B6EEFD7DAE371ED05A4CA19DFAD5C0>

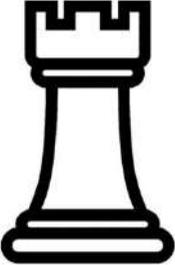
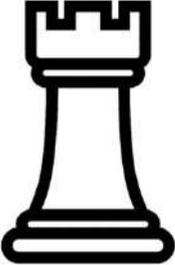
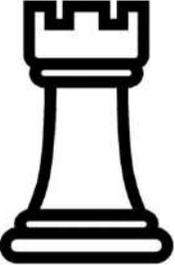
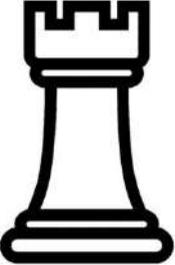
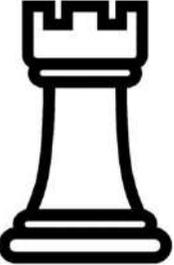
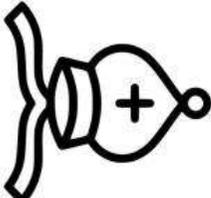
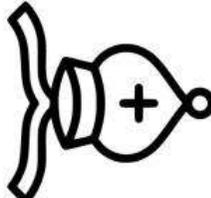
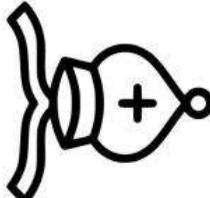
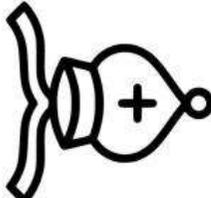
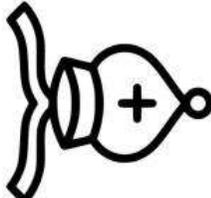
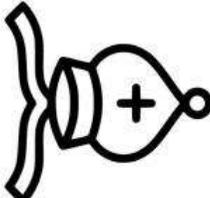
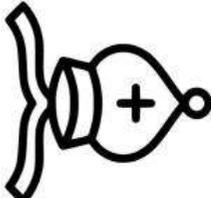
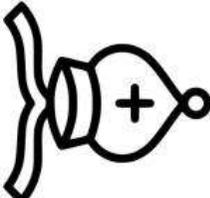
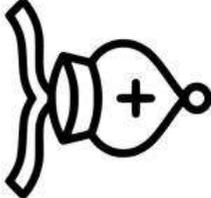
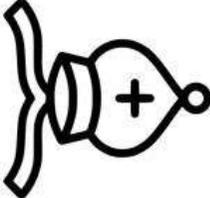
	<p>начала демонстрации слайда. Учащиеся образуют пары, каждая пара получает шахматную доску и 4 коней. Задача учащихся – поставить коней по памяти в начальную позицию. Когда все пары выполняют задание, учитель демонстрирует слайд 6 или показывает правильный ответ на демонстрационной доске.</p> <p>Учитель напоминает учащимся о том, что они выяснили на предыдущем занятии о силе ладьи и слона, а затем просит их предположить, зависит ли сила коня от его положения на шахматной доске. Те, кто считает, что зависит, поднимают обе руки вверх. Те, кто считает, что не зависит, скрещивают руки перед собой в форме буквы Х. Учитель просит учащихся из обеих групп обосновать своё мнение и предлагает провести небольшое исследование.</p> <p>Шаг 1. Учащиеся ставят коня на поле d5, отмечают бумажными шариками все поля, на которые он может напасть. Учитель демонстрирует слайд 8, чтобы учащиеся могли сравнить своё решение с правильным ответом. Учащиеся считают поля, находящиеся под ударом коня.</p> <p>Шаг 2. Учитель предлагает учащимся попробовать поставить коня в разные позиции и посчитать с помощью бумажных шариков, на сколько полей он из каждой позиции может напасть. После выполнения этих действий учитель предлагает учащимся сделать вывод, в каких позициях конь сильнее.</p>	<p>Шахматные доски, 4 коня (для каждой пары учащихся)</p> <p>Презентация, слайд 6 или демонстрационная доска</p> <p>Презентация, слайд 7 или демонстрационная доска Презентация, слайд 8 Бумажные шарики</p> <p>Презентация, слайд 9 или демонстрационная доска</p> <p>Презентация, слайд 10</p>	<p>В процессе выполнения данного задания тренируется кратковременная память, поскольку учащимся нужно некоторое время удерживать информацию в памяти, прежде чем они смогут дать ответ (расположить коней на доске).</p> <p>Данное задание развивает базовые исследовательские умения: формировать гипотезу, аргументировать своё мнение; проводить по предложенному плану несложное исследование, формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного сравнения.</p> <p>Проведение исследования в парах создаёт условия для развития коммуникативных умений.</p>
<p>4. Тренировка (5 минут)</p>	<p>Учитель предлагает игру «Кони меняются местами» (https://www.youtube.com/watch?v=L_zhsifFww38). Партнёры определяют с помощью жребия, кто играет белыми конями, а кто – чёрными.</p> <p>Учитель произносит вместе с учащимся двустишие, чтобы проверить расположение доски:</p> <p style="text-align: center;"><i>Проверь, под рукою левой</i></p>	<p>Шахматные доски, четыре коня, четыре бумажных шарика или камешка (для каждой пары учащихся)</p>	<p>В процессе игры развивается умение планировать действия по решению задачи для получения результата; выстраивать последовательность выбранных действий (регулятивное универсальное учебное дей-</p>

	<p style="text-align: center;"><i>угол быть должен не белый!</i></p> <p>Учитель объясняет правила игры: «<i>Коней нужно поставить в начальную позицию. Поля, на которых стоят кони, помечаем бумажными шариками (или камешками). Делая по очереди ходы, белые и чёрные кони должны поменяться местами. Кони не могут бить фигуры противника, но они могут перепрыгивать через другие фигуры. Белые начинают. Выигрывает тот, кто первым поставит своих коней на место на противоположном краю доски.</i></p> <p><i>Если вам потребуется моя помощь, поднимите красную карточку (учитель выдаёт каждой паре по красной карточке)».</i></p> <p>Учитель напоминает, что перед началом партии партнёры жмут друг другу руки, и в конце партии тоже.</p>	<p>Демонстрационная доска</p> <p>Красная картонная карточка для каждой пары</p>	<p>ствие: самоорганизация).</p>
<p>5. Применение новых знаний. Мини-игра (7 минут)</p>	<p>Учитель предлагает учащимся сыграть в игру «Лошадиные следы». Партнёры переворачивают доску. Учащийся в каждой паре, который в предыдущую игру играл белыми, в эту игру будет играть чёрным конём. <u>Вариант 1</u>. Партнёры ставят двух коней в начальную позицию, но не напротив друг друга (например, белого коня на b1, а чёрного на g8). Партнёры готовят бумажные шарики двух цветов (у каждого свой цвет). Поля, на которых стоят кони, нужно пометить шариками. Белый конь начинает. Противники делают по очереди ходы, каждый раз помечая бумажным шариком своего цвета поле, на которое встаёт конь. На поля, на которых уже есть «лошадиные следы», ходить нельзя. Кони не могут бить друг друга, но могут перепрыгивать друг через друга. Когда не остаётся вариантов хода для кого-либо из противников, он выходит из игры. Если у второго играющего ещё есть варианты ходов, он продолжает ходить. Игра заканчивается, когда ни у одного из коней не осталось</p>	<p>Шахматные доски, два коня (для каждой пары учащихся), бумажные шарики</p>	<p>Учителю нужно внимательно наблюдать, все ли учащиеся правильно поняли, как ходит конь.</p>

	<p>возможности хода. Противники подсчитывают на поле количество шариков своего цвета. Выигрывает тот, чьих «следов» на доске больше (пример для одного играющего: https://www.youtube.com/watch?v=EMNwtlDndw0&t=64s).</p> <p><u>Вариант 2.</u> Партнёры ставят двух коней в начальную позицию напротив друг друга (например, белого коня на b1, а чёрного на b8, или белого коня на g1, а чёрного на g8). В этой игре цвет бумажных шариков не имеет значения. Белый конь начинает. Противники делают по очереди ходы, каждый раз помечая бумажным шариком поле, на которое встаёт конь. На поля, на которых уже есть «лошадиные следы», ходить нельзя. Отличие от варианта 1 – кони могут бить друг друга. Выигрывает тот из играющих, кому удастся «съесть» коня противника (пример игры: https://www.youtube.com/watch?v=PWStOBwM3t4).</p> <p>Учащиеся могут в случае необходимости обратиться к учителю за помощью, подняв красную карточку.</p> <p>Учитель напоминает, что перед началом партии партнёры жмут друг другу руки, и в конце тоже.</p>	<p>Красная карточка для каждой пары</p>	
<p>6. Рефлексия (3 минуты)</p>	<p>Эстафета «Пазлы». Учащиеся объединяются в 4 группы (можно попросить учащихся рассчитать от 1 до 4, учащиеся). Участники каждой группы встают в ряд друг за другом. Рядом с каждой группой стоит стул. Первый участник каждой группы вытягивает карточку с символом фигуры (приложение 4а) и кладёт её на стул. На расстоянии 3-4 метра от стартовой линии на столе лежат кусочки четырёх картинок (приложение 4б) (вперемешку, изображениями вверх). По сигналу учителя члены групп, стоящие первыми идут быстрым шагом (не бегут!) к столу, берут фрагмент картинки, изображающей их фигуру, возвращаются к своей команде, кладут фрагмент картинки на стул и встают в ко-</p>	<p>Приложение 4а</p> <p>Приложение 4б</p>	 <p>Задание развивает зрительную память, умение работать в команде, брать ответствен-</p>

	<p>нец ряда. Следующий член команды смотрит на фрагмент, идёт к столу, находит следующий фрагмент и приносит его в команду. Если принесён фрагмент чужой картинки, то следующий участник возвращает его на стол. Когда картинка собрана, все члены команды поднимают руки вверх. Когда все команды закончат эстафету, учитель просит их рассказать, что они знают о своей шахматной фигуре. Учитель благодарит учащих за активное участие и заканчивает занятие.</p> <p><i>«Шахматам – Ура! А нам домой пора»</i></p>		<p>ность за свою часть работы, планировать свои действия, оценивать результат и вносить коррективы, признавать своё право на ошибку и право другого человека (регулятивные универсальные действия).</p> <p>Сигнал для завершения занятия.</p>
--	---	--	---







1

2

3

4

5

6

7

8

a

b

c

d

e

f

g

h

A

B

C

D

E

F

G

H

