



ИГРА

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ ДРЕВНЕЙ ИГРЫ

В последние годы в рамках реформы школьного образования стало больше внимания уделяться внеклассной и кружковой работе. Уходит в прошлое, бытовавшее ранее мнение о малой значимости, и даже необязательности, воспитания подрастающего поколения в школе. Очевидно, что одной из главнейших задач является не только образование, но и воспитание учащихся, развитие их личностных качеств и способностей, что в комплексе позволяет формировать гармонично развитую личность.

ИГРА ПО ОБЕ СТОРОНЫ ЭКРАНА

Одной из форм человеческой деятельности, предоставляющей индивиду возможность самореализации себя как личности, является игра.

Известный нидерландский историк и философ Йохан Хейзинга сводил все многообразие человеческой деятельности к игре и рассматривал ее как основной источник и высшее проявление человеческой культуры. В своей книге *Homo Ludens* («Человек играющий») он писал: «Игра сразу фиксируется как культурное качество. Будучи однажды сыгранной, она остается в памяти как некое духовное творение или ценность».

Из множества игр, доступных школьникам, одной из самых многоплановых и всесторонне развивающих являются шахматы. Занятия шахматами дисциплинируют учащихся, улучшают память, внимание, быстроту сообразительности, помогают логично мыслить.

Инновационным и перспективным компонентом педагогики является

преподавание шахмат по классическим методикам в сочетании с применением на занятиях компьютерных шахматных программ.

Возможности современных компьютеров и программного обеспечения значительно дополняют и видоизменяют методы изучения шахмат. Разрабатываются новые учебно-методические комплексы, образовательные программы по использованию компьютерных технологий в обучении шахматистов различного возраста, защищаются диссертационные работы.

Экспериментальная и научно-исследовательская работа в данном направлении проводится с 2000 года на базе общеобразовательной школы №346 г. Санкт-Петербурга (директор Вера Владимировна Головчанская).

В рамках эксперимента были сформированы две группы – 15 и 17 школьников из двух пятых классов. Первая группа занималась два раза в неделю по 1,5 часа – один раз компьютерными шахматами и один раз классическими (настольными) в обычном классе. Вторая группа изучала шахма-

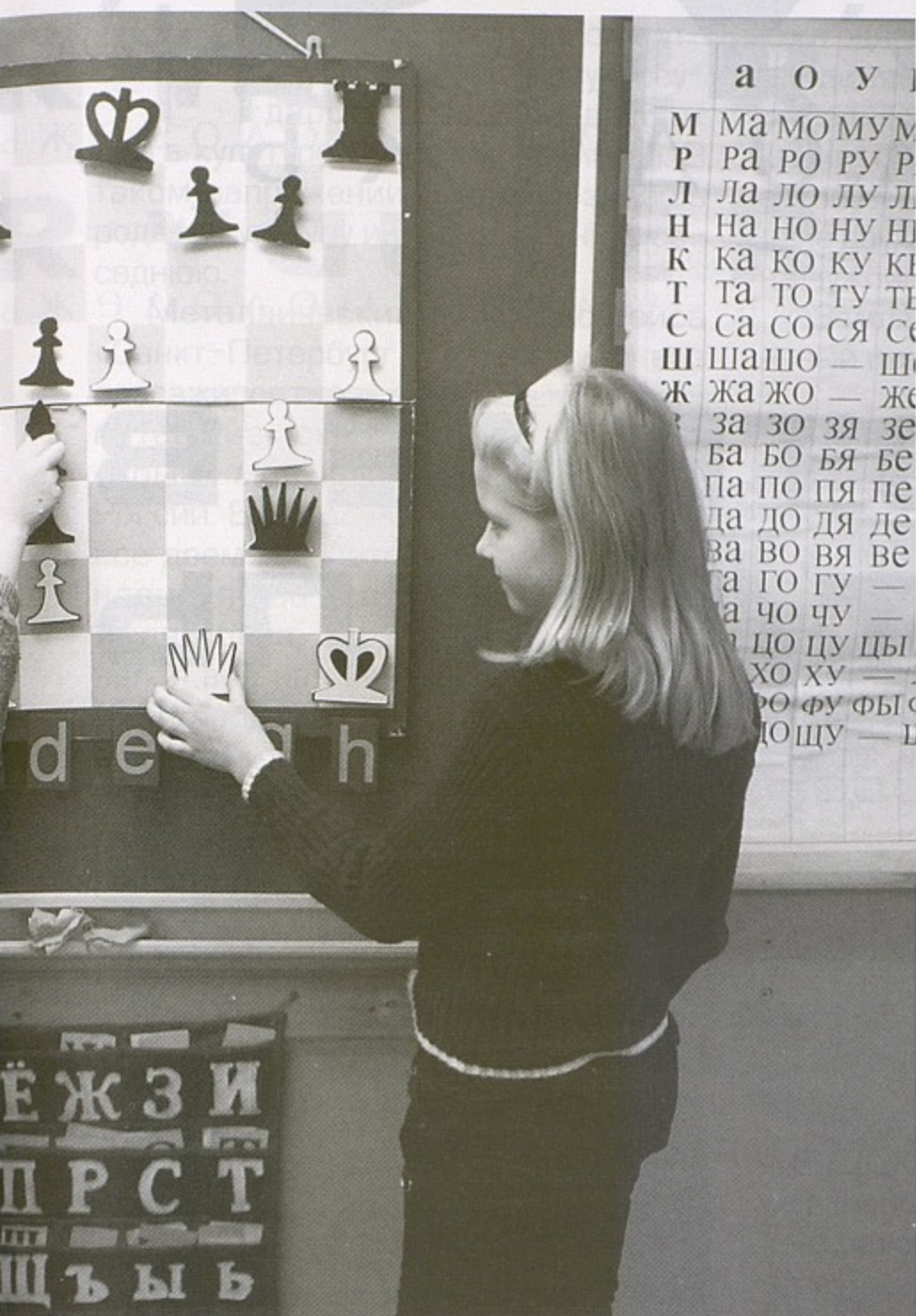
ты тоже два раза в неделю, но без применения компьютеров. В середине занятий делались перерывы, во время которых проводились подвижные игры. В третью группу (31 человек), названную фоновой, вошли учащиеся из тех же классов, не занимающиеся шахматами. Развитие их интеллектуальных функций происходило в основном за счет обучения по школьной программе.

ВОЗМОЖНОСТИ «ДУМАЮЩИХ МАШИН»

В нашем исследовании на компьютеры были установлены несколько шахматных программ с различным интерфейсом и функциональными возможностями. Каждый ученик мог выбрать подходящий для него уровень и стиль игры виртуального соперника, а также дебют, который будет им разыгрываться.

Пользователями выставлялось точное время, затрачиваемое компьютерной программой на всю партию (обычно 5–10 минут). Таким образом, реализовывалась возможность сыг-





пехов и достижений при работе с электронным задачиком. Она представлена в удобном графическом виде. Можно изменять дизайн и размеры доски и фигур, скорость их перемещения.

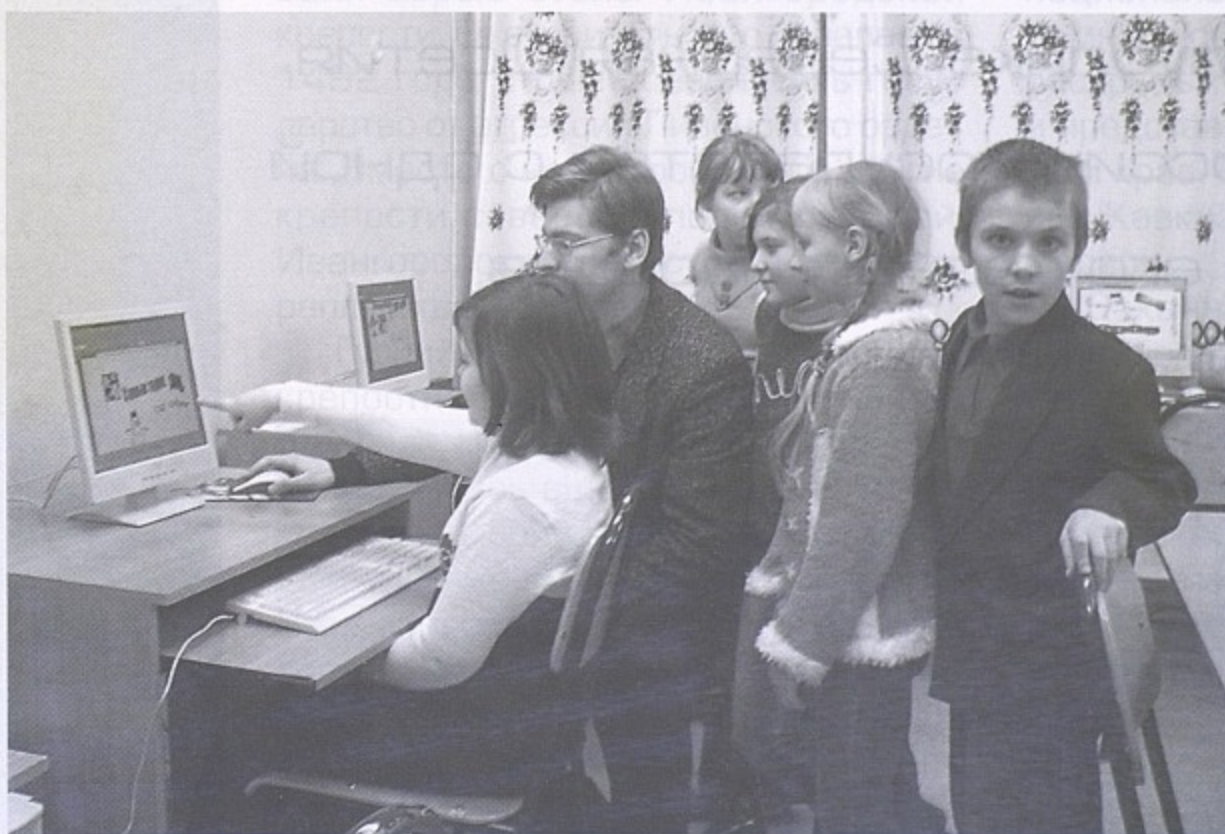
Следует отметить, что благодаря информатизации системы образования уже в 2005 году в школе было открыто два новых компьютерных класса, оснащённых безопасными для здоровья жидкокристаллическими мониторами. С помощью мультимедийного проектора, подключаемого к компьютеру, школьникам на большом экране демонстрировались шахматные сайты, фотографии выдающихся шахматистов, изображения наборов шахмат различных эпох и народов. Таким образом, исторический экскурс приобретал большую наглядность и повышалась степень понимания материала.

рвать за одно занятие несколько партий вместо одной, когда играешь с человеком. Хотя, следует отметить, полностью переходить на компьютерное обучение шахматам нельзя, поскольку очень важно живое общение с соперником и обмен мнениями, которые возникают в процессе игры.

Учащиеся занимались со сборниками задач и огромными базами партий – до полумиллиона игр, выборочно ознакомившись с которыми позволяла удобная система поиска. Они пользовались также собранными на дисках обширными справочными данными – электронными шахматными книгами и дебютными энциклопедиями с прокомментированными партиями.

Компьютерные программы позволяют за относительно короткий промежуток времени решить значительное число задач. Это достигается за счёт мгновенной смены позиций на экране, происходящей по щелчку мыши. В то время как на настольных шахматах расстановка фигур занимает существенное время. На каждого ученика ведётся наглядная статистика его ус-

тителей, интерес к изучаемому предмету усиливается благодаря современным формам обучения, а использование компьютерной техники повышает мотивацию учащихся к занятиям.



Можно констатировать, что компьютеризация процесса шахматной игры на начальной стадии обучения увеличивает эффективность интеллектуального развития в связи с рядом преимуществ, которые даёт применение компьютера:

1) индивидуальный подход в скорости восприятия информации – машина выдает информацию со скоростью, которую выбирает ученик;

2) повышение мотивации обучения;
3) большой выбор уровней игры;
4) гуманистический подход – на ребенка не оказывается психологическое давление;

5) наглядность обучения;

6) экономия времени (при игре компьютер будет делать ходы с той скоростью, с которой пожелает игрок, чего нельзя требовать от живого человека);

7) рейтинговая система оценки успехов и уровня игры учащихся – точная и объективная.

ИТОГ СХВАТКИ ИНТЕЛЛЕКТОВ

Было выявлено, что комбинированное сочетание занятий настольными и компьютерными шахматами повышает эффективность восприятия информации, а более богатый игровой опыт способствует скорейшему росту уровня шахматной игры учащихся.

В экспериментальных группах шахматисты, по итогам тестирований, в конце года улучшили показатели интеллектуальных операций на 15–20% по сравнению с результатами начала года. В фоновой группе улучшение составило 7–10%.

У шахматистов развилось логическое мышление, улучшилась зрительная и оперативная память, способность к концентрации и переключению внимания.

Сравнение данных экспериментальных групп с показателями фоновой группы позволяет считать, что такое значительное улучшение интеллектуального уровня развития является результатом занятий школьников по разработанной образовательной программе.

Таким образом, грамотное внедрение в учебный процесс компьютерных технологий, в сочетании с шахматной игрой, улучшает качество обучения школьников. Учитывая изложенное выше, можно сделать вывод, что разработка и апробация новых учебных авторских программ, ориентированных на преподавание шахмат с использованием компьютеров, является перспективным направлением научной педагогической деятельности.

Вячеслав КРАВЧЕНКО,
кандидат педагогических наук,
руководитель шахматной секции

На фото: интересная комбинация найдена.
Удивительные возможности шахматной программы.