

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

## Занятие 12. Превращение пешки

Цель: Учащиеся могут осуществить превращение пешки.

### Сценарий

\* Не забывайте о важности раскладки 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, колонки, демонстрационная доска (если есть), шахматные доски и набор фигур (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> Учитель предлагает учащимся сыграть в « <b>Морской бой</b> ». Учащиеся делятся на пары. Каждый учащийся чертит на листке в клеточку два поля для игры (образец на слайде 1) или учитель раздаёт листочки с двумя полями каждому обучающемуся (приложение 1), и они обводят ручкой цифры, обозначающие горизонтали, и латинские буквы, обозначающие вертикали. Чтобы вспомнить названия латинских букв и их последовательность, учитель произносит вместе с учащимися рифмовку: <i>А, бэ, цэ сидели на крыльце вместе с дэ, е, эф, хорошо поев. Рядом жэ и аш строили шалаш.</i>	Презентация, слайд 1 Приложение 1	Учитель произносит начало, учащиеся хором завершают.

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

	<p>Учитель объясняет правила игры. Каждый учащийся, не показывая свой листок партнёру по игре, рисует на поле слева два «пятипалубных корабля». Они могут быть расположены по вертикали или по горизонтали (без изгибов). Корабли не должны соприкасаться ни сторонами, ни углами. Далее партнёры по очереди называют поля, в которые они «стреляют». Если на поле ничего нет, то ответ – «Мимо». Если «удар» попадает в корабль, то ответ – «Попал(а)». На поле справа нужно отмечать свои «удары» и рисовать корабли партнёра. Если игрок попадает в корабль соперника, то он имеет право сделать ещё ход. Если «удар» мимо, то ход переходит к партнёру. Выигрывает тот, кто первым найдёт оба корабля партнёра.</p> <p>Учитель выдаёт каждой паре по красной карточке, чтобы они могли дать сигнал, если им потребуется помощь.</p> <p>Учащиеся в каждой паре определяют, кто будет начинать игру (например, у кого большой палец длиннее, или у кого первая буква имени в алфавите стоит раньше, или у кого день рождения в календаре раньше, или у кого сумма букв в имени и фамилии больше и др.).</p>	<p>Красная картонная карточка для каждой пары</p>	<p>Данное задание развивает умение самостоятельно выбирать способ решения задачи (базовое логическое действие), концентрацию внимания. Необходимо фиксировать символами свои действия способствует развитию умения самостоятельно создавать схему для представления информации (работа с информацией). Учащиеся учатся соблюдать правила.</p> <p>Учащимся демонстрируются варианты бесконфликтного выхода из ситуаций, связанных с выбором.</p>
<p>2. Актуализация II (шахматные фигуры, как они ходят) (5 минут)</p>	<p>Учитель показывает слайд 2 и спрашивает учащихся, чем занимаются дети на картинках (йогой)<sup>2</sup>. Следующий вопрос, как, по мнению учащихся, связаны йога и шахматы? Учащиеся высказывают свои предположения. Учитель общается учащимся, что существует «<b>Шахматная йога</b>». Упражнения «шахматной йоги» изображают шахматные фигуры. Учитель предлагает учащимся научиться выполнять некоторые упражнения «шахматной йоги» (описания упражнений в приложении 2).</p>	<p>Презентация, слайд 2</p> <p>Приложение 2</p>	<p>В процессе выполнения задания тренируется концентрация внимания, развивается умение чётко следовать инструкциям учителя.</p>

<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).

	В последнем упражнении пешка превращается в другую фигуру. Учитель делает переход к теме этого занятия: <i>«Пешка превратилась в какую-то другую фигуру. В какие фигуры может превращаться пешка, мы узнаем позже».</i>		
3. Актуализация III (пешка и другие фигуры) (10 минут)	<p>Учитель демонстрирует фрагмент из мультфильма «Ми-ми-мишки. Шахматы» на слайде 3 (ссылка на мультфильм: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=OLz9LP9pFHK">https://www.youtube.com/watch?v=OLz9LP9pFHK</a>) и предлагает встать тем учащимся, которые знают, что Цыпа сделал неправильно. Затем среди вставших с помощью считалки нужно определить, кто из учащихся будет объяснять ошибку Цыпы. Считалка: <i>«А - четыре и Е – два, кружит в клетках голова. Буквой Г подпрыгнул конь, ты для хода пешку тронь. Тронул я, и тронул он, началась игра за трон!»</i></p> <p>Учитель демонстрирует <b>без звука</b> следующий фрагмент из мультфильма «Ми-ми-мишки. Шахматы» на слайде 4 и предлагает учащимся в группах озвучить фрагмент. Учащиеся образуют группы (они могут посчитаться до 5 или до 6, и учащиеся с одинаковыми номерами образуют одну группу, получится 5 или 6 групп)<sup>3</sup>. Группы «озвучивают» фрагмент мультфильма (при необходимости можно показать его без звука ещё раз). Время на подготовку 5 минут (учитель засекает время). Затем группы презентуют свои результаты. После этого учитель показывает видеофрагмент со звуком.</p>	<p>Презентация, слайд 3 или видео 1<sup>4</sup> к занятию 12</p> <p>Презентация, слайд 4 или видео 2 к занятию 12</p>	В процессе выполнения задания развивается креативное мышление (выдвижение и оценка идей), коммуникативные умения: проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога и дискуссии, строить речевое высказывание в соответствии с поставленной задачей (общение), принимать цель совместной деятельности, коллективно строить действия по ее достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы (совместная деятельность).
4. Открытие нового знания (8 минут)	Учитель демонстрирует фрагмент из мультфильма «Фиксики» ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=x6H8hUWvj8A">https://www.youtube.com/watch?v=x6H8hUWvj8A</a> –	Презентация, слайд 5 или видео 3 к занятию 12	QR-код папки, в которой находятся видеофрагменты:

<sup>3</sup> Количество групп зависит от количества учащихся в классе. Желательно, чтобы в каждой группе было не больше 5 человек.

<sup>4</sup> Видеофрагменты находятся в папке «Шахматы» во ФГИС «Моя школа»:

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

	<p>ссылка на весь мультфильм) и предлагает учащимся предположить, может ли пешка стать сильнее. <i>Какие испытания она должна пройти, чтобы превратиться в более сильную фигуру?</i> Учащиеся высказывают свои идеи.</p> <p>После этого учитель предлагает учащимся узнать секрет превращения пешки из следующего фрагмента мультфильма «Фиксики». После просмотра учитель спрашивает учащихся, подтвердились ли их предположения.</p> <p>Учитель сообщает учащимся, что <i>пешка может превратиться в любую фигуру, кроме короля и пешки. Но Дедус превращает пешку Нолика в ферзя. Почему именно в ферзя, а не в коня, слона или ладью?</i> Учащиеся высказывают свои предположения. В видео 3 и 4 есть упоминания о том, что ферзь – самая сильная фигура, возможно, учащиеся назовут эту причину. Если нет, то можно повторно показать видеофрагмент 3 (слайд 5) или видеофрагмент 4 (слайд 6).</p> <p>Учитель предлагает провести небольшое исследование, чтобы выяснить, действительно ли ферзь является самой сильной фигурой. Учитель собирает идеи учащихся: <i>«Как можно проверить гипотезу, что ферзь – самая сильная фигура?»</i> Учащиеся предлагают свои варианты, каждый из вариантов нужно проверить (работа в парах).</p> <p>Если такая идея не прозвучит, то учитель предлагает план проведения исследования: по очереди ставить на одно и то же поле в центре доски разные фигуры (ладью, слона, коня, ферзя) и считать количество полей, которые будут находиться «под боем». А затем сравнить, у какой фигуры это количество окажется больше всех.</p> <p>Учащиеся делятся на пары, каждая пара получает шахматную доску и набор фигур. Учащиеся скатывают шарики из бумаги, чтобы отмечать ими поля на шахматной доске.</p>	<p>Презентация, слайд 6 или видео 4 к занятию 12</p> <p>Шахматные доски (на каждую пару учащихся)</p> <p>Шахматные доски, ладья, слон, конь, ферзь, бумажные шарики (на каж-</p>	<div data-bbox="1787 165 2007 379" data-label="Image"> </div> <p>В процессе выполнения заданий с просмотром видео развивается умение находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде (познавательное УУД: работа с информацией).</p> <p>В процессе выполнения данных заданий, учащиеся учатся сравнивать несколько вариантов решения задачи, выбирать наиболее подходящий (на основе предложенных критериев), проводить по предложенному плану несложное исследование, формулировать выводы и подкреплять их доказательствами на основе результатов проведенного исследования (базовые исследовательские действия).</p>
--	--	--	---

	<p>Учитель предлагает им выбрать поле, на которое они будут ставить все фигуры (например, d4 или e5). Учитель показывает это поле на демонстрационной доске.</p> <p>Учащиеся ставят на это поле сначала ладью, отмечают бумажными шариками поля, находящиеся «под боем» и считают количество бумажных шариков. Затем они повторяют эти действия со слоном, конём и ферзём.</p> <p>Учитель предлагает учащимся сравнить результаты подсчётов (слайд 7) и сделать вывод, подтвердилась ли их гипотеза, и объяснить, почему ферзь – самая сильная фигура.</p> <p>Последний вопрос: «Почему пешка не может превратиться в пешку?» (пешки не ходят назад).</p>	<p>дую пару учащихся) Демонстрационная доска (если есть)</p> <p>Презентация, слайд 7</p>	
<p>5. Применение новых знаний. Мини-игра (7 минут)</p>	<p>Учитель предлагает учащимся сыграть в <b>игру «Кто первым превратит пешку в ферзя?»</b> (можно ознакомиться здесь: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XQmXNyh_bVw">https://www.youtube.com/watch?v=XQmXNyh_bVw</a>)<sup>5</sup>. В игре участвуют все пешки, белый конь и чёрный слон. Задача – довести хотя бы одну пешку до противоположного края доски. Выигрывает тот, кто первым доведёт одну из пешек до противоположного края и превратит её в ферзя.</p> <p>Партнёры решают с помощью жребия, кто играет белыми фигурами, а кто – чёрными.</p> <p>Учитель произносит вместе с учащимся двустишие, 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>Учитель выдаёт каждой паре по красной карточке, чтобы они могли дать сигнал, если им потребуется помощь.</p>	<p>Презентация, слайд 8 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>

<sup>5</sup> Ролик на немецком языке, но процесс игры понятен.

<p>6. Рефлексия (5 минут)</p>	<p>Игра <b>«Крестики-нолики»</b>. Класс делится на две команды: «крестики» и «нолики». Для игры можно использовать поле на слайде 9 или начертить на доске поле 3 на 3 клетки и обозначить горизонтали цифрами 1-3, а вертикали – буквами а, б, с. Задача команд – выстроить три своих знака (X или O) в ряд по вертикали, горизонтали или диагонали. Команды по очереди называют поле, в которое они хотят поставить свой знак (X или O), учитель зачитывает им вопрос (приложение 3). Если команда правильно отвечает на вопрос, то в выбранную клетку ставится соответствующий этой команде символ (на слайде презентации по клику мыши на X или на O на цветной плитке вместо этой плитки появляется X или O соответственно). Если команда неверно отвечает на вопрос, то в этом случае возможны два варианта действий.</p> <p><u>Вариант 1</u> (более быстрый). При неправильном ответе в выбранную командой клетку ставится знак противника.</p> <p><u>Вариант 2</u> (более долгий). При неправильном ответе в выбранную командой клетку не ставится никакой знак. Клетка может быть выбрана командами ещё раз, и им нужно будет ответить на новый вопрос.</p> <p>Выигрывает команда, первой построившая ряд из трёх крестиков или трёх ноликов.</p> <p>Учитель благодарит учащихся за активное участие и заканчивает занятие.</p> <p><i>«Шахматам – Ура! А нам домой пора»</i></p>	<p>Презентация, слайд 9</p> <p>Приложение 3</p>	<p>Данное задание способствует развитию коммуникативных умений: умение действовать в команде, умение договариваться.</p> <p>Сигнал для завершения занятия.</p>
-----------------------------------	---	---	--



Приложение 1. Морской бой

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	



	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	



	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

### Слон

Слон может передвигаться на любое количество полей по диагонали. В Древней Индии слонов использовали в бою. Их отправляли наискосок через поле боя в ряды противника, чтобы они устроили там полную неразбериху. Поэтому шахматный слон тоже всегда ходит по диагонали.

**Упражнение «Слон»:** Туловище медленно (без рывков) наклонить влево, подняв правую руку вверх, тянуться правой рукой вверх. Затем медленно выпрямиться и, поменяв руки, наклонить туловище вправо (медленно, без рывков).левой рукой при этом нужно тянуться вверх. Не забываем глубоко дышать. Несколько секунд сохранять такое положение. Наше тело должно представлять собой диагональ, как ходит слон.



### Конь

Конь – это единственная фигура, которая может перепрыгивать другие фигуры. Его ход «прыг-скок-вбок» напоминает букву Г. Коню нужно место, поэтому сильнее всего он в центре шахматной доски.

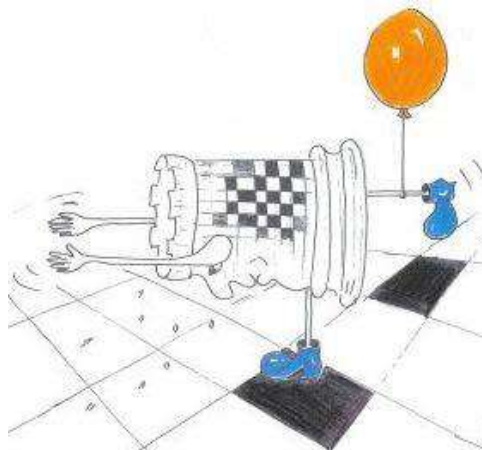
**Упражнение «Конь»:** Исходное положение – руки на бёдрах. Затем медленно и осторожно наклонить туловище назад так, чтобы лицо смотрело в потолок. Получилась буква Г назад. Несколько секунд сохранять такое положение. Не забываем глубоко дышать. Медленно выпрямиться и затем медленно и осторожно прижать подбородок к груди, опустить руки вниз и наклонить туловище вперёд. Получилась снова буква Г. Несколько секунд сохранять такое положение.



### Ладья

Ладья была раньше индийской боевой колесницей. Она мчится по шахматной доске всегда прямо: вперёд, назад, влево, вправо.

**Упражнение «Ладья»:** Туловище медленно наклонить вперёд, вытянув руки вперёд, а одну ногу поднять и вытянуть назад. От кончиков пальцев рук до носка ноги должна получиться прямая горизонтальная линия. Так ходит ладья. Несколько секунд сохранять такое положение. Не забываем глубоко дышать. Затем медленно выпрямиться и поднять с силой колено вперёд, как «бьёт» ладья, если на её пути стоит фигура. Затем упражнение нужно повторить с другой ногой. После этого упражнение можно выполнить с поднятой горизонтально ногой (сначала левой, потом правой) и расставленными вбок параллельно полу руками (упражнение «Ласточка»), ведь ладья может ходить не только вперёд и назад, но и влево и вправо. Это упражнение тренирует чувство равновесия.





## Пешка

Восемь белых и восемь чёрных пешек – это простые солдаты, которые не могут отступить с поля боя, а должны продвигаться только вперёд, шаг за шагом на одно поле, кроме первого хода. А бить пешка может только фигуру, стоящую наискосок от неё.

**Упражнение «Пешка»:** Присесть на корточки и согнуться, чтобы стать совсем маленькими, как пешки. Пальцы рук касаются пола. Несколько секунд сохранять такое положение. Затем постепенно медленно начать выпрямляться, сначала не отрывая пальцев от пола, а потом широко развести руки вверх и вбок. Не забываем глубоко дышать. Несколько секунд сохранять такое положение (учёные из Гарвардского университета выяснили, что тот, кто простоит в такой «позе силы» несколько секунд или минут, тот действительно почувствует себя сильнее и увереннее в себе). Пешка превратилась в какую-то другую фигуру. В какие фигуры может превращаться пешка, мы узнаем сегодня чуть позже.



Источник: <https://schachstiftung-muenchen.de/projekte-und-aktionen/schachyoga/>



<b>Покажите, как ходит слон.</b>	<b>Покажите, как ходит конь.</b>
<b>Сколько горизонталей на шахматной доске?</b>	<b>Покажите, как ходит ладья.</b>
<b>Сколько вертикалей на шахматной доске?</b>	<b>Сколько пешек участвует в игре?</b>
<b>Покажите, как ходит пешка.</b>	<b>Как бьёт пешка?</b>
<b>Какая фигура ходит только вперёд?</b>	<b>Покажите, как ходит ферзь.</b>
<b>Чем первый ход пешки отличается от остальных?</b>	<b>Как пешка может превратиться в другую фигуру?</b>
<b>Какая фигура самая сильная?</b>	<b>Какая фигура может прыгивать через другие фигуры?</b>
<b>Какие фигуры являются дальнобойными?</b>	<b>Фигуры какого цвета всегда начинают партию?</b>