

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города  
Когалыма «Колокольчик»

**Диагностический инструментарий  
комплексной оценке результатов  
освоения дополнительной образовательной программы  
по шахматам МАДОУ «Колокольчик».  
(1 год обучения)**

Подготовила: Костина О.В.  
педагог доп. образования,  
МАДОУ «Колокольчик»

г. Когалым.

**Диагностический инструментарий комплексной оценке результатов освоения дополнительной образовательной программы по шахматам МАДОУ «Колокольчик».**

При реализации программы проводится оценка индивидуального развития детей.

Такая оценка производится педагогическим работником в рамках педагогической диагностики (мониторинга).

Педагогическая диагностика – оценка индивидуального развития детей дошкольного возраста, связанная с оценкой эффективности педагогических действий и лежащая в основе их дальнейшего планирования.

Инструментарий для педагогической диагностики – карты наблюдений детского развития, позволяющие фиксировать индивидуальную динамику и перспективы развития каждого ребенка. Дополняются наблюдения свободным общением педагога с детьми, беседами, играми, рассматриванием картинок. Вместе с тем, педагог проводит специально организованные занятия в период, определенный в программе для мониторинга. В эти занятия включаются специально подобранные задания, позволяющие выяснить, насколько ребенок выполняет программные задачи.

Результаты педагогической диагностики могут использоваться исключительно для решения следующих образовательных задач:

1) индивидуализации образования (в том числе поддержки ребенка, построения его образовательной траектории или профессиональной коррекции особенностей его развития); 2) оптимизации работы с группой детей.

Диагностика представляет собой характеристику результатов и методику оценки данного компонента. В зависимости от того, насколько устойчиво сформирована каждая характеристика у ребенка (проявляется крайне редко, иногда, часто), она оценивается количественно (0, 1 или 2 балла соответственно).

- ❖ часто – проявляющаяся характеристика считается устойчиво сформированной, не зависит от особенностей ситуаций, присутствие или отсутствие взрослого, других детей, настроения ребенка, успешности или не успешности предыдущей деятельности (2 балла);
- ❖ иногда – характеристика предполагает периодическое проявление, зависящее от способностей ситуации, наличие контроля, со стороны взрослого, настроения ребенка (1 балл);
- ❖ крайне редко – данная характеристика не сформирована, а ее появление носит случайный характер (0 балл).

Показатель развития складывается из данных наблюдений педагога и результата выполнения самим ребенком диагностических заданий.

Методика оценки:

**2 БАЛЛА** - ребенок знает шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие; самостоятельно использует название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода, взятие каждой фигуры; самостоятельно ориентируется на шахматной доске; правильно располагает шахматную доску между партнёрами и фигуры перед игрой; умеет перемещать фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали; самостоятельно решает простые шахматные задачи.

**1 БАЛЛ** - ребенок знает шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие; использует название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода, взятие каждой фигуры; ориентируется на шахматной доске; играет каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения шахматных правил (с помощью взрослого); правильно располагает шахматную доску между партнёрами и фигуры перед игрой; перемещает фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали.

**0 БАЛЛОВ** - ребенок не знает шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, ход, взятие; не использует

название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода, взятие каждой фигуры; не ориентируется на шахматной доске; не может играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами, нарушает шахматные правила; затрудняется в перемещении фигуры по горизонтали, вертикали, диагонали.

#### **Дидактические игры и задания:**

«**Горизонталь**». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«**Вертикаль**». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«**Диагональ**». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

«**Волшебный мешочек**». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«**Угадай-ка**». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«**Секретная фигура**». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

«**Угадай**». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«**Что общего?**» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«**Большая и маленькая**». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

«**Мешочек**». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«**Да и нет**». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«**Мяч**». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«**Игра на уничтожение**» – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«**Один в поле воин**». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«**Лабиринт**». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

«**Перехитри часовых**». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«**Сними часовых**». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«**Кратчайший путь**». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«**Захват контрольного поля**». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«**Защита контрольного поля**». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.



