

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

Занятие 1. История шахмат

Цель: Учащиеся могут рассказать некоторые факты из истории шахмат.

Сценарий


* **1.** Когда учащиеся сидят за партами «затылок в затылок», взаимодействие может происходить только в направлении «учитель → ученик» или «ученик → учитель». Поскольку учащиеся не видят лиц друг друга, не может возникнуть диалог между ними (взаимодействие «ученик ↔ ученик»). Для создания более неформальной атмосферы на занятии, чтобы учащиеся не чувствовали себя как на уроке и чтобы создать условия для развития коммуникативных умений учащихся, рекомендуется изменить рассадку учащихся на занятии внеурочной деятельности. Можно поставить стулья в круг, отодвинув столы к стенам.

** **2.** На занятиях внеурочной деятельности имеет смысл ввести ритуалы, отличающиеся от тех, которые используются на уроках. Лучше отказаться от поднятой руки. Можно придумать с учащимися сигнал, который они будут давать, если хотят высказаться (например, молча показывать указательным пальцем на свои губы). Или можно ввести следующее правило: в кругу должен стоять один лишний стул (или два лишних стула). Их можно пометить, например, привязав к спинке цветную ленту, или можно положить на них подушечки. Тот, кто хочет высказаться во время беседы в кругу, должен встать, подойти к «специальному» стулу, сесть на него и высказать свои мысли, а после этого вернуться на свой стул. Правило: говорит только тот, кто сидит на «специальном» стуле. **Важно:** учитель должен тоже соблюдать это правило. В этом случае он будет демонстрировать учащимся модель приемлемого поведения.

Оборудование: компьютер, проектор, колонки, большой мягкий мяч или мягкая игрушка,

Этап / Время	Деятельность учащихся и учителя	Материалы	Комментарий
1. Введение в тему (5 минут)	Учитель показывает первый слайд презентации и предлагает детям описать, что они видят на картинке №1 и на картинке №2 (лучше избегать поднятых рук (см. выше), когда	Презентация, слайд 1	Выполнение данного задания способствует развитию эмоционального интеллекта (умение

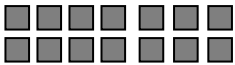
	<p>мы в жизни беседуем друг с другом, мы рук не поднимаем).</p> <p>После того, как учащиеся высказали свои мнения, учитель задаёт им несколько вопросов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Предположите, где находится девочка? Где находится мальчик?</i> - <i>Вокруг них есть ещё люди?</i> - <i>Как вы думаете, на что или на кого смотрит девочка? На что или на кого смотрит мальчик?</i> - <i>Какие чувства испытывает девочка? По какой причине? Какие чувства испытывает мальчик? По какой причине?</i> <p>Затем учитель показывает следующий слайд презентации. На нём картинки представлены полностью.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>А теперь как вы думаете? Какие чувства испытывает девочка, и по какой причине? Какие чувства испытывает мальчик, и по какой причине?</i> - <i>Что общего на этих двух картинках?</i> 	<p>Презентация, слайд 2</p>	<p>узнавать и называть эмоции: свои и других людей)</p> <p>Важно, чтобы это был не опрос. Учитель не должен исправлять, реагировать на предположения учащихся словами, типа, «Правильно», «Молодец» и т.д. Это должна быть естественная беседа, во время которой учитель удивляется, уточняет и др., но не оценивает.</p>
<p>2. Мотивация (10 минут)</p>	<p>Учитель предлагает учащимся подумать и дополнить предложение: «Шахматы – это _____ игра». Учитель приводит пример (<i>Шахматы – это красивая игра</i>) и передаёт мяч (мягкую игрушку) ребёнку, сидящему (или стоящему, можно встать в круг) справа. Учитель объясняет, что называть свой вариант можно только тогда, когда в руках окажется мяч (игрушка). Если варианта нет, то можно просто передать мяч (игрушку) дальше. Или учитель может предложить всем вместе подумать и помочь выбрать вариант. (<i>Варианты эпитетов к слову игра: умная, интеллектуальная, интересная, увлекательная, скучная, сложная, простая, весёлая, развивающая, полезная, древняя, азартная, великолепная, любимая, непонятная, взрослая, детская, настольная, справедливая, честная, популярная,</i></p>	<p>Большой мягкий мяч или мягкая игрушка</p>	<p>Это задание способствует развитию креативного мышления (способность предложить несколько решений проблемы)</p>

	<p><i>стратегическая, напряжённая, долгая, спокойная, тихая, интернациональная, восточная, индивидуальная, парная, командная).</i></p> <p>Когда мяч (игрушка) вернётся к учителю, он задаёт вопрос: «А шахматы – это опасная игра?» Кто считает, что да, должен поднять обе руки вверх, кто считает, что нет, должен скрестить руки в виде буквы Х перед собой. Можно попросить учащихся, высказавшихся за то, что шахматы опасны, объяснить своё мнение.</p> <p>После этого учитель показывает видеофрагмент (выберите тот вариант, который, по Вашему мнению, больше подходит Вашим учащимся).</p> <p>После просмотра видеофрагмента учитель возвращается к вопросу, являются ли шахматы опасной игрой. (В фильме «Гарри Поттер и философский камень» шахматы волшебные, и поэтому игра является настоящим сражением. Шахматы, в которые мы играем, такой опасности не представляют. В мультфильме «Ход конём» из цикла «Маша и Медведь» начинающий игрок Маша обыгрывает Медведя и Тигра. Тигр смеётся над Медведем, когда тот проигрывает, Медведь злится. Медведь смеётся над Тигром, Тигр злится. Опасность игры в том, что можно проиграть и очень огорчиться, а другие будут дразнить и смеяться). Можно попросить учащихся сформулировать правила, как партнёры должны вести себя по отношению друг к другу.</p> <p>Завершая этот этап, учитель задаёт учащимся вопрос: «Хотели бы вы научиться играть в шахматы так же, как Рон / так же, как Маша?»</p>	<p>Фрагмент фильма о Гарри Поттере или фрагмент мультфильма «Маша и Медведь»¹</p>	<p>QR-код папки, в которой находятся видеофрагменты:</p> 
--	--	--	--

¹ Видеофрагменты находятся в папке «Шахматы» во ФГИС «Моя школа»:
<https://docs.myschool.edu.ru/link/302587A401B6EEFD7DAE371ED05A4CA19DFAD5C0>

<p>3. Краткая история шахмат (20 минут)</p>	<p>Учитель спрашивает у учащихся, что они знают об истории шахмат. Выслушав ответы учащихся, предлагает им узнать больше.</p> <p>Учитель организует деление учащихся на группы по 4 человека (в группе более 4 человек трудно работать).² Можно образовать группы, например, с помощью полосок бумаги разной длины.</p> <p>Когда учащиеся нашли свои группы (сравнивая полоски), каждая группа выбирает себе место.</p> <p>Учитель объясняет, что учащимся предстоит сделать: «Мы сейчас посмотрим небольшой видеофрагмент об истории шахмат. После этого вам нужно будет выбрать какой-нибудь один факт, о котором рассказывается в видео, и показать его пантомимой (без слов). Поэтому смотрите внимательно и старайтесь запомнить».</p> <p>Учитель показывает видеофрагмент. После этого даёт учащимся возможность обсудить в группах, какой факт они будут показывать. Учитель может предлагать учащимся идеи, если у групп возникнут затруднения. Если у учащихся возникнут сложности с припоминанием содержания после одного просмотра, можно посмотреть видео второй раз.</p> <p>Учитель может спросить у каждой группы тихо («по секрету»), выбрали ли они, что будут показывать. Когда все группы определятся с тем, что они будут показывать, учитель даёт им 5 минут, чтобы они придумали и отрепетировали пантомиму. Учитель помогает группам, если у них возникают разногласия (предлагает варианты принятия решения в спорных случаях, например, с помощью голосования, жребия)</p>	<p>Полоски бумаги разной длины для образования групп</p> <p>Видеофрагмент «Краткая история шахмат» (в папке «Шахматы»)¹</p>	<p>Данное задание способствует развитию коммуникативных умений учащихся (умение договариваться).</p> <p>Задание способствует развитию креативного мышления, развивает коммуникативные (умение договариваться) и регулятивные (умение планировать, оценивать идеи, делать выбор, умение подчиняться решению группы) УУД.</p>
---	---	--	---

² Разные способы деления на группы можно найти здесь: http://wiki.iro.yar.ru/index.php/Каталог_активных_форм_обучения_на_уроке

	<p>Когда 5 минут подготовительной работы истекли, группы по очереди показывают свои пантомимы. Одна группа показывает, а все остальные отгадывают, что зашифровано в их пантомиме. Каждая группа обязательно награждается аплодисментами.</p>		<p>Для выполнения этого задания учащимся необходимо использовать ту информацию, которую они извлекли из видео.</p>
<p>4. Рефлексия (5-10 минут)</p>	<p>Для рефлексии используем игру «Музыкальные стулья». Нужно поставить в два ряда стулья спинками друг к другу (на 2 меньше, чем обучающихся).</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Учитель включает музыку (можно использовать «Балладу о пешке»). Пока она звучит, учащиеся ходят вокруг стульев. Когда учитель останавливает музыку, учащиеся должны сесть на стулья. Двое учащихся, которым не хватило места, должны сказать, что они расскажут сегодня родителям о прошедшем занятии или об истории шахмат (одно высказывание на двоих). Эта пара учащихся выбывает из игры, и учитель убирает ещё два стула. Если учащиеся затрудняются с формулировкой, учитель может помогать им вопросами, например, «<i>Может быть, вы расскажете, что такое чатуранга? Что вы об этом теперь знаете?</i>» Игра продолжается, пока не останутся двое учащихся. Они тоже отвечают на вопрос, как и все предыдущие пары.</p> <p>Учитель благодарит учащихся за активное участие и заканчивает занятие.</p> <p><i>«Шахматам – Ура! А нам домой пора»</i></p>	<p>«Баллада о пешке» (в папке «Шахматы») или любая другая музыка</p>	<p>В этой игре учащиеся учатся внимательно относиться друг к другу, не толкаться.</p> <p>Парная работа облегчает задачу тем, кто выбывает.</p> <p>Это двестише будет на каждом занятии сигналом того, что занятие завершено. На следующих занятиях постепенно можно переходить к тому, что учитель говорит только начало каждой строчки («Шахматам ...», «А нам ...»), а учащиеся хором их заканчивают.</p>