РАЗВИТИЕ НРАВСТВЕННО-ВОЛЕВЫХ КАЧЕСТВ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ НА ОСНОВЕ ЦИФРОВОГО ШАХМАТНОГО КОНТЕНТА

Камилова Аида Бахтияровна
учитель русского языка, НОУ "NOVA SCHOOL" г. Ташкента
https://doi.org/10.5281/zenodo.23521788

Аннотация. *В статье рассматриваются педагогические возможности цифрового шахматного контента в развитии нравственно-волевых качеств младших школьников. Обосновывается потенциал цифровых шахмат как средства формирования ответственности, честности, дисциплинированности, терпения, настойчивости, самоконтроля и уважительного отношения к сопернику. Раскрываются педагогические условия воспитательного использования шахматных цифровых ресурсов, включая целенаправленный отбор контента, организацию рефлексивной деятельности и перенос усвоенных нравственных норм в повседневное поведение учащихся. Предлагается структурная модель педагогической работы, объединяющая цифровые шахматные задания, нравственные ситуации, волевые упражнения и рефлексивную оценку. Особое внимание уделяется необходимости педагогического сопровождения цифровой игровой деятельности, поскольку использование шахматных платформ само по себе не гарантирует формирования нравственных качеств.*

Ключевые слова: *младшие школьники, нравственно-волевые качества, цифровой шахматный контент, цифровая педагогика, шахматное образование, самоконтроль, ответственность, нравственное воспитание.*

Annotatsiya. *Maqolada boshlang‘ich sinf o‘quvchilarining axloqiy-irodaviy fazilatlarini rivojlantirishda raqamli shaxmat kontentining pedagogik imkoniyatlari ko‘rib chiqiladi. Raqamli shaxmatning mas’uliyat, halollik, intizomlilik, sabr-toqat, qat’iyatlilik, o‘z-o‘zini nazorat qilish va raqibga hurmat bilan munosabatda bo‘lishni shakllantirish vositasi sifatidagi salohiyati asoslab berilgan. Shaxmat raqamli resurslaridan tarbiyaviy foydalanishning pedagogik shart-sharoitlari, jumladan, mazmunni maqsadli tanlash, refleksiv faoliyatni tashkil etish va o‘zlashtirilgan axloqiy me’yorlarni o‘quvchilarning kundalik xulq-atvoriga o‘tkazish ochib berilgan. Raqamli shaxmat topshiriqlari, axloqiy vaziyatlar, iroda mashqlari va refleksiv baholashni birlashtirgan pedagogik ishning tarkibiy modeli taklif etiladi. Raqamli o‘yin faoliyatini pedagogik qo‘llab-quvvatlash zarurligiga alohida e’tibor qaratilmoqda, chunki shaxmat platformalaridan foydalanishning o‘zi axloqiy fazilatlarni shakllantirishni kafolatlamaydi.*

Kalit so‘zlar: *boshlang‘ich sinf o‘quvchilari, axloqiy-irodaviy sifatlar, raqamli shaxmat kontenti, raqamli pedagogika, shaxmat ta’limi, o‘z-o‘zini nazorat qilish, mas’uliyat, axloqiy tarbiya*

Abstract. *The article examines the pedagogical possibilities of digital chess content in developing the moral and volitional qualities of primary school students. The potential of digital chess as a means of fostering responsibility, honesty, discipline, patience, persistence, self-control, and a respectful attitude toward the opponent is substantiated. The pedagogical conditions for the educational use of chess digital resources are revealed, including the purposeful selection of content, the organization of reflexive activity, and the transfer of acquired moral norms into the daily behavior of students. A structural model of pedagogical work is proposed, combining digital chess tasks, moral situations, volitional exercises, and reflexive assessment. Particular attention is paid to the necessity of pedagogical support for digital game activities, as the use of chess platforms alone does not guarantee the formation of moral qualities.*

Keywords: *primary school students, moral and volitional qualities, digital chess content, digital pedagogy, chess education, self-control, responsibility, moral education*

В условиях цифровой трансформации образования особую актуальность приобретает поиск педагогических средств, обеспечивающих единство интеллектуального развития и нравственного воспитания младших школьников. Современная начальная школа призвана не только формировать у учащихся знания и учебные умения, но и развивать ответственность, дисциплинированность, самостоятельность, настойчивость, способность контролировать собственные эмоции и уважительно взаимодействовать с окружающими.

Одним из перспективных направлений решения данной задачи является использование цифрового шахматного контента в образовательном процессе. Шахматы представляют собой интеллектуально-практическую деятельность, требующую соблюдения правил, обдумывания решений, прогнозирования последствий собственных действий и принятия ответственности за результат. Цифровые шахматные ресурсы расширяют возможности организации такой деятельности благодаря интерактивным заданиям, моделированию игровых ситуаций, пошаговому анализу решений и получению обратной связи.

Вместе с тем необходимо учитывать, что интеллектуальная сложность шахматной игры не означает автоматического развития нравственных качеств. Положительный воспитательный эффект зависит от содержания заданий, педагогической организации деятельности, характера взаимодействия детей и последующего осмысления ими собственного поведения[1].

В педагогическом понимании нравственно-волевые качества представляют собой взаимосвязанные характеристики личности, проявляющиеся в осознанном выборе поведения, соблюдении нравственных норм, преодолении трудностей и регулировании собственных действий.

К нравственным качествам младшего школьника можно отнести честность, справедливость, ответственность, уважение к другим участникам деятельности и готовность соблюдать общие правила. Волевые качества проявляются в настойчивости, терпении, выдержке, целеустремлённости, самодисциплине и способности контролировать импульсивные реакции[2].

Шахматная деятельность создаёт ситуации, в которых данные качества могут проявляться в конкретных поступках. Например, соблюдение правил игры связано с дисциплинированностью и справедливостью; обдумывание хода — с выдержкой и самоконтролем; анализ проигранной партии — с ответственностью, критическим отношением к собственным ошибкам и готовностью совершенствовать свои действия[3].

Исследования образовательного потенциала шахмат подтверждают необходимость дифференцированного подхода к оценке их результатов. Метаанализ G. Sala и F. Gobet[4] выявил умеренный общий эффект шахматного обучения в отношении отдельных академических и когнитивных показателей, одновременно обозначив ограничения существующих исследований. В исследовании A. Yakushina, E. Chichinina и A. Dolgikh[5] были обнаружены различия по отдельным показателям исполнительных функций у детей, посещавших шахматные занятия. При этом авторы изучали преимущественно когнитивные характеристики, а не весь комплекс нравственно-волевых качеств.

Следовательно, актуальной педагогической задачей становится не просто включение шахматных приложений в обучение, а разработка целенаправленного подхода к использованию цифрового шахматного контента в воспитательных целях.

Под цифровым шахматным контентом в данной статье понимаются электронные шахматные задачи, интерактивные упражнения, игровые позиции, обучающие видеоматериалы, цифровые партии и задания для анализа игровых решений.

Их воспитательный потенциал раскрывается через несколько взаимосвязанных направлений[6].

Первое направление — формирование нравственной ответственности. В цифровой шахматной задаче каждый ход имеет определённые последствия. Педагог может предложить ученику объяснить свой выбор, определить возможные последствия решения и оценить собственную ответственность за результат. Важно переносить данное понимание в повседневную жизнь: выполнение учебных обязанностей, соблюдение договорённостей и признание допущенных ошибок.

Второе направление — развитие самоконтроля и выдержки. Интерактивные задания, требующие предварительного анализа позиции, помогают организовать деятельность по принципу «остановись — подумай — выбери — проверь». Такой алгоритм позволяет упражнять способность не торопиться с ответом, учитывать альтернативы и контролировать импульсивные действия.

Третье направление — воспитание честности и уважения. Цифровые шахматные партии могут сопровождаться обсуждением ситуаций соблюдения правил, корректного поведения при выигрыше и проигрыше, уважительного отношения к сопернику. Особое значение имеет педагогическая рефлексия, направленная на понимание того, что достойное поведение определяется не только результатом игры, но и способом его достижения.

Четвёртое направление — развитие настойчивости и целеустремлённости. Задания с постепенно возрастающей сложностью создают условия для проявления терпения, повторных попыток и анализа ошибок. При этом педагог должен оценивать не только правильность ответа, но и самостоятельность поиска решения, готовность исправлять ошибки и способность доводить начатое дело до конца.

Пятое направление — формирование дисциплинированности. Работа с цифровым шахматным контентом предполагает соблюдение правил, последовательности действий и временных ограничений. Педагогически целесообразно дополнять эти требования правилами цифровой культуры: использовать устройство по назначению, соблюдать регламент занятия и корректно взаимодействовать с другими участниками.

Педагогическая модель развития нравственно-волевых качеств

Для систематизации воспитательной работы предлагается модель, включающая четыре взаимосвязанных компонента.

Целевой компонент — развитие нравственной ответственности, честности, дисциплинированности, самоконтроля, терпения и настойчивости.

Содержательный компонент — цифровые шахматные задачи, интерактивные игровые ситуации, обучающие материалы и задания на анализ поведения участников игры.

Процессуально-технологический компонент — последовательность педагогических действий: постановка задачи, самостоятельный выбор хода, анализ последствий, обсуждение нравственного аспекта ситуации и перенос полученного опыта в повседневную деятельность.

Оценочно-рефлексивный компонент — наблюдение за поведением учащихся, анализ конкретных поступков, самооценка и обсуждение индивидуального прогресса.

Практическая реализация модели может осуществляться по следующему алгоритму:

Цифровая шахматная ситуация → самостоятельное решение → анализ последствий → нравственная рефлексия → применение правила в повседневной жизни.

Например, после решения шахматной задачи учащемуся предлагается ответить на вопросы: «Почему ты выбрал этот ход?», «Что ты сделал, когда решение оказалось неверным?», «Как следует вести себя после проигрыша?», «Почему важно соблюдать правила, даже если никто не контролирует твои действия?».

Подобные вопросы позволяют связать игровой опыт с осмыслением нравственных норм и способов саморегуляции.

Эффективность предложенного подхода предполагает соблюдение ряда педагогических условий: соответствие содержания возрастным особенностям детей; постепенное усложнение заданий; сочетание индивидуальной и парной работы; поддерживающая обратная связь; ограничение экранного времени; обеспечение доступности цифровых ресурсов; систематическое обсуждение поведения учащихся.

При оценке результатов целесообразно использовать наблюдение, анализ учебных ситуаций и доступные детям формы самооценки. Критериями могут выступать соблюдение правил, признание ошибок, способность спокойно реагировать на неудачу, завершение начатого задания, уважительное отношение к сопернику и готовность анализировать собственные действия. При этом единичный поступок не должен рассматриваться как достаточное основание для вывода об устойчивом качестве личности[7].

Предложенный подход позволяет рассматривать цифровой шахматный контент не только как средство интеллектуального обучения, но и как ресурс целенаправленной воспитательной деятельности. Его педагогическая ценность заключается в возможности моделировать ситуации выбора, наблюдать за действиями ребёнка, обсуждать последствия решений и организовывать постепенное освоение способов саморегуляции.

Вместе с тем перенос качеств, проявляемых во время шахматной игры, в другие жизненные ситуации требует специальной педагогической организации. Ребёнок может соблюдать правила шахматной партии, но не всегда применять аналогичные нормы в отношениях со сверстниками. Поэтому цифровые задания необходимо дополнять обсуждением реальных школьных ситуаций, совместной деятельностью и рефлексивными упражнениями.

Следует также учитывать, что чрезмерная ориентация на скорость, рейтинг и победу может усиливать тревожность или формировать преимущественно соревновательную мотивацию. Воспитательная направленность предполагает акцент на качестве решения, уважении к другим, самостоятельности, усилиях и способности учиться на ошибках.

Ограничением настоящей статьи является её теоретико-концептуальный характер. Предложенная модель требует последующей эмпирической проверки в условиях начальной школы с использованием диагностических критериев, наблюдений и сопоставления результатов до и после педагогического воздействия.

Цифровой шахматный контент обладает педагогическим потенциалом для развития нравственно-волевых качеств младших школьников. В процессе его целенаправленного использования могут создаваться условия для

воспитания ответственности, честности, дисциплинированности, уважения к сопернику, терпения, настойчивости и самоконтроля.

Основным условием реализации данного потенциала является интеграция цифровой игровой деятельности с нравственной рефлексией и практическим применением усвоенных норм поведения. Предложенная модель объединяет целевой, содержательный, процессуально-технологический и оценочно-рефлексивный компоненты и может использоваться при разработке занятий по шахматному образованию в начальной школе.

Список литературы

1. Адоль В.А., Антипина Е.А., Строгова Н.Е. Взгляд на воспитание обучающихся поколения Z в условиях цифровой среды учреждения среднего профессионального образования // Педагогика. 2022. №8. С. 71-79
2.Махмудов А.Х., Фефелов В.С., Камилова А.Б. Инновационные пути педагогического прорыва // Современное образование (Узбекистан). 2019. №6 (79). URL: https://cyberleninka.ru/article/n/innovatsionnye-puti-pedagogicheskogo-proryva
3.Махмудов А. Х., Джураев Р. Х., Ахунжонов А. Т. Дидактический потенциал шахматной игры //Наука и образование сегодня. – 2020. – №. 6-2 (53). – С. 70-71
4.Sala, G., & Gobet, F. (2016). Do the benefits of chess instruction transfer to academic and cognitive skills? A meta-analysis. *Educational Research Review, 18*, 46–57. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2016.02.002
5.Yakushina, A., Chichinina, E., & Dolgikh, A. (2025). Chess classes and executive function skills in 5–6 years old children: Evidence from cross-sectional study. *Frontiers in Psychology, 16*, 1564963. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1564963
6.Ye, Y. (2025). Research on the application of chess teaching in the intellectual development of young children: Analysis of educational models and strategies. *Frontiers in Psychology, 16*, 1592247. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1592247
7.Baig, M., Rostan, C., & Saurina, C. (2025). Effect of a chess training program on the development of the executive functions in primary school. *Revista de Psicología y Educación, 31*(2), 83–90. https://doi.org/10.5093/psed2025a10