

Чибухчян Эрик Сейранович,
Аспирант, РУС «ГЦОЛИФК»
Chibukhchyan Eric Seyranovich

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ШАХМАТНОМ ОБРАЗОВАНИИ **DIGITAL TECHNOLOGIES IN CHESS EDUCATION**

Аннотация. В статье анализируется влияние цифровизации на шахматное образование и внедрение современных технологий в процесс обучения. Использование онлайн-платформ и искусственного интеллекта способствует персонализации и доступности шахмат для детей. В России развиваются комплексные программы шахматного образования. Цифровые технологии делают обучение более эффективным и мотивационным.

Abstract. The article analyzes the impact of digitalization on chess education and the introduction of modern technologies into the learning process. The use of online platforms and artificial intelligence contributes to the personalization and accessibility of chess for children. Russia is developing comprehensive chess education programs. Digital technologies make learning more effective and motivating.

Ключевые слова: Шахматы, шахматное образование, технологии, инновации, искусственный интеллект.

Keywords: Chess, chess education, technologies, innovations, artificial intelligence.

Цифровизация проникла в разные сферы жизни человека – от медицины до образования, и шахматы не остаются в стороне. Меняется то, как люди учатся, общаются, получают информацию. На этом фоне детские шахматные занятия не теряют своего значения – скорее, приобретают его заново: при всех технологических сдвигах они по-прежнему работают как инструмент личностного и интеллектуального роста.

Шахматы отличаются от большинства игр тем, что задействуют оба полушария мозга одновременно – это стимулирует и логическое, и абстрактное мышление. Причём речь идёт не о механической тренировке, а о живом мыслительном процессе, где каждый ход требует анализа и предвидения.

Способность удерживать внимание на позиции в течение долгой партии сама по себе воспитывает концентрацию. Надо сказать, это умение переносится далеко за пределы доски – в учёбу, в повседневные решения, в ситуации, где нужно не отвлекаться на посторонний шум. Дети, которые регулярно играют, постепенно учатся держать в голове несколько линий рассуждений сразу [1, с. 27].

Социальный аспект шахматной игры заслуживает отдельного внимания: командные турниры приучают ребёнка работать в связке с другими, поддерживать партнёра и выстраивать общий план действий.

Шахматная подготовка в эпоху цифровых технологий не утрачивает значимости – напротив, превращается в пространство, где классический интеллектуальный опыт соединяется с новыми инструментами и подходами.

В России сегодня складывается связная система шахматного образования, встроенная в государственную политику работы с молодёжью. Проект «Шахматы в школах» нацелен на то, чтобы вовлечь в игру как можно больше учащихся и студентов – причём речь идёт не о кружковой работе для избранных, а о массовом охвате. Растёт не только число тех, кто садится за доску: у детей и подростков постепенно вырабатываются навыки мышления, умение держать себя в руках и готовность играть честно [2, с. 630].

Цифровизация изменила шахматы радикально. Платформы Chess.com и Lichess.org сняли барьеры, которые раньше казались непреодолимыми: место проживания, возраст, социальный статус – всё это перестало определять доступ к игре. Вокруг этих сервисов сложились глобальные сообщества, а рейтинговые системы обеспечивают подбор соперников с точностью, которой прежде не было и в помине.



Самостоятельное обучение стало реальной альтернативой занятиям с тренером – и это, пожалуй, одно из самых заметных последствий цифрового сдвига. Видеолекции, онлайн-курсы, разборы партий в свободном доступе: ведущие гроссмейстеры теперь делятся актуальными стратегиями напрямую с любым желающим, без посредников и географических ограничений.

Программы вроде Stockfish и AlphaZero радикально изменили то, как шахматисты разбирают партии и работают над ошибками. ИИ здесь не просто вспомогательный инструмент – он реально перестраивает представления о стратегии и тактике, предлагая решения, до которых человек вряд ли додумался бы самостоятельно.

Что касается популяризации шахмат, то социальные сети и прямые трансляции турниров сделали для этого достаточно. Зритель теперь не просто наблюдает за партией – он участвует в её разборе, спорит в комментариях, задаёт вопросы гроссмейстерам в режиме реального времени. Такой формат общения профессионалов с аудиторией формирует живое сообщество, а не разрозненную массу любопытных наблюдателей, и это, надо сказать, заметно влияет на мотивацию начинающих игроков.

Умные шахматные доски – Square Off как наиболее показательный пример – соединяют физическое и цифровое пространство игры: фигуры двигаются по реальной доске, хотя соперник существует лишь виртуально. Надо сказать, это меняет саму природу соревновательного формата. Появляется возможность играть с алгоритмом, не теряя тактильного ощущения от партии – а именно оно, судя по всему, удерживает многих игроков в шахматах куда надёжнее, чем экранный интерфейс. Отсюда и рост личной вовлечённости: когда ладья физически проезжает по доске без чьей-либо руки, это производит впечатление, пусть и чисто механическое.

Цифровые технологии изменили шахматное образование – и не по мелочи, а по существу: трансформировались методы обучения, логика организации занятий, сам характер взаимодействия между игроками. Площадки Chess.com, Lichess.org, Chess24.com и ChessKid.com собрали в одном месте партии гроссмейстеров высшего уровня, интерактивные уроки, дебютные базы с мгновенным поиском и движковый анализ – в частности, через Stockfish, один из сильнейших шахматных движков на сегодняшний день [3, с. 68].

Искусственный интеллект занял в этой системе отдельное место. Современные шахматные программы не выдают просто список рекомендаций – они, надо сказать, распознают индивидуальный стиль игрока и выстраивают под него алгоритм роста. Фиксируются даже незначительные погрешности в разыгранной партии, выявляются скрытые ресурсы и просчёты, которые визуально не улавливаются ни любителем, ни порой опытным профессионалом.

Географические барьеры для юного шахматиста сегодня попросту перестали существовать. Школьник из провинциального города ежедневно играет с соперниками с разных континентов, участвует в онлайн-турнирах – и всё это через мобильное приложение или браузер. Вокруг таких платформ постепенно складывается живое международное сообщество, а не просто база пользователей.

Сама игра при этом давно вышла за рамки передвижения фигур. Видеоразборы, интерактивные задачи, обучающие квесты превращают освоение шахмат в нечто похожее на самостоятельное исследование – ученик движется в собственном темпе, без внешнего принуждения [4, с. 231].

Персонализированная статистика, разбор сыгранных партий, ведение игровых дневников – всё это работает на развитие внимания, логического и пространственного мышления. Причём не декларативно, а через конкретные повторяющиеся действия, в которых ученик сам отслеживает собственный прогресс.

Прогнозирование исходов партий, расчёт шансов, подбор оптимальных стратегий – со всем этим ИИ справляется достаточно уверенно. Подготовка шахматистов от этого становится и быстрее, и содержательнее.



Разучивать новые идеи теперь можно дома, в собственном ритме – цифровые инструменты вытаскивают шахматное образование за рамки классического тренинга. Это, впрочем, сказывается не только на удобстве, но и на вовлечённости: когда темп не навязан извне, человек занимается иначе. Аудитория, с которой можно общаться и обмениваться опытом, тоже принципиально расширилась – раньше такого охвата попросту не было. Причём речь идёт не только о спортивном росте: формат сам по себе развивает и то, что принято называть личностными компетенциями.

Таким образом, цифровизация изменила шахматное образование. Онлайн-платформы, ИИ-тренеры и программные инструменты дали возможность выстраивать обучение под определенного ученика. Территориальные и социальные барьеры перестали иметь большую важность, так как ребенок из небольшого города может получить доступ к тем же ресурсам, что и тот, кто учится в столице. Сочетание классических методов с цифровыми практиками оказались рабочей моделью, а не вынужденным компромиссом

Список литературы:

1. Алифиров А.И. Концептуальные подходы к построению шахматной спортивной подготовки / А.И. Алифиров, И.В. Михайлова и др. // Теория и практика физической культуры. – 2020. – № 7. – С. 27-29.

2. Внедрение информационных технологий в процесс обучения игры в шахматы / И.Д. Ноек, Э.Н. Замега, Л.А. Геращенко, Д.С. Айсина // Педагогический журнал. – 2022. – Т. 12. №4–1. – С. 630-640.

3. Голосниченко Н.В. Использование цифровых образовательных ресурсов при обучении детей игре в шахматы / Н.В. Голосниченко, Ю.В. Модина, Е.П. Курынова // Наукосфера. – 2022. – №3–2. – С. 68-71.

4. Фомичев В.И. Использование цифровых технологий при обучении игры в шахматы / В.И. Фомичев // Инженерное образование и его пропедевтика в эпоху цифровизации общества – Формирование престижа профессии инженера у современных школьников: сборник статей X Всероссийской очно-заочной научно-практической конференции с международным участием в рамках Петербургского международного образовательного форума (Санкт-Петербург, 24 марта 2021 года) / под ред. А.Г. Козловой, В.Г. Денисовой, Л.В. Крайновой,

В.Л. Расковалова. – СПб.: Частное учреждение дополнительного профессионального образования «Академия Востоковедения», 2022. – С. 231-233

