

## **Сферум в MAX: возможности цифрового сервиса в деятельности педагога дополнительного образования по шахматам**

Автор: Федоров Валерий Григорьевич,  
педагог дополнительного образования  
Муниципального бюджетного  
образовательного учреждения  
дополнительного образования  
детско-юношеский центр г. Ейска  
МО Ейский район

Цифровые технологии меняют образовательное пространство, и сегодня одним из перспективных направлений становится интеграция инновационных решений в учебный процесс. Цифровые инструменты активно используются как административными командами, так и педагогическими работниками для повышения качества образовательного процесса. Одним словом, цифровой сервис MAX сегодня – один из трендов образования: он обладает широкими возможностями для организации учебного пространства.

Данная статья посвящена применению сервиса в дополнительном образовании, в частности на занятиях шахматами.

Помимо основных преимуществ цифровой платформы: интерактивное взаимодействие между участниками образовательного процесса; удобный интерфейс, позволяющий быстро находить нужную информацию; гибкость в адаптации под потребности конкретных учреждений и классов, есть еще и универсальность функционала, безопасность данных.

Один из примеров работы педагога дополнительного образования по шахматам – анализ шахматных партий, где ученики могут видеть не только свои ходы, свои ошибки и зевки, но и оценку ситуации, в которой были сделаны эти ходы.

Приведу пример.

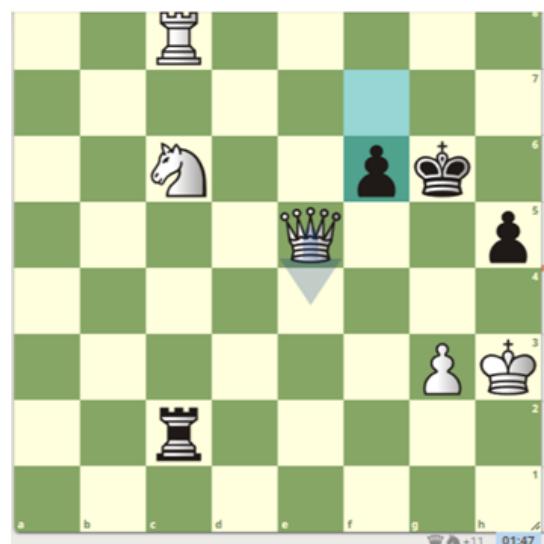
Анализ партии с дебютом «Королевский гамбит» (1. e4 e5 2. f4) играет важное место в обучении шахматам. Этот дебют подходит для развития инициативы, чувства тактики и умения атаковать. Анализ включает изучение теории, анализ практических партий и выявление ошибок. Так, при использовании возможностей MAX, дан анализ партии, сыгранной 17 ноября 2025 года.

**Дебютная стадия**

Партия начинается с редкого варианта Контргамбита Фалькбира:

1. e4 e5 2. f4 d5 3. exd5 Qxd5

Ключевые моменты дебюта:



Черные принимают контргамбит, захватывая центр

Белые развиваются фигуры активно

На 6 ходу черные совершают ошибку, выводя ферзя на e6, что ослабляет королевский фланг

Миттельшпиль

После 14 ходов партия переходит в миттельшпиль, где белые получают преимущество:

Белые успешно разменивают фигуры

После 14...Qxd4+ белые получают активную позицию

Черные теряют темп из-за необходимости защищать пешку f4

Важные моменты:

Белые контролируют центр

Активность белых фигур выше

Черные вынуждены обороняться

Эндшпиль

В эндшпиле белые методично развивают преимущество:

После 25 хода белые получают проходную пешку

Король белых активно участвует в игре

Черные попадают в серию вечных шахов, но не могут уравнять

Оценка партии

Тактические ошибки черных:

Раннее выдвижение ферзя

Потеря времени на защиту пешки f4

Неэффективное развитие фигур

Успешные действия белых:

Активная фигурная игра

Эффективное использование центра

Грамотная реализация преимущества

Партия демонстрирует, как небольшое преимущество в дебюте может привести к победе при правильной игре в миттельшпиле и эндшпиле. Белые показали хороший расчет вариантов и умение реализовывать преимущество.

Таким образом, из примера анализа партии с дебютом «Королевский гамбит» в MAX можно сделать вывод, что данная цифровая платформа открывает широкие перспективы для повышения качества и доступности дополнительного образования.

## **Список литературы**

1. Борисова И.В., Максимова Е.А. Особенности разработки электронных курсов в условиях современных требований // Современные научно-технические технологии. №8. 2022.
2. Технические характеристики и инструкции платформы «Сферум».
3. Материалы всероссийской конференции «Иновационные технологии в образовании». Москва, ноябрь 2023.