

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

Занятие 9. Ферзь

Цель: Учащиеся могут определить, какая шахматная фигура сильнее, и показать, как ходит ферзь.

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) и два платка, шахматные доски (на каждую пару учащихся), по 4 ладьи, 2 слона и 2 ферзя (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)	Ритуал в начале занятия: <i>Раз, два, три, четыре, пять, Будем в шахматы играть!</i> «Какого цвета поле?» Учитель предлагает сделать небольшую разминку в начале занятия. Учитель напоминает правила выполнения задания «Какого цвета поле?», которое учащиеся выполняли на предыдущем занятии. Учитель называет «адрес» какого-либо поля, а учащиеся должны показать жестом цвет этого поля (жесты для чёрного и белого цвета были придуманы на восьмом занятии). Перед глазами учащихся должна быть шахматная доска (слайд 1 или демонстрационная доска). Быстро ориентироваться на всей доске – трудновыполнимая задача для младших школьников, поэтому продолжаем в этом задании ограни-	Презентация, слайд 1 или демонстрационная доска и два платка.	Учитель произносит начало, учащиеся хором завершают.

¹ Подробнее об этом написано в сценарии первого занятия.

чивать доску двумя вертикалями, сначала оставляем только вертикали (*c* и *d*). На демонстрационной доске остальные вертикали можно завесить платком. Учитель² называет 4-5 «адресов» полей на вертикалях *c* и *d*, 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 2 или закрывает на демонстрационной доске все вертикали, кроме вертикалей *e* и *f*, и называет 4-5 «адресов» полей на этих вертикалях.

Эстафета «Латаем дыры». Учитель делит обучающихся на 3-4 группы (приложение 1), в каждой группе должны быть представлены все буквы. Учитель просит учащихся выстроиться в группах в том же порядке, как буквы расположены на шахматной доске. Для этого учитель произносит вместе с учащимися рифмовку:

*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».

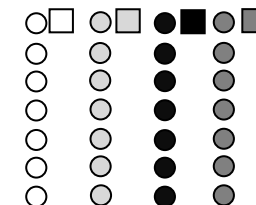
На стартовой линии около каждой команды стоит стул, на котором лежат квадратики (шахматные поля) с их «адресами». На расстоянии 4-5 метров напротив каждой команды стоит ещё один стул. На этих стульях находятся рабочие листы с вырезанными полями. Если количество участников в командах меньше восьми, то кто-то из учащихся должен будет пройти 2 раза.

Учитель объясняет правила: по сигналу учителя первые игроки должны взять один квадратик с «адресом» со стула и быстрым шагом (**не бежать!**) дойти до стула, стоящего

Презентация, слайд 2 или демонстрационная доска и два платка.

Приложение 1а или 1б (зависит от того, какие буквы на Вашей доске)

Приложение 2а или 2б (зависит от того, какие буквы на Вашей доске), нужно аккуратно вырезать поля, на которых указаны их «адреса»



² Или это могут быть более продвинутые ученики из класса, которые уже имеют знания о шахматах, а не начинают с нуля.

	<p>напротив своей команды, на котором лежит рабочий лист. Квадратик нужно вложить в тот пропуск, который соответствует указанному «адресу». Первый игрок возвращается, передаёт эстафету второму игроку (ладонью хлопает по ладони второго игрока) и встаёт в конец ряда. А следующий участник команды берёт квадратик на стуле, идёт к второму стулу и вставляет свой квадратик в пропуск на рабочем листе и т.д.</p> <p>Выигрывает та команда, которая первой заполнит все пропуски на рабочем листе (все участники команды поднимают вверх руки).</p> <p>Учитель должен отметить не только ту команду, которая быстрее всех справилась с заданием, но и команды, соблюдавшие правила, правильно заполнившие все пропуски, команду, наиболее активно и дружелюбно поддерживавшую друг друга и т.д.</p>		
<p>2. Актуализация II (как ходят ладья и слон). Мини-игра (10 минут)</p>	<p>Учитель предлагает учащимся сыграть в игру «Бег по кругу» (https://www.youtube.com/watch?v=yRTFspciSc0).</p> <p>Учащиеся образуют пары, каждая пара получает шахматную доску, 2 ладьи, 2 слона и 4 шарика из бумаги (можно использовать маленькие камешки).</p> <p>Учитель предлагает учащимся в каждой паре выяснить с помощью жребия, кто какими фигурами будет играть. Затем учитель предлагает учащимся правильно расположить доску перед игрой. Для этого он произносит вместе с учащимися рифмовку:</p> <p style="text-align: center;"><i>Проверь, под рукою левой угол быть должен не белый!</i></p> <p>Учитель диктует учащимся, как расположить на доске ладьи, слонов и «камни», а затем показывает слайд 3, чтобы учащиеся могли себя проверить. Учитель объясняет правила игры: «Цель – как можно быстрее совершить полный</p>	<p>Шахматные доски (по количеству пар), по 2 ладьи (чёрная и белая) и 2 слона (чёрный и белый), 4 бумажных шарика (или 4 камешка) на каждую пару обучающихся.</p> <p>Презентация, слайд 3</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 ладьёй или слоном, но и за тем, как заблокировать возможность хорошего хода противнику. Если противники «блокируют» друг друга, то игра</p>

	<p><i>круг ладьёй и слоном вокруг «камней». Бить фигуры противника нельзя». Необходимо, чтобы учащиеся вспомнили, как ходит ладья, и как ходит слон. «Перепрыгнуть через «камни» и через другие фигуры ладья и слон не могут. Белые начинают и делают первый ход». Учитель выдаёт каждой паре красную карточку из картона и напоминает: «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>	Красная картонная карточка для каждой пары	может закончиться вничью.
<p>3. Открытие нового знания. (10 минут)</p>	<p>Учитель демонстрирует две фигуры (ладью и слона) или изображения ладьи и слона (приложение 3) и предлагает учащимся предположить, какая из этих фигур сильнее. Учащиеся должны «проголосовать ногами»: учитель ставит фигуры (или кладёт изображения) на столы в разных концах класса. Учащиеся, которые считают, что сильнее ладья, подходят к ладье, учащиеся, считающие, что сильнее слон, подходят к слону. Учитель просит учащихся в каждой группе обосновать своё мнение.</p> <p>Учитель предлагает учащимся провести небольшое исследование. Каждая группа («за ладью» и «за слона») делится на пары, каждая пара садится к шахматной доске. Учитель задаёт вопрос: «В чём проявляется сила шахматной фигуры?» Учащиеся высказывают свои мнения³. Учитель заключает: «Сила шахматной фигуры зависит от того, на сколько клеток она может 'напасть'».</p> <p>Учитель предлагает учащимся поставить ладью в начальную позицию, положить бумажные шарики на все поля, на</p>	<p>Шахматные фигуры ладья и слон или приложение 3</p> <p>Шахматные доски, ладья и слон (для каждой пары учащихся), бумажные шарики</p> <p>Презентация, слайд 4 или демонстрационная</p>	<p>В процессе выполнения данного задания развиваются базовые исследовательские умения: формировать гипотезу об истинности собственных суждений, аргументировать своё мнение; проводить по предложенному плану несложное исследование, формулировать выводы с использованием индуктивных умозаключений и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного сравнения.</p> <p>Проведение исследования в парах создаёт условия для развития коммуникативных умений (проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблю-</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).

	<p>которые она может напасть, и посчитать эти шарики. Затем такое же действие учащиеся повторяют со слоном (учитель напоминает учащимся, что работу в паре необходимо делить): поставить слона в начальную позицию, положить бумажные шарики на все поля, на которые он может напасть, и посчитать эти шарики. Учитель просит учащихся сравнить количество шариков и сделать вывод, какая фигура в начальной позиции сильнее. Учитель предлагает учащимся изменить положение ладьи и слона и посмотреть, будет ли ладья и в центре доски сильнее слона (ладью и слона учащиеся по очереди ставят на поле d4, отмечают бумажными шариками поля, на которые они из этой позиции могут напасть, и считают шарики). Учитель просит учащихся сравнить количество шариков и сделать вывод, какая фигура в центре поля сильнее. Учащиеся заметят, что сила ладьи от смены позиции не изменилась, а сила слона стала другой. Учитель задаёт вопрос: «Мы сравнили силу ладьи в двух позициях. Мы можем сделать вывод о том, что сила ладьи не зависит от её позиции на доске? Или данных мало, и нам нужно ещё проверить?» Учащиеся ставят ладью на разные поля и считают количество полей, на которые она из этих позиций нападает, а затем делают выводы. Учитель предлагает следующий шаг: «Мы уже видели, что сила слона на доске не одинакова. Давайте проверим, где слон сильнее, а где он слабее». Учащиеся ставят слона на разные поля (ближе к краю доски и дальше от края доски), считают количество полей, на которые он из этих позиций нападает, а затем делают выводы (чем ближе к краю доски находится слон, тем он слабее).</p>	<p>доска</p> <p>Презентация, слайд 5</p> <p>Презентация, слайд 6 или демонстрационная доска</p> <p>Презентация, слайд 7</p> <p>Презентация, слайд 8 или демонстрационная доска</p> <p>Презентация, слайд 9 или демонстрационная доска</p>	<p>дать правила ведения диалога; признавать возможность существования разных точек зрения).</p> <p>Данное задание развивает умение находить закономерности в рассматриваемых данных на основе предложенного учителем алгоритма (базовое логическое действие).</p>
--	--	---	---

	Учитель демонстрирует слайд 10, объясняет, что третья фигура – это ферзь (королева) (можно показать шахматную фигуру или попросить учащихся найти ферзя среди фигур), и предлагает учащимся предположить, что означает картинка на слайде? Учащиеся высказывают свои предположения. После этого учитель показывает слайд 11. Если учащиеся не сказали этого ранее, то они могут догадаться, что ферзь ходит и как ладья, и как слон.	Презентация, слайд 10, ферзь Презентация, слайд 11	Данное задание развивает умение устанавливать аналогии (базовое логическое действие).
4. Тренировка (5 минут)	Учитель предлагает учащимся сыграть в игру «Хватай» . Это подвижная игра, необходимо свободное пространство. Учитель просит учащихся помочь расставить на полу шахматные фигуры или разложить рисунки из приложения 4. Учитель включает музыку. Пока музыка звучит, учащиеся перемещаются по классу. Как только учитель останавливает музыку и произносит название какой-либо фигуры (ладья, слон или ферзь), каждый учащийся должен схватить эту фигуру (или рисунок). Фигур (рисунков) должно быть на 2-3 меньше, чем учащихся. Кому не хватило фигуры (рисунка), отдаёт «фант» (какой-нибудь предмет). Затем фигуры (рисунки) возвращаются на пол, и учитель снова включает музыку. Игра повторяется 4-5 раз, учитель называет разные фигуры.	Ферзи, слоны и ладьи (можно взять фигуры или заменить их картинками из приложения 4) «Баллада о пешке» ⁴ (в папке «Шахматы») или любая другая музыка	При такой форме тренировки у учащихся задействованы три канала восприятия информации: слуховой, зрительный и моторный.
5. Применение новых знаний. Мини-игра (7 минут)	Учитель предлагает учащимся сыграть в игру «Драгоценности королевы» (https://www.youtube.com/watch?v=SCthip2N48Y). В игре участвуют 4 ладьи (2 чёрных и 2 белых) и 2 ферзя. На горизонтали 3, 4, 5 и 6 нужно положить шарики из бумаги (это «драгоценности»). Учитель объясняет правила: « <i>Задача играющих – собрать как можно больше «драгоценностей». Ладья и ферзь не могут перепрыгивать через дру-</i>	Презентация, слайд 12	

⁴ Находится в папке «Шахматы» во ФГИС «Моя школа»: <https://docs.myschool.edu.ru/link/302587A401B6EEFD7DAE371ED05A4CA19DFAD5C0>

	<p>гие фигуры. Противники могут «бить» фигуры друг друга. Когда «сокровища» на доске закончились, игра останавливается, и учащиеся считают, кто сколько собрал. Выигрывает тот, кто собрал больше «сокровищ» и потерял меньше фигур. Если вам потребуется моя помощь, поднимите красную карточку (учитель выдаёт каждой паре по красной карточке)».</p>	<p>Красная картонная карточка для каждой пары</p>	
<p>6. Рефлексия (3 минуты)</p>	<p>Для рефлексии используем «Выкуп фантов», которые учащиеся отдали во время игры «Хватай». Учитель берёт по очереди «фанты». Хозяева предметов могут выбрать из трёх вариантов, что они сделают, чтобы «выкупить» свой фант: 1) сказать, что им на занятии особенно понравилось; 2) сказать, что на занятии было «твёрдым орешком», то есть не очень просто; 3) задать вопрос по теме занятия, если есть что-то, что хотелось бы выяснить. Учитель прикрепляет карточки из приложения 5 на доску, чтобы учащимся легче было вспомнить варианты для выбора.</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>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



	a	b	c	d	e	f	g	h	
8						f8			8
7	a7								7
6			c6						6
5							g5		5
4					e4				4
3								h3	3
2		b2							2
1				d1					1
	a	b	c	d	e	f	g	h	



	A	B	C	D	E	F	G	H	
8						F8			8
7	A7								7
6			C6						6
5							G5		5
4					E4				4
3								H3	3
2		B2							2
1				D1					1
	A	B	C	D	E	F	G	H	



Приложение 3. «Кто сильнее?» Выдвижение гипотезы



