

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

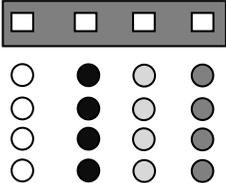
Занятие 11. Пешка

Цель: Учащиеся могут расставить пешки в начале партии и показать, как ходит и бьёт пешка.

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, по 2 ладьи, 2 коня, 2 слона, 2 ферзя, 16 пешек (на каждую пару учащихся), красные карточки из картона (по одной на каждую пару).

Этап / Время	Деятельность учащихся и учителя	Материалы	Комментарий
1. Актуализация I («адреса» полей на шахматной доске) (10 минут)	<p>Ритуал в начале занятия: <i>Раз, два, три, четыре, пять, Будем в шахматы играть!</i></p> <p>Учитель предлагает учащимся сыграть в необычный «Сломанный телефон». В этой игре нельзя говорить. Учащиеся тянут листочки с буквами (приложение 1) и объединяются в 3-4 группы. В каждой группе должны быть все буквы. Участники каждой группы встают в ряд друг за другом лицом к доске в том порядке, в каком буквы следуют друг за другом на шахматной доске. Чтобы вспомнить названия латинских букв и их последовательность, учитель произносит вместе с учащимися рифмовку:</p> <p><i>А, бэ, цэ сидели на крыльце вместе с дэ, е, эф, хорошо поев. Рядом жэ и аш строили шалаш.</i></p>	<p>Приложение 1а или 1б (зависит от того, какие у Вас буквы на досках)</p> 	Учитель произносит начало, учащиеся хором завершают.

¹ Подробнее об этом написано в сценарии первого занятия.

	<p>На доске перед каждой группой нужно повесить изображение шахматной доски (приложение 2) или можно положить на столы или стулья 4 шахматные доски. Учитель объясняет правила: <i>«Я буду писать пальцем адреса шахматных полей на спинах игроков, стоящих в конце колонны. Они должны написать этот адрес на спине соседа, стоящего следующим. Внимание! Писать нужно осторожно, не нажимая слишком сильно, чтобы не причинить соседу боль. Говорить нельзя, можно только рисовать. Если не поняли, можно попросить написать адрес ещё раз. Рисуя на спине соседа, участники команды передают адрес до первого игрока. Игрок, стоящий первым (рядом с доской), должен показать это поле на шахматной доске. Команды не соревнуются на скорость. Главное – передать адрес правильно. Если игрок, стоящий у доски, верно показывает поле, команда получает балл. После этого он встаёт в конец колонны. Если команда нарушает правила (произносит адрес вслух), балл снимается. Выигрывает команда, набравшая к концу игры наибольшее количество баллов».</i></p> <p>Начинается игра. Учитель рисует на спинах учащихся, стоящих в каждой команде последними, адрес какого-либо шахматного поля (всем командам одинаковый). Учащиеся передают информацию дальше. После того, как все первые игроки покажут поле на шахматной доске, учитель просит учащихся произнести адрес вслух хором. Игру нужно повторить несколько раз, чтобы все участники команд побывали в роли игроков, показывающих адрес на доске.</p>	<p>Приложение 2а или 2б для каждой группы (зависит от того, какие у Вас буквы на досках) или 4 шахматные доски</p>	<p>Данное задание развивает умение слаженно работать в команде, соблюдать установленные правила игры, воспитывает внимательное отношение к партнёрам по игре, развивает концентрацию внимания. В учебном процессе задействованы тактильный, зрительный и слуховой каналы восприятия информации.</p>
<p>2. Актуализация II (как ходят фигуры) (5 минут)</p>	<p>Учитель предлагает учащимся сыграть в игру «Чи следы?». Класс делится на пары, каждая пара получает набор фигур (2 ладьи, 2 слона, 2 коня и 2 ферзя). Учитель объясняет правила: на слайде будут появляться</p>	<p>По 2 ладьи, 2 слона, 2 коня и 2 ферзя на каждую пару учащихся</p>	<p>В процессе выполнения задания развивается умение проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать</p>

	«следы», оставленные одной из шахматных фигур. Учащиеся должны обсудить в паре, какая это была фигура, и поднять соответствующие фигуры вверх. По клику мыши на слайде появляется правильный ответ. Задание повторяется 4 раза (слон, ладья, конь, ферзь).	Презентация, слайды 1-4	правила ведения диалога (коммуникативное универсальное учебное действие: общение).
3. Актуализация III. Мини-игра (5 минут)	<p>Учитель предлагает учащимся в парах сыграть в мини-игру «Поймай коня» (https://youtu.be/5C5CGbOYaDQ?t=38)². Возможны разные варианты игры (можно предоставить учащимся возможность выбора варианта игры): <u>вариант 1</u> – играют 2 ладьи одного цвета и конь другого цвета; <u>вариант 2</u> – играют 2 слона одного игрока против 2 коней второго игрока; <u>вариант 3</u> – играют ферзь одного игрока (стоит в начале игры на месте ферзя) и конь второго игрока (можно поставить в начале игры в любое место). Задача второго игрока – «съесть» коня. Задача коня – убежать. Если в течение 5 минут коня поймать не удалось, игра завершается вничью.</p> <p>Учитель выдаёт каждой паре по красной карточке, чтобы они могли дать сигнал, если им потребуется помощь.</p> <p>Партнёры определяют с помощью жребия, кто играет конём (или конями), а кто будет «ловить».</p> <p>Учитель произносит вместе с учащимся двустихие, чтобы проверить расположение доски:</p> <p style="text-align: center;"><i>Проверь, под рукою левой угол быть должен не белый!</i></p> <p>Учитель напоминает, что перед началом партии партнёры жмут друг другу руки, и в конце партии тоже. Белые начинают. Учитель засекает время.</p>	<p>Шахматные доски и набор фигур в соответствии с выбранным вариантом игры (для каждой пары)</p> <p>Красная картонная карточка для каждой пары</p>	В процессе игры тренируется концентрация внимания, развивается умение распределять внимание (не только выстраивать свою стратегию, но и следить за ходами партнёра). У учащихся также развивается умение планировать свои действия по решению задачи для получения результата (регулятивное универсальное учебное действие: самоорганизация).

² Ролик на немецком языке, но суть игры понятна.

<p>4. Открытие нового знания (10 минут)</p>	<p>Учитель демонстрирует фрагмент из мультфильма «Фиксики» (https://www.youtube.com/watch?v=x6H8hUWvj8A – ссылка на весь мультфильм), а затем предлагает учащимся помочь Нолику узнать, как ходят пешки.</p> <p>Учитель демонстрирует слайд 6 и предлагает учащимся внимательно рассмотреть картинку и найти на ней, где стоят пешки (<i>белые – на второй горизонтали, чёрные – на седьмой горизонтали</i>). Учащиеся озвучивают результаты своих наблюдений³, учитель показывает эти горизонтали на демонстрационной доске или на слайде 7 презентации.</p> <p>Учащиеся вытягивают листочки с именами (1 листочек на пару или на одного учащегося). Учитель сообщает, что это имена пешек. В имени каждой пешки зашифровано её начальное положение на доске. Учащимся нужно догадаться, что означает имя и фамилия. Пары по очереди подходят к демонстрационной доске или к обычной доске, расшифровывают «ребус» на своей карточке (например, «Анна Белова – это белая пешка, которая стоит на поле а2», «Егор Чернов – это чёрная пешка, которая стоит на поле е7» и т.д.), берут пешку своего цвета и ставят её на соответствующее поле.</p> <p>Учитель предлагает учащимся посмотреть, как пешка может делать первый ход (фрагмент мультфильма «Ход конём» на слайде 8). Учащиеся смотрят и озвучивают свои наблюдения.</p> <p>Затем учитель предлагает учащимся проверить, всегда ли</p>	<p>Презентация, слайд 5 или видео 1⁴ к занятию 11</p> <p>Презентация, слайд 6</p> <p>Демонстрационная доска или слайд 7 презентации</p> <p>Приложение 3</p> <p>Шахматная доска, 8 белых и 8 чёрных пешек или демонстрационная доска и магнитные пешки</p> <p>Презентация, слайд 8 или видео 2 к занятию 11</p>	<p>QR-код папки, в которой находятся видеофрагменты:</p>  <p>В процессе выполнения данного задания развивается умение устанавливать аналогии (базовое логическое действие).</p> <p>Выполняя данные задания, учащиеся учатся находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде (познавательное универсальное учебное дей-</p>
---	---	---	---

³ 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).

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

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

	<p>пешка ходит на два поля вперёд, и посмотреть ещё один фрагмент мультфильма «Ход конём» (слайд 9). Вопросы перед просмотром: «<i>Как ходит пешка? Как бьёт пешка?</i>». Поскольку видеофрагмент очень короткий, и действия происходят очень быстро, можно разделить учащихся на две группы и дать каждой группе свой вопрос: одна группа во время просмотра ищет ответ на вопрос «Как ходит пешка?», вторая группа – на вопрос «Как бьёт пешка?». Или можно посмотреть видеофрагмент два раза, каждый раз отвечая на один из вопросов.</p> <p>После того, как учащиеся озвучат результаты своих наблюдений, учитель демонстрирует слайд 10 и просит учащихся расшифровать, что на нём изображено («<i>Пешка ходит только вперёд на одно поле. Но во время первого хода пешка может сделать ход на одно или на два поля вперёд. Пешка бьёт на одно поле вперёд по диагонали</i>»). Учитель обращает внимание учащихся на то, что пешка – единственная фигура, которая ходит и бьёт по-разному, и предлагает учащимся запомнить фразу-помощника: «<i>Пешка ходит прямо, бьёт наискосок</i>».</p> <p>Учитель предлагает учащимся поиграть роль пешек. Для выполнения этого задания необходимо пространство. Учащиеся выстраиваются в несколько рядов и по сигналу учителя делают шаг вперёд, если учитель говорит «<i>Пешка ходит</i>» или шаг наискосок и складывают руки, как боксёры перед ударом, если учитель говорит «<i>Пешка бьёт</i>». Движения нужно повторить несколько раз.</p> <p><u>Вариант выполнения задания:</u> Разделить учащихся на 2 группы. Одна группа выполняет движения, а вторая группа остаётся за столами перед шахматными досками и передвигает пешки по доске. Через некоторое время группы меняются местами.</p>	<p>Презентация, слайд 9 или видео 3 к занятию 11</p> <p>Презентация, слайд 10</p>	<p>ствие: работа с информацией).</p> <p>В данном задании создаются условия для развития у учащихся умений интерпретировать информацию различных видов и форм представления (познавательное универсальное учебное действие: работа с информацией).</p> <p>Включение в процесс обучения моторного канала восприятия информации повышает эффективность запоминания материала младшими школьниками.</p>
--	---	---	---

<p>5. Применение новых знаний. Мини-игра (10 минут)</p>	<p>Учитель предлагает учащимся сыграть в игру «Переход пешек»⁵ (https://youtu.be/nEAUjAi7JFU?t=64)⁶. Каждый соперник играет только пешками. Задача – довести хотя бы одну пешку до противоположного края доски. Выигрывает тот, кто первым переведёт хотя бы одну пешку.</p> <p>Учитель выдаёт каждой паре по красной карточке, чтобы они могли дать сигнал, если им потребуется помощь.</p> <p>Партнёры решают с помощью жребия, кто играет белыми фигурами, а кто – чёрными. Белые начинают.</p> <p>Учитель напоминает, что перед началом партии партнёры жмут друг другу руки, и в конце партии тоже.</p>	<p>Презентация, слайд 11 или демонстрационная доска</p> <p>Красная картонная карточка для каждой пары</p>	<p>В процессе игры развивается умение планировать действия по решению задачи для получения результата; выстраивать последовательность выбранных действий (регулятивное универсальное учебное действие: самоорганизация). Учащиеся учатся распределять внимание и следить не только за тем, как сделать наиболее результативный ход своими пешками, но и за тем, как не подставить их «под бой» фигур противника.</p> <p>Соблюдение шахматного этикета воспитывает уважение к партнёру, учит достойному поведению как в ситуации выигрыша, так и в ситуации проигрыша.</p>
<p>6. Рефлексия (5 минут)</p>	<p>Эстафета «Подойди и назови». Учащиеся тянут листочки с символами фигур (приложение 4) и образуют 5 групп (одинаковые фигуры чёрного и белого цвета объединяются в одну группу). Участники каждой группы встают в ряд. На расстоянии нескольких метров от каждой группы находится стул или стол, на котором стоят 5 фигур (слон, конь, ладья, ферзь, пешка).</p>	<p>Приложение 4</p> <p>5 слонов, 5 коней, 5 ладей, 5 ферзей, 5 пешек</p>	<p>Данное задание способствует развитию произвольного внимания и слуха учащихся (содержание вопроса нужно понять на слух).</p> <p>Создаются условия для развития умений слаженно работать</p>

⁵ Учитель может потренироваться перед занятием: <https://chessplus.net/interactive-games/the-pawns-game/> (онлайн-игра).

⁶ Ролик на немецком языке, но процесс игры понятен.

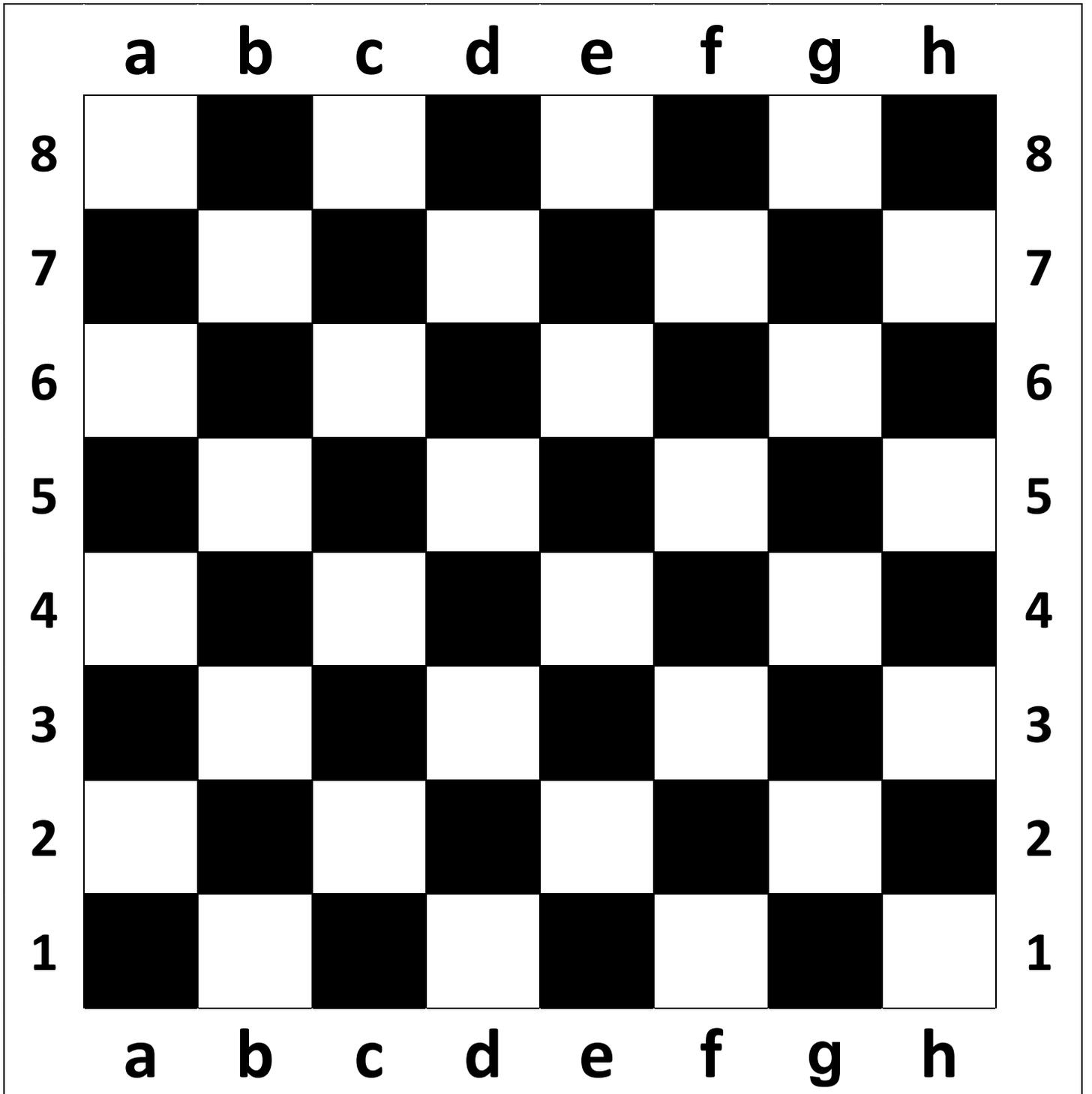
	<p>Учитель зачитывает вопрос (приложение 5). Игроки, стоящие первыми, идут (не бегут!) к стулу (столу) с фигурами и поднимают ту фигуру (или те фигуры), о которых идёт речь в вопросе учителя. Члены команды могут помогать советом, если игрок обратится за помощью. Если ответ верный, команда получает балл. Первые игроки ставят фигуры на место, возвращаются к своим командам и встают в конец колонны. В игру вступают следующие игроки. Команды не соревнуются на скорость. Главное – поднять правильную фигуру (правильные фигуры). Когда вопросы закончатся, команды подсчитывают баллы. Учитель должен отметить не только команду с наибольшим количеством баллов, но и команды, члены которых вели себя вежливо по отношению друг к другу, помогали, соблюдали правила.</p> <p>Учитель благодарит учащихся за активное участие и заканчивает занятие.</p> <p><i>«Шахматам – Ура! А нам домой пора»</i></p>	<p>Приложение 5</p>	<p>в команде (коммуникативные универсальные учебные действия), а так же умения учиться у других людей, осознавать в совместной деятельности знания из опыта других. Обучающиеся осваивают социальный опыт, нормы и правила общественного поведения (личностные результаты).</p> <p>Сигнал для завершения занятия.</p>
--	--	---------------------	---

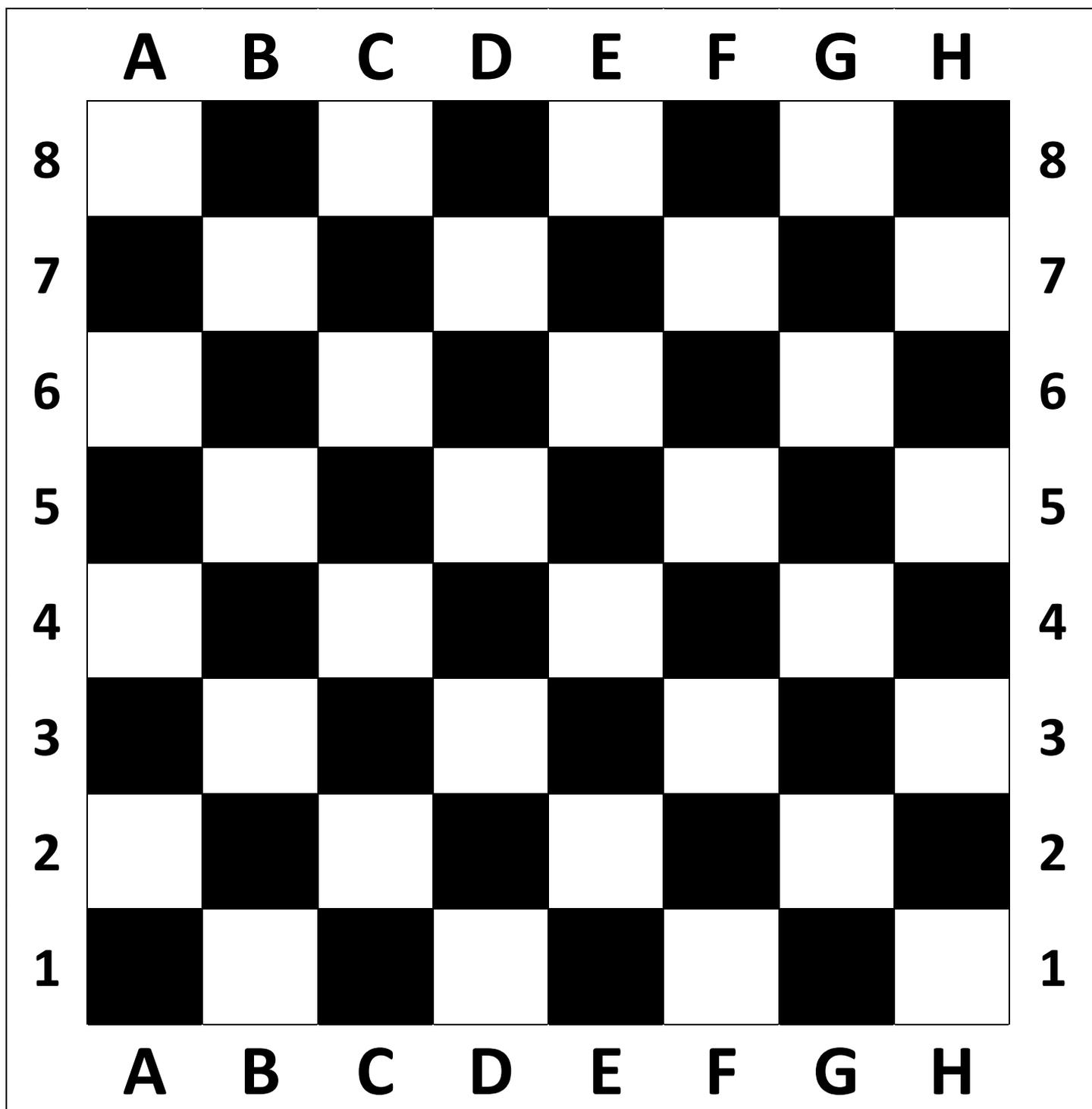


a	b	c	d	e	f	g	h
a	b	c	d	e	f	g	h
a	b	c	d	e	f	g	h
a	b	c	d	e	f	g	h



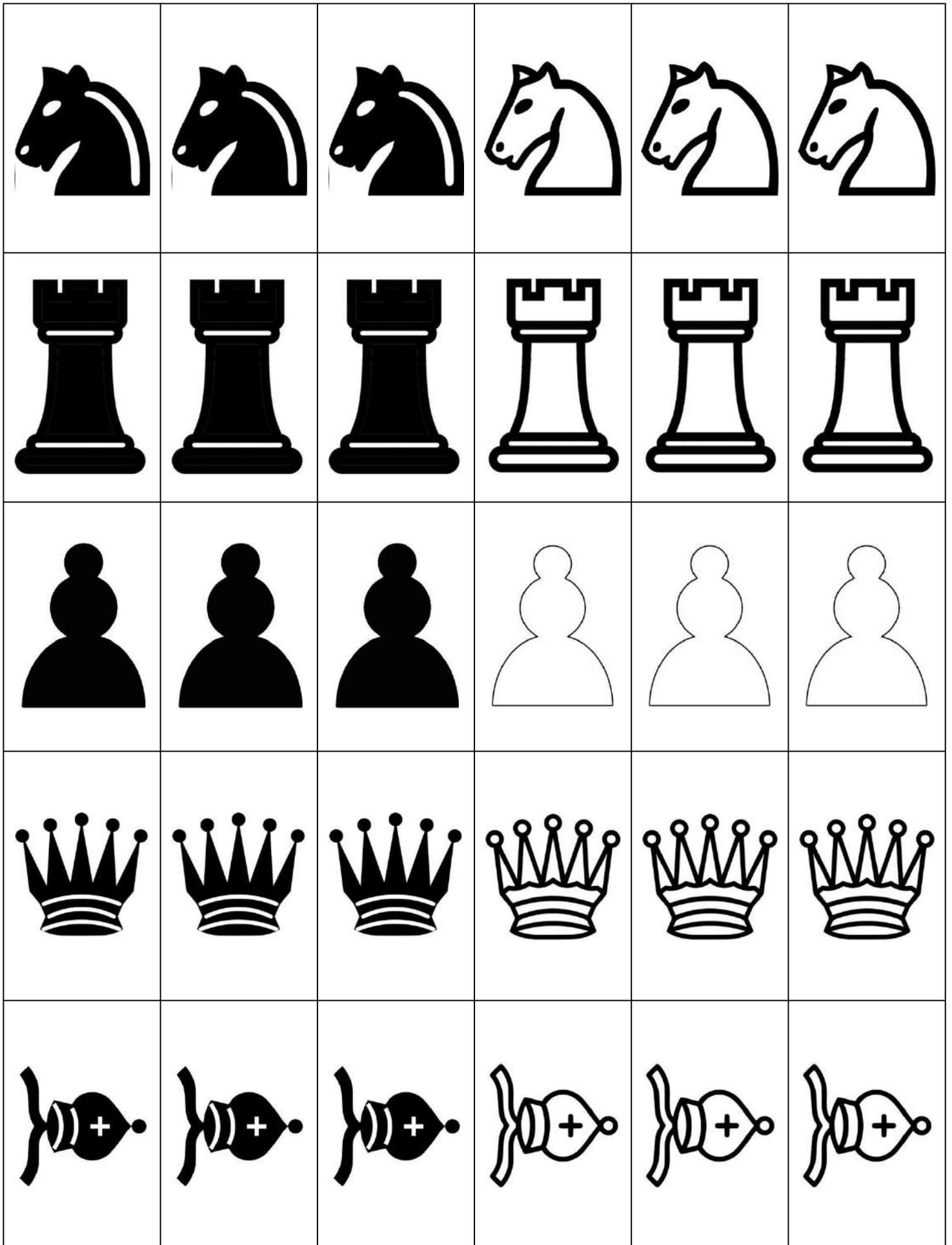
A	B	C	D	E	F	G	H
A	B	C	D	E	F	G	H
A	B	C	D	E	F	G	H
A	B	C	D	E	F	G	H







Анна Белова	Александр Чернов
Бенедикт Белов	Белла Чернова
Цецилия Белова	Цезарь Чернов
Денис Белов	Дездемона Чернова
Елена Белова	Егор Чернов
Эфраим Белов	Эфа Чернова
Женя Белова	Жерар Чернов
Ашот Белов	Аша Чернова





Какая фигура может перепрыгивать через другие фигуры на шахматной доске?	«Прыг-скок-вбок» – какая фигура так ходит?
Какие фигуры являются дальнобойными?	Какая фигура ходит только по вертикали и по горизонтали?
Какая фигура ходит только по диагонали?	Какая фигура ходит по вертикали, по горизонтали и по диагонали?
Какая фигура бывает чернопольной и белопольной?	Какая фигура бьёт не так, как ходит?
Какая фигура ходит только вперёд?	Какая фигура может ходить на два поля вперёд только во время первого хода?
Какая фигура самая сильная?	Какая фигура самая слабая?