

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

Занятие 7. Ладья

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

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, демонстрационная доска (если есть), шахматные доски (на каждую пару учащихся), по 4 ладьи и 10-16 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 (латинские буквы, вертикали и горизонтали) (10 минут)	<p>Ритуал в начале занятия: <i>Раз, два, три, четыре, пять, Будем в шахматы играть!</i></p> <p>«Буквы спрятались». Приложение 1 нужно разрезать по вертикали и каждую карточку сложить по линии сгиба. «Латинские буквы с шахматной доски решили сегодня поиграть с нами в прятки. Посмотрите, какая буква здесь спряталась? Покажите эту букву руками». Учитель показывает по одной карточки со спрятавшимися буквами (в произвольном порядке), учащиеся предполагают, что это за буква, и показывают её руками. После этого учитель показывает ответ на обороте карточки и называет букву.</p> <p>Когда все «спрятавшиеся» буквы найдены, учитель предлагает учащимся вспомнить рифмовку, чтобы поставить буквы в правильной последовательности:</p>	Приложение 1а или 1б (зависит от букв на Ваших досках)	<p>Учитель произносит начало, учащиеся хором завершают.</p> <p>Такая форма проведения повторения позволяет задействовать максимальное количество каналов восприятия информации: слуховой, зрительный и моторный.</p>

¹ Подробнее об этом написано в сценарии первого занятия.

*А, бэ, цэ сидели на крыльце
вместе с дэ, е, эф, хорошо поев.
Рядом жэ и аш строили шалаш.*

или «Артисту Биму циркуль дашь, его фамилия Же Аш».

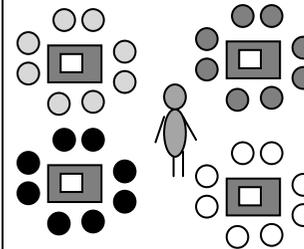
«Ориентирование на шахматной доске». Учитель делит класс на 4 команды. Учащиеся вытягивают бумажки (приложение 2), ученики с одинаковыми картинками (поле, горизонталь, вертикаль, диагональ) образуют одну группу. Каждая команда получает поле (приложение 3) и кладёт его на свой стол.

Члены каждой команды встают вокруг своего стола. Учитель должен стоять так, чтобы ему было видно рабочие листы на всех столах. Каждая команда получает ручку или карандаш. Один из членов команды берёт ручку (карандаш) в руки. Учитель объясняет задание: он будет называть вертикали или горизонтали (например, «Вертикаль f»), а учащийся, держащий в руках ручку (карандаш), должен начертить её на доске на рабочем листе. **Вся команда может помогать.** Учитель смотрит на каждом столе, верно ли выполнено задание. Если линия проведена правильно, команда получает балл (на скорость команды не соревнуются). Баллы могут быть выражены в каких-либо значках (плюсы, галочки ...), которые учитель рисует на рабочих листах команд. Затем ручку (карандаш) получает следующий член команды, и учитель называет другую вертикаль или горизонталь (например, «Горизонталь 7»). Процесс повторяется несколько раз, чтобы каждый член команды получил возможность провести линию.

После последнего задания команды подсчитывают баллы. Учитель предлагает им поаплодировать друг другу за правильно выполненные задания. Группы садятся вместе, каждая вокруг своего стола, чтобы в группах выполнять

Приложение 2

Приложение 3



Учитель не объявляет, по какому принципу учащиеся должны объединиться в группы. Они должны сами догадаться по картинкам на карточках.

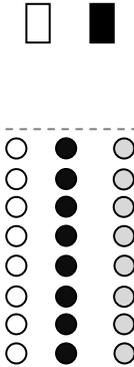
Выполнение заданий всей командой (возможность подсказывать) позволяет избежать конфликтных ситуаций, когда вся команда возлагает ответственность за неудачу на одного участника, допустившего ошибку. Возможность получить помощь от одноклассников создаёт психологически комфортную атмосферу. Задание помогает учащимся осознать ценность совместной деятельности для достижения результата.

	следующее задание.		
2. Актуализация II («адреса» шахматных полей) (10 минут)	<p>«Стрельба по шарикам». Учитель демонстрирует слайд 1 и объясняет правила игры: За полями шахматной доски скрываются воздушные шары, на которых написано количество призовых баллов. За некоторыми полями скрыты лопнувшие шары (при попадании на них все заработанные командой баллы «сгорают»). Задача команд – набрать как можно больше баллов и не потерять их. Каждая команда выбирает одного участника, который будет записывать баллы. Начинает первая команда (например, команда «поле») и называет поля, которые хочет открыть. Учитель кликает на соответствующие поля на слайде, чтобы открыть их. Команда сама решает, когда она решит остановиться и передать ход следующей команде. Если команда «попадает» в лопнувший шарик, все её баллы «сгорают», и ход переходит к следующей команде. Вторая команда называет поля, пока не решит остановиться или пока не попадёт на лопнувший шарик. Затем право хода получают третья и четвёртая команда. Когда ход снова вернётся к первой команде, она имеет право открывать поля и зарабатывать баллы или может пропустить ход, если участники считают, что у них достаточно баллов и они не хотят случайно их потерять. Такой же выбор при всех последующих ходах есть и у других команд. Игра продолжается до тех пор, пока на поле остаются закрытые поля. Если неоткрытые поля ещё остались, но все команды не хотят рисковать и отказываются от дальнейших ходов, то игра останавливается, и команды считают свои баллы. Учитель подводит итоги. Команда-победитель получает аплодисменты.</p>	Презентация, слайд 1	<p>Данное задание способствует развитию коммуникативных умений учащихся (умение учитывать мнение других людей, умение договариваться) и регулятивного умения (делать выбор и брать ответственность за решение).</p>
3. Открытие нового знания. (10 минут)	Учитель демонстрирует слайд 2 презентации и предлагает учащимся предположить, какое настроение у девушки на	Презентация, слайд 2	Данное задание развивает эмоциональный интеллект учащихся

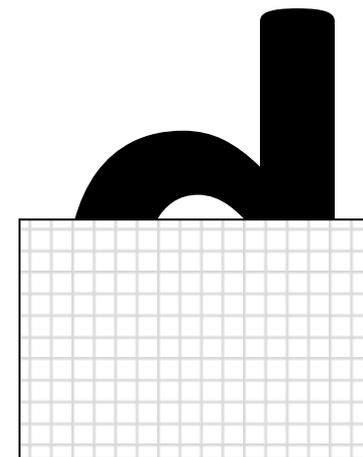
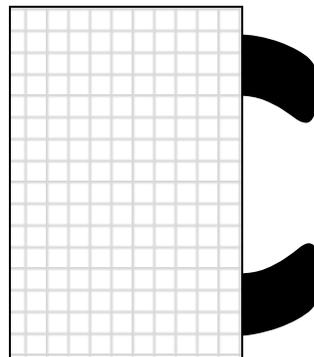
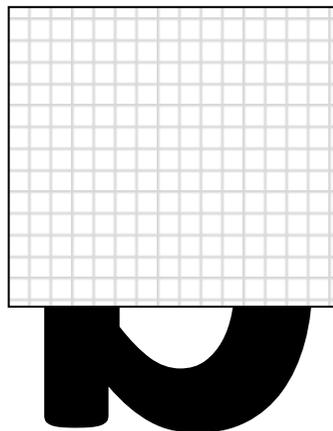
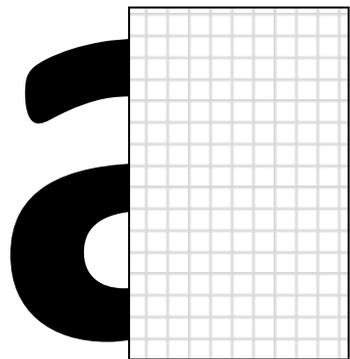
	<p>картине (Ей нравится играть или нет? Она выигрывает или проигрывает?) и объяснить, почему они так думают².</p> <p>Учитель показывает слайд 3 и предлагает учащимся определить, на какую шахматную фигуру похожи очертания девушки на картине. Учащиеся называют номер фигуры. Учитель просит их обосновать своё мнение. Затем учитель сообщает, что эта фигура называется <i>ладья</i> (если никто из учащихся не сделал этого ранее).</p> <p>Учитель показывает слайд 4 и просит учащихся внимательно присмотреться к шахматной доске на картине и определить, где стоит чёрная ладья (на переднем плане видны две чёрные ладьи, которые стоят на угловых полях).</p> <p>Учитель рассказывает, что у каждого партнёра на доске есть две ладьи, таким образом, в игре участвуют две белые и две чёрные ладьи. Ладьи начинают игру на угловых полях (учитель показывает это на демонстрационной или на обычной шахматной доске).</p> <p>Далее учитель демонстрирует слайд 5 и предлагает учащимся описать по диаграмме, как ходит ладья (на любое количество полей вперёд и назад по вертикали, на любое количество полей влево и вправо по горизонтали). Учитель дополняет, что ладья не может перепрыгивать через фигуры (ни через свои, ни через чужие), но чужие фигуры она может «бить» (фигура убирается с шахматной доски, а ладья занимает её поле).</p> <p>«Живые ладьи». Учитель предлагает учащимся попробовать управлять «живыми ладьями». Четыре добровольца выходят в ту часть класса, где есть пространство для передвижения. Каждый доброволец получает карточку или</p>	<p>Презентация, слайд 3</p> <p>Презентация, слайд 4</p> <p>Презентация, слайд 5</p> <p>Приложение 4 или 2</p>	<p>(умение различать и называть эмоции).</p> <p>Выполняя данное задание, учащиеся учатся сравнивать объекты и находить сходство (базовые логические действия).</p> <p>Задание развивает умение интерпретировать информацию различных видов и форм представления (схему нужно перевести в вербальную форму).</p>
--	--	---	---

² Старайтесь не использовать сигнал поднятой руки, поскольку это не опрос на уроке, а неформальная беседа на внеурочном занятии. Придерживайтесь придуманного на первом занятии ритуала (подробно об этом в сценарии первого занятия).

	<p>шахматную фигуру (ладью). Остальные учащиеся по очереди дают команды, а «ладьи» их выполняют. Например: «Белая ладья Антон – два шага вперёд. Чёрная ладья Таня – четыре шага вправо. Белая ладья Ира – один шаг назад. Чёрная ладья Егор – шесть шагов влево. и т.д.». Учителю необходимо следить за тем, чтобы учащиеся не называли больше 7 шагов, поскольку на шахматной доске это невозможно. Если кто-то из учащихся назовёт 8 и больше шагов, то нужно предложить этому учащемуся провести эксперимент на шахматной доске и выяснить, может ли ладья переместиться на 8 полей вперёд, назад, вправо или влево, и если нет, то почему.</p> <p>Когда каждая «живая ладья» сделает по 2 хода, можно заменить их на новых. Задание нужно продолжать, пока все желающие не побывают в роли «ладьи».</p>	<p>белые и 2 чёрные ладьи.</p> <p>Шахматная доска</p>	<p>Учителю важно не давать учащимся готовых ответов, а позволить им самим провести небольшое исследование и сделать выводы.</p>
<p>4. Применение новых знаний. Мини-игра (10 минут)</p>	<p>Учитель сообщает, что, зная, как ходит ладья, уже можно сыграть в шахматную мини-игру. Называется игра «Поиск сокровищ». Учащиеся образуют пары, каждая пара получает шахматную доску, 4 ладьи и 16 пешек (количество пешек можно уменьшить, если нужно сократить продолжительность игры).</p> <p>Учитель предлагает учащимся в каждой паре выяснить с помощью жребия (один учащийся берёт белую и чёрную ладью, прячет руки за спину, чтобы не видеть, в одну руку берёт белую, в другую – чёрную фигуру, а второй учащийся выбирает, в какой руке (левой или правой) его фигура). Затем учитель предлагает учащимся правильно расположить доску перед игрой. Для этого он напоминает рифмовку, помогающую запомнить расположение доски:</p> <p style="text-align: center;"><i>Проверь, под рукою левой угол быть должен не белый!</i></p> <p>Учащиеся произносят её хором вместе с учителем и распо-</p>	<p>Шахматные доски (по количеству пар), по 4 ладьи и по 16 пешек (на каждую пару обучающихся).</p>	<p>Данное задание вносит вклад в развитие речи обучающихся и учит их задавать «толстые» вопросы (вопросы, направленные на выявление существенных признаков предметов, а не на выяснение мелких незначительных деталей).</p>

	<p>лагают доску.</p> <p>Учитель показывает слайд 6 и объясняет, как расположить на доске ладьи (белые – на первой горизонтали, чёрные – на восьмой). Свои пешки учащиеся могут расположить на доске, как хотят. Учитель объясняет правила игры: <i>«Двигаются только ладьи (на любое количество полей вверх и вниз по вертикали, вправо и влево по горизонтали), пешки стоят на месте. Это «сокровища». Задача обоих играющих – делая по очереди ходы, как можно быстрее собрать («съесть») с помощью двух ладьей все пешки партнёра (не своего цвета). Ладьи «бить» друг друга не могут. Перепрыгивать через фигуры ладьи тоже не могут. Белые начинают и делают первый ход»</i>. Учитель выдаёт каждой паре красную карточку из картона и напоминает: <i>«Если вам потребуется моя помощь, поднимите красную карточку»</i>.</p> <p>Учитель напоминает, что перед началом партии партнёры жмут друг другу руки, и в конце партии тоже.</p> <p>* Если останется время, то можно предложить учащимся сыграть вторую партию с усложнёнными условиями: ладьи могут бить друг друга.</p>	<p>Презентация, слайд 6</p> <p>Красная картонная карточка для каждой пары.</p>	<p>Важно, чтобы учащиеся учились обращаться в случае проблемных ситуаций за помощью. Поэтому учитель сам не предлагает свою помощь, а оказывает её только по запросу обучающихся. Если учитель замечает проблему в какой-либо паре, то напоминает им о красной карточке.</p>
<p>6. Рефлексия (5 минут)</p>	<p>Для рефлексии используем игру «Да-нет-стул». Учащиеся объединяются в 3 группы. Участники каждой группы встают в ряд друг за другом. Учитель должен обозначить стартовую линию. На расстоянии 3-4 метра от стартовой линии стоят два стула с карточками «ДА» и «НЕТ» (приложение 5а). Игру начинают участники каждой команды, стоящие первыми. Учитель читает одно из утверждений (приложение 5б). Первые игроки идут быстрым шагом (не бегут!) по направлению к стульям. Если высказывание верное, нужно сесть на стул с табличкой «ДА», если высказывание невер-</p>	<p>Приложение 5а</p> <p>Приложение 5б</p>	

	<p>ное, нужно сесть на стул с табличкой «НЕТ». Члены команды могут помогать подсказками. Игрок, севший на правильный стул первым, приносит балл своей команде (учитель может фиксировать баллы мелом на доске, или складывать карточки с высказываниями в три стопки). Первые игроки возвращаются к своим командам и встают в конец ряда. В игру вступают вторые игроки. Процесс повторяется, пока не кончатся высказывания. За каждый факт некорректного поведения по отношению к соперникам (если кто-то, например, толкается) или за нарушение правил (бег вместо быстрой ходьбы) команда теряет один балл. По окончании игры подводятся итоги. Учитель хвалит учащихся не только за правильные ответы, но и за корректное поведение по отношению к соперникам и за соблюдение правил.</p> <p>Учитель благодарит учащихся за активное участие и заканчивает занятие.</p> <p><i>«Шахматам – Ура! А нам домой пора»</i></p>		<p>Задание позволяет тренировать концентрацию внимания, слух (высказывание нужно правильно услышать), быстроту реакции, а также воспитывает внимательное отношение к окружающим. В том числе, учащиеся учатся достойно проигрывать.</p> <p>Сигнал для завершения занятия.</p>
--	--	--	---



Линия сгиба

Линия сгиба

Линия сгиба

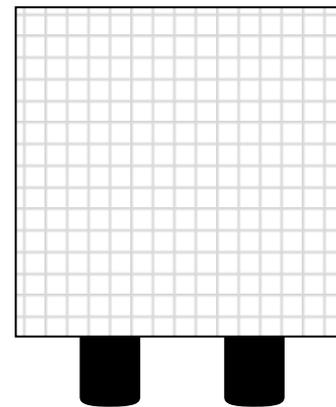
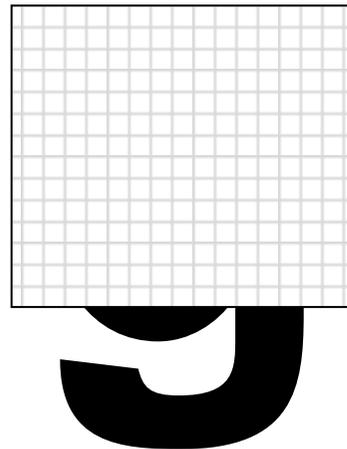
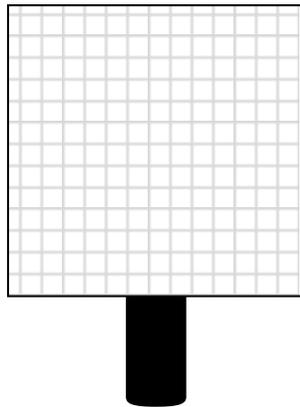
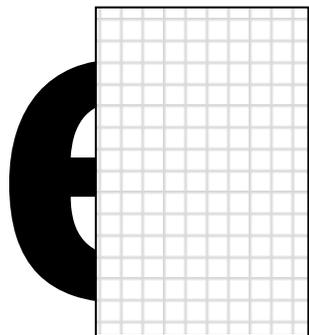
Линия сгиба

a

b

c

d



Линия сгиба

Линия сгиба

Линия сгиба

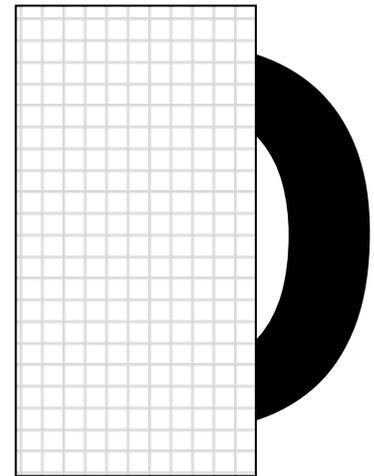
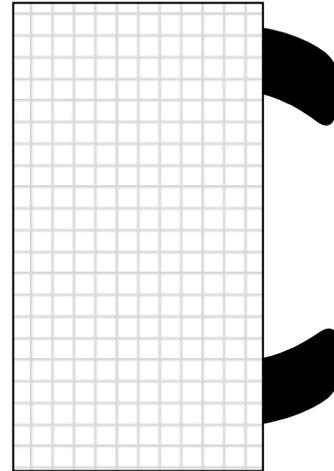
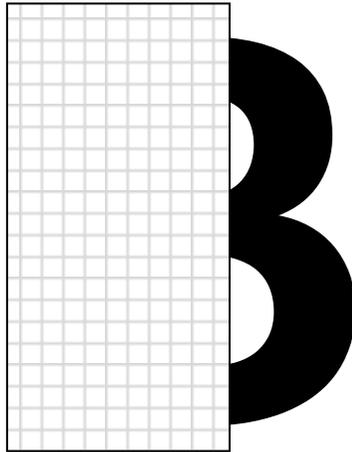
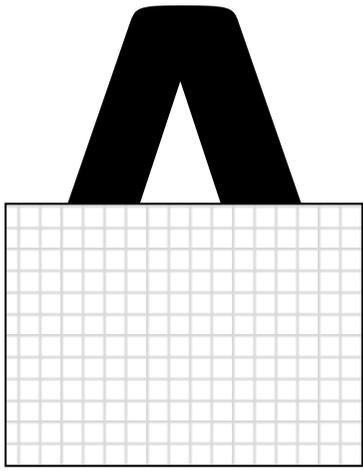
Линия сгиба

e

f

g

h

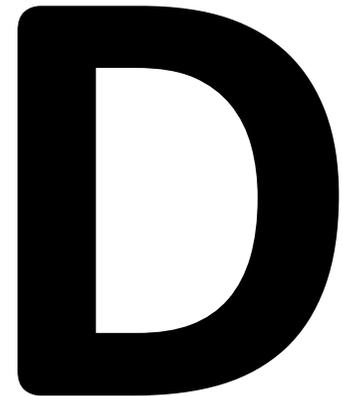
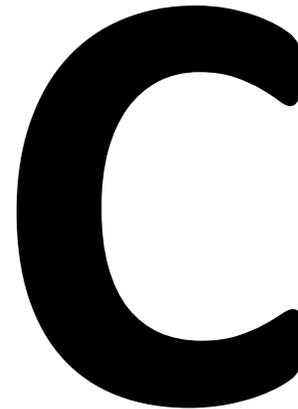
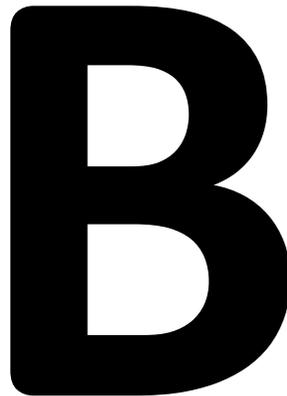
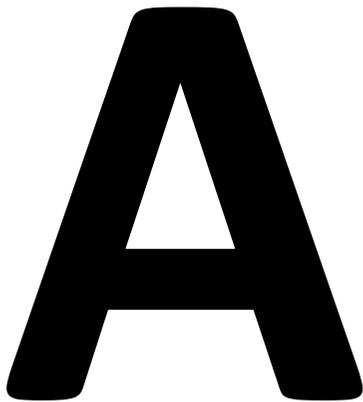


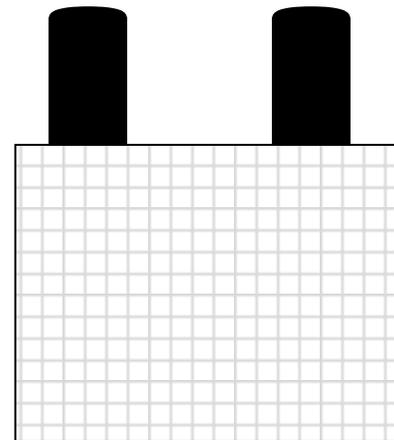
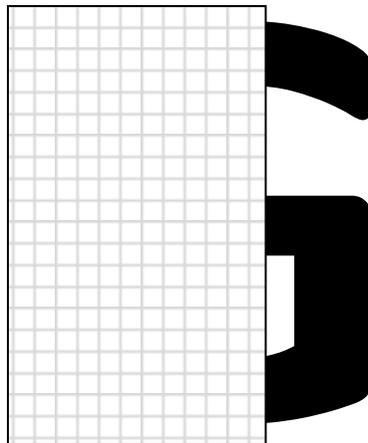
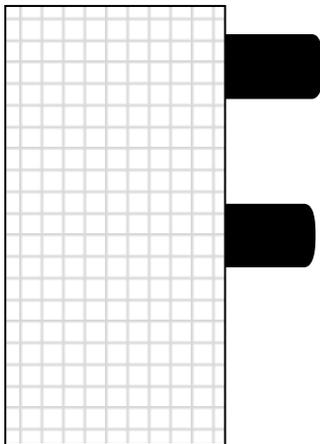
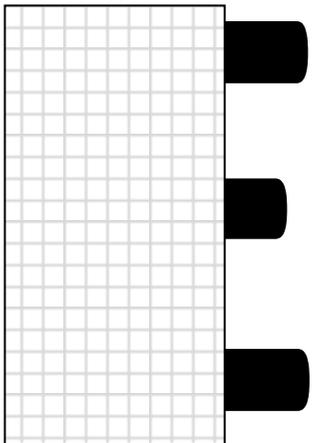
Линия сгиба

Линия сгиба

Линия сгиба

Линия сгиба



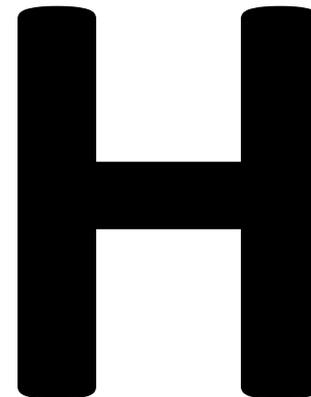
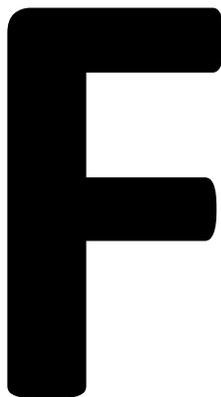
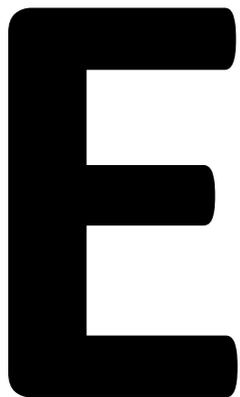


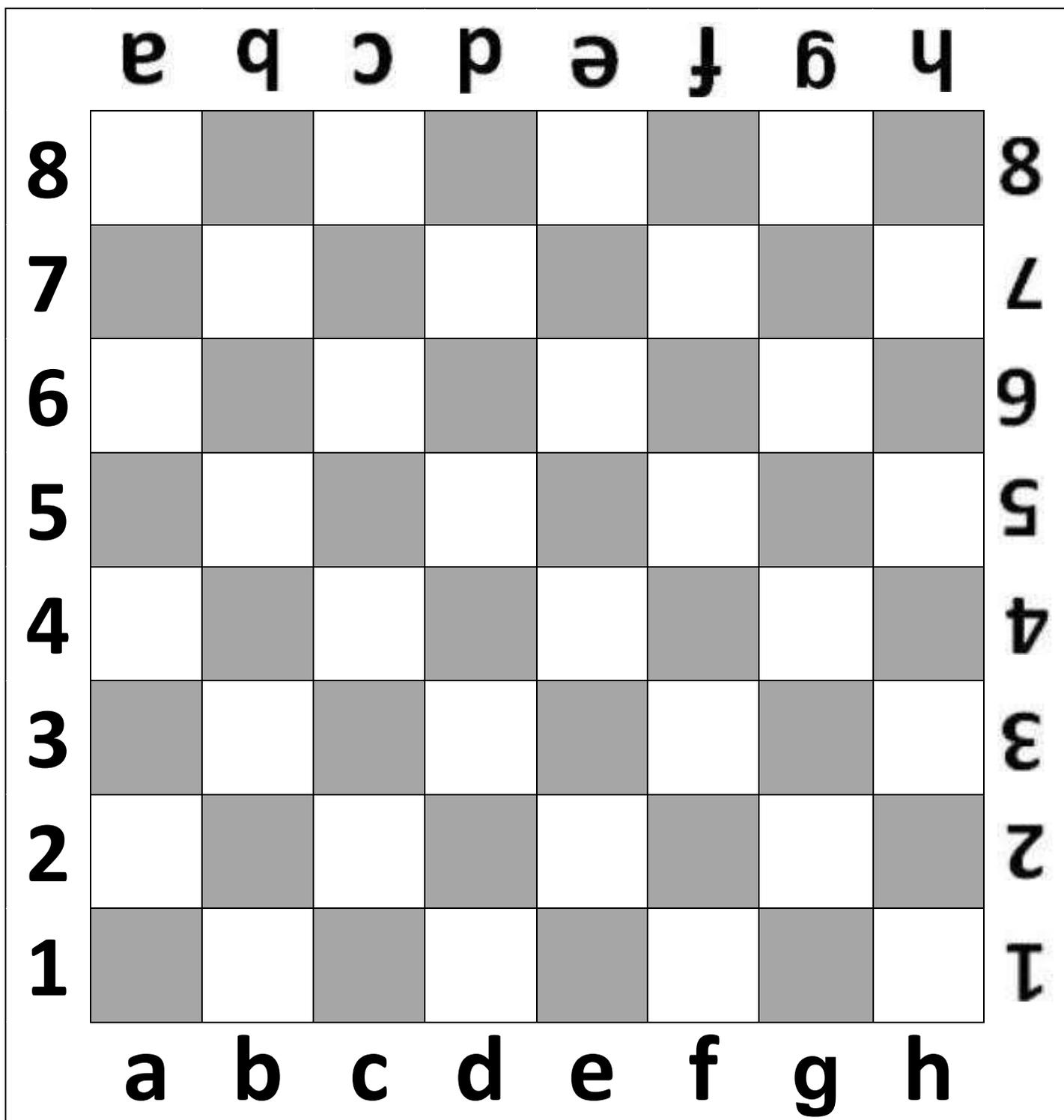
Линия сгиба

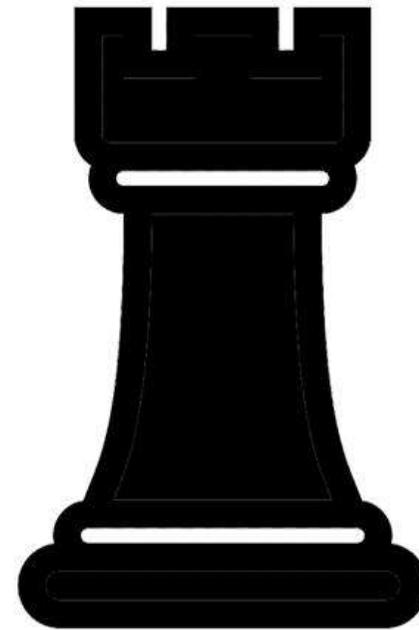
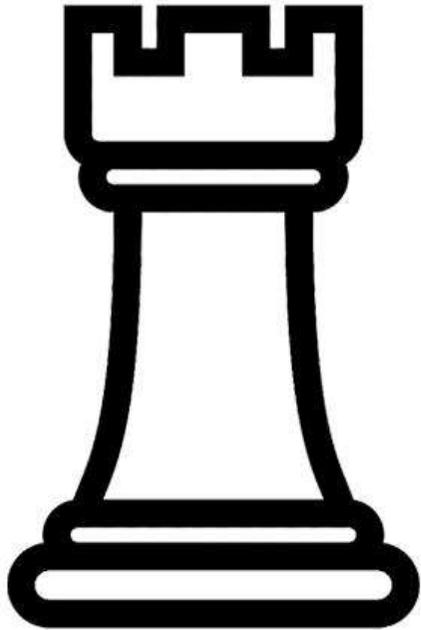
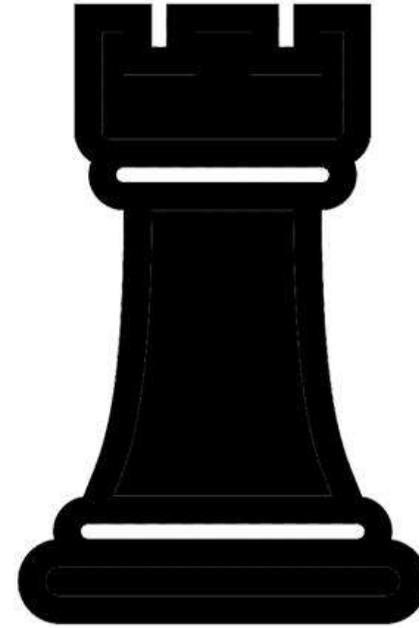
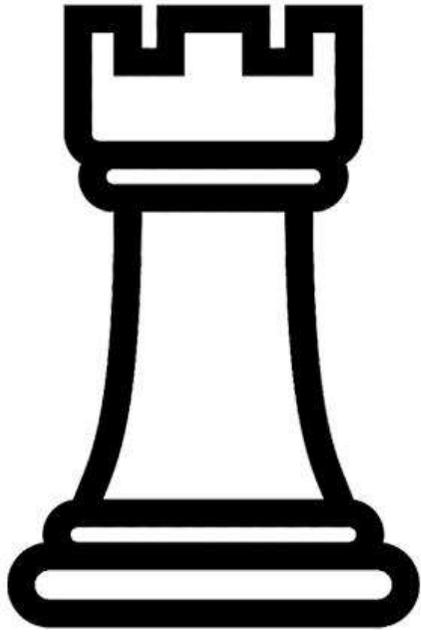
Линия сгиба

Линия сгиба

Линия сгиба









Линия сгиба

Линия сгиба

ДА

НЕТ



Ладьи стоят в начале игры на угловых полях	В игре участвуют одна белая и одна черная ладья	Ладьи не могут ходить по диагонали
Ладьи могут перепрыгивать через другие фигуры	Ладьи могут ходить по вертикали и по горизонтали	Ладьи не могут ходить назад
Белые ладьи стоят в начале игры на белых полях, а чёрные – на чёрных полях	На шахматной доске 8 вертикалей	В каждой вертикали 8 полей
На шахматной доске 8 горизонталей	В каждой горизонтали 8 полей	На шахматной доске все диагонали одинаковые