

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

Занятие 13. Король

Цель: Учащиеся могут определить начальное положение короля на шахматной доске и показать, как ходит и бьёт король.

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), шахматные доски и набор фигур (на каждую пару учащихся), красные карточки из картона (по одной на каждую пару), цветная бумага (красная и зелёная), цветные магниты (красные и зелёные).

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 «Графический диктант». Учащиеся образуют 6 групп (можно попросить детей построиться в «змею» по их дням рождения (от 1 января до 31 декабря), а затем разделить эту «змею» на 6 групп). Каждая группа получает рабочий лист (приложение 1). Группы закрашивают в своих рабочих листах на изображении доски перечисленные поля. Чтобы вспомнить названия латинских букв и их последовательность, учитель произносит вместе с учащимися риф-	Приложение 1 разрезать на 6 рабочих листов для групп, можно распечатать 2 экземпляра и выдать по 2 рабочих листа на группу	Учитель произносит начало, учащиеся хором завершают. Такое деление на группы развивает коммуникативные умения и познавательные (умение сравнивать и ранжировать). Данное задание развивает умение концентрировать внимание на решении задачи, работать в команде (распределять обязанности в группе,

¹ Подробнее об этом написано в сценарии первого занятия.

	<p>мовку: <i>А, бэ, цэ сидели на крыльце вместе с дэ, е, эф, хорошо поев. Рядом жэ и аш строили шалаш.</i></p> <p>Закрашенные поля на каждом рабочем листе образуют изображения букв: К, О, Р, О, Л, Ь.</p> <p>Группы выбирают по одному представителю, которые выходят со своей буквой и встают перед классом. Учитель просит всех остальных учащихся посмотреть на получившиеся буквы и образовать из них слово.</p>		учитывать мнения членов группы).
2. Открытие нового знания (5 минут)	<p>Учитель выдаёт каждой группе шахматную доску с набором фигур и просит найти среди фигур королей.</p> <p>Учитель демонстрирует фрагмент мультфильма «Ми-ми-мишки. Шахматы» на слайде 1 в презентации (весь мультфильм: https://www.youtube.com/watch?v=OLz9LP9pFHK) и просит учащихся во время просмотра фрагмента найти ответ на вопрос: «Без какой фигуры нельзя играть?»². После ответа учащихся учитель интересуется, знают ли они, почему это так, почему король – самая главная фигура на доске? Учащиеся высказывают свои мнения. Если не прозвучит правильный ответ, учитель объясняет, что цель игры – защитить короля, короля нельзя «съесть», нельзя оставлять его под ударом.</p> <p>Учитель демонстрирует слайд 2 презентации и просит учащихся «расшифровать» информацию, изображённую на слайде 2. (<i>Король ходит вперёд, назад, влево, вправо, по диагонали, но только на одно поле. Так же он и бьёт</i>).</p>	<p>Шахматная доска с набором фигур для каждой группы</p> <p>Презентация, слайд 1 или видео 1³ к занятию 13</p> <p>Презентация, слайд 2</p>	<p>Данное задание способствует развитию умения находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде (познавательное УУД: работа с информацией).</p> <p>Данное задание развивает умение интерпретировать информацию различных видов и форм представления.</p>

² 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).

³ Видеофрагменты находятся в папке «Шахматы» во ФГИС «Моя школа»:
<https://docs.myschool.edu.ru/link/302587A401B6EEFD7DAE371ED05A4CA19DFAD5C0>

<p>3. Актуализация II (шахматные фигуры, как они ходят) (8 минут)</p>	<p>Учитель предлагает учащимся заняться «шахматной йогой». К уже знакомым упражнениям с занятия 12 добавляется новое упражнение «Король» (описания упражнений в приложении 2).</p> <p>В последнем упражнении пешка превращается в ферзя. Учитель показывает слайд 3 презентации и просит учащихся обсудить в парах (2 минуты), как они понимают изображённую на слайде картину (повторение материала предыдущего занятия). А затем пары объединяются в группы из 4 человек и 1 минуту обмениваются мнениями. После этого каждая группа выбирает одного человека, который озвучивает их общее решение.</p>	<p>Приложение 2</p> <p>Презентация, слайд 3</p>	<p>В процессе выполнения задания тренируется концентрация внимания, развивается умение чётко следовать инструкциям учителя.</p> <p>Задание развивает умение интерпретировать информацию, а также коммуникативные умения (общение и сотрудничество).</p>
<p>4. Тренировка (король) (5 минут)</p>	<p>«Светофор». Учащиеся образуют пары. Каждая пара получает доску и ставит на неё двух королей: одного чёрного и одного белого. Учитель диктует положение королей: белый король – на b2, чёрный король – на b4. Затем учитель демонстрирует слайд 4 (или показывает на демонстрационной доске), чтобы учащиеся могли проверить, правильно ли они расположили доску (<i>«Проверь, под рукою левой угол быть должен не белый!»</i>) и фигуры.</p> <p>Учащиеся работают в парах (или в группах по 4 человека). Они скатывают шарики из зелёной и красной бумаги и отмечают зелёными шариками поля на доске, на которые могут пойти белый и чёрный король, а красными шариками – поля, на которые короли не могут пойти, потому что тогда окажутся на поле, где будут под ударом друг друга, а король не может напасть на короля партнёра. Такой позиции на доске быть не может. Если учащимся потребуется помощь учителя, они могут просигнализировать об этом с помощью красной карточки.</p> <p>Когда все пары примут решение, можно провести обсуждение. Если будут разные варианты решения (и верно, и</p>	<p>Презентация, слайд 4 или демонстрационная доска</p> <p>Каждой паре (группе) учащихся необходимо дать половину листа зелёной и половину листа красной цветной бумаги.</p> <p>Красная картонная карточка для каждой пары</p>	<p>В процессе выполнения задания развивается умение устанавливать причинно-следственные связи в ситуациях, поддающихся непосредственному наблюдению, и делать выводы (базовое логическое познавательное действие), а также коммуникативные умения: проявлять уважительное отношение к собеседнику, соблюдать правила ведения диалога, корректно и аргументированно высказывать своё мнение.</p>

	<p>неверно отмеченные поля), учитель просит и тех, и других учащихся объяснить своё решение, а затем провести голосование, какой вариант верный. После этого учитель демонстрирует правильный ответ на слайде 5 или на демонстрационной доске, чтобы учащиеся могли сравнить его со своим вариантом.</p> <p>Зелёные и красные бумажные шарики можно собрать в два пакета, чтобы использовать в дальнейшем на занятиях.</p>	<p>Презентация, слайд 5 или демонстрационная доска (отметить «безопасные» и «опасные» поля цветными магнитами)</p>	
<p>5. Применение новых знаний. Мини-игра (7 минут)</p>	<p>Учитель предлагает учащимся сыграть в игру «Жадные короли» (с ходом игры можно ознакомиться здесь: https://www.youtube.com/watch?v=UHIbwBJYbDw)⁴. В игре участвуют все пешки, белый и чёрный короли. Белый король стоит в начале игры на поле e1, чёрный король – на поле e8 (учитель объясняет, что короли всегда в начале партии стоят на этих полях), пешки занимают горизонтали 4 и 5. Пешки – это сокровища. Задача королей – собрать как можно больше пешек (любого цвета) и не оказаться на соседних полях с королём соперника. Белый король ходит первым. Короли могут ходить и бить пешки только на одно поле в любом направлении. Выигрывает тот, кто «съест» больше пешек.</p> <p>Партнёры решают с помощью жребия, кто играет белым королём, а кто – чёрным.</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.</p>	<p>Презентация, слайд 6 или демонстрационная доска</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 своим королём, но и за тем, как не оказаться на соседнем поле с королём противника. Учащиеся учатся делать выбор и брать ответственность за него (регулятивное универсальное действие).</p> <p>Соблюдение шахматного этикета способствует воспитанию</p>

⁴ Ролик на английском языке, но процесс игры понятен.

	Учитель выдаёт каждой паре по красной карточке, чтобы они могли дать сигнал, если им потребуется помощь.	Красная картонная карточка для каждой пары	уважения и доброжелательного отношения к партнёру.
6. Рефлексия (5 минут)	<p>Игра «Жители Шахматного Королевства». Учитель раскладывает на полу карточки (пустой стороной вверх, карточек должно быть больше, чем играющих). Учащиеся распределяются по классу. Учитель включает музыку, и учащиеся под музыку свободно перемещаются по классу. Когда учитель останавливает музыку, каждый из играющих поднимает с пола одну карточку. Если на обратной стороне изображена существующая шахматная фигура, участник называет её и продолжает игру. Если на обратной стороне изображена несуществующая шахматная фигура, участник выбывает из игры. Все карточки снова кладутся на пол, и игра продолжается. Выигрывает тот участник (или 2-3 участника), кто дольше всех продержится в игре.</p> <p>Учитель благодарит учащихся за активное участие и заканчивает занятие.</p> <p><i>«Шахматам – Ура! А нам домой пора»</i></p>	<p>Приложение 3</p> <p>«Баллада о пешке»⁵ или любая другая музыка</p>	<p>Данное задание помогает детям учиться регулировать способ выражения эмоций в случае неудачи (эмоциональный интеллект), а также осознать невозможность контролировать всё вокруг (принятие себя и других), поскольку в этой игре многое зависит от случайности.</p> <p>Сигнал для завершения занятия.</p>

⁵ Аудиозапись находится в папке «Шахматы» во ФГИС «Моя школа»:

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

Закрасьте поля

Группа 1

c1 – c2 – c3 – c4 – c5 – c6 – c7 – c8 – g8 – f7 – e6 – d5 – d4 – e3 – f2 – g1

	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	



Закрасьте поля

Группа 2

d1 – e1 – c2 – f2 – b3 – b4 – b5 – b6 – c7 – d8 – e8 – f7 – g6 – g5 – g4 – g3

	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	



Закрасьте поля

Группа 3

c1 – c2 – c3 – c4 – c5 – c6 – c7 – c8 – d8 – e8 – f8 – g7 – g6 – g5 – f4 – e4 – d4

	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	

Закрасьте поля

Група 4

d1 – e1 – c2 – f2 – b3 – b4 – b5 – b6 – c7 – d8 – e8 – f7 – g6 – g5 – g4 – g3

	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	



Закрасьте поля

Група 5

a1 – b1 – c2 – c3 – c4 – c5 – c6 – c7 – d8 – e8 – f7 – f6 – f5 – f4 – f3 – f2 – f1

	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	



Закрасьте поля

Група 6

b1 – b2 – b3 – b4 – b5 – b6 – b7 – b8 – c1 – d1 – e1 – f2 – f3 – f4 – e5 – d5 – c5

	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	

Король

Король – самая большая и самая важная фигура в шахматах. Цель игры – поставить мат королю противника. Король может ходить во все стороны (по вертикали, горизонтали и диагонали). Но Его Величество не торопится. Пусть королевская свита бегает, а он сам ходит только на одно поле.

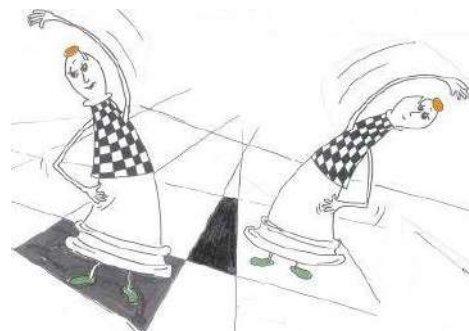
Упражнение «Король»: Встать прямо, подняться на цыпочки и вытянуть руки так высоко вверх, как только получится. Король – высокая фигура. Сохранять это положение несколько секунд, не забывая глубоко дышать. Затем наклонить туловище с прямой спиной вперёд, а руки завести назад и поднять их так, чтобы кончики пальцев показывали вверх. Несколько секунд сохранять это положение.



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.

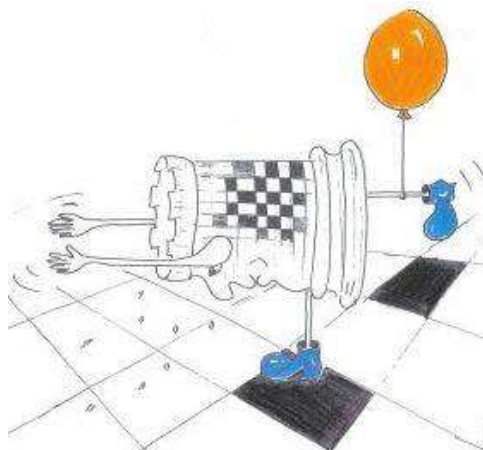
Упражнение «Конь»: Исходное положение – руки на бёдрах. Затем медленно и осторожно наклонить туловище назад так, чтобы лицо смотрело в потолок. Получилась буква Г назад. Несколько секунд сохранять такое положение. Не забываем глубоко дышать. Медленно выпрямиться и затем медленно и осторожно прижать подбородок 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 распрямлять ноги, сначала не отрывая пальцев от пола, а потом встать и широко развести руки вверх и вбок. Не забываем глубоко дышать. Несколько се-



кунд 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 могущественного **ферзя**.

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









