

УДК 528.8.04, 528.88

## И. П. Цагараева

e-mail: inna-cagaraeva@rambler.ru

Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия

### ОСОБЕННОСТИ ОБУЧЕНИЯ ШАХМАТАМ В ЭПОХУ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В данной статье была сделана попытка рассмотреть способы организации занятий по шахматам в начальной школе посредством цифровых технологий. Выделяются характерные черты мировосприятия современного ребенка: синкретизм, нелинейность и децентрализованность мысли, высокая скорость усвоения информации, многозадачность и т. д. С учетом указанных особенностей предлагается включить в процесс обучения шахматам ряд приложений, способствующих всестороннему и самостоятельному освоению этой игры.

*Ключевые слова: цифровые технологии, шахматы, шахматы для детей, шахматные приложения, самообучение, навыки командной работы.*

## Inna P. Tsagaraeva

e-mail: inna-cagaraeva@rambler.ru

Saint Petersburg State University, Saint Petersburg, Russia

### SPECIFICITY OF CHESS TEACHING IN THE DIGITAL AGE

In this article the author considers ways of using modern technologies at chess lessons in elementary school. Attention is focused on the specificity of the children's digital thinking: syncretism, nonlinearity and decentralization of thoughts, high speed of information acquisition, multitasking and etc. Given this, it is proposed to include in chess lessons some chess apps that contribute to the comprehensive study of this game.

*Keywords: digital technologies, chess, chess for kids, chess apps, self-learning, team-working skills.*

Актуальность нашего исследования обусловлена, во-первых, широким внедрением шахмат в образовательный процесс. Во-вторых, диджитализацией всех сфер нашей жизни, в частности, образования. Отсюда необходимость разработки таких методов, целей и задач учебного процесса, которые бы отвечали сегодняшним реалиям.

Решение включить именно шахматы в школьную программу основывается на многочисленных исследованиях, демонстрирующих положи-

тельное влияние данной игры на становление личности. Отмечается, что шахматы развивают интеллектуальные, моральные, волевые, социально-культурные качества ребенка. Кроме того, шахматы выступают высшей формой эстетического опыта. Так, шахматная партия предоставляет играющему свободу (в рамках правил) для создания красивых интеллектуальных объектов [1, 2]. Подобный творческий потенциал шахмат позволяет отнести их к искусству малых форм. Освоение шахматного искусства позволяет развить эстетический вкус, который, в свою очередь, руководит выбором лучшего хода [3]. Например, если спросить у ребенка, почему он сделал именно этот ход, а не другой, то он, скорее всего, ответит, что здесь фигура стоит красиво. Более того, ряд исследователей высказывают мысль о том, что шахматы могут выступать базисом для восприятия более высоких форм искусства, например, музыки, живописи, поэзии и т. д. [2].

И здесь возникает вопрос относительно того, каким образом организовать занятия по шахматам, чтобы: 1) максимально реализовать потенциал игры; 2) эти занятия соответствовали особенностям мироощущения современных детей. И первое, и второе достигается посредством техники.

Действительно, техника есть сущность человека. Она всецело определяет способ его существования в мире, формирует определенную точку зрения на мир и, более того, трансформирует сам мир. Так, до появления письменности и затем печатного станка преобладала устная традиция, в которой миф выступал неиссякаемым источником знания, а не чем-то окостенелым и единообразным. Отсюда многовариантность мифа. Миф разыгрывался в ритуале, в котором объединялись все способы восприятия и формы выразительности. Поэтому опыт погружения в миф отличался особой интенсивностью. Книгопечатание же изменило способ восприятия мира: утвердился примат зрения над другими чувствами. Знание, содержащееся в книгах, отличалось неизменностью и высокой скоростью распространения. А сама книга стала воплощением системности [4]. В электрическую эру, с появлением компьютеров, Интернета и т. п., не представляется возможным говорить о доминировании одного из чувств в процессе познания мира. Новая техника снова осуществила синтез всех доступных человеку способов восприятия и выразительности. Поэтому традиционные способы обучения, обращенные лишь к одному из органов чувств, теряют свою эффективность.

«Телевизионный» ребенок не воспринимает информацию должным образом, изложенную исключительно лекционным способом или текстом. Текст со своей системностью вступает в противоречие с нелинейным мировидением ребенка. Поэтому очень часто, когда преподаватель предлагает детям сыграть только одним типом фигур, а затем постепенно, шаг за шагом, добавляет по одной фигуре, то учащиеся начинают скучать и спрашивать, когда они будут играть всеми фигурами, даже несмотря

на то, что они не знают, как ими играть. Аналогично, вводное занятие, начатое с лекции о том, что же такое шахматы и откуда они появились, может вызвать скуку, если оно не подкреплено красочной презентацией, содержащей интерактивные элементы (например, видео, мемы, музыку и др.). Словом, для ребенка в цифровую эпоху, привыкшего получать и передавать информацию мгновенно посредством перехода от одной ссылки к другой, оказывается несущественным следование логической последовательности [5]. Ход его мыслей можно сравнить с неупорядоченной, децентрализованной сетью Интернет.

Таким образом, для учащегося не существует деление курса на вводную, основную и заключительной части: он стремится сразу погрузиться в материал, используя все доступные ему способы познания. А интенсивность переживаемого опыта познания обеспечивает современная техника. Поэтому целесообразно обогатить занятия по шахматам различными приложениями, которые бы в игровой форме – наиболее предпочтительной форме обучения на сегодняшний день – позволили детям овладеть азами шахмат. В качестве таких приложений можно назвать: Chess.com, ChessKid.com, Chess24.com, Lichess.org, PlayMagnus, Magnus' kingdom of chess и др. Данные платформы примечательны тем, что рассчитаны на пользователей различного уровня и возраста. Например, для детей в этих приложениях можно найти красочные короткие видео от ведущих шахматистов, задачи, турниры, квесты, прохождение которых демонстрирует, насколько хорошо была освоена та или иная тема. В базе данных представлен богатый теоретический материал. Пользователь также имеет возможность сыграть как с компьютером, который указывает на ошибки в партии и объясняет, почему так играть не стоит, так и с другими пользователями со всего мира. Ученик может использовать эти приложения дома и разучивать материал, который он считает нужным, самостоятельно. Здесь ребенок уже не есть пассивный получатель знания, он ничего не учит наизусть и не пересказывает, а создает идеи через прохождение квестов.

Таким образом, обучение выходит за пределы класса. Ведь учащийся устанавливает связь не только со своими одноклассниками, непосредственно общаясь с ними в классе, но и с шахматистами со всего мира. Возможно, ребенок затем захочет «погуглить» и узнать подробнее о месте, откуда родом его очередной онлайн-соперник. В этой связи особую важность приобретает знание английского языка. Так, осваивая шахматы в приложениях или в рамках онлайн-лагерей, ученик также изучает иностранный язык.

Важно, что все отмеченные преимущества применения цифровых технологии в процессе обучения на заменяют работу за доской. Необходимо гармоничное совмещение компьютерных программ и «живых» шахмат.

В этом случае преподаватель выступает посредником между виртуальными и реальными шахматами. В то же время он лишается статуса единственного источника знания, так как в этих приложениях в доступной форме изложена вся необходимая для обучения информация. Однако учитель превращается в Сократа, т. е. помогает ученику раскрыть свои знания посредством диалога и в том случае, если ученик-собеседник в чем-то ошибается, то не указывает напрямую на его ошибку, но через вопрошание подводит его к противоречию в его суждениях.

Так, между преподавателем и учениками не складываются иерархические отношения, но отношения равноправных участников диалога [6], т. е. здесь мы имеем дело с сообществом, в котором ни один из членов не претендует на обладание всей полнотой знания, но цель которого прийти к знанию совместными усилиями. И в этом смысле учитель может даже не быть профессиональным шахматистом, но, устанавливая межличностные связи с учениками, он оказывается ценнее, чем опытный шахматист, который лишь читает лекции и занимается по учебным пособиям и рабочим тетрадям. В первом случае педагог осваивает шахматы вместе детьми, будучи частью их команды.

Подобный формат занятий, на наш взгляд, не подразумевает пятибалльной системы оценивания знаний учеников. В конце курса можно организовать соревнования различного типа с призами (как на скорость решения задач, так и на знание истории шахмат и т. д.). Ведь главная цель курса по шахматам в школе – не воспитание профессиональных шахматистов, а формирование у детей критического мышления и навыков командной работы. Затем возможно они захотят продолжить свое обучение шахматам.

Таким образом, очевидна необходимость более активного внедрения цифровых технологий в образовательный процесс. Ведь с трансформацией мировосприятия детей в условиях цифровизации всех сторон жизни общества стало невозможным использование только традиционных способов обучения. Последние обращены лишь к одному типу восприятия, в то время как для продуктивного обучения телевизионного ребенка этого недостаточно: он стремится задействовать все доступные ему формы восприятия и способы познания для погружения в образовательный процесс. Все вышперечисленное справедливо и для занятий по шахматам. Овладение такой сложной игрой требует заинтересованности ребенка, чего нельзя достигнуть изучением лишь учебной литературы и чтением лекций. Отсюда внедрение цифровых технологий в обучение шахматам и наделение преподавателя статусом наставника и равноправного члена команды позволит максимально вовлечь ученика в шахматную среду и даст возможность изучать шахматы всесторонне и, что не менее важно, самостоятельно. К тому же на сегодняшний день шахматное сообщество располагает

огромным количеством различных приложений и других интернет-ресурсов, предназначенных как для любителей, так и для профессиональных шахматистов.

**Список литературы**

1. Humble P. N. Chess is an Art Form // *British Journal of Aesthetics*. 1993. Vol. 33. P. 59–66.
2. Osborne H. Notes of the aesthetic of chess and the concept of intellectual beauty *British Journal of Aesthetics*. 1964. Vol. 4 (2). P. 160–163.
3. Бронштейн Д. И., Смолян Г. Л. Прекрасный и яростный мир: (Субъективные заметки о соврем. Шахматах). М.: Знание, 1977. 112 с.
4. Маклюэн М. Понимание медиа: внешние расширения человека. М.: Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. 464 с.
5. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants // *On the Horizon*. Vol. 9. MCV University Press, 2001. № 5. P. 1–6.
6. Сохраняева Т. В. Цифровая социализация как проблема философии образования // *Философия образования*. 2018. Т. 1, № 74. С. 35–43.
7. Гребнев Л. С. Современные информационные технологии в российском образовании: состояние и перспективы // *Экономика образования*. 2002. № 6 (13). С. 21–23.