

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

## Занятие 8. Слон

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

### 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.<sup>1</sup>

**Оборудование:** компьютер, проектор, демонстрационная доска (если есть) и платок, непрозрачный мешок или платок, шахматные доски (на каждую пару учащихся), 4 ракетки для настольного тенниса или 4 книги в твёрдой обложке, по 4 ладьи и 4 слона (на каждую пару учащихся), красные карточки из картона (по одной на каждую пару).

Этап / Время	Деятельность учащихся и учителя	Материалы	Комментарий
1. Актуализация I (горизонтали, вертикали, диагонали) (7 минут)	Ритуал в начале занятия: <i>Раз, два, три, четыре, пять, Будем в шахматы играть!</i> Учитель демонстрирует слайд 1 и просит учащихся определить, что общее есть у всех этих букв. Учащиеся высказывают свои предположения. После этого учитель показывает слайд 2 с ответом – во всех этих буквах есть одна горизонталь. Горизонталь – это «секретный элемент», по которому буквы были выбраны. Учитель предлагает учащимся игру <b>«Секретный элемент»</b> и объясняет правила: <i>«У меня есть любимые буквы с секретным элементом. Это может быть горизонталь (учитель показывает руками горизонталь и предлагает учащимся тоже это сделать), одна, две, три или четыре вертика-</i>	Презентация, слайд 1  Презентация, слайд 2	Учитель произносит начало, учащиеся хором завершают.   Данное задание позволяет развивать у учащихся умения определять основание для классификации объектов, сравнивать, находить закономерности в рас-

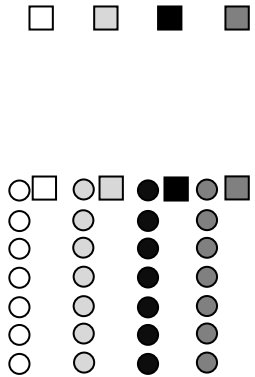
<sup>1</sup> Подробнее об этом написано в сценарии первого занятия.

	<p><i>ли (показать вместе с учащимися руками вертикаль), одна, две или четыре диагонали (показать вместе с учащимися руками диагональ). Ваша задача – угадать секретный элемент в буквах, который я задумал(а). Вам нужно называть буквы, а я буду говорить, есть в них секретный элемент или нет». Учитель задумывает «секретный элемент», например, две диагонали, и предлагает учащимся начать угадывать. В помощь им он включает слайд 3. Учащиеся называют буквы<sup>2</sup>, учитель реагирует словами «ДА» или «НЕТ». Названные буквы лучше записывать на доске в две группы (группа «ДА» и группа «НЕТ»), чтобы учащимся было легче «вычислить» загаданный учителем элемент. Когда кто-нибудь из учащихся угадает задуманный учителем «секретный элемент», можно спросить, хочет ли он сыграть в эту игру в качестве ведущего и загадать свой «секретный элемент». Если у учащихся будет желание, игру можно повторить с новым ведущим.</i></p>	Презентация, слайд 3	смаатриваемых данных и делать выводы (базовые логические действия).
2. Актуализация II («адреса» полей на шахматной доске) (7 минут)	<p><b>«Какого цвета поле?»</b> Учитель напоминает, что у каждого поля на шахматной доске есть свой «адрес», и предлагает следующее задание. Учитель называет «адрес» какого-либо поля, а учащиеся должны показать жестом цвет этого поля. Перед началом игры нужно придумать вместе с учащимися жест, который будет обозначать белый цвет (например, поднять руки вверх к солнцу и улыбнуться), и жест, который будет обозначать чёрный цвет (например, присесть на корточки и прикрыть глаза руками). Перед глазами учащихся должна быть шахматная доска (слайд 4 или демонстрационная доска). Быстро ориентироваться на всей доске – трудновыполнимая задача для младших школьни-</p>	Презентация, слайд 4 или демонстрационная доска и платок	Такая форма выполнения задания позволяет активизировать всех обучающихся и снимает страх совершить ошибку.

<sup>2</sup> 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).

	<p>ков, поэтому рекомендуем для выполнения этого задания в первый раз ограничить доску двумя вертикалями (<math>a</math> и <math>b</math>). На демонстрационной доске остальные вертикали можно завесить платком. Учитель<sup>3</sup> называет 4-5 «адресов» полей на вертикалях <math>a</math> и <math>b</math>, учащиеся показывают соответствующие цвету поля жесты. После каждого жеста учитель просит одного из учеников (по желанию) показать это поле на доске. Затем учитель показывает слайд 5 или закрывает на демонстрационной доске все вертикали, кроме вертикалей <math>g</math> и <math>h</math>, и называет 4-5 «адресов» полей на этих вертикалях.</p>	<p>Презентация, слайд 5 или демонстрационная доска и платок</p>	
<p>3. Открытие нового знания. (10 минут)</p>	<p>Учитель заранее кладёт в непрозрачный мешок (или накрывает платком на своём столе) 6-8 ладьей и 6-8 слонов (вперемешку). Учитель приглашает учащихся (по 4-5 человек) и предлагает им засунуть руку в мешок или под платок и на ощупь найти ладью. Каждый учащийся находит ладью, вынимает её, чтобы убедиться, что это действительно та фигура, которую он искал, а затем кладёт её обратно в мешок (под платок). Далее учитель приглашает следующих 4-5 человек, чтобы они нашли на ощупь ладью. Задание повторяется до тех пор, пока все учащиеся не попробуют найти ладью, используя только тактильные ощущения.</p> <p>После того, как последняя группа из 4-5 человек нашла ладью, учитель просит их не уходить, а положить ладью обратно в мешок (под платок) и найти там не ладью. Не вытаскивая фигуру из мешка, учащимся предлагается описать, какая она на ощупь.</p> <p>Учитель в это время выставляет в ряд перед учащимися по одному экземпляру каждой фигуры (пешка, ладья, конь, слон, король, ферзь). По описанию одноклассников остальные учащиеся стараются определить, какая фигура скрыта</p>	<p>Непрозрачный мешок или платок, 6-8 ладьей и 6-8 слонов.</p> <p>Пешка, ладья, конь, слон, король, ферзь</p>	<p>Выполнение данного задания позволяет включить тактильные ощущения учащихся наряду со зрительным и слуховым каналами восприятия информации.</p> <p>Выполнение данного задания способствует расширению словарного запаса учащихся и развивает их речь.</p>

<sup>3</sup> Или это могут быть более продвинутые ученики из класса, которые уже имеют знания о шахматах, а не начинают с нуля.














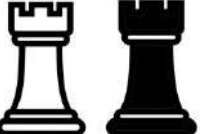










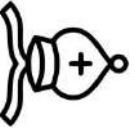

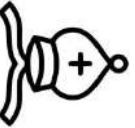
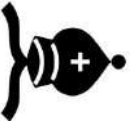
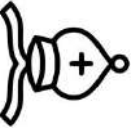
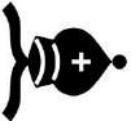
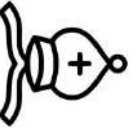
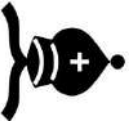
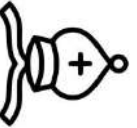
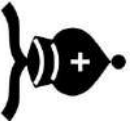
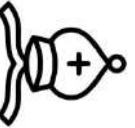
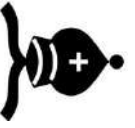
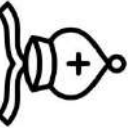
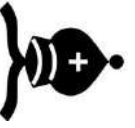
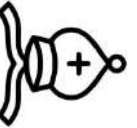
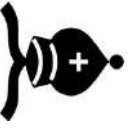
	<p>от них в мешке (под платком). После того, как предположения высказаны, фигуры можно достать из мешка (из-под платка). Учитель объясняет, что эта фигура называется слон, и ходит она только по диагонали, в любом направлении (нужно показать на доске, как ходит слон, и дать возможность учащимся подвигать слона на шахматной доске: белые слоны ставятся на поля с1 и f1, а чёрные – на поля с8 и f8). Слон, как и ладья, не может перепрыгивать через другие фигуры. Есть <i>чернополюные</i> и <i>белопольные</i> слоны. Учитель предлагает учащимся догадаться, что это значит (учащиеся могут это сделать по аналогии со знакомой им уже ладьёй).</p>	<p>Презентация, слайд 6 Шахматные доски, 2 белых и 2 чёрных слона (для каждой пары учащихся)</p>	<p>Данное задание развивает умение устанавливать аналогии (базовое логическое действие).</p>
<p>4. Тренировка. Эстафета (5 минут)</p>	<p><b>Эстафета «Ладьи и слоны».</b> Учитель делит учащихся на 4 группы (учащиеся вытягивают листочки, учащиеся с одинаковым рисунком объединяются в группу). Учитель поясняет, что на листочках изображены шахматные фигуры (у двух групп) и символы этих фигур, с помощью которых их изображают на шахматных диаграммах (у двух групп). Команды выстраиваются друг за другом около стартовой линии. На стартовой линии около каждой команды стоит пустой стул. На расстоянии 4-5 метров напротив каждой команды стоит ещё один стул. На этих стульях находятся шахматные фигуры (ладьи и слоны вперемешку). Количество фигур должно быть равно количеству учащихся в команде. Если количество участников в командах не равно, то кто-то из учащихся должен будет пройти 2 раза. Участники команд, стоящие первыми, получают теннисные ракетки или книги в твёрдой обложке. Учитель объясняет правила: по сигналу учителя первые игроки должны быстрым шагом (<b>не бежать!</b>) дойти до стула, стоящего напротив своей команды, взять одну из фигур (любую) и поставить её на ракетку (на книгу). Фигуру нужно донести до стула, сто-</p>	<p>Приложение 1</p> <p>4 ракетки для настольного тенниса или 4 книги в твёрдой обложке Шахматные фигуры: ладьи и слоны (по количеству учащихся)</p>	 <p>Выполняя это задание, учащиеся не только запоминают, как ходят ладья и слон (за счёт включения двигательного канала восприятия информации), но и учатся</p>





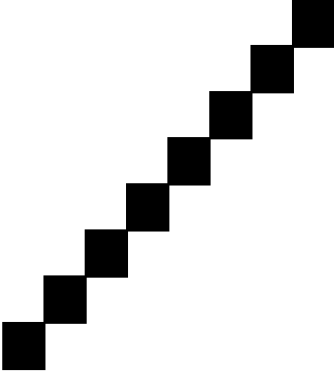
	<p>ящего рядом с командой. Если ученик взял ладью, то идти нужно прямо, как ходит ладья. Если ученик взял слона, то идти нужно зигзагом, так как слон ходит по диагонали<sup>4</sup>. Если фигура падает, нужно остановиться, поставить её обратно на ракетку (на книгу) и продолжить путь. Когда ученик поставит фигуру на стул рядом со своей командой, он должен передать ракетку (книгу) следующему участнику команды, а сам встанет в конец ряда.</p> <p>Выигрывает та команда, которая первой перенесёт все свои фигуры с одного стула на другой.</p> <p>Учитель должен отметить не только ту команду, которая быстрее всех справилась с заданием, но и команду, соблюдавшую правила, наиболее аккуратно выполнявшую задание (ни разу или очень редко ронявшую фигуры), команду, наиболее активно и дружелюбно поддерживавшую друг друга и т.д.</p>		<p>концентрировать внимание, соблюдать правила, действовать слаженно в команде.</p>
<p>5. Применение новых знаний. Мини-игра (10 минут)</p>	<p>Учитель предлагает учащимся сыграть в игру <b>«Слоны собирают камни»</b> (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=74aqVpl4CEA">https://www.youtube.com/watch?v=74aqVpl4CEA</a>). Учащиеся образуют пары, каждая пара получает шахматную доску и 4 слона. Каждый учащийся скатывает 8 шариков из бумаги (можно использовать бумагу двух цветов, а шарики после игры собрать в коробку, чтобы использовать их на занятиях дальше).</p> <p>Учитель предлагает учащимся в каждой паре выяснить с помощью жребия (один учащийся берёт белого и чёрного слона, прячет руки за спину, 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</p>	<p>Шахматные доски (по количеству пар), по 4 слона на каждую пару обучающихся</p>	<p>Учащиеся учатся распределять внимание и следить не только за тем, как сделать ход слоном так, чтобы забрать «камень», но и за тем, как не подставить под удар своих слонов. Если противники «блокируют» друг друга, то игра может закончиться вничью.</p>

<sup>4</sup> Во время эстафеты учителю нужно следить, чтобы учащиеся правильно выбирали способ перемещения в зависимости от того, какую фигуру они несут, поскольку главная цель эстафеты – запомнить, как ходят ладья и слон.

	<p>запомнить расположение доски:  <i>Проверь, под рукою левой  угол быть должен не белый!</i></p> <p>Учащиеся произносят её хором вместе с учителем и располагают доску.</p> <p>Учитель диктует учащимся, как расположить на доске слонов и «камни», а затем показывает слайд 7, чтобы учащиеся могли себя проверить. Учитель объясняет правила игры: <i>«Цель – собрать как можно быстрее все камни на стороне партнёра и не потерять своих слонов. Слоны двигаются по диагонали (на любое количество полей) и могут «бить» слонов противника. Перепрыгивать через «камни» и через других слонов они не могут. Белые начинают и делают первый ход»</i>. Учитель выдаёт каждой паре красную карточку из картона и напоминает: <i>«Если вам требуется 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>Презентация, слайд 7</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 <b>пантомимы</b>. Учащиеся объединяются в группы по 3 человека, каждая группа вытягивает листок (приложение 2) и обсуждает 1-2 минуты, как можно пантомимой показать то, что изображено на этом листке. Учитель обращает внимание учащихся на то, что цвет тоже имеет значение, его тоже нужно изобразить в пантомиме. Группы по очереди показывают свои пантомимы, остальные учащиеся отгадывают, что они показывают.</p> <p>Учитель благодарит учащихся за активное участие и заканчивает занятие.</p> <p><i>«Шахматам – Ура!  А нам домой пора»</i></p>	<p>Приложение 2</p>	<p>Выполняя данное задание, учащиеся учатся преобразовывать информацию из одного формата представления в другой, у них развивается креативное мышление (нужно придумать, как показать, и выбрать наиболее удачные идеи из всех предложенных членами группы). Учащиеся учатся договариваться.</p> <p>Сигнал для завершения занятия.</p>



		
<p>7</p> 		<p>p</p> 