

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом творчества «Измайловский» Адмиралтейского района Санкт-Петербурга

**Применение современных образовательных технологий
при реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Юные шахматисты»**

(Методическое описание)

Разработчик: Стяжкина Анна Вячеславовна,
педагог дополнительного образования

Применение современных образовательных технологий при реализации дополнительной общеразвивающей программы «Юные шахматисты»

Занятие шахматами является высокоинтенсивной интеллектуальной нагрузкой. Для успешной реализации поставленных целей важно развивать аналитические и оценочные способности, умение производить действия в уме: расчет вариантов ходов, составление плана игры.

При реализации образовательной программы «Юные шахматисты» применяются следующие образовательные технологии:

- технология проблемного обучения;
- технология развития критического мышления;
- игровая технология;
- информационно-коммуникационная технология.

Шахматные позиции изначально носят проблемный характер выбора хода, и учащийся все время сталкивается с ситуацией инвариантности решения, поэтому *ключевой технологией* при обучении шахматам является *проблемное обучение*.

Во время шахматной партии, разыгрывания учебных позиций и решения задач учащимся все время необходимо анализировать множество факторов, влияющих на оценку позиции, выстраивать план игры, предугадывать действия противника, производить расчет вариантов в уме на много ходов вперед. Поэтому на занятиях большое количество времени уделяется развитию умения оценивать и анализировать возникающие позиции, выделять ведущие факторы при разборе, изучать партии ведущих гроссмейстеров и своих соперников. Для этого используется частично-поисковый метод.

Вторая технология – технология развития критического мышления, в основе которой лежит теория осмысленного обучения известного советского психолога Льва Семеновича Выготского. Одним из приемов данной технологии, используемых педагогом, является дидактический синквейн.

Составление синквейна – довольно увлекательное и творческое занятие, которое при всей своей простоте помогает учащимся самого разного возраста развивать системное мышление и аналитические способности, вычленять главное, формулировать свои мысли, расширять активный словарный запас.

Для учащихся составление синквейна является своего рода «творческой паузой», вносящей в занятие разнообразие. А педагог, проанализировав творчество учащихся, оценивает их знание и понимание темы, и может внести коррективы в планы дальнейших занятий.

Для развития комбинационных способностей и мышления учащихся основной формой обучения является решение задач.

При реализации программы на 1 году обучения, учащиеся решают задачи алгоритмического типа, имеющие тактическое решение, которое включает оценку позиции, нахождение типовых идей и расчет вариантов, развивающие пространственное и тактическое мышление.

На 2 году обучения в системе практических занятий применяются задачи, в решении которых сочетаются действия алгоритмического и креативного типа. Для развития креативных способностей учащихся педагогом были разработаны нетиповые шахматные задачи. Это задачи на движение за пределы информационного поля (привлечь фрагменты, порой видимые, но не замечаемые многими), на стимулирование фантазии (в том числе позиций с элементами ретро анализа), на ломку устоявшихся стереотипов,

Такие задачи дают возможность активизировать познавательную деятельность учащихся и способствуют развитию креативного мышления.

При обучении шахматам учащиеся сталкиваются с необходимостью запоминания большого объема абстрактной шахматной информации, необходимостью овладения сложной шахматной терминологией. Для эффективного решения этих задач используется *игровая технология*, позволяющая учащимся запомнить шахматные термины и понятия, типовые тактические приемы, названия дебютов, точные позиции.

Педагогом с помощью программы SMART Notebook разработан комплекс дидактических игровых заданий: игры «Поле чудес», «Своя игра», «Веселые гонки», задание на сопоставление или сортировку терминов и понятий, викторины по истории шахмат, кроссворды.

Активное внедрение компьютерных и информационных технологий во всех областях человеческой деятельности повлияло, в том числе, и на игру в шахматы, на методику подготовки юных шахматистов.

На смену бумажным носителям информации пришли электронные базы данных. Возрос объем абстрактной, сложной для запоминания, шахматной информации, необходимой шахматисту для успешной игры.

Стандартным способом транслирования информации в обучении шахматам всегда являлся показ шахматных позиций и партий на демонстрационной доске.

Недостатки такого способа:

- педагог при расстановке позиций, которые могут включать в себя и все 32 фигуры, вынужден стоять спиной к учащимся, теряя визуальный контакт;
- неэффективно расходуется время занятия;
- большая умственная нагрузка на педагога, который должен помнить наизусть и правильно воспроизводить большой объем информации (особенно это сложно в группах разрядников, когда проводятся разбор партий и анализ позиций).

Эффективным способом решения этих проблем является **использование информационно-коммуникационных технологий.**

Развитие информационных технологий сильно повлияло на современные шахматы: произошла оцифровка всей теоретической шахматной информации, разработаны игровые компьютерные шахматные программы, играющие сильнее топ-гроссмейстеров и позволяющие производить глубокий анализ позиций, созданы информационно-поисковые программы, служащие для работы с объемными шахматными базами данных. И, конечно, компьютерные шахматные программы широко используются в обучении.

При реализации программы используются компьютерные лицензионные шахматные программы и интернет-платформы.

Это игровая программа Stockfish, которая используется для обеспечения игровой практики учащихся с компьютером. В связи с временным ограничением использования компьютера на занятии играют только блиц и быстрые шахматы.

Игровые и обучающие программы и Информационно-поисковые шахматные программы ChessAssistant (российская программа) и немецкая программа ChessBase. Существует возможность введения любого количества пользователей (для группового или индивидуального решения задач), как в режиме «Тренировка», так и с возможностью подключения шахматного движка – бесконечного анализатора. Для каждого пользователя отслеживается изменение рейтинга в соответствии с результатами решения задач.

Интернет-платформа отечественной разработки stepchess.ru позволяет обучающимся отрабатывать навык тактического зрения с помощью решения задач, которые разделены по темам и уровням сложности. Наличие такого ресурса дает возможность обучаться в подходящее ученику время и способствует построению индивидуальных образовательных маршрутов. Сайт предоставляет возможность педагогу отслеживать успехи своих учеников, демонстрируя показатели юных шахматистов: общий прогресс, пройденные темы, время, затраченное на каждую задачу, количество попыток в решении задач, прохождение контрольных точек. Эти данные так же помогают педагогу скорректировать процесс обучения каждого ученика.

Интернет-платформа lichess.org – частый помощник в работе с шахматистами любого уровня. Одной из важнейших функций является возможность создания педагогом студий, где он может выкладывать как теоретический материал (анализы дебютных вариантов), так и практический (решение задач и этюдов). Студия lichess имеет встроенный игровой движок, позволяющий получить быструю и точную оценку позиции, более удобный интерфейс, где можно выделять поля, линии, тактические мотивы, давать как словесные комментарии, так и с помощью специальной шахматной нотации. Принципиальное отличие от программ ChessBase и ChessAssistant – доступность материала с любого устройства и в любое время, для доступа необходимо иметь интернет-подключение и персонализированную ссылку на студию (для

доступа к базам СВи СА нужно иметь установленные программы на компьютере). Помощником в начале пути юных шахматистов послужит вкладка «Обучение». В подразделе «Основы шахмат» обучающиеся могут ознакомиться с ходами фигур и простейшими шахматными понятиями (шах, мат, вилка и т.д.) и попрактиковаться в их исполнении. Подраздел «Практика» поможет отработать навык матования короля.

Сайт learningapps.org используется для поддержки обучения и преподавания с помощью общедоступных интерактивных модулей. Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе. Для создания таких упражнений на сайте предлагается несколько шаблонов (упражнения на классификацию, тесты с множественным выбором и т. д.). Данные упражнения не являются законченными учебными единицами и должны быть интегрированы в сценарий обучения. Возможности модуля позволяют использовать его как во время очных занятий, так и для дистанционного обучения (для выполнения упражнения необходимо перейти по персонализированной ссылке), например, в качестве домашнего задания или самоконтроля обучающихся при смешанных моделях обучения.

Представленные обучающие программы позволяют экономить время педагога при подготовке к занятию и используются при проведении конкурсов решения задач по тактике и разыгрывании позиций.

При подготовке к теоретическим занятиям педагогом используются информационно-поисковые шахматные программы: российская ChessAssistant и немецкая ChessBase, предназначенные для работы с электронными шахматными базами данных.

На данный момент для этих программ созданы базы более 8000000 партий, которые ежемесячно обновляются. Данные программы позволяют педагогу самостоятельно подбирать и транслировать на занятии учебный материал с помощью различных поисковых ключей, производить анализ позиций с помощью встроенных аналитических модулей.

При сопровождении участников соревнований городского и выше уровней, в том числе одаренных детей, с помощью этих программ осуществляется подготовка учащихся к конкретному сопернику: из базы данных делается выборка партий соперника, анализируется и определяется его дебютный репертуар. На основании этого готовятся специальные дебютные варианты для данной партии.

Для эффективного взаимодействия с учащимися используются цифровые средства дистанционного взаимодействия:

- онлайн-сервис Google Форма для быстрых опросов учащихся (или их родителей) с возможностью автоматического получения результатов в требуемой табличной форме, что позволяет уменьшить временные затраты педагога при организации мероприятий;
- многофункциональный мессенджер Discord для оказания консультационной помощи учащимся на расстоянии (удаленно) во время подготовки и участия в соревнованиях. Эта программа была разработана для геймеров и очень популярна среди подростков. В общении или видеоконференции могут участвовать до 10 человек, есть возможность одновременного использования видеочата и демонстрации экрана. В отличие от более известной программы Skype, Discord потребляет минимум мощностей гаджета, что помогает сохранить плавную и качественную связь. Программа Discord совместима со всеми современными устройствами и операционными системами и предъявляет невысокие требования к процессору.
- игровые шахматные порталы chessking и lichess для организации игровой практики учащихся.

Применение цифровых технологий позволяет добиться динамичности и наглядности при транслировании учебного материала, позволяет эффективно расходовать время занятий, снижает умственную нагрузку на педагога, предоставляет возможность дистанционного взаимодействия с учащимися.