

ИНФОРМАТИКА, ШАХМАТЫ И КОМПЬЮТЕР

Неизвестных В.Н.

Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева,
факультет информатики, кафедра методики преподавания информатики
Россия, 660017, Красноярск, ул. Лебедевой, 79
Тел.: (391)-223-62-38, факс: (391)-263-63-62
E-mail: chess21@rambler.ru

Бурный прогресс компьютерной техники способствует развитию информационных технологий и ведет к пересмотру целей и задач школьной информатики в сторону дальнейшей гуманизации обучения. Одним из последствий этого бурного прогресса является превращение школьной информатики в своеобразную мета дисциплину, подразумевающее её тесное взаимодействие с другими школьными предметами. Видится важной интеграция курса информатики также и с разными вне предметными понятийными областями. Одной из самых интересных областей интеграции, на взгляд автора, является построение курса школьной информатики на формально-фигурной и понятийно-смысловой базе шахмат.

Уже сама легенда о создании шахмат, в которой мудрец запросил в качестве награды за изобретенную игру сумму зерен пшеницы, расположенных на полях шахматной доски в геометрической прогрессии с шагом два, можно рассматривать как одно из начал информатики, ибо она аукается и в двоичную систему счисления, и в электронные таблицы. К этому стоит добавить, что в средние века шахматная доска служила вычислительным прибором арабским математикам.

Существуют многочисленные головоломки и комбинаторные задачи на шахматной доске, допускающие как отдельные частные решения, продиктованные размышлениями и догадкой, так и решения полные, полученные с применением информационных технологий. Примером подобных задач могут служить задачи о «дружественных» и «враждебных» расстановках фигур на шахматной доске, в частности задачи о пяти и восьми ферзях.

Весьма интересен также класс задач, связанных с геометрическими особенностями движения фигур по шахматной доске, к примеру, задача о траекториях движения короля.

Одна из задач человечества – успеть за отмеченным выше бурным развитием компьютерной техники, дабы не допустить превращение человека в биологический придаток компьютера. Использование шахмат в качестве предметной области при изучении курса информатики способствует развитию человеческого интеллекта, помогая при этом понять преимущества и недостатки интеллекта компьютерного.

Литература.

1. Ботвинник М. О кибернетической цели игры – М.: Советское радио, 1975.
2. Гижицкий Е. С шахматами через века и страны – Warszawa: Sport i turystyka, 1958