

ББК 74+75.581

УДК 37

ШЗ1

Шахматное образование в Зауралье – 2014: сборник материалов I регионального форума 17 декабря 2014 г. / государственное автономное

ШЗ1 образовательное учреждение дополнительного профессионального образования «Институт развития образования и социальных технологий». – Курган, 2014. – 140 с.

Редакционная коллегия: **Криволапова Н.А.,** первый проректор – проректор по науке и инновационной деятельности ГАОУ ДПО ИРОСТ, д.п.н., профессор

Вяткин Р.В., первый заместитель руководителя исполкома регионального отделения ВПП «Единая Россия»

Лапханова Н.С., ведущий научный сотрудник ЦРСС ГАОУ ДПО ИРОСТ, к.п.н., доцент

Ключникова М.В., заведующая отделом развития межведомственного взаимодействия ЦРСС ГАОУ ДПО ИРОСТ

Макет: **Белоногова А.В.,** методист по корректорской деятельности ГАОУ ДПО ИРОСТ

ББК 74+75.581

УДК 37

РАЗДЕЛ II. ШАХМАТНЫЙ ВСЕОБУЧ. КОНЦЕПЦИИ. ПРАКТИКА. ОПЫТ

О НАУЧНЫХ ОСНОВАХ ФЕДЕРАЛЬНОГО КУРСА «ШАХМАТЫ – ШКОЛЕ»

*Сухин И.Г., к. п.н., старший научный сотрудник
Института стратегии и теории образования
Российской академии образования, г. Москва*

1. О психических действиях и теории П.Я. Гальперина

Опорой проведенных нами исследований стала культурно-историческая концепция Л.С. Выготского [1], который расставил научные вехи при разработке проблематики внутренних действий.

На базе этой концепции ученик Л.С. Выготского П.Я. Гальперин разработал теорию поэтапного формирования умственных действий [2]. Вот ее важнейшие положения. Каждое психическое действие проходит в своем развитии пять этапов:

- 1) начинается процесс формирования умственных действий с внешнего, практического действия с материальными предметами;
- 2) затем реальный предмет заменяется его изображением, схемой;
- 3) после этого следует этап выполнения первоначального действия с помощью «громкой речи»;
- 4) потом становится достаточным проговаривание указанного действия «про себя»;
- 5) на заключительном этапе действие полностью интериоризируется (переходит внутрь, во внутренний план) и, качественно преобразуясь (свертывается, совершается мгновенно), становится умственным действием, т.е. действием «в уме».

Такую последовательность в своем развитии проходят все умственные действия (чтение, счет, выполнение других математических операций и т.д.). Проследим все пять этапов теории П.Я. Гальперина на примере обучения счету:

- 1) на первом этапе ребенок учится пересчитывать и складывать реальные предметы;
- 2) на втором этапе учится проделывать то же самое с их изображениями (например, считает нарисованные звездочки);
- 3) на третьем этапе может дать правильный ответ, не пересчитывая пальцем каждую звездочку, а совершая аналогичное действие в плане восприятия, лишь переводя взор от одной звездочки к другой, но опять-таки сопровождая счет громким проговариванием;
- 4) на четвертом этапе действие проговаривается шепотом, «про себя»;
- 5) на пятом этапе действие окончательно переходит в умственный план, ребенок становится способен к устному счету.

Отметим, что устный счет на уроках математики – один из немногих редких приемов, применяемых в массовой школе для формирования

фундаментальной способности действовать «в уме» или внутреннего плана действий. В основном же это умение складывается стихийно. Поэтому довольно часто можно наблюдать в конце учебного года некоторых первоклассников и даже отдельных учащихся 2-3 классов, которые во время устного счета активно пересчитывают под партой пальцы на своих руках, причем делают это весьма умело, обгоняя с ответом детей, действительно считающих «в уме».

У таких школьников действие счета во внутреннем плане не отработано, поэтому с ними необходимо проводить специальные занятия по формированию этого умения.

2. Научный фундамент курса «Шахматы – школе»

Традиционно шахматы рассматриваются как триединство: наука, искусство и спорт. *Мы же выдвигаем и отстаиваем новый тезис: шахматы XXI века, прежде всего, – школьный и дошкольный учебный предмет (включающий науку и искусство, но не спорт). И с этой точки зрения рассматриваем шахматы как четко структурированную систему постепенно усложняющихся занимательных развивающих заданий и дидактических игр.*

Базой для разработки и создания федерального курса «Шахматы – школе» в 1993 году стали указанная выше теория доктора психологических наук П.Я. Гальперина о поэтапном формировании умственных действий [2], а также исследования доктора психологических наук Я.А. Пономарева о психологии творчества и стадиях развития способности действовать «в уме» – внутреннего плана действий [3].

Из всего многообразия шахматного материала отобран именно такой, который позволяет поэтапно сформировать способность действовать «в уме».

Что дать в первый год обучения? Сначала следует создать элементную базу, при этом «доматовый» период обучения может быть достаточно длительным. Игровые свойства шести фигур предоставляют огромные возможности для формирования умственных действий, и это необходимо использовать. С помощью специально разработанных нами дидактических заданий и мини-игр оказалось возможным достичь решения сразу нескольких задач:

1) занимательный характер учебного материала позволяет привить детям интерес к шахматам;

2) решение большого количества дидактических заданий и проведение дидактических игр способствует формированию способности действовать «в уме»;

3) ученик, который решит продолжить обучение в ДЮСШ, получит добротную элементную базу, основу для дальнейшего совершенствования.

3. Три стадии обучения

Проведенные нами исследования показали, что первичный процесс обучения детей шахматным азам должен включать в себя три стадии:

1) «доматовую» (обучение без объяснения термина «мат»);

2) тренинг постановки мата в один ход;

3) «матовую» стадию (игру всеми фигурами из начального положения).

Не все дети младшего возраста способны сразу же освоить термин «мат». Хотя они и понимают термин, но постановка мата представляет определенную проблему, поэтому существенную часть занятий при начальном обучении должны составлять задания и игры первой стадии. Именно они становятся базой для развития способности действовать «в уме».

4. Этапы развития способности действовать «в уме»

Под *способностью действовать «в уме»* мы понимаем интегрированную характеристику человеческого сознания, которая представляет собой нерасторжимое единство воображения, внимания, памяти и мышления и заключается в возможности индивида оперировать в мысленном плане с заместителями реальных предметов (не совершая с ними развернутых операций в пространстве).

Известны пять этапов развития способности действовать «в уме»:

1. Этап фона, на котором словесно поставленная задача не может быть решена не только «в уме», но и путем манипуляций.

2. Этап репродуцирования, на котором задача может быть решена манипулированием с предметами.

3. Этап манипулирования, на котором ребенок способен случайно решить задачу «в уме».

4. Этап транспонирования, на котором в итоге проб и ошибок ребенок приходит к решению и кладет его в основу повторных действий.

5. Этап программирования, на котором ребенок анализирует задачу и подчиняет свои последующие действия хорошо продуманному плану [3].

Я.А. Пономарев разработал для тестирования детей блок шахматных заданий на фрагменте шахматной доски три на три клетки. В каждом из этих заданий на фрагменте располагался белый конь и черная пешка. От детей 4-8 лет требовалось определить – за сколько ходов конь побьет черную пешку (черная пешка считалась недвижимой).

Вот примеры данных задач:

- положение №1: белые – Ka1, черные – c1;
- положение №2: белые – Ka1, черные – b1;
- положение №3: белые – Ka1, черные – c3.

Данные опыты проводились в четырех вариантах:

- 1) вслепую – испытуемый не глядел на фрагмент доски с фигурами;
- 2) испытуемый смотрел на фрагмент доски с фигурами, но не передвигал их;
- 3) комбинированно;
- 4) испытуемый не только смотрел на фрагмент доски с фигурами, но и передвигал их.

Вот как это выглядело в экспериментах с детьми 8 лет:

Экспериментатор: *«Белый конь стоит на поле «a1», черная пешка – на поле «c1». Поставь коня «в уме» на поле «a1»* (пауза).

Ребенок: *«Поставил».*

Экспериментатор: *«Теперь ставь черную пешку на поле «c1»* (пауза).

Ребенок: *«Поставил».*

При экспериментах «глядя на доску» детям давалась предварительная инструкция: *«Думай, сколько хочешь, но не трогай фигуры до тех пор, пока не убедишься, что нашел верное решение. Если, передвигая фигуры, допустишь хотя бы одну ошибку, будем считать, что ты не смог решить задачу».*

В результате проведенных экспериментов было выявлено несколько этапов развития способности действовать «в уме».

На первом этапе ребенок не может действовать «в уме» и вообще подчинить свои действия задаче, выраженной словесно, хотя он и способен манипулировать конем.

На втором этапе словесно поставленная задача может быть решена, но лишь путем манипулирования конем.

На третьем этапе ребенок способен манипулировать конем «в уме», но ему еще не удастся в достаточной степени подчинить перемещение коня требованиям словесно поставленной задачи.

На четвертом этапе такое подчинение оказывается возможным; в результате проб и ошибок ребенок приходит к решению, которое кладет в основу плана повторных действий. Реализуя этот план, он уже строго соотносит каждое действие с условиями задачи.

На пятом этапе данная способность достигает полного развития. Ребенок уже не прибегает к пробам и ошибкам, он анализирует внутреннюю структуру задачи и строит на основе этого план ее решения, которому затем строго подчиняет свои последующие действия.

5. Система дидактических заданий и игр

В своих исследованиях мы также опирались на культурологическую концепцию содержания образования (И.Я. Лернер, М.Н. Скаткин), согласно которой главная цель обучения и воспитания состоит в передаче подрастающему поколению накоплений человеческой культуры, социального опыта, в структуру которого входят:

- 1) знания;
- 2) способы деятельности;
- 3) опыт творческой деятельности;
- 4) опыт эмоционально-ценностного отношения к миру [4].

С точки зрения усвоения социального опыта, предлагаемая нами система дидактических заданий и игр включает в себя:

- задания по проверке усвоения терминов и правил шахматной игры (фиксация второго компонента в структуре социального опыта – способов деятельности, которые усваиваются с помощью репродуцирования);
- задания по тренингу способности действовать «в уме» (фиксация третьего компонента – опыта творческой деятельности, который усваивается с помощью методов проблемного обучения).

Вначале ребенок поэлементно изучает и закрепляет правила игры (репродуцирование). Основную функциональную нагрузку несут творческие задания – задания по тренингу способности действовать «в уме». Для каждой из шести фигур, имеющих различные правила передвижения, разработано пять видов заданий, выстроенных по степени усложнения материала.

В структуру системы дидактических заданий и игр вошли следующие компоненты:

1. Ознакомительные задания, которые формируют способность ученика репродуктивно освоить правила игры.

При выполнении этих заданий ребенок совершает игровые действия одной из фигур за одну из сторон на свободной от других фигур доске. Это у нас, когда ученик за учителем повторяет ходы фигур, а также выполняет простые дидактические задания: «На одно поле», «Через поле» и т.д.

2. Пошаговые задания, которые формируют способность достигать конечной цели посредством конкретных, заранее детерминированных «шагов» (ходов).

В пошаговых заданиях на доске находятся фигуры обеих сторон (белые и черные), при этом игровые действия выполняет только ребенок, а фигуры второй стороны недвижимы, играют роль маяков, статистов. Это у нас задание «Один в поле воин».

3. Лабиринтные (статические) задания, которые формируют способность выбирать оптимальное решение из небольшого, ограниченного количества альтернатив в условиях статичной, четко детерминированной цели.

В лабиринтных заданиях ребенок проводит игровые действия одной из фигур в условиях, когда отдельные поля доски недоступны для этой фигуры. Это у нас задания «Кратчайший путь», «Лабиринт».

4. Полилабиринтные задания, которые формируют способность выбирать оптимальное решение из большого количества альтернатив.

В полилабиринтных заданиях на доске находятся фигуры обеих сторон, при этом игровые действия выполняет только ребенок, и хотя фигуры второй стороны недвижимы, свои фигуры ставить под удар нельзя. Это у нас задания «Перехитри часовых» и «Сними часовых».

5. Динамические задания и игры, которые формируют способность выбирать оптимальное решение в условиях подвижной цели.

В динамических заданиях и играх игровые действия проводятся обеими сторонами поочередно, как это и принято в шахматах. Это у нас игры «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности», «Захват контрольного поля».

Пять видов заданий соответствуют пяти уровням в овладении учебным материалом. На первом уровне (уровне ориентировки) ребенок знакомится с правилами и учится передвигать ту или иную фигуру. На втором (уровне реализации) – реализует свои угрозы без противодействия противника. На третьем (уровне маршрута) – приобретает навыки в передвижении фигуры по оптимальному маршруту. На четвертом (уровне противодействия) – учится следить за клетками, атакованными фигурами противника, и приобретает умение противодействовать противнику. На пятом (уровне преодоления) – учитывает лучшие ходы противника и преодолевает его сопротивление.

Указанная система заданий отрабатывается сначала на ладье, а затем последовательно на каждой из остальных фигур. Выделено одиннадцать этапов

при использовании предложенной нами системы. А именно, пять компонентов последовательно отрабатываются в заданиях с:

- 1) ладьями;
- 2) слонами;
- 3) различными сочетаниями ладей и слонов;
- 4) ферзями;
- 5) различными сочетаниями ладей, слонов и ферзей;
- 6) конями;
- 7) различными сочетаниями ладей, слонов, ферзей и коней;
- 8) пешками;
- 9) различными сочетаниями ладей, слонов, ферзей, коней и пешек;
- 10) королями;
- 11) различными сочетаниями всех фигур.

Инструментарий, с помощью которого происходит отработка способности действовать «в уме» при использовании созданной нами системы дидактических заданий, базируется на разработанной П.Я. Гальпериним теории поэтапного формирования умственных действий [2] следующим образом:

- 1) на первом этапе дети учатся передвигать фигуры на шахматной доске в соответствии с правилами игры и решают задания, перемещая фигуры по доске;
- 2) на втором этапе дети решают шахматные задания по диаграммам – без передвижения фигур, пальцем показывая верный ход или маршрут;
- 3) на третьем этапе дети дают правильные ответы с помощью шахматной нотации (сопровождая умственное действие громкой речью);
- 4) на четвертом этапе решение с помощью нотации проговаривается шепотом;
- 5) на пятом этапе решение полностью производится «в уме».

Результаты нашего исследования показали, что с помощью данной системы заданий и игр усваиваются не только способы деятельности и опыт творческой деятельности, но и эмоционально-ценностный компонент социального опыта.

Способы деятельности усваиваются решением ознакомительных заданий с помощью информационно-репродуктивного метода обучения.

Опыт творческой деятельности приобретается при решении пошаговых, лабиринтных, полилабиринтных и динамических заданий с помощью частично-поискового (эвристического) метода проблемного обучения.

Вместе с тем, усвоение второго и третьего компонентов социального опыта при использовании системы дидактических шахматных заданий предусматривает обязательную опору на эмоциональное переживание – четвертый, эмоционально-ценностный компонент социального опыта.

Эмоциональная атмосфера гарантируется тем, что почти каждое шахматное занятие одновременно представляет собой:

- 1) занятие-сказку (читается дидактическая шахматная сказка);
- 2) занятие-театр (выполняется небольшая инсценировка);
- 3) занятие-игру;
- 4) занятие-смех (используется шуточный материал);

- 5) занятие-тайну (включаются сюрпризы);
- 6) занятие без проигравших;
- 7) занятие – погружение в решение занимательных заданий.

Учет всех указанных семи факторов позволяет сделать шахматные занятия здоровьесберегающими.

Данная система дидактических заданий разработана нами с учетом общих дидактических принципов и является производной от них.

Принцип культуросообразности обеспечивается тем, что шахматы в России – всенародная игра, имеющая уникальные традиции.

Принцип природосообразности – тем, что шахматы соответствуют ведущей деятельности детей младшего возраста.

Принцип положительного эмоционального фона обучения – занимательным характером заданий и отсутствием проигравших.

Принцип наглядности – использованием досок, фигур, иллюстрированных учебников.

Принцип доступности – тем, что для каждой возрастной группы детей подбираются задания соответствующей сложности.

Принцип «от простого к сложному» – плавным усложнением заданий для каждой фигуры, начиная с фигуры, имеющей самый простой ход.

Принцип систематичности и последовательности обеспечивается тем, что обучение ведется по спирали: после овладения возможностями первой фигуры на заданиях пятого уровня знакомство с новой фигурой начинается с заданий первого уровня.

Предложенная система подобна постепенно расширяющейся трехмерной спирали-воронке. Это связано с тем, что, освоив задания с ладьей, а затем со второй по сложности фигурой – слоном, ребенок отрабатывает те же пять уровней, учась бороться ладьей против слона и слоном против ладьи. После изучения возможностей третьей фигуры (ферзя) возникает еще большая вариативность в выборе взаимодействующих друг с другом фигур и т.д. по мере расширения спирали.

Принцип прочности гарантируется тем, что в процессе обучения многократно происходит возвращение к уже пройденному материалу на новом витке спирали, и функции уже изученных фигур рассматриваются в новых ситуациях. Большинство заданий разработано с соблюдением принципа единственности решения.

Литература

1. Выготский, Л.С. Вопросы детской психологии. – СПб.: Союз, 1997. – 224 с.
2. Гальперин, П.Я. Развитие исследований по формированию умственных действий // Психологическая наука в СССР: Т. 1. – М.: АПН РСФСР, 1959. – С. 441-469.
3. Пономарев, Я.А. Знания, мышление и умственное развитие. – М.: Просвещение, 1967. – 264 с.
4. Лернер, И.Я., Скаткин, М.Н. Дидактика // Российская педагогическая энциклопедия: В 2 т. / Гл. ред. В.В. Давыдов. – М.: Большая Российская энциклопедия, 1993. – Т. 1. – С. 265-269.

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел I. Информация о проекте	7
Проект «Интеллектуал Зауралья (шахматный всеобуч)» 7	
Титульные мероприятия проекта «Интеллектуал Зауралья	
(шахматный всеобуч)» на 2014-2015 годы	16
Раздел II. Шахматный всеобуч. Концепции. Практика. Опыт	17
Сухин И.Г. О научных основах федерального курса «Шахматы –	
школе»	17
Исламов М.Н. О ходе реализации проекта «Интеллектуал Зауралья»	
в Курганской области	24
Абрамов Э.Н., Вяткин Р.В. Организационно-методические основы	
реализации проекта «Интеллектуал Зауралья» (шахматный всеобуч)	
в Курганской области	27
Вяткин Р.В. Из личного опыта использования УМК И.Г. Сухина	
«Шахматы – школе»	33
Бондаренко С.М. Шахматный всеобуч младших школьников	37
Волчихин М.Ф. Опыт работы по курсу И.Г. Сухина «Шахматы –	
школе» в рамках шахматного всеобуча	40
Сухин И.Г. Комментарий	43
Сухин И.Г. С сайта «Шахматного всеобуча» http://chess555.narod.ru/	45
Раздел III. Хроника. Публикации	46
Раздел IV. Доска Почета	102
Призеры конкурсов учителей начальных классов,	
преподающих шахматы	102
Призеры фестиваля «Папа+Мама+Школа+Я=Шахматная семья»	103
Раздел V. Документы	105
Соглашение о взаимодействии между Министерством образования и	
науки Российской Федерации и Общероссийской общественной ор-	
ганизацией «Российская шахматная федерация»	105
Соглашение о взаимодействии между Главным управлением	
образования Курганской области, Курганской областной	
общественной организацией шахмат и Курганским региональным	
отделением ВПП «Единая Россия»	107
Областной пилотный проект «Преподавание шахмат в системе	
начального общего образования «Интеллектуал Зауралья»	
2010-2015 годы»	109
Приказ ГлавУО «О развитии шахматного образования	
в системе общего образования Курганской области»	
(от 18.11.2013 № 2126)	116
Положение о III конкурсе учителей начальных классов	
общеобразовательных школ Курганской области,	
преподающих шахматы, в рамках реализации областного проекта	
«Интеллектуал Зауралья» (шахматный всеобуч) – 2015 год	120
Положение о ежегодном конкурсе СМИ на лучшее освещение	