



**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
«КРАСНОГВАРДЕЙСКИЙ РАЙОН»
БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ**

ПРИКАЗ

«27» апреля 2022г.

№ 442/ОД

**Об организации и проведении
входной психолого-
педагогической диагностики**

В целях реализации плана управления проектом «Внедрение интеллектуальных форм шахматной направленности в образовательную деятельность Красногвардейского района «Шахматы - в детский сад», ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Провести входную психолого-педагогическую диагностику детей старшего дошкольного возраста в период с 27 апреля 2022 года по 25 мая 2022 года (Приложение).

2. Руководителям МБДОУ «Детский сад «Росинка» г. Бирюча» (Титовой Л.В.), МБДОУ «Детский сад «Колобок» с. Засосна» (Лисавцовой Т.П.), МБДОУ «Детский сад «Улыбка» с. Ливенка» (Филипенко А.Н.):

2.1. Организовать участие в вводной психолого-педагогической диагностике максимального количества детей старшего дошкольного возраста, посещающих ДОО в указанный период.

2.2. Предоставить итоговый чек-лист в отдел дошкольного образования МКУ «Центр сопровождения образовательной деятельности» (Воронковой Н.П.) на электронный адрес nata.voronkova.76@mail.ru в срок до 27 мая.

3. Отделу дошкольного образования МКУ «Центр сопровождения образовательной деятельности» (Воронковой Н.П.) осуществить анализ результатов входного психолого-педагогической диагностики в срок до 10 июня 2022 года.

4. Контроль за исполнением приказа возложить на начальника отдела дошкольного образования МКУ «Центр сопровождения образовательной деятельности» Кулешову Ю.К.

**Начальник управления образования
администрации Красногвардейского района**

Е.Н. Черняков

Система мониторинга по выявлению умений детей играть в шахматы

Диагностика направлена на выявление основных показателей готовности усвоению программы и степени их освоения.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

1. Шахматная доска

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

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.

2. Шахматные фигуры

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания:

«Волшебный мешочек» - в непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из детей на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

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

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

3. Начальная расстановка фигур

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания:

«Мешочек» - ребенок по одной вынимает 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.

3. Ходы и взятие фигур

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки,

взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания:

«Игра на уничтожение» - у ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с ребенком 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).

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

4. Цель шахматной партии

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания:

«Шах или не шах» - приводится ряд положений, в которых ребенок должен определить: стоит ли король под шахом или нет,

«Дай шах» - требуется объявить шах неприятельскому королю,

«Мат или не мат» - приводится ряд положений, в которых ребенок должен определить: дан ли мат черному королю.

«Рокировка» - ребенок должен определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Входная психолого-педагогическая диагностика по выявлению умений детей играть в шахматы

Группа « ____ »

Дата: _____

| № | Список детей | Знает историю возникновения шахмат | Знает шахматную доску | Знает и правильно называет шахматные фигуры | Знает как ходят шахматные фигуры | Умеет расставлять фигуры на шахматной доске | Знает и использует в речи шахматные термины | Умеет определять позицию – шах | Умеет ставить шах | Умеет объявлять мат | Соблюдает правила игры | Может решать конфликтные ситуации с партнером |
|----|--------------|------------------------------------|-----------------------|---|----------------------------------|---|---|--------------------------------|-------------------|---------------------|------------------------|---|
| 1. | | | | | | | | | | | | |

Итоговый чек-лист

| | Итого (сумма «да») | Доля (от общего количества участников) |
|---|-----------------------|---|
| Знает историю возникновения шахмат | | |
| Знает шахматную доску | | |
| Знает и правильно называет шахматные фигуры | | |
| Знает как ходят шахматные фигуры | | |
| Умеет расставлять фигуры на шахматной доске | | |
| Знает и использует в речи шахматные термины | | |
| Умеет определять позицию - шах | | |
| Умеет ставить шах | | |
| Умеет объявлять мат | | |
| Соблюдает правила игры | | |
| Может решать конфликтные ситуации с партнером | | |