

Аналитическая записка интеллектуально-творческого Фестиваля решения шахматных задач, посвященного Дню защиты детей

В Фестивале приняли участие 28 воспитанников детских садов Кировского района. По результатам анализа выявлено, что не все заявленные участники осваивают образовательную программу по направлению «обучение игре в шахматы», что говорит о высокой заинтересованности семей данным видом игры вне образовательных учреждений.

Отборочный тур проводился на базе ДООУ- участников, задания отборочного тура разработала и представила Гвылева Наталья Борисовна, инициатор и соорганизатор конкурса. В результате отборочного тура выявлено 12 участников, которые успешно решили представленных шахматные задачи .

Итоговый этап Фестиваля проводился на базе МАДОУ-детский сад № 501 31.05.2022 г. Форма организации Фестиваля-театрализованное интерактивное представление. Актрису(модель студии, 12 лет) и наряд (шахматная королева) представлен творческой студией Натальи и Софии Васеньковых. Участникам было предложено в игровой форме отработать ходы некоторых шахматных фигур, решить интеллектуальные шахматные задачи и провести дружеский турнир. Все участники были награждены памятными призами, которые представили спонсоры Фестиваля – общественное движение Е.Зяблицева «Зяблицев ФОНД».

Анализ организации и проведения Фестиваля показал:

1. Форма организации события позволила создать ситуацию успеха и благоприятный психологический климат для всех участников события.
2. Представленные Гвылевой НБ отборочные испытания и материалы для организация шахматного турнира (шахматные задачи) соответствовали среднему уровню сложности и были доступны всем детям в независимости от уровня подготовки.
3. Благодаря студии семьи Васеньковых Фестиваль был организован в форме театрализованного интерактивного представления, что позволило создать сказочную атмосферу.
4. Непосредственно шахматный турнир не являлся состязательной формой, поэтому был основан на благоприятном психологическом климате для детей и имел цель показать уникальность и значимость самого процесса игры, а не результата.