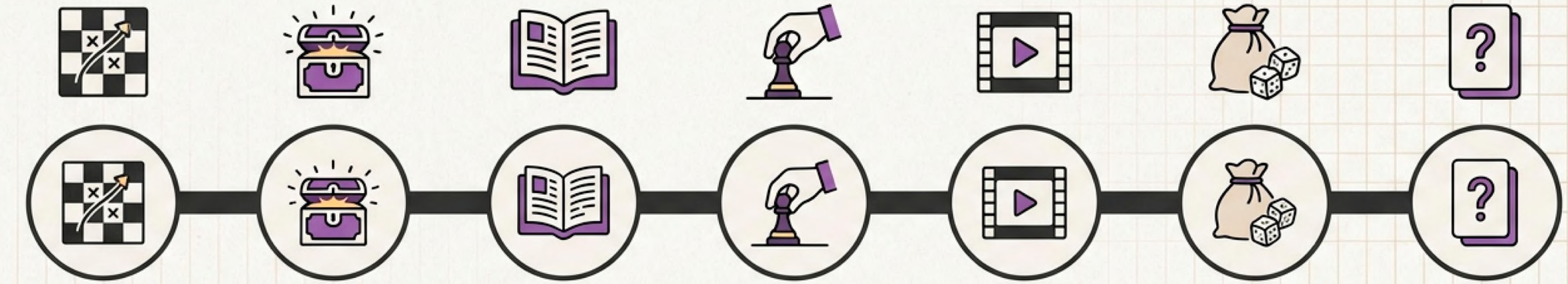
Урок 4: Шахматные фигуры

От знакомства с доской к фигурам.
Настольная книга педагога.

Методика проведения

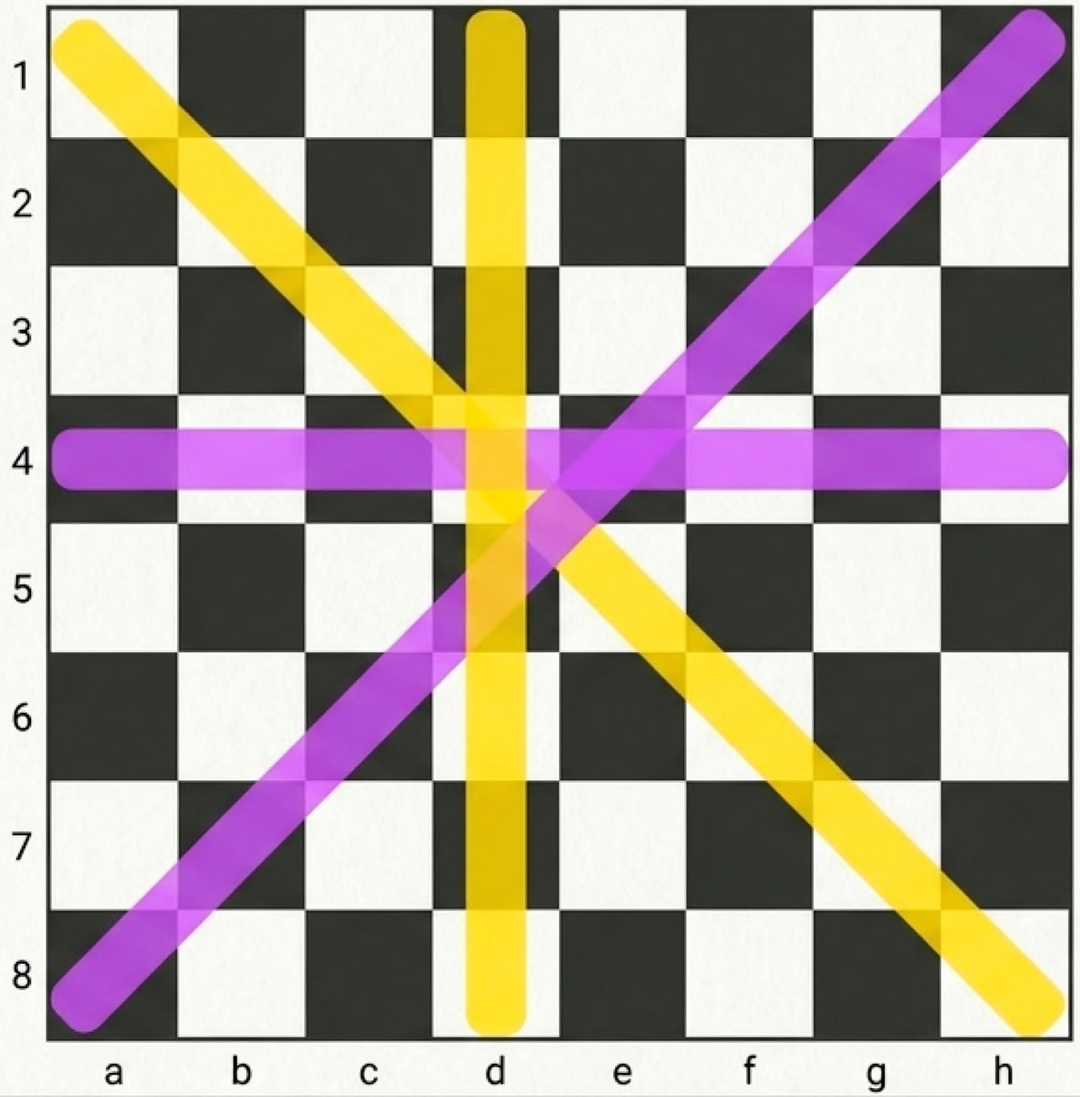


Архитектура четвертого урока



6 этапов. От визуального знакомства к тактильному закреплению.

Фаза 1: Разминка и геометрия доски



- [ ] Показать доску: белые и черные поля
- [ ] Напомнить: горизонтали и вертикали
- [ ] Напомнить: диагонали

Ваши действия

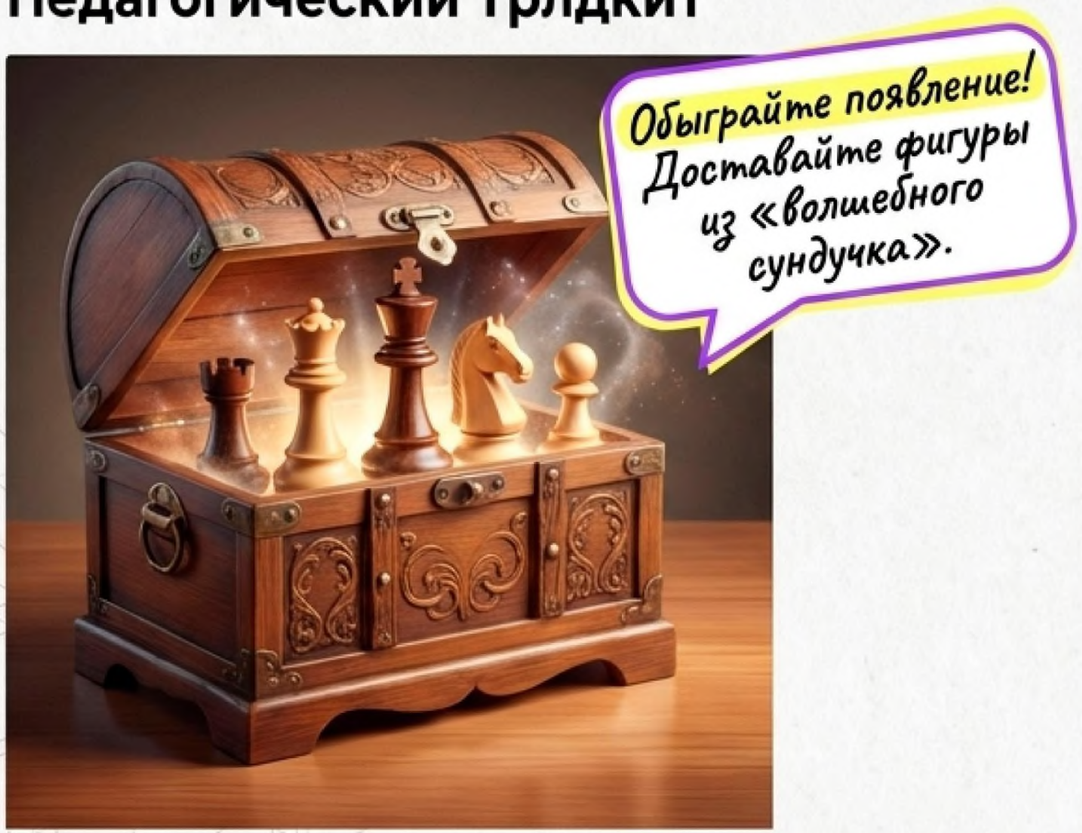
Раздать доски детям. Попросить показать:

- Две белые и две черные диагонали.
- Большую белую и большую черную диагонали.

Обязательно уточнить: они тянутся из угла в угол!

Фаза 2: Эффектное появление фигур

Педагогический Трлдкит



Инвентори



- **Основа:** Деревянные «Турнирные шахматы» (крупного размера, рельефно отличаются друг от друга).



- **Для демонстрации разнообразия:** Миниатюрные дорожные, крупные магнитные, гигантские уличные.

На шахматной доске сражаются две армии. Один командир управляет БЕЛЫМИ (армия светлых фигур), другой — ЧЕРНЫМИ (армия темных фигур).

Анатомия шахматной армии



Строгое правило: *Фигурами считаются только король, ферзь, ладья, слон и конь (а пешки — просто пешки).*
Традиционная методика: *На первых порах обучения пешки также называют фигурами для упрощения.*

Фаза 3: Ритуал первого знакомства

1. Демонстрация: 
Педагог показывает первую пару (белая и черная пешки).

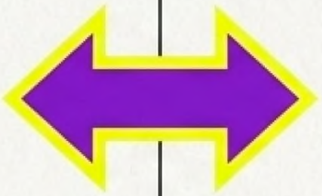
2. Закрепление: Ученики хором повторяют три раза: *«Пешка!»*.

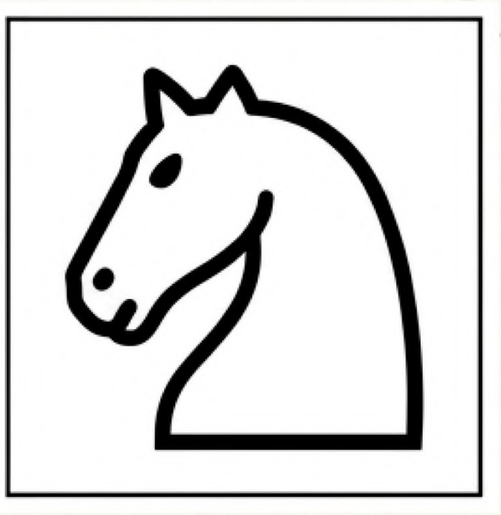


3. Цикл: Повторить алгоритм для остальных:
Ладья → *Конь* → *Слон* → *Ферзь* → *Король*.

Фаза 4: Переход от 3D к 2D







Стр. 18 (Учебник): Показ всех фигур. Учитель обращает внимание на разницу в изображении фигур на диаграммах и в реальности. (Демонстрация магнитных шахмат для прямого сравнения).

Стр. 19 (Учебник): Сюжетный рисунок. Задача для учеников: найти спрятанные шахматные фигуры.

Важный этап: формирование визуальной грамотности для чтения шахматных схем.

Фаза 5: Тактильное закрепление

Педагог



1. Раздача: Учитель раздает коробочки с фигурами.



3. Стимул (Учитель): Молча поднимает одну шахматную фигуру.

Ученик



2. Хаос: Дети высыпают их и в беспорядке расставляют на парте.



4. Реакция (Дети): Находят у себя такую же, называют её вслух и поднимают над столом.

Работа руками включает моторную память.

Фаза 6: Сказка и мультимедиа

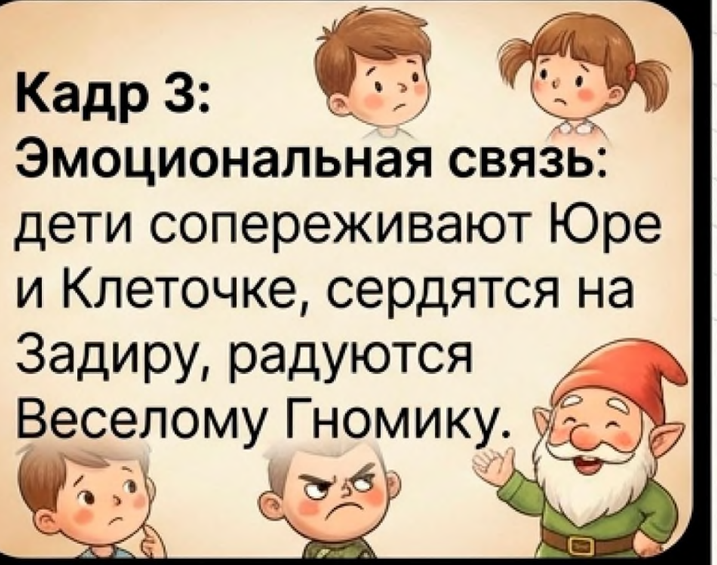
Кадр 1:
Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране» (Глава 4: "Чудесные фигуры").



Кадр 2:
Источник: Опубликовано в журнале «Мурзилка» (1993 г., №9).



Кадр 3:
Эмоциональная связь: дети сопереживают Юре и Клеточке, сердятся на Задиру, радуются Веселому Гномику.



Сказка закрепляет материал первых 4-х уроков через эмпатию.

Дидактические игры (Матрица 1: Восприятие)

Изображение	Название игры	Механика (Как играть)
	**«Волшебный мешочек»**	(А) Прячут фигуры, дети на ощупь определяют, какая спрятана. (Б) Все фигуры внутри — найти загаданную на ощупь.
	**«Угадайка»**	Педагог дает словесное описание фигуры -> дети определяют её название.
	**«Запретная фигура»**	Все фигуры в ряд. Одна фигура объявляется табу. При дотрагивании до неё вместо названия нужно сказать: «Секрет».

Дидактические игры (Матрица 2: Анализ)

Изображение	Название игры	Механика (Как играть)
	**«Поиграем – угадаем»**	Педагог загадывает фигуру (или прячет в кулаке) -> дети по очереди пытаются угадать.
	**«Что общего?»**	Сравнение двух фигур. Учитель спрашивает: чем похожи? чем отличаются? (Фокус на цвет и форму).
	**«Большая и маленькая»**	6 разных фигур на столе. Дети по одному убирают самую высокую, пока все не выстроятся по росту.

☆ **Творческий бонус**

Предложить ученикам нарисовать полюбившиеся фигуры в тетрадях.

Итоговый контроль (Блок 1: Логика и Знания)

Какая фигура похожа на лошадь?

⬇

Конь

Какая фигура похожа на башню?

⬇

Ладья

Какая фигура выше: ферзь или король?

⬇

Король

Какая фигура ниже: слон или пешка?

⬇

Пешка

Что такое белые? черные?

⬇

Армии светлых и темных фигур

Какой король не умеет говорить?

⬇

Шахматный

Что это за чудо-клетка, где тесно мышке, но свободно слону? -> **Шахматное поле**

Итоговый контроль (Блок 2: Языковые головоломки)

Какие фигуры спрятались в словах?

коньки → Конь

заслонка → Слон

спешка → Пешка

оладьи → Ладья

Замена одной буквы (разгадай фигуру)

Бадья → Ладья

печка → Пешка

корь → Конь

пушка → Пешка

Итоги 4-го урока: Полная готовность

- [x] Повторили геометрию доски и линии
- [x] Представили две армии (16 фигур)
- [x] Отработали разницу 3D форм и 2D диаграмм
- [x] Закрепили материал тактильно и в 6 играх
- [x] Провели контроль знаний через 9 загадок



Дети успешно познакомились с шахматным войском.
База заложена — ученики готовы к изучению правил ходов!