

И. Г. СУХИН

ШАХМАТЫ — ШКОЛЕ

РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ

1–4 годы обучения

Учебное пособие
для общеобразовательных организаций

Обнинск
Духовное возрождение
2019

УДК 372.8:794

ББК 74.26

С91

- Сухин И. Г.**
С91 Шахматы — школе. Рабочие программы. 1–4 годы обучения: учебное пособие для общеобразовательных организаций / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 2019. — 144 с.

ISBN 978-594198-143-4

Программы курса «Шахматы — школе» реализуют системно-деятельностный подход и разработаны в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и основной образовательной программы начального общего образования. Программы адресованы в первую очередь учителям общеобразовательных организаций и ориентированы на достижение значимой для начальной школы цели — развития у детей фундаментальной способности действовать «в уме» с использованием инновационной здоровьесберегающей шахматно-задачной технологии обучения и системы занимательных дидактических заданий и игр.

При реализации данных программ формируются широкие межпредметные связи с основными дисциплинами начальной школы. Научный подход, заложенный в программах курса «Шахматы — школе», обеспечил России ряд приоритетов в области шахматного образования.

УДК 372.8:794

ББК 74.26

ISBN 978-594198-143-4

© И. Г. Сухин, 2019

© Издательство «Духовное возрождение», 2019

Все права защищены

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Пояснительная записка</i>	4
Общая характеристика учебного предмета	14
Место предмета в учебном плане	17
Ценностные ориентиры содержания учебного предмета	20
Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета	22
Содержание учебного предмета	27
Тематическое планирование. Распределение учебных часов.	36
Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности	38
Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение предмета «Шахматы — школе»	61
Планируемые результаты изучения предмета.	64
<i>Список литературы</i>	67
<i>Интернет-ресурсы</i>	79
<i>Приложения</i>	93
<i>Приложение 1. Пример поурочного планирования</i>	93
<i>Приложение 2. Концепция курса «Шахматы — школе»</i>	119
<i>Приложение 3. Шахматно-задачная технология, на которой базируется курс «Шахматы — школе»</i>	130
<i>Приложение 4. Ключевые методологические проблемы урока шахмат в начальной школе, выявленные к 2019 году</i>	139

шахматно-языковых головоломок); осознать значимость чтения для личного развития и сформировать потребность в систематическом чтении (с помощью шахматных сказок, литературно-шахматных викторин); овладеть основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения; научиться выполнять устно и письменно арифметические действия с числами и числовыми выражениями (с помощью шахматно-математических головоломок); развить навыки устанавливать и выявлять причинно-следственные связи в окружающем мире; сформировать эстетическое отношение к миру, понимание красоты как ценности (за счет решения изящных шахматных головоломок).

18. Курс «Шахматы — школе» в регионах России. Сегодня указанный курс в той или иной степени востребован во многих регионах России. В Республике Калмыкия и в Москве он стал применяться с 1995 года, в Республике Саха — с 2000 года, в Республике Татарстан (в Нижнекамском муниципальном районе) и в Челябинской области (в Саткинском муниципальном районе) — с 2003 года, в Томской области — с 2007 года, в Псковской области — с 2008 года, в Ханты-Мансийском автономном округе — с 2009 года, в Курганской области — с 2010 года, в Ямало-Ненецком автономном округе и в Пензенской области — с 2011 года, в Республике Тыва, Кемеровской, Самарской и Калужской областях — с 2013 года, в Забайкальском крае (в Могойтуйском муниципальном районе) — с 2014 года, в Свердловской области — с 2015 года, в Ярославской области — с 2017 года.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

ШАХМАТНО-ЗАДАЧНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ, НА КОТОРОЙ БАЗИРУЕТСЯ КУРС «ШАХМАТЫ — ШКОЛЕ»

На современном этапе развития педагогики от каждого сотрудника учебных учреждений требуется знание определенных образовательных технологий и владение ими. Поэтому ниже в помощь учителю, проводящему шахматные занятия по курсу «Шахматы — школе», излагаются основы новой здоровьесберегающей педагогической технологии — «Технологии развития способности действовать “в уме” с использованием шахматного материала», или «Шахматно-задачной технологии И. Г. Сухина» (далее — «Шахматно-задачная технология»).

Как известно, педагогическая технология — это специальный набор форм, методов, способов, приемов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе на основе декларируемых психолого-педагогических установок, приводящий всегда к достижению прогнозируемого образовательного результата с допустимой нормой отклонения. Педагогические технологии направлены на реализацию научных идей в практике, поэтому занимают промежуточное положение между наукой и практикой. Указанные технологии классифицируются по разным основаниям. В их числе: цель, задачи, источник возникновения, возможности педагогических средств, функции педагога и другие.

Как следует из названия — «Технология развития способности действовать “в уме” с использованием шахматного материала», — данная технология ориентирована на достижение конкретной **цели** и одновременно указывает **средство** для ее достижения.

Если исходить из классификации Г. К. Селевко, то основные группы педагогических технологий составляют: 1) технологии на основе личностной ориентации педагогического процесса; 2) технологии на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся; 3) технологии на основе эффективности управления и организации учебного процесса; 4) технологии на основе дидактического усовершенствования и реконструирования материала; 5) частнопредметные педагогические технологии; 6) альтернативные технологии; 7) природосообразные технологии; 8) технологии развивающего обучения; 9) технологии авторских школ.

«Шахматно-задачная технология» соотносима и пересекается с тремя группами: с технологиями развивающего обучения, с технологиями на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся и с технологиями на основе дидактического усовершенствования и реконструирования материала.

Педагогические технологии имеют вертикальную и горизонтальную структуру. Вертикальное уровневое деление включает (от высшего уровня к низшему): 1) метатехнологии — общепедагогические технологии, охватывающие целостный образовательный процесс; 2) макротехнологии — технологии, охватывающие деятельность в рамках определенной образовательной отрасли, направления обучения и воспитания, учебной дисциплины; 3) мезотехнологии — технологии, представляющие собой технологии осуществления отдельных частей учебно-воспитательного процесса или направленные на реше-

ние частных задач; 4) микротехнологии — технологии, направленные на решение небольших оперативных задач.

«Шахматно-задачную технологию» можно отнести к макротехнологиям, так как она направлена на решение одной из фундаментальных задач системы образования — поэтапное и структурированное развитие у детей способности действовать «в уме».

Напомним, что **способность действовать «в уме» (СДУ)** — одна из универсальных характеристик человеческого сознания, один из важнейших показателей общего развития психики человека, который не относится ни к одному из традиционно выделяемых психических процессов, а представляет собой нерасторжимое единство воображения, внимания, памяти и мышления.

Горизонтальная структура каждой педагогической технологии предусматривает наличие трех основных взаимосвязанных компонентов: **научного, дескриптивного и процессуально-деятельностного**.

Проанализируем «Шахматно-задачную технологию» с указанных позиций. **Научный компонент** свидетельствует о том, что педагогическая технология имеет устойчивую опору на науку, представляет собой детально научно проработанное решение значимой для системы образования научной проблемы и основывается на достижениях современной педагогической теории и передовой практики.

«Шахматно-задачная технология» основывается на системно-деятельностном подходе, предполагающем развитие личностных качеств детей на основе усвоения универсальных учебных действий и учет индивидуальных возрастных, психологических и физиологических особенностей детей. Макротехнологичность «Шахматно-задачной технологии» обеспечивается и гарантируется ее надпредметностью и посредством поэтапного развития у детей СДУ (с учетом новейших исследований в нейрпсихологии и нейрофизиологии) способствует обретению учащимися такой ключевой компетенции, как умение учиться.

«Шахматно-задачная технология» ориентирована на ученика и для блага ученика. В современном мире именно активность ребенка осознается как база для достижения целей обучения и имеет место сближение позиций ученых, придерживающихся конструктивистского и деятельностного подходов. Поэтому именно реализация указанных идей находится в центре внимания «Шахматно-задачной технологии», которая стремится поддерживать необходимый баланс между диалектичностью холизма и линейностью аналитического мышления.

Реализацию идей холизма в «Шахматно-задачной технологии» можно продемонстрировать на следующем примере. Нами разработано много головоломок, подтверждающих основной постулат холизма о том, что целое больше его частей. В этих головоломках ладья (обладающая по шахматным меркам силой в 4,5 очка) и слон (3 очка) часто противодействуют на фрагментах шахматной доски ферзю, сумма ходов которого на пустой доске равна сумме ходов ладьи и слона. Однако почти всегда верх берет ферзь, так как его шахматная сила оказывается не 7,5 очка (если ориентироваться на формальную логику), а 9 (в полном соответствии с воззрениями холизма).

Непосредственно «Шахматно-задачная технология» базируется на **культурно-исторической теории формирования высших психических функций Л. С. Выготского**. В соответствии с ее идеями культурное развитие человека есть формирование и развитие в совместной деятельности и общении высших психических функций. Каждая психическая функция проходит в своем развитии две стадии: внешнюю и внутреннюю. Высшие психические функции формируются в результате интериоризации (переходе во внутренний план) внешних форм деятельности. Таким образом, внешние действия с реальными предметами после ряда последовательных преобразований переносятся во внутренний план. Важнейшее следствие этой теории — обучение ведет за собой развитие. То, что ученик может сделать без помощи педагога, находится в зоне актуального развития. То, что ученик может сделать с помощью педагога, находится в зоне ближайшего развития.

Второй научной опорой «Шахматно-задачной технологии» стала **культурологическая теория содержания образования**, согласно которой главная цель обучения и воспитания состоит в передаче подрастающему поколению накоплений человеческой культуры. И. Я. Лернер отмечает: *«Наиболее подходящим для педагогики из всех определений культуры является определение ее как совокупности средств и способов деятельности, созданных в процессе общественно-исторической практики для воспроизводства развития общества и способных стать достоянием личности»*.

Передаче новому поколению подлежит социальная культура, социальный опыт, накопленный на протяжении истории человечества. При этом, по И. Я. Лернеру: *«Социальная культура как система деятельностей, накопленная человечеством и передаваемая от поколения к поколению, состоит из четырех элементов или видов содержания: совокупности знаний о природе, обществе, технике, человеке*

и себе, о способах деятельности; опыта осуществления известных способов деятельности, после усвоения воплощающегося в навыках и умениях; опыта творческой деятельности, воплощенного в специфических интеллектуальных процедурах, не представленных в виде заранее регулируемой системы действий; опыта эмоционального отношения к действительности, различным ее проявлениям и сферам, вошедшим в орбиту человеческой деятельности».

Таким образом, в соответствии с культурологической теорией содержания образования в структуру передаваемого социального опыта входят знания, способы деятельности, опыт творческой деятельности и опыт эмоционально-ценностного отношения к миру. Знания первично усваиваются в результате восприятия, осознания и запоминания воспринятого. Способы деятельности становятся навыками и умениями в результате их многократного репродуцирования (воспроизведения). Опыт творческой деятельности усваивается в ходе решения проблем и проблемных задач. Опыт эмоционально-ценностного отношения к миру усваивается посредством переживания.

Третьей базовой научной опорой «Шахматно-задачной технологии» стала **теория поэтапного формирования умственных действий, созданная П. Я. Гальпериним**. В соответствии с этой теорией: 1) отработка каждого умственного действия начинается с внешнего, практического действия с материальными предметами; 2) затем реальный предмет заменяется его изображением, схемой; 3) после этого следует выполнение действия с помощью громкой речи; 4) потом действие проговаривается «про себя»; 5) действие полностью интериоризируется и, качественно преобразуясь (свертывается, совершается мгновенно), становится умственным действием, то есть действием «в уме». В последнее время нередко указывается не пять, а шесть этапов отработки умственных действий.

И еще одной научной опорой «Шахматно-задачной технологии» стали **исследования Я. А. Пономарева СДУ, которая сегодня рядом ученых рассматривается как ключевое условие развития интеллекта**. Я. А. Пономарев выделил пять этапов развития СДУ: 1) этап фона; ребенок не способен действовать «в уме» и вообще подчинять свои действия задаче, выраженной словесно, хотя он может манипулировать предметами; 2) этап репродуцирования; словесно поставленная задача может быть решена, но только с помощью манипуляции предметами; 3) этап манипулирования; ребенок способен манипулировать представлениями предметов, но ему еще не удается устойчиво под-

чинять манипуляции требованиям словесно поставленной задачи; 4) этап транспонирования; такое подчинение становится возможным; в итоге проб и ошибок ребенок находит решение; оно принимается за основу повторных действий; реализуя этот план, ребенок уже соотносит каждое действие с условиями задачи; 5) этап программирования; СДУ достигает полного развития; ребенок не прибегает к пробам и ошибкам; он анализирует внутреннюю структуру задачи и строит на ее основе ход решения, которому подчиняет последующие действия.

Второй компонент горизонтальной структуры каждой педагогической технологии — дескриптивный (формализованно-описательный): технология предстает как модель, описание (вербальное, текстовое, схематичное) цели, содержания, методов и средств, алгоритмов действий, применяемых для достижения планируемых результатов.

Каждый урок в общеобразовательной школе и каждое занятие в детском саду по «Шахматно-задачной технологии» является совместным актом творчества (сотворчества) педагога и детей с использованием материалов федерального курса «Шахматы — школе»: учебников, рабочих тетрадей, задачников, презентаций, сказок, загадок, логических головоломок, викторин и т. п.

Каждый урок рассматривается как четко структурированная здоровьесберегающая система решения постепенно усложняющихся занимательных развивающих заданий и организация развивающих дидактических игр.

Известно, что каждому способу усвоения социального опыта свойственен свой метод. При использовании «Шахматно-задачной технологии» первичное усвоение знаний (например, знакомство с новыми шахматными терминами) обеспечивается информационно-рецептивным методом (объяснительно-иллюстративным). Навыки и умения формируются информационно-репродуктивным методом. Опыт творческой деятельности предполагает применение методов проблемного обучения (исследовательского, эвристического, проблемного изложения). Опыт эмоционально-ценностного отношения к миру усваивается через соотнесение средств (содержания, методов, приемов, условий) обучения с потребностями и мотивами детей.

Из четырех элементов социального опыта (по И. Я. Лернеру и М. Н. Скаткину) второй и третий (способы деятельности и опыт творческой деятельности) имеют самое непосредственное отношение к «Шахматно-задачной технологии», так как в ее рамках разработана

система дидактических заданий, в процессе решения которых происходят тренинг известных способов деятельности и приобретение опыта творческой деятельности. А чтобы данный тренинг был мотивирован для учеников («принят» ими), он должен ориентироваться на четвертый элемент структуры — эмоции, переживания, на те формы работы, которые позволяют выстраивать занятия не только содержательно, но и занимательно для детей каждой возрастной группы.

Соответственно, и получение опыта творческой деятельности (а использование шахматного материала немислимо без творчества) предполагает применение методов проблемного обучения, преимущественно эвристического (частично-поискового).

Чтобы обучающийся мог усвоить элементы социального опыта, он должен приобрести соответствующий инструментарий, включающий в себя СДУ. На ее развитие и нацелена «Шахматно-задачная технология». По Я. А. Пономареву, СДУ — *«один из наиболее важных показателей общего развития психики человека. Развитие данной способности опирается на генетически заложенную потенцию и происходит в процессе овладения содержанием опыта, представляя собой его инвариант. Пределы такого развития генетически предопределены».*

Третий компонент горизонтальной структуры каждой педагогической технологии — процессуально-деятельностный: технология предстает как сам процесс осуществления деятельности объектов и субъектов, их целеполагание, планирование, организация, реализация целей и анализ результатов.

Чтобы шахматы стали здоровьесберегающим предметом, учебный процесс первого года обучения планируется так, чтобы не было проигравших детей. Здоровьесбережение гарантируется постулатом «Шахматы без проигравших», то есть ученики решают занимательные задания, здесь нет проигравших. А учебные позиции дидактических игр ученики разыгрывают с учителем в импровизированных сеансах одновременной игры, причем положения для разыгрывания подобраны так, чтобы ученик обязательно обыграл учителя, но и учитель не в проигрыше, так как он научил! Шахматы без проигравших — именно то, что нужно для начальной школы и здоровьесбережения.

Основу работы педагога составляет организация процесса решения учениками занимательных головоломок, составленных с помощью шахматного материала (шахматных фигур на шахматных досках). В одном из вариантов педагог предлагает ученикам решить некую задачу и контролирует ход решения. Тот из учеников, который первым ре-

шит головоломку, становится помощником учителя и, так же как и педагог, начинает проверять решение у остальных учеников. Постепенно у учителя появляется все больше и больше помощников, и в итоге все дети решают задачу. Большим недостатком работы учителя в начальной школе является то, что нередко за кадром остается самое главное — то, что лежит между условием задачи и ее ответом. Учителя подчас требуют правильного ответа, не интересуясь ходом рассуждений учащихся. Иначе обстоят дела при работе по «Шахматно-задачной технологии» — ключевым становится акцент на ход мыслей ребенка, который привел его к правильным или к неправильным выводам.

В соответствии с «Шахматно-задачной технологией» каждый шахматный урок — это одновременно: 1) урок-сказка (использование сказочного материала); 2) урок-театр (использование элементов театрализации); 3) урок-игра (напомним, что Я. Коменский призывал дарить знания, шутя и играя; основа его подхода — «Школа-театр», «Школа-игра»; к сожалению, в последние годы его учение подчас догматизировано и извращено); 4) урок-смех; 5) урок-тайна (создание атмосферы тайны, секретов, загадочности); 6) урок-удивление (без удивления нет обучения); 7) погружение в решение забавных и занимательных заданий; 8) урок без неуспевающих; 9) урок-сотворчество; 10) урок-здоровьесбережение и др.

Для достижения целей, заявленных «Шахматно-задачной технологией», желательны выполнение ряда организационных и процессуальных условий.

В числе организационных условий: 1) занятия первого года обучения должны быть организованы так, чтобы не было проигравших; 2) преобладающей формой организации учебного процесса должна стать задачная; 3) широкое привлечение на занятиях шахматных сказок и головоломок; 4) использование на занятиях элементов театрализации; 5) создание на занятиях обстановки тайны, секрета; 6) атрибутом занятий должен быть смех.

В числе процессуальных условий: 1) использование в учебном процессе не только всей шахматной доски, но и ее частей, фрагментов, что позволяет сделать шахматы доступными для разных возрастных групп детей; 2) чередование выполнения заданий на доске и на ее фрагментах; 3) чередование решения заданий на доске и на диаграммах; 4) длительная «доматовая» стадия обучения; 5) стержнем «доматовой» стадии должна стать «игра на уничтожение»: фигура против фигуры; 6) шахматные задания должны быть занимательными; 7) использование «живых шахмат» при разыгрывании положений на фрагментах.

Подобно тому, как каждый ребенок в определенный период жизни берет в руки карандаш, но лишь немногие становятся профессиональными художниками, так и каждый из детей должен соприкоснуться с шахматами не для достижения спортивных успехов, а чтобы взять из них то ценное, что они могут подарить. С этой целью и разработана «Шахматно-задачная технология».

Ведь в чем состоит основная трудность проведения урока шахмат в начальной школе и занятий в детском саду? В отличие от спортивных секций, здесь педагог имеет дело с немотивированными детьми и даже порой с детьми, имеющими отрицательную мотивацию. Последнее случается, если родители все время обыгрывают ребенка, наивно полагая, что закаляют его характер. На самом деле такой подход закаляет лишь не более 5% детей — бойцов по жизни, а в остальных случаях приводит к формированию отрицательной мотивации.

А вот работа по «Шахматно-задачной технологии» обеспечивает почти 100-процентную положительную мотивацию, потому что технология работы — задачная, и неуспешных нет. Задачи — занимательные, нестандартные, требующие творческого подхода. Во многих из них кажущийся очевидным путь ведет в тупик. Учащиеся способны решать подобные задачи часами, так как они соответствуют их возрастным возможностям, интересам и желаниям. Эти задачи одновременно нагружают оба полушария мозга ребенка: и левое, ответственное за развитие логического мышления, и правое, отвечающее за развитие творческого мышления. Разумеется, это идеализированная картина, так как последние исследования в области нейронаук приводят к все новым и новым открытиям в познании тайн мозга, но они лишь подтверждают, что уровень развития интеллекта каждого человека определяется не только набором генов, но и окружающими условиями. Поэтому, в частности, процесс обучения должен быть не только содержательным, но и эмоционально окрашенным. Многочисленные опросы детей, с которыми занимались по «Шахматно-задачной технологии», показали, что урок шахмат нравится почти 100% учеников. Мало какой из других предметов начальной школы может похвастаться такими показателями.

Условия, необходимые для организации в каком-либо регионе РФ процесса шахматного всеобуча с использованием «Шахматно-задачной технологии». Вот важнейшие условия: 1) поддержка начинания местными органами власти; 2) знание нормативной документации; 3) приобретение необходимого количества полных учебно-методических комплектов (УМК) для каждого года обучения по

курсу «Шахматы — школе» (в состав УМК каждого года входят программа, учебник для учеников, пособие для учителя, задачник, рабочие тетради и тетрадь для самостоятельных работ); 4) приобретение инвентаря: шахмат для учеников и демонстрационной доски; 5) подготовка и переподготовка кадров.

Важнейшим аспектом обучения педагогов «Шахматно-задачной технологии» является организация 36–80-часовых курсов в региональных институтах развития образования. При этом на курсах примерно 10% учебного времени должно занимать знакомство с правилами шахмат и 90% — обучение собственно «Шахматно-задачной технологии» проведения уроков.

Только за последние десять лет мы познакомили с «Шахматно-задачной технологией» (на которой базируется федеральный курс «Шахматы — школе») педагогов из многих регионов России на курсах повышения квалификации, проведенных нами в Ханты-Мансийском автономном округе (2009–2016), Москве (2010–2018), Ямало-Ненецком автономном округе (2011–2018), Пензенской области (2011), Челябинской области (2011–2019), Курганской области (2011–2015), Республике Саха (2012–2019), Кемеровской области (2013), Самарской области (2013), Республике Тыва (2013–2014), Калужской области (2013–2015), Забайкальском крае (2014–2017), Республике Татарстан (2015–2017), Свердловской области (2015–2019), Ярославской области (2017–2019). Добавим к этому курсы, которые провели наши тьюторы (региональные тьюторы курса «Шахматы — школе») в Ханты-Мансийском автономном округе, Забайкальском крае, Республиках Саха, Татарстан и Тыва, Курганской, Ярославской, Калужской областях и других регионах России.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4

Ключевые методологические проблемы урока шахмат в начальной школе, выявленные к 2019 году

Мощная волна шахматного образования, которая захлестнула Россию в 2017–2019 гг., одновременно высветила и ряд серьезных методологических проблем. Если с 1994 года долгое время развивался только один значимый проект, связанный с включением шахмат в школьную программу («Шахматы — школе»), то в последние годы стартовал ряд новых проектов и программ («Шахматы в школе», «Шахматы в шко-