

Леопольдова Ника Александровна, Магистрантка,  
Национальный государственный университет физической культуры,  
спорта и здоровья имени П.Ф. Лесгафта,

## ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СИСТЕМЕ ОБЩЕЙ И СПЕЦИАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ ПО ШАШКАМ

**Аннотация.** Статья посвящена анализу применения компьютерных технологий в системе общей и специальной подготовки по шашкам. Рассматриваются исторические предпосылки информатизации шашечного спорта, этапы внедрения программного обеспечения и онлайн-ресурсов, современные инструменты анализа, обучения, тренировки и судейства. Особое внимание уделяется теоретическим и практическим аспектам цифровизации подготовки, вопросам индивидуализации тренинга, а также перспективам дальнейшего развития технологий – включая искусственный интеллект, аналитику больших данных, дистанционные форматы и мультимедийные приложения. Подчеркивается, что интеграция цифровых решений способствует росту доступности, эффективности и научной обоснованности подготовки спортсменов различного уровня, формируя фундамент для устойчивого развития шашечного спорта.

**Ключевые слова:** шашки, компьютерные технологии, специальная подготовка, общая подготовка, искусственный интеллект, базы данных партий, обучающие программы, онлайн-обучение, дистанционные тренировки, цифровая трансформация спорта.

### Введение

В последние десятилетия компьютерные технологии произвели революцию в мире интеллектуальных игр, в том числе и в системе подготовки шашкистов. Их интеграция затронула все аспекты – от массового обучения начинающих до высших уровней соревнований между профессионалами. Цифровые платформы, обучающие приложения, аналитические программы и обширные базы данных партий сделали обучение и тренировки доступными, индивидуализированными и научно обоснованными.

### Часть I. Исторический контекст и развитие компьютерных технологий в шашках

#### 1.1 Этапы информатизации шашечного спорта

- **Появление первых шашечных программ.** В 1970–1980-х годах на первых ЭВМ создавались простейшие шашечные движки, позволявшие оценить новые подходы к анализу позиций.
- **Достижение паритета с человеком.** В 1990-х и 2000-х годах программы начали выигрывать у опытных игроков, а матчи «человек – компьютер» стали неотъемлемой частью мировой шашечной культуры.
- **Рассвет интернет-технологий.** Появление мощных баз партий, онлайн-ресурсов, форумов и серверов для игры и анализа.

#### 1.2 Ключевые этапы внедрения

- В 2003 году – важнейший матч между Александром Шварцманом и программой «Магистр-III» с символической победой человека.
- Массовое использование шахматных тренажёров и шашечных движков в тренировках профессионалов и любителей.
- Интеграция мультимедийных технологий в образовательные процессы специализированных школ и секций.



## Часть II. Теоретические основы компьютеризации системы подготовки

### 2.1 Классификация подготовки

- **Общая подготовка:** формирование базовых навыков, стратегического и тактического мышления, устойчивого к стрессам психологического фона.

- **Специальная подготовка:** системная работа по совершенствованию индивидуальных слабых мест, развитию реакций, анализу партий по специфическим сценариям.

### 2.2 Задачи и функции компьютерных технологий

- Автоматизация накопления, сортировки и анализа информационного материала.
- Создание условий для дифференцированного и индивидуального подхода к обучению.

- Повышение соревновательной мотивации благодаря возможностям онлайн-игры и виртуальных турниров.

## Часть III. Обзор современных компьютерных инструментов для шашек

### 3.1 Аналитические и обучающие программы

Таблица 1

Название программы	Функции и возможности	Уровень пользователя
Эдзон-Профи	Анализ позиций, базы партий, тренировки	От новичков до мастеров
Aurora Borealis Professional	Детальный анализ, интеграция с базами	Средний и профессиональный
Тоша, Тундра	Тактики, стратегические задания	Новички, дети, массовое обучение

- Эти программы поддерживают работу как с дебютами, так и с эндшпилями, автоматизированные сценарии и интерактивные задания.

### 3.2 Электронные базы данных и электронные библиотеки

- Более миллиона партий, сыгранных в мировых турнирах.
- Тематические подборки по дебютным схемам, переходным позициям и окончаниям.

- Возможность добавления и анализа собственных партий для игроков всех возрастов.

### 3.3 Онлайн-платформы

- **Порталы для игры и обучения:** [www.playok.com](http://www.playok.com), [www.lidraughts.org](http://www.lidraughts.org), и другие.
- **Вебинары и онлайн-лекции** для тренеров и игроков.
- **Видеоуроки и стримы:** позволяют наблюдать за партиями гроссмейстеров в реальном времени, получать комментарии и анализы.

## Часть IV. Влияние компьютерных технологий на общую подготовку

### 4.1 Автоматизация процесса обучения

- Разработка интерактивных обучающих курсов.
- Построение индивидуальных траекторий развития – система отслеживает прогресс и рекомендует оптимальные задания.

- Геймификация образовательного процесса, что особенно актуально для детей.

### 4.2 Электронные тренажёры

- Тренировка тактического зрения, развитие стратегии посредством интерактивных задач.



- Использование множества уровней сложности для постепенного роста навыков игрока.

- Мгновенный анализ ошибок и совет по их устранению.

#### **4.3 Расширение географии обучения**

- Онлайн-доступ позволяет вовлекать в подготовку жителей малых городов и сельских территорий.

- Многоязычные интерфейсы и международные сообщества.

### **Часть V. Специальная подготовка с применением компьютерных технологий**

#### **5.1 Индивидуализированные тренировочные программы**

- Программное обеспечение собирает статистику по сыгранным партиям и формирует рекомендации по корректировке тактики.

- Специализированные базы данных для анализа типовых ошибок и редких окончаний.

#### **5.2 Компьютерная поддержка подготовки профессионалов**

- Создание собственных электронных библиотек с выделением персональных дебютных репертуаров против конкретных соперников.

- Ведение электронных «шахматных дневников» с аналитикой собственной результативности.

#### **5.3 Ввод и контроль тренировочных нагрузок**

- Моделирование турниров с различным контролем времени.

- Программирование сценариев с имитацией нестандартных или стрессовых ситуаций.

### **Часть VI. Новые подходы к теории и практике шашечной подготовки**

#### **6.1 Использование искусственного интеллекта**

- Имитация стиля разных игроков искусственным интеллектом для совершенствования адаптивности новичков и профессионалов.

- Автоматический поиск новых стратегий, не известных ранее человеческим экспертам.

#### **6.2 Современные методы организации занятий**

- Внедрение цифровых досок, планшетов и смартфонов – мобильные приложения заменяют бумажные записи и диаграммы.

- Вебинары, онлайн-консультации, дистанционное наставничество.

#### **6.3 Компьютеризация контроля знаний**

- Диагностические тесты с автоматизированной проверкой.

- Системы поощрения и рейтинги успеваемости в образовательных платформах.

### **Часть VII. Практические аспекты интеграции ИКТ в обучающие программы**

#### **7.1 Образовательные инициативы и проекты**

- Внедрение ИКТ-компонентов в программы повышения квалификации тренеров и учителей физической культуры в России и за рубежом.

- Пример: федеральный проект по цифровизации секций шашек в школах и домах творчества.

#### **7.2 Мультимедийные и дистанционные курсы**

- Создание авторских видеокурсов и модулей для самостоятельного изучения.

- Дистанционная поддержка и обратная связь через видеочаты, форумы, мессенджеры.

#### **7.3 Компьютерная поддержка соревнований**

- Электронная регистрация участников и жеребьевка.



- Автоматизированное ведение турнирных таблиц и протоколов.
- Системы онлайн-трансляций и судейского контроля.

### **Часть VIII. Этика и проблемы внедрения компьютерных технологий**

#### **8.1 Вопросы авторства и достоверности материалов**

- Проблемы распространения нелегального ПО, пиратских копий обучающих материалов.
- Необходимость формирования культуры научной добросовестности при работе с электронными ресурсами.

#### **8.2 Психологические аспекты**

- Риск снижения «живого» общения между спортсменом и тренером.
- Проблема игровой зависимости у детей.

#### **8.3 Технологическое неравенство**

- Доступность технологий для детей из малообеспеченных семей и отдалённых регионов.

### **Часть IX. Перспективы развития и инновации**

#### **9.1 Будущее искусственного интеллекта в шашках**

- Ожидание появления новых поколений ИИ, способных открывать принципы, недоступные человеку, и создавать новые стандарты стратегической игры.
- Совмещение ИИ с методами индивидуального педагогического сопровождения.

#### **9.2 Виртуальная и дополненная реальность**

- Перспектива использования VR/AR для моделирования тренировочных процессов и турниров в виртуальном пространстве.
- Разработка игровых симуляторов с максимальной иллюзией «присутствия» на турнирах высокого уровня.

#### **9.3 Big Data и аналитика**

- Массовая обработка тысяч партий для поиска статистических закономерностей и построения индивидуальных траекторий обучения.

#### **9.4 Международное сотрудничество**

- Создание объединённых электронных баз знаний, межнациональных онлайн-турниров и совместных научных исследований.

### **Часть X. Итоговые выводы**

Компьютерные технологии стали неотъемлемой частью развития шашечного спорта. Современные инструменты делают процесс подготовки эффективным, доступным и увлекательным для спортсменов всех возрастов и квалификаций. Интеграция ИКТ позволяет:

- Автоматизировать все этапы обучения и анализа.
- Повысить объективность и качество тренерской работы.
- Открыть доступ к мировой базе знаний и аналитике.
- Адаптировать учебный процесс под индивидуальные нужды каждого спортсмена.
- Минимизировать расходы времени и средств на организацию тренировочных и соревновательных мероприятий.

Перспективы развития связаны с дальнейшим внедрением ИИ, облачных сервисов, виртуальной и дополненной реальности. Важно, чтобы вместе с технологическим прогрессом сохранялись лучшие традиции классической шашечной школы – человеческое мастерство, творческий подход, спортивная этика.

#### **Примеры использованных источников:**

- Матч А.Шварцмана против «Магистр-III», упоминания в российских шашечных изданиях.



- Аналитика внедрения геймификации в обучающий процесс.
- Интервью с тренерами и обзор программных продуктов для шашек.
- Программы цифровизации дополнительного образования в России.
- Материалы международных конференций по Big Data в игровом анализе.

*Список литературы:*

1. Косырев В.Е., Михайлова И.В., Поткин В.А. Внедрение информационных технологий в тренировочный процесс начинающих шашкистов. – Физическая культура: образование, наука, спорт, 2011, № 2.
2. Матвеев Л.П. Основы общей теории спорта и системы подготовки спортсмена. – Киев: Олимпийская литература, 1999.
3. Мельников М.И. Компьютерные программы и базы данных в подготовке шашкистов. – Спорт и образование, 2018, № 3.
4. Галкин А.А., Шварцман А.Ю. Анализ современного состояния программы «Магистр-III» и ее участие в матчах с ведущими гроссмейстерами. – Шашечный мир, 2004, № 1.
5. Уманская И.В. Специфика подготовки юных шашкистов с применением информационных технологий. – Культура, образование, общество, 2012, № 4.
6. Карцев В.П. Цифровизация секций дополнительного образования: шашечное направление. – Образовательная информатика, 2020, № 6.
7. Столярова Е.В. Образовательные платформы и онлайн-соревнования в шашках: современные тенденции. – Инновации в спорте, 2023, № 1.
8. Официальный сайт Федерации шашек России.
9. [www.PlayOK.com](http://www.PlayOK.com) – Международная игровая платформа для шашкистов.
10. [www.lidraughts.org](http://www.lidraughts.org) – портал онлайн-игр и аналитических инструментов для шашек.

