



TÜRKİYE SATRANÇ FEDERASYONU
TURKISH CHESS FEDERATION



1. KADEME YARDIMCI ANTRENÖRLÜK -ÖZEL EĞİTİM-

TSF Eğitim Kurulu

1. Kademe Antrenör Kurs İçeriği

- Özel Eğitim -

KONU	KONULAR	DERS SAATİ
KONU 6	SATRANÇTA ÖĞRENME VE ÖĞRETME YÖNTEMLERİ	4 saat
KONU 7	ÖZEL ANTRENMAN BİLGİSİ	2 saat
KONU 8	SPOR DALI OYUN KURALLARI	2 saat
KONU 9	SPOR DALI TEKNİK TAKTİK	15 saat
	TOPLAM	23saat



TÜRKİYE SATRANÇ FEDERASYONU
TURKISH CHESS FEDERATION



KONU 6. SATRANÇTA ÖĞRENME ve ÖĞRETME YÖNTEMLERİ

TSF Eğitim Kurulu

ÖĞRETİM METODU YÖNTEMLERİNDE ETKİLİ OLAN FAKTÖRLER

1. ÖĞRETMENİN-ANTRENÖRÜN YÖNTEME YATKINLIĞI
2. ÖĞRENCİNİN GELİŞİM ÖZELLİKLERİ
3. ÖĞRENCİNİN HAZIR BULUNUŞLUK DÜZEYİ
4. ZAMAN VE FİZİKSEL İMKANLAR
5. MALİYET
6. SINIF-ÖĞRENCİ GRUBUNUN BÜYÜKLÜĞÜ
7. KONUNUN ÖZELLİĞİ
8. ÖĞRETİM ve ANTRENMAN PLANLAMALARI SONUNDA ÖĞRENCİDE-SPORCUDA GELİŞTİRİLMEK İSTENEN ÖZELLİKLER (HEDEF-DAVRANIŞ)

**SATRANCA YATKINLIK AÇISINDAN
YAŞ GRUPLARINA GÖRE GELİŞİM
ÖZELLİKLERİNİN İNCELENMESİ**

3-4 YAŐLAR

FİZİKSEL (MOTOR) GELİŐİM

- o Bağımsızlık ve keŐfetme duygusu önemlidir.

SOSYAL GELİŐİM

- o Çocuk, saldırganlıđını kontrol etme, başarıyı yaŐama, bağımsızlık gibi konularla ilgili olan aile beklentilerini öğrenir.
- o Gerektiđinde bilgi almayı, soru sormayı ve kurallara uymayı öğrenir.
- o Diđer insanların duygularıyla ilgilenmeye başlarlar; yaŐıtlarının tutumlarını gözlerler.
- o Yeni insanlarla tanışmaktan ve yeni deneyimlerden hoşlanırlar.
- o Okul öncesi deneyimler sosyal gelişimi olumlu yönde etkiler.

3-4 YAŐLAR

DUYGUSAL GELİŐİM

- o Otonominin (bir kiŐinin, bir topluluĐun kendi uyacaĐı yasayı kendisinin koymasđ) geliŐmesi iŐin yetiŐkinin desteĐine ihtiyaŐ vardır.
- o DoĐruyu ve yanlıŐı ayırt etmeyi oĐrenir.
- o GÜcÜ tercihleri vardır.
- o BaŐarısıyla gurur duyar.
- o Sahip olma olgusunu anlamaya baŐlar.
- o KEŐFEDER; her yeni deneyim onun iŐin Őaba isteyen bir olaydır.

3-4 YAŐLAR

ZİHİNSEL (BİLİŐSEL) GELİŐİM

- o Hayal ve gerçeđi ayırt etmekte zorlanır.
- o Dikkat süreci kısadır, kolayca dikkati dađılır.
- o İki alternatif arasında karar verebilir.
- o İki fikirden daha fazlasını içermiyorsa, yönergeleri takip edebilir.
- o Hatırlama gücü sınırlıdır. Çünkü gördüđu objeleri ve duyduđu sesleri sınıflandırmakta güçlük çeker.
- o Daha uzun ve güzel cümleler kurmaya başlar; 4-6 sözcükten oluşan cümleler kurabilir.

5-7 YAŐLAR

FİZİKSEL (MOTOR) GELİŐİM

- Okuma yazmayı öğrenmeye hazırdır.

SOSYAL GELİŐİM

- Diğerlerini anlamaya ve onların bakış açılarını görmeye başlar.
- Paylaşır ve sırasını bilir, işbirliğinin olduğu organize oyunlara katılır.
- Okulu ve öğrenmeyi heyecan verici bir deneyim olarak görmeye açıktır ve okuldaki çalışmalara katılmaya gönüllüdür.
- Duygusal gelişim ve kişilik gelişimi yetişkinlerden kendi yaptıkları ile ilgili konularda onay beklerler.
- Sevdiğinden emin olmak ister. Görev sorumluluğunu kazanmıştır ve başarılı olmanın önemini anlar.
- Bazı kurallar olduğunu kabul etmeye başlar ama bu kuralların arkasında yatan prensipleri anlayamaz.

5-7 YAŐLAR

ZİHİNSEL (BİLİŐSEL) GELİŐİM

- o Hayal ve gerek dnyasını daha net bir őkilde ayırt eder.
- o 7 yaŐında dikkat sresi nemli lde geniŐler, dikkatini baŐka yne evirebilir.
- o Hafızası somut olgular (numara, harf gibi) aısından olduka iyidir. İkiden fazla fikri, kısa sre iinde hatırlayabilir. Grnt ve seslerle ilgili yaptığı sınıflandırma, daha kolay hatırlamasını saėlar. Bilgiler, anlamlı bir btn halinde verildiėinde ocuk tarafından daha kolay hatırlanır.
- o Yargılama yapabilmesi ve karar verebilmesi iin uzun sreye ihtiya duyar.
- o Bugn ve gemiŐ olaylarla ilgili hikayelere ilgi gsterir (hikayeleŐtirme).
- o Anlama kabiliyeti, konuŐma kabiliyetine nazaran daha geliŐmiŐtir.

8-10 YAŐLAR

FİZİKSEL (MOTOR) GELİŐİM

- o Bu yaŐ periyodunun sonuna dođru kızlarda ergenlik gelişimi hızla başlar. Bu durum kızlar satrancı bırakıp başka spor dallarını keşfetme durumudur.
- o Erkek çocukların fiziksel gelişiminde durgunluk görülür. En çok hata yaptıkları ve bundan dolayı mutsuzluk yaşadıkları kritik dönemdir.

SOSYAL GELİŐİM

- o Anne-babanın ilgisi ve teşviki çocuđun ev dıŐı ilgilerinin ve aktivitelerinin genişlemesinde büyük rol oynar.
- o Deđişebilen ve yaşıtları tarafından empoze (dayatılan) edilen kurallarla fazla ilgili olurlar.
- o Yarışma ve rekabet ortamlarından hoşlanırlar, hırslıdırlar. kendileriyle gurur duyarlar.
- o Beklenen sorumlulukları yerine getirebilir.

8-10 YAŐLAR

DUYGUSAL GELİŐİM VE KİŐİLİK GELİŐİMİ

- o EleŐtirilme ve alay edilme konusunda hassastırlar.
- o YetiŐkinlerle sıcak, arkadaŐça iliŐkiler kurmaya alıŐırlar.
- o YetiŐkin rol modelleri, kabul edilebilir davranıŐlar hakkında ocuklara ipuları verir. Kuralların sebeplerini anlarlar ve davranıŐlarını bu kurallara gre ayarlarlar.
- o Kendi davranıŐlarını deđerlendirmeye baŐlarlar, kendileri iin standartlar belirlerler, davranıŐlarının sorumluluklarını stlenirler.
- o KiŐisel bađımsızlıklarını kazanırlar.
- o Sahip oldukları eŐyaların neminin farkındadırlar.

8-10 YAŐLAR

ZİHİNSEL (BİLİŐSEL) GELİŐİM

- o Zihinsel (biliŐsel) geliŐim
- o Planlar yapar ve konuyla ilgilenirler.
- o Pratik çözümler bekleyen ortamlarda mantıklı düşünceler ileri sürebilirler.
- o Sebep-sonuç arasındaki iliŐkiyi anlamaya başlarlar.
- o Fikir alışveriŐi yapar; konuşmak ve tartışmaktan hoşlanır.

11-13 YAŐLAR

FİZİKSEL (MOTOR) GELİŐİM

- o Hem erkeklerde, hem de kızlarda erken fiziksel gelişme kendilerine olan güvenlerini fazlalaőtırır.

SOSYAL GELİŐİM

- o İyi kararlar verebilmek için deneyime ihtiyacı vardır.
- o Duygusal gelişim ve kişilik gelişimi
- o Kendine güvenmeme eğilimi vardır, kendini inceler, içe dönük ve utangaç olabilir.
- o Duyguları sık sık deęişir ve tahmin edilemez. Duygularını nadiren dışa döker.

11-13 YAŐLAR

ZİHİNSEL (BİLİŐSEL) GELİŐİM

- o Somut düşünceden soyut düşünceye geçerler.
- o Eleőtirel yönde düşünmeye başlar.
- o Problem çözerken mantıksal yollar kullanır, parçadan tüme varıő yöntemi en çok kullanılan yöntemdir.
- o Problem çözerken alternatifleri de göz önünde bulundurur.
- o Etkin bir şekilde yazma ve konuşma yeteneđine sahiptir.

Kaynak: http://www.haber53.com/yaslara-gore-gelisim-ozellikleri-0-13-yaslar_d4638.html

SATRANÇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĞRETME-ÖĞRENME ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ

o Sağlıklı bir satranç eğitimi ve başarıya yönelik antrenman süreci için aşağıdaki genel ilkeler göz önünde tutulmalı ve antrenman planlamalarında bu konulara dikkat edilmelidir.

1. Antrenman zemini ve antrenman planlaması
2. Doğru eğitim materyalleri
3. Sağlıklı bir iletişim
4. Dikkatli gözlemlerin ve deneyimlerin yansımaları
5. Denetim ve uygulama
6. Sistemik ölçme ve değerlendirme
7. Telafi programlaması
8. Sportif performans ve korunması
9. Aktivitelere katılım isteği

SATRANÇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĞRETME-ÖĞRENME ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ

1-Antrenman zemini ve antrenman planlaması

- o Çalışma yapılacak zeminin-salonun verimlilik açısından son derece önemi vardır.
- o Olumsuz çevre koşullarına sahip çalışma zeminlerinde; kasvetli rutubetli ortam, ses, çevre gürültüsü, koku gibi dikkat dağıtıcı etmenler çalışma verimini ve sporcunun çalışmaya istekli olabilmesini olumsuz etkileyecektir.
- o Ortamın çekiciliği ve sadeliği sporcunun çalışma motivasyonunu olumlu olarak etkiler.
- o Hayatında çok önemseydiği bu ortam, onun hayalinden kolaylıkla sökülemeyecek bir mabet olarak kalabilir. Birçok başarılı sporcuda, dünya şampiyonlarında böyle mabetler vardır.

SATRANÇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĞRETME-ÖĞRENME ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ

2-Doğru eğitim materyalleri:

- o Çağdaş satranç eğitiminde, ortaya koyduğu ürünün kalitesi tartışılmaz satranç şampiyonlarının ve usta yazarların eserlerini kesinlikle öneriyoruz.
- o G. KASPAROV'UN -Benim Ustalarım-, Selim PALAVAN'IN -Satranç Kitabım-, R.RETİ'NİN -Satrançta Büyük Ustalar ve Modern Görüşler- kitapları tartışılmazdır.
- o Günümüz yayınlarından ise; Johan HELLSTEN'İN –Açılış Stratejisinde Ustalaşma-, John NUNN'İN –Oyun Sonlarını Anlamak- ve Sarhan GULİYEV'İN –Klasik Satranç Mirası- nı sayabiliriz.
- o BAŞLANGIÇ DÜZEYİ SATRANÇ OKULU, CONVEKTA LTD, İLERİ DÜZEY SATRANÇ OKULU, CONVEKTA LTD, CHESS TRAINING PESHKA INTERFACE (CHESS OK.COM), CHESS BASE gibi dijital eğitim programları sporcu ve çalıştırıcılara son derece verimli imkanlar sunar.

SATRANÇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĞRETME-ÖĞRENME ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ

3- Sağlıklı bir iletişim:

- o Eğitim sürecini çok iyi bilmek iyi bir iletişimci olmanın temel koşuludur. Etkili öğretim için sporcuyla sağlıklı iletişimin güçlü kurulması gerekir.
- o A-Etkili anlatım ve konuşma:
- o B-Empati kurma:
- o Örneğin, " ben de ilk satranç öğrendiğimde geçerken almayı bilmiyordum, ama sonradan öğrenme ihtiyacım oldu" diyebilirsiniz.
- o Dikkat çekmek isteriz ki empati zamanla ve sabırla gelişecek bir kazanımdır. Bunu başarabildiğimizde satranç eğitimi sayesinde özellikle kişilik kazanım sürecinde muhtemel bencillikler de önlenabilir.

SATRANÇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĞRETME-ÖĞRENME ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ

3- Sağlıklı bir iletişim:

- o **C-Aktif dinleme:** Konu anlatımında sporcunun sözel olmayan kazanımları, mesajları doğru anlamasına aktif dinleme denir.
- o **D- “Ben” dilini kullanmak:** Olumsuzlukları tespit ederken genellikle “sen” dili kullanılır.
- o “Ne kadar basit, hala anlayamadın şu konuyu!”
- o Bu yaklaşım doğru ve etkili yaklaşım değildir. İletişim kalıcı olarak bozulacaktır.
- o Oysa “ben” diliyle konuşma sürecinde sporcu kendisine yönelik olumsuz bir tespit ya da yargı ile karşı karşıya kalmayacağından ilişki ve iletişim daha sağlıklı kurulacaktır.
- o “Ben de iki fil matını çok zor sanıyordum, ama ne kadar basit olduğunu zamanla fark ettim” yaklaşımı daha cesaretlendiricidir.

SATRANÇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĞRETME-ÖĞRENME ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ

3- Sağlıklı bir iletişim:

- o Etkili bir kazanım için şunları önerebiliriz:
- o Problemin açık bir tanımı yapılarak tespit edilmesi,
- o Sorunun, problemin çalıştırıcı üzerindeki etki-sonuçları ortaya konmalıdır.
- o Değer verici yaklaşım sergilenmelidir. Örneğin göz teması sporcunun dikkatini toparlamasına yardımcı olacaktır.
- o Antrenör konuşma ve anlatım yeteneğini geliştirebilir.
- o Konsantrasyonu bozacak durumlar için önlem alınabilir.
- o Sporcunun ilgi ve ihtiyaçları ön plana çıkarılarak çok iyi planlama yapılabilir.
- o Sporcunun seviyesinin henüz yetişmediği konulara dikkat edilmelidir.

SATRANÇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĞRETME-ÖĞRENME ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ

- o **4- Dikkatli gözlemlerin ve deneyimlerin yansıması:**
- o Satranç çalışmalarında kazanım aşamasında en önemli etkileşim unsurlarından biridir.
- o Çalıştırıcının gözlem yapması ve bu alışkanlığı sporcusuna kazandırması, sporcunun ileride repertuar ve arşiv oluşturmasında etkili olacaktır.
- o Gözlem yapmak en çok yeni kuralların öğretilmesinde etkilidir.
- o Uygulama esnasında yerinde yapılan gözlem, okuyarak yapılan öğrenmeden çok daha etkilidir.

SATRAŇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĖRETME-ÖĖRENME ALIŐMALARINA ETKİLERİ

o 5- Denetim ve uygulama:

- o En doĖru ve etkili önerimiz sporcumuza “satran geleceĖimiz” için alıŐma yaptıĖımızı hatırlatmak olacaktır.

o 6-Sistematiik ölçme ve deĖerlendirme:

- o (BAKINIZ TSF EĖİTİM KURULU SAYFASI “İLKÖĖRETİM SATRAŇ DERSİ ÖĖRETİM PROGRAMI VE KILAVUZU 1- 8. SINIFLAR SAYFA. 41, 42, 43)

SATRAÑÇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĞRETME-ÖĞRENME ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ

- *Antrenman ölçme ve değerlendirmelerde antrenörlerden beklentilerimiz ve önerilerimiz şu şekilde özetlenebilir:*
- *Antrenman programlarının başlangıcında, sporcuların hazır bulunuşluk düzeylerini belirlenmelidir.*
- *Satranç hakkında hiçbir bilgisi olmayan ve ders almamış sporcuları başlangıç düzeyi birinci basamaktan başlatır.*
- *Diğer sporcular ise uygulamış olduğu ölçme araçları sonucu ilgili düzey ve basamaklara yerleştirilir.*
- *Öğretim sürecinin değerlendirilmesinde; gözlem formları, kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarları gibi çeşitli ölçme araçları öğretmen, sporcular tarafından kullanılabilir.*
- *Ayrıca sporcuların yaptıkları çalışmalar, görüşme, soru- cevap, sunum gibi yollarla değerlendirilebilir.*
- *Öğretimin bütün aşamalarında, sporcuların eleştirel düşünme, karar verme gibi temel becerileri kazanabilmeleri için öz değerlendirmelerin yapılması sağlanmalıdır.*
- *Antrenman sürecini belli bölümlerinde veya sonunda sporcuların buldukları basamaktaki kazanımların ne derece gerçekleştiğini, yani ürünlerini değerlendirmek için kazanımlarla ilgili hazırlanmış veya hazırlanacak testleri kullanabilir.*
- *Sporcuların satranç antrenmanlarındaki başarıları notla değerlendirilmez, antrenmanlarda bütün değerlendirmeler; sporcuları daha iyi tanımaya, öğrenme eksikliklerini belirlemeye ve satranç antrenmanlarından daha etkin yararlanmaya dönük yapılmalıdır.*

SATRANÇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĞRETME-ÖĞRENME ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ

- o **7- Telafi programlaması:**
- o *Sporcuların yapılan testler sonucunda ortaya çıkan eksik ve yetersiz durumları olabilecektir.*
- o *Bu konuların da yapılacak ekstra telafi programlamalarıyla aşılması mümkündür.*
- o *Aksi halde sporcularımızın kazanamamış olduğu konu temelli pozisyonlar, müsabakalarda karşısına çıkacak ve istenmedik sonuçlar gelişecektir.*
- o *Bu açıdan telafi uygulamaları önemlidir ve adeta zorunludur.*

SATRANÇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĞRETME-ÖĞRENME ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ

o 8- Sportif performans ve korunması:

o Satranç sporunda Sportif Performansı etkileyen yan faktörler şunlardır:

o İsteklendirici antrenman süreci,

o Destekleyici fiziksel antrenman,

o Yetenek gelişimi,

o Fiziksel etmenler (Dengeli ve doğru beslenme, yeterli dinlenme ve uyku)

o Toplumsal, sosyal, ekonomik ve kültürel etkiler.

SATRAŇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĖRETME-ÖĖRENME ALIŐMALARINA ETKİLERİ

- o **9- Aktivitelere katılım isteęi:**
- o alıőmalarda gözlenmesi gereken en önemli yansıma sporcunun müsabakalara katılma isteęinin oluşmasıdır. Bu durum sporcunun öz güven kazanım sürecinde çok belirgin gözlenir.
- o Turnuvalara katılım isteksizlięi oluşan durumlarda zorlama ya da Őevk kırıcı yaklaşımlar, satraŇ sporuna karşı kalıcı soęukluklara ve sürekli kaçıőlara sebep olabilir.
- o Yapılan uzun vadeli müsabakaya hazırlık dönemi alıőmalarının sonunda da bu sürpriz durum ortaya ıkabilir.

SATRANÇ ANTRENMANI GENEL İLKELERİNİN ÖĞRETME-ÖĞRENME ÇALIŞMALARINA ETKİLERİ

- o **9- Aktivitelere katılım isteđi:** Sporcularımızın bazı turnuvalara katılım isteđi azalabilir.
- o Böyle durumlarda spor dalıyla sporcu arasındaki en önemli unsur çalıştırıcıdır. Bu anlamda çalıştırıcıların eğitimi, düzeyi ve tecrübeleri ön plana çıkar.
- o Sporcunun kazanılması ön planda düşünölmelidir. Kendi aşamasının çok üstündeki turnuvalara katılması uygun deđildir.
- o Kendi kategorisindeki turnuvalara katılım isteđi zamanla kaybolabilir.
- o Böyle durumlarda önerimiz, sporcuların kendi yaşındaki yakın arkadaşlarının katılımını örnek göstermek, mümkünse onların kendi içinde arkadaş dünyasında sohbet ederek aralarında iletişim kurarak motivasyon kazanmalarına olanak tanımak gerekir.

SATRANÇ ANTRENMAN PROGRAMININ AŐAMALARI GÖZLENMESİ GEREKEN KAZANIMLAR ve BASAMAKLARINA GÖRE İŐLENMESİ GEREKEN DERS KONULARI

- o Aőamalı antrenman programı üç temel evreyi içermektedir:
- o **1- TEMEL EĐİTİM EVRESİ (BAŐLANGIÇ DÜZEYİ)**
- o Bu basamakta ise temel bilgi ve becerileri kazanma işlevleri yer almaktadır. Satrancı sevdirecek ve eğlendirerek öğretme aşamasıdır.
- o Son derece önemli olan bu aşamadaki yetersizlikler eksiklikler sporcunun ileriki yaşamında kendisine kötü performans olarak dönüş yapacağından, bu aşama eğitimi mutlaka alanında uzman, pedagojik yaklaşımı yeterli ve deneyimli antrenörlere bırakılmalıdır.

SATRANÇ ANTRENMAN PROGRAMININ AŞAMALARI GÖZLENMESİ GEREKEN KAZANIMLAR ve BASAMAKLARINA GÖRE İŞLENMESİ GEREKEN DERS KONULARI

- o Aşamalı antrenman programı üç temel evreyi içermektedir:
- o **1- TEMEL EĞİTİM EVRESİ (BAŞLANGIÇ DÜZEYİ)**
- o Özellikle temel konuların öğretilme aşamalarında bol tekrarlar ve yerinde ölçme ve değerlendirmeler ile amaçlara yönelik kazanımlar kontrol edilmelidir.
- o Temel eğitim aşamasında yeterli bilgi ve beceri düzeyine gelmeden sporcuların yarışma ortamlarına katılması önerilmez.
- o Mutlaka turnuva tecrübesini yaşamış antrenörlerce verilmeli, sporcuya bu yönde formasyon kazandırılmalıdır.

Temel Eğitim Evresi (Başlangıç Düzeyi) 3 basamaktan oluşur;

- o **TEMEL EĞİTİM EVRESİ (BAŞLANGIÇ DÜZEYİ) BİRİNCİ BASAMAK**
- o **TEMEL EĞİTİM EVRESİ (BAŞLANGIÇ DÜZEYİ) İKİNCİ BASAMAK**
- o **TEMEL EĞİTİM EVRESİ (BAŞLANGIÇ DÜZEYİ) ÜÇÜNCÜ BASAMAK**

- o **TEMEL EĞİTİM EVRESİ (BAŞLANGIÇ DÜZEYİ) BİRİNCİ BASAMAK**
- o **GÖZLENMESİ GEREKEN KAZANIMLAR ve İŞLENMESİ GEREKEN DERS KONULARI**

- o **Bu basamakta işlenmesi gereken ders konuları:**

- o **SATRANCI TANIYALIM....(13 saat)**
- o **ŞAH VE MAT.....(11 saat)**
- o **SATRANÇ TAHTASI.....(3 saat)**
- o **BASİT MATLAR.....(8 saat)**

**TEMEL EĞİTİM EVRESİ (BAŞLANGIÇ DÜZEYİ) İKİNCİ BASAMAK
GÖZLENMESİ GEREKEN KAZANIMLAR ve İŞLENMESİ GEREKEN DERS
KONULARI**

- o Mutlaka turnuva tecrübesini yaşamış antrenörlerce verilmeli, sporcuya bu yönde formasyon kazandırılmalıdır.
- o **Bu basamakta işlenmesi gereken ders konuları:**
 - o Atak ve savunma.....(15 saat)
 - o Kurallar.....(9 saat)
 - o Türkiye'de Satranç.....(2 saat)
 - o Mat.....(9 saat)

**TEMEL EĞİTİM EVRESİ (BAŞLANGIÇ DÜZEYİ) ÜÇÜNCÜ BASAMAK
GÖZLENMESİ GEREKEN KAZANIMLAR ve İŞLENMESİ GEREKEN DERS
KONULARI**

- o Mutlaka turnuva tecrübesini yaşamış antrenörlerce verilmeli, sporcuya bu yönde formasyon kazandırılmalıdır.

- o **Bu basamakta işlenmesi gereken ders konuları:**
 - o Açılış.....(5 saat)
 - o Taş değişimleri.....(6 saat)
 - o Açmaz.....(5 saat)
 - o Piyon oyun sonu.....(10 saat)
 - o Beraberlikler.....(6saat)
 - o Dünyada satranç.....(3 saat)

TEMEL EĞİTİM GELİŞİM EVRESİ (ORTA DÜZEY)

GÖZLENMESİ GEREKEN KAZANIMLAR ve İŞLENMESİ GEREKEN DERS KONULARI

- o Uygulama yapma, problem çözme-hazırlama, etüt konumu dizme gibi görevler bu basamakta yer alır. Bu aşama turnuva tecrübesiyle ilk tanışma aşaması olarak önerilir.
- o Mutlaka turnuva tecrübesini yaşamış antrenörlerce verilmeli, sporcuya bu yönde formasyon kazandırılmalıdır.
- o Düzeyine uygun turnuvaların seçilmesi sporcunun yararına olacaktır. Bu aşamada sporcunun özgüven kazanımına paralel olarak turnuvalara katılım kararı önem kazanır.
- o Temel Eğitim Gelişim Evresi(Orta Düzey)iki basamaktan oluşur:
 - o **TEMEL EĞİTİM GELİŞİM EVRESİ (ORTA DÜZEY) BİRİNCİ BASAMAK**
 - o **TEMEL EĞİTİM GELİŞİM EVRESİ (ORTA DÜZEY) İKİNCİ BASAMAK**

**TEMEL EĞİTİM EVRESİ (ORTA DÜZEY) BİRİNCİ BASAMAK
GÖZLENMESİ GEREKEN KAZANIMLAR ve İŞLENMESİ GEREKEN DERS
KONULARI**

o Bu basamakta işlenmesi gereken ders konuları:

- o Taşların değeri.....6 saat**
- o Satranç taktiği.....11 saat**
- o Savunma açılışları..... 4 saat**
- o Konumsal özellikler..... 8 saat**
- o Oyun Sonu..... 6 saat**

**TEMEL EĞİTİM EVRESİ (ORTA DÜZEY) İKİNCİ BASAMAK
GÖZLENMESİ GEREKEN KAZANIMLAR ve İŞLENMESİ GEREKEN DERS
KONULARI**

o Bu basamakta işlenmesi gereken ders konuları:

- o Kanat atakları..... 4 saat**
- o Gambit türü açılışlar.....6 saat**
- o Taktik atak.....14 saat**
- o Alet oyun sonu.....11 saat**

3- SPORCU GELİŞİM EVRESİ (İLERİ DÜZEY)

GÖZLENMESİ GEREKEN KAZANIMLAR ve İŞLENMESİ GEREKEN DERS KONULARI

- o Yarattıcı düşünme, analiz etme, konuma yönelik özgün fikirler ortaya çıkarma, değerlendirme, kıyaslama yapma gibi bilgi ve beceriler bu basamakta gerçekleştirilir.
- o **Sporcu gelişim evresi (ileri düzey) üç basamaktan oluşur:**
- o **SPORCU GELİŞİM EVRESİ (İLERİ DÜZEY) BİRİNCİ BASAMAK**
- o **SPORCU GELİŞİM EVRESİ (İLERİ DÜZEY) İKİNCİ BASAMAK**
- o **SPORCU GELİŞİM EVRESİ (İLERİ DÜZEY) ÜÇÜNCÜ BASAMAK**

**3- SPORCU GELİŞİM EVRESİ (İLERİ DÜZEY) BİRİNCİ BASAMAK
GÖZLENMESİ GEREKEN KAZANIMLAR ve İŞLENMESİ GEREKEN DERS
KONULARI**

- o **Bu basamakta işlenmesi gereken ders konuları:**
- o **e4 açılışları..... 6 saat**
- o **Satranç stratejisi..... 9 saat**
- o **Atak.....10 saat**
- o **Alet-piyon oyun sonu.....10 saat**

**3- SPORCU GELİŞİM EVRESİ (İLERİ DÜZEY) İKİNCİ BASAMAK
GÖZLENMESİ GEREKEN KAZANIMLAR ve İŞLENMESİ GEREKEN DERS
KONULARI**

o **Bu basamakta işlenmesi gereken ders konuları:**

- o **Açılış..... 7 saat**
- o **Taş değişiminin nedenleri..... 6 saat**
- o **Kombinezonlar..... 6 saat**
- o **Pozisyonun değerlendirilmesi...11 saat**
- o **Piyon oyun sonu.....5 saat**

**3- SPORCU GELİŞİM EVRESİ (İLERİ DÜZEY) ÜÇÜNCÜ BASAMAK
GÖZLENMESİ GEREKEN KAZANIMLAR ve İŞLENMESİ GEREKEN DERS
KONULARI**

o **Bu basamakta işlenmesi gereken ders konuları:**

- o **Kapalı açılışlar.....7 saat**
- o **Planlama.....10 saat**
- o **Alete karşı alet ve piyon oyun sonu.....12 saat**
- o **Taktik başarı..... 6 saat**

ÖĞRENME STİLLERİ NELERDİR?

STİLLERE GÖRE SATRANÇ ANTRENMAN ÖNERİLERİ

- Niçin bazı çocuklar oyuncaklarını oynadıktan sonra hemen kutusuna koymak için gayret gösterirken üstelik bunu sadece oyuncuğı yeni iken değil de sürekli olarak devam eden bir alışkanlık halinde yaparken, bazıları dağınıklıktan hiç rahatsızlık duymaz?
- Niçin bazı çocuklar hiç kimse onları yönlendirmeden, oyuncaklarını sadece yeni iken kutusuna koyarken, bazıları ilk anda kutusunu parçalar?
- Niçin bazı çocukların fanilasü sürekli dışarıda gezer de bazılarının ki hiç çıkmaz?
- Bunları birbirinden bu kadar farklı kılan nedir?
- Bu davranış şekilleri aynı zamanda farklı öğrenme özelliklerini de içerisine alan adeta bizi biz yapan özelliklerdir. Bu özelliklere **öğrenme stilleri** denilmektedir.
- **Öğrenme stillerimiz doğuştan var olan karakteristik özelliklerimizdir.**
- Yaşamımızın her anında, her boyutunda davranışlarımızı etkiler.
- Yürürken, yatarken, otururken, konuşurken, oynarken bizi etkiler ve bu özelliğimize göre bu eylemleri yaparız.

o **Öğrenme stillerini üç ana grupta toplayabiliriz:**

A. GÖRSEL STİL

B. İŞİTSEL STİL

C. KİNESTETİK/DOKUNSAL STİL

A. GÖRSEL STİL ve GÖRSEL ÖĞRENCİLER:

- o Tertipli, düzenli defter ve kitaplarına karşı aşırı titizdirler**
- o Çok hareketli olmadıkları için sınıfta sorun oluşturmazlar.**
- o Öğretmeni gözleriyle takip ederler.**
- o Sınıf içerisindeki ufak kusurlara bile duyarlıdırlar.**
- o Ödevlerini itinayla yaparlar, kendi kendilerine kurallar belirlerler.**
- o Mesela başlıkları kırmızıyla, alt başlıkları farklı renklerle yazarlar.**
- o Sözlü talimatları takip etmekte zorlanırlar.**
- o Bu yüzden talimatların tahtaya yazılmasını isterler.**
- o Kurallara uymak ve disiplinli olmak en önemli özellikleridir.**
- o Genellikle gördükleri şeyleri görüntü olarak belleğe kaydeder ve görüntü olarak hatırlarlar.**
- o Çok az yazım ve noktalama hatası yaparlar.**

→ Üç grup içerisinde en başarılı öğrenci grubu görsel stildir.

→ Ancak işitsel özellik taşımazlarsa, ahenkli ve güzel okuma konusunda başarılı olamazlar.

GÖRSEL STİL İÇİN ÖNERİLERİMİZ:

- o Diyagram çalışmaları yansıtıcı cihazlar eşliğinde yapıldığında en yüksek verime ulaşırlar.
- o Sessiz ortamlarda kitaptan diyagram çözmeleri yararlı olur.
- o Test çözme, oyun inceleme gibi tek başına yapabileceği çalışmaları bilgisayardan yapması önerilir.
- o Satranç tarihinde görsel gezintiler çok ilgisini çeker.
- o İlgili konu kaynaklarından görsel filimler izlemesi araştırma yönünü geliştirir.

B. İŞİTSEL STİL ve İŞİTSEL ÖĞRENCİLER

- o İlkokul birinci ve ikinci sınıflarda kendi kendilerine konuşmaları nedeniyle öğretmeni dinleyemezler.
- o Gözle okuma esnasında hiçbir şey anlamayabilirler. Bu nedenle en azından kendi kulağının duyabileceği bir sesle okumalarına izin verilmelidir.
- o Daha çok konuşarak, tartışarak öğrenirler.
- o Bilgi alırken dinlemeyi okumaya tercih ederler.
- o Kendi kendine konuşurlar.
- o Bu nedenle arkadaşları ve öğretmeni tarafından sürekli uyarılırlar. Sessiz okuma konusunda sıkıntı yaşarlar çünkü kulaklarının duymadığını anlamakta zorlanırlar.

B. İŞİTSEL STİL ve İŞİTSEL ÖĞRENCİLER

- Okuduklarını anlamaları, okuma işlevinin yerine getirilmesi için okuduklarını işitmeleri şarttır.
- Konsantre olabilmeleri için hiçbir sesin olmaması gerekir, ancak o anda kendi kendilerine konuşabilirler.
- İşitsel öğrenciler en iyi işiterek öğrenirler ancak öğretmenin dersi anlattığı sırada konuşuyor olma ihtimalleri nedeniyle dersi kaçırlar.
- Bu tür öğrencilerin konuşma istekleri karşılanmalıdır aksi takdirde dersi hiç dinlemezler.
- Öğrenirken konuşarak veya sesli okuyarak öğrenirler ve hatırlarken de aynı şekilde biri kendilerine okuyormuş gibi hatırlarlar.
- Problem çözerken sesli düşüncelerine izin verilmelidir.

İŞİTSEL STİL ÇALIŞMA VE ANTRENMAN ÖNERİLERİMİZ:

- o **Diyagram çalışmaları yansıtıcı cihazlar eşliğinde ancak etkili anlatım yönünün ön planda olduğu çalışmalar yapıldığında en yüksek verime ulaşırlar.**
- o **Kendisine ses ile tekrar yaptırılarak kitaptan diyagram çözmeleri yararlı olur. Bu tip sporcular çalışma konusunun ana çıkarımlarını yazarak ve sesli okuyarak verime ulaşabilirler.**
- o **Anlatım yapmalarına olanak sağlanmalıdır. Test çözme, oyun inceleme gibi tek başına yapabileceği çalışmalarda antrenörüyle konuyla ilgili sohbet yöntemiyle verim sağlanabilir.**

İŞİTSEL STİL ÇALIŞMA VE ANTRENMAN ÖNERİLERİMİZ:

- o Satranç tarihinde görsel gezintiler çok ilgisini çeker. Ancak izlenen konuda anlatım onun ilgisini daha çok çekecektir. Bu yol ile öğrendiklerini başkalarına da anlatacağından bu çalışma onlar için yüksek verimli olur.**
- o Anlatım ve soru-cevap yöntemi bu tip sporcularda en etkili öğretim yöntemlerindedir. Sizi dikkatini dağıtmadan uzun süreler dinleyebilir, sorularınıza sıkılmadan cevap verebilirler. Bu yöntem ön plana alınmalıdır.**

C. KİNESTETİK/DOKUNSAL STİL

- o **Kinestetik/dokunsallar oldukça hareketli olurlar.**
- o **Sınıfta yerlerinde duramazlar.**
- o **Sürekli hareket halindedirler.**
- o **Anlatımdan da yararlanamazlar.**
- o **Öğrenebilmeleri için mutlaka ellerini kullanacakları, yaparak yaşayarak öğrenme dediğimiz öğrenme tekniklerinin uygulanması gerekir. Sınıf yerine okul bahçesi ya da laboratuvarında, dokunarak ellerini kullanarak olayların içinde yaşayarak çok daha iyi öğrenirler.**

C. KİNESTETİK/DOKUNSAK STİL

- o Kinestetik/dokunsal öğrenciler özellikle anne ve babası da kinestetik/dokunsal ise okulda çok zorlanırlar.**
- o Kinestetik öğrencilerin zorluğu görsel ve işitsel mesajları tam olarak algılayamamalarından kaynaklanmaktadır.**
- o Kinestetik/dokunsallar kas belleğine sahiptirler ve ancak yaparak algılayabilirler. Bir iş yapılırken kinestetik/dokunsal öğrencinin elinden tutmalısınız, ona bir şey anlatırken omuzuna elinizi koymalısınız. Bu davranışlar mesajın kinestetik/dokunsallar tarafından anlaşılmasını kolaylaştırmaktadır.**
- o Onlar için en kolay iletişim dokunmaktır. Görsel mesaj ve güzel sözler kinestetik/dokunsallar için yeterli değildir.**
- o Öğretmen bu öğrencilere izin vermese de bu öğrenciler yerlerinden kalkacaklardır.**

KİNESTETİK/DOKUNSAK STİL ANTRENMAN ÖNERİLERİMİZ:

- **Öğrenebilmeleri için mutlaka ellerini kullanacakları, satranç takımları önlerinde olmalıdır. Bu sebeple yaparak yaşayarak ve uygulayarak öğrenme dediğimiz öğrenme tekniklerinin uygulanması gerekir. Bu onlara en yakın olan doğal yöntemdir.**
- **Görsel ve işitsel mesajları tam olarak algılayamamalarının farkında olunmalıdır. Bu konuda yapılacak ters uygulamalar zaten kısa olan motivasyon sürelerini olumsuz etkileyeceğinden çalışma istekleri hemen kaybolacaktır.**
- **Kinestetik/dokunsallar kas belleğine sahip oldukları ve ancak yaparak algılayabildikleri için onlarla iletişimi kurmak için dokunmak gerekir.**

KİNESTETİK/DOKUNSAK STİL ANTRENMAN ÖNERİLERİMİZ:

- o Belki aynı anda taşlara birlikte dokunmak gerekebilir. Ya da bunu kısa süreli bir oyun haline de getirebilirsiniz.**
- o Çalışma veriminin en zor alınabildiği sporcu tipleri için özel antrenman programlamaları hazırlanması gerekebilir. Bu konuda antrenör eğitiminin önemi ortadadır.**
- o Psikoloji eğitimi ve pratik uygulaması daha tecrübeli olan antrenörlerin gözlem ve deneyimlerinden faydalanmak önemlidir.**
- o Sporcunun aile bilgileri ve ev yaşamı da öğrenilmeli ona göre planlamalar yapılmalıdır.**
- o Sporcunun anne ve babası da kinestetik olabilir. Bu durum göz önüne alınmalıdır.**

- o* **HER ÜÇ STİLDEKİ ÖĞRENCİLERİNDE DERSTEN YARARLANABİLMELERİ İÇİN;**
- o* **ÖĞRENCİLERİN AKTİF,**
- o* **ÖĞRETMENLERİN REHBER OLMASI GEREKMEKTEDİR.**

GENEL OLARAK

- o Öğrenme stilleri sadece öğrenme stili değil kişinin karakterinin de bir parçasıdır.*
- o Kişi aslında sahip olduğu karakter nedeniyle bu stillere sahiptir. Başka bir deyişle aslında karakterimiz bizi bu şekilde öğrenmeye zorlar.*
- o Yani biz kinestetik isek bu bizim karakterimizdir ve tüm yaşamımız kinestetik özelliklere göre gelişir ve öğrenirken de kinestetik özelliklerimize göre öğreniriz.*
- o Aynı şekilde görsel ve işitsel isek bu özelliklere göre yaşar ve bu özelliklere göre öğreniriz.*

GENEL OLARAK

- o Bir çok antrenör bu stillerin farkında bile olmadan statik antrenman programlamaları yapmaktadır.*
- o Pedagojik Eğitim formasyonuna sahip olmayan antrenörler bu konularda kendilerini geliştirme imkanlarına sahip değildir.*
- o Bunun sonucu olarak “satrançta kan uyuşmazlığı” dediğimiz sağlıklı sporcu-antrenör iletişimi ortaya çıkmakta, başarı çok uzak ihtimal olarak –en iyi ihtimalle- tamamen tesadüflere kalmaktadır.*
- o Birçok sporcunun satranç macerası da ne yazık ki bu sebeple sona ermektedir.*

KAZANIM AŐAMALARINA GÖRE SPORCULARDA YANSIYAN ÖZELLİKLER

- o Antrenman konularını iőlerken özellikle hazırlık maçları aşamasında sporcularımızdan bazı belirtiler alırız.
- o Bu belirtilerden bazıları aşağıda değerlendirmesiyle sunulmuőtur.
 - 1) Satranç kurallarını oyunda gösterme
 - 2) Satranç stratejilerini kullanma
 - 3) Notasyon kullanma
 - 4) Satranç stratejilerini açıklama

SATRANÇ KURALLARINI OYUNDA GÖSTERME

- o **YETERLİ ve GELİŞMİŞ ÖLÇÜT:** Satranç kurallarının tümünü uygulayarak oyunu başarılı bir şekilde tamamlar.
- o **GELİŞİM AŞAMASI ÖLÇÜTÜ:** Satranç kurallarının çoğunu uygulayarak oyunu başarılı bir şekilde tamamlar.
- o **GELİŞİM BAŞLANGICI:** Satranç kurallarının bazılarını uygulayarak oyunu başarılı bir şekilde tamamlar.
- o **BAŞLANGIÇ:** Satranç oyununu tamamlayabilir ama çoğu kuralı bilmez, uygulamada zorlanır.

SATRANÇ STRATEJİLERİNİ KULLANMA

- o **YETERLİ ve GELİŞMİŞ ÖLÇÜT:** Kendi önemli taşlarını vermeden, rakibinin önemli taşlarını alır. Rakip oyuncunun şahını mat etmek için çeşitli stratejileri kullanır.
- o **GELİŞİM AŞAMASI ÖLÇÜTÜ:** Kendi önemli taşlarını vermeden, rakibinin önemli taşlarını bazılarını alır. Bazı zamanlarda mat edebilir.
- o **GELİŞİM BAŞLANGICI:** Rakibinin birkaç taşını alır fakat kendi taşlarının çoğunun kaybeder. Bazı durumlarda mat edebilir.
- o **BAŞLANGIÇ:** Rakibinin çok az sayıda taşını alır fakat kendi taşlarının çoğunu kaybeder. Genellikle kendi şahı mat olur.

NOTASYON KULLANMA

- o **YETERLİ ve GELİŞMİŞ ÖLÇÜT:** Oyunda, oynanan hamlelerin tamamını notasyon kurallarına uygun olarak kayıt eder.
- o **GELİŞİM AŞAMASI ÖLÇÜTÜ:** Oyunda, oynanan hamlelerin tamamını notasyon kurallarına uygun olarak kayıt eder. Bazı stratejileri not alır.
- o **GELİŞİM BAŞLANGICI:** Oyunda, oynanan hamlelerin bazılarını notasyon kurallarına uygun olarak kayıt eder. Oyunlarda kullanılan stratejileri not almaz.
- o **BAŞLANGIÇ:** Oyunda, oynanan hamleleri notasyon kurallarına uygun olarak kayıt edemez.

SATRANÇ STRATEJİLERİNİ AÇIKLAMA

- o **YETERLİ ve GELİŞMİŞ ÖLÇÜT:** Oyunda kullanılan stratejileri net bir şekilde açıklar ve kullanılabilecek diğer stratejileri tartışır.
- o **GELİŞİM AŞAMASI ÖLÇÜTÜ:** Oyunda oynanan bazı stratejileri açıklar ve kullanılabilecek bazı stratejileri tartışır.
- o **GELİŞİM BAŞLANGICI:** Oyunda oynanan çok az stratejiyi açıklayabilir. Kullanılabilecek başka yöntemleri tartışamaz.
- o **BAŞLANGIÇ:** Oyunda oynanan stratejileri açıklayamaz.

YETENEK GELİŞİM UNSURLARININ SATRANÇTA KONUM MANTIĞININ TESPİTİNE AŞAMALI SORGULAMA YÖNTEMİNE ETKİLERİ

- o Satranç oyununda ve antrenmanlarında karşımıza sayısız konumlar çıkar. Konumların büyük bir çoğunluğunun da dayandığı temel ders konuları vardır.
- o Bu konuların öncelikle Temel Eğitim(Başlangıç Düzeyi) ve Temel Eğitim Gelişim (Orta Düzey) aşamalarında işlenmiş ve kavratılmış olması esastır.
- o Oyun aşamasında mutlaka doğru yaklaşımlarla çözmemiz gereken ve her bir hamle sonrası değişen bu konumlara doğru bir şekilde yaklaşmak sağlıklı bir hamle bulabilmenin temelini oluşturur.
- o Oyun aşamasında hamle sonrası değişen her bir konumun genel mantığı da değişmektedir.
- o Basit, sade ve az taşlı konumlar bazen sanıldığı kadar aksine çok taşlı ve kalabalık taş yapısına sahip konumlardan daha geniş bilgiler içerebilir ya da daha derin düşünmemizi sağlayabilir.

BİRİNCİ AŞAMA: AÇIKLAMA YÖNTEMİYLE KONUMUN SORGULANMASI-ALGILANMASI AŞAMASI

- AÇIKLAMA (EXPLAIN):** *Bu aşamada, sporcular; problemleri nasıl tanımladıklarını, hangi çözüm yollarını belirlediklerini gruplar halinde çalışarak açıklamaya çalışırlar; böylece kendi planlarını oluşturmaya çalışırlar. Çalıştırıcı da açık uçlu sorularla öğrencilerin kendi yaptıkları işi anlamalarına, yansıtıcı düşüncelerine yardımcı olur. Bu sayede gruplar sorunları tanımlar, sorgular, yaptıkları üzerinde tartışmalar yaparak çalışmalarını yansıtabilirler.*
- Konum mantığının kavranması için öncelikle konumun algılanması gerekmektedir. Bir oyuncu kendi oyununda birinci hamleden itibaren gelişen oyunun içinde olduğu için konum mantığına daha kolay sahip olur. Oysa etüt veya problem çözerken oyunun belli bir aşamasından itibaren karşılaştığımız o konum için belli bir sorgulama-algılama sürecine ihtiyaç duyarız.**

SORGULAMA-ALGILAMA

- o **Bu süreçte sporcularımızın yapılan bir hamleden sonra kendi kendilerine sormaları gereken bazı soru tipleri vardır.**
- o **1. Hangi hamle oynandı?**
- o **2. Hamle ne istiyor?**
 - a. **Eğer bir kareye saldırıyorsa kaç taş ile saldırıyor?**
 - b. **O kare kaç taş ile korunuyor?**
 - c. **O kareye getirilebilecek saldırı ve savunma kuvvetleri(taşları) hangileri olabilir?**
- o **3. Hangi kareleri kontrol altına aldı?**
- o **4. Hangi taşın yolu açıldı, o taş nerelere gelebilir?**

SORGULAMA-ALGILAMA

- o 5. İşbirliği yapmak istediği atak taşlar hangileridir?**
- o 6. İşbirliği yapmak istediği savunma taşları hangileridir?**
- o 7. Atak yapan taşlar arasındaki bağlantı yolları nelerdir, bağlantılar nasıl sağlanabilir?**
- o 8. Atak yapan taşlar arasındaki bağlantı yolları nasıl engellenebilir?**
- o 9. Savunma yapan taşlar arasındaki bağlantı yolları nelerdir, bağlantılar nasıl sağlanabilir?**
- o 10. Savunma yapan taşlar arasındaki bağlantı yolları nasıl engellenebilir?**
- o Bu soruların cevapları aranarak konunun o anki algılamasına ulaşılır.**

İKİNCİ AŞAMA: KEŞFETME YÖNTEMİYLE SEÇENEKLERİN BELİRLENMESİ AŞAMASI

- o **KEŞFETME (EXPLORE):** *Keşfetme, bilinmeyen bir şeyi bulma anlamında kullanılmaktadır. Satrançta keşfetme, satranca yeni başlayan sporcuların satranç toplumunca çokça bilinen ama kendilerinin daha önce bilmediği tekniklerin ilk defa kendisi tarafından fark edilmeye başladığı süreci anlatır. Bu aşamada sporcudan; çıkarımlar yapması, sorgulama ve tahminlerde bulunması tartışmalara katılması, sorunların çözüm yolları üzerine düşünmesi beklenir.*
- o **Bu aşamada algılanan konumun içeriğine uyan aday hamleler oluşturulur. Aday hamleler konumun basit ya da karışık olmasıyla yakından ilgilidir. Aday hamle sayısı bu duruma bağlıdır. Bazen tek hamleniz olabilir. Bazen iki-üç bazen de 7-8 hamle bile olabilir. Burada oynanabilir aday hamlelerin sağlıklı seçiminde en önemli etmenler temel alt yapı bilgileri ve oyun pratiğidir.**
 - o 1. Aday hamle: ...
 - o 2. Aday hamle: ...
 - o 3. Aday hamle: ...
 - o 4. Aday hamle: ...

ÜÇÜNCÜ AŞAMA: DERİNLEŞME YÖNTEMİYLE **KIYASLAMA- ELEME AŞAMASI**

- o **DERİNLEŞME (ELABORATE):** *Bu aşamada sporculardan, gruplar halinde paylaşımlar yapmaları ve problemlerin çözümüne yönelik olarak derinleşmeleri beklenir. Sporcular gruplar halinde olayları, durumları sorgulamaya, ortak çözümler üretmeye yönelik görüşmeler, incelemeler, araştırmalar yapabilirler. Elde edilen veriler diğer gruplarla eleştirel ve yansıtıcı bir görüş açısıyla paylaşılır.*
- o **Bu aşamada aday hamlelerin en zayıfları tespit edilerek elenir. Geriye kalan en geçerli aday hamlelerden en etkilisi seçilir.**
- o **Sporcunun doğru bir kıyaslama ve eleme yapabilmesi için hesaplama pratiği ön plandadır. Bunun alt yapısı ise yine satranç antrenmanlarındaki doğru konu seçimi ve doğru planlamalardır.**

DÖRDÜNCÜ AŞAMA: DEĞERLENDİRME YÖNTEMİYLE HAMLEYE KARAR VERMEK

- o **DEĞERLENDİRME (EVALUATE):** *Sporcuların öğrenme yaşantılarını planlama, uygulama süreci titizlikle gözlenir. Çalışma grubu-takımı içinde bireyler ve gruplar belli ölçütler belirlerler. Yapılan çalışmalar sporcular tarafından belirlenen ölçütlere uygun olarak değerlendirilir. Her bir grup neler planladığını, nasıl çalıştığını, nasıl bir ürün ortaya koyduğunu değerlendirerek sonuçları diğerleriyle paylaşır. Bu çalışmalar bireysel olarak veya grup halinde değerlendirilir. Tüm bu aşamalarda çalıştırıcılar, grupla birlikte çalışır ve gerektiğinde gruba kılavuzluk yaparlar.*
- o **Bu aşamaya hamlenin oynanması da denebilirdi.**
- o **Ancak özellikle burada vurgulanmak istenen karar vermektir.**
- o **Çünkü yeterli bir inceleme aşamasından sonra doğru kararı verdiğiinden emin olarak hamle yapma ve oyuna devam etme durumu bambaşka bir MOTİVASYON KAZANDIRACAKTIR.**

KAYNAKLAR

- o http://www.sanko.k12.tr/ogrenme_stil.htm
- o <http://www.webdersanesi.com/dersler/ogretim-yontem-ve-teknikleri/ogretim-yontemleri/114>
- o İlköğretim Satranç Dersi(1.-8.sınıflar)Öğretim Programı ve Kılavuzu
TSF Eğitim Kurulu Sayfası Yararlanılacak Dosyalar
- o http://www.haber53.com/yaslara-gore-gelisim-ozellikleri-0-13-yaslar_d4638
- o Eğitim Kurulu Duyuruları
- o [İLKÖĞRETİM DERSİ SATRANÇ ÖĞRETİM PROGRAMI VE KILAVUZU](#)
- o [Satrançta Başarı ve Yetenek](#) [Satrançta Hafıza](#) [Satrançta Öğrenme](#)
[Satrançta Sezgi](#) [Sporcu Beslenmesi](#) [Ölçme ve Değerlendirme](#) [Sporcu](#)
[Gözlem ve Değerlendirme Formu](#)



TÜRKİYE SATRANÇ FEDERASYONU
TURKISH CHESS FEDERATION



KONU 6. SATRANÇTA ÖĞRENME

TSF Eğitim Kurulu

ÖĞRENME

- o Öğrenme, bireyin çevresi ile etkileşimi sonucu kalıcı olan davranış kazanmasıdır.
- o Öğrenme planlı ve düzenli etkileşim sonucu olur.
- o Eğitimde hedef, toplumun gelişimine katkı sağlayacak bireyi geliştirmektir.
- o Öğretim sonucunda öğrencilerin kazanmasını istediğimiz davranışlar 3 başlık altında incelenir.
- o Satranç derslerinde oranları değişmekle birlikte her üç kazanımı da görmek olasıdır.
 1. **Zihinsel kazanımlar**
 2. **Duyuşsal kazanımlar**
 3. **Bedensel kazanımlar**

1. Zihinsel Kazanımlar

- o Öğretilen kavramlar, tanımlar ile ilgili bilgiler zihinsel kazanımlara ait örneklerdir.
- o Bilgi düzeyinde öğrenilen her şey zihinsel kazanımdır.
- o **Örnek:** Pat konumunu bilmek, mat konumlarını bilmek zihinsel bir kazanımdır.

2. Duyuşsal Kazanımlar

- o Öğrencilere kazandırılan paylaşma, hoşgörü başkalarına karşı saygılı olma gibi tutumlar duuşsal kazanımlara örnektir.
- o Yeterli bilgi düzeyi oluşmadan duuşsal alandaki davranışları kazandırmak olası değildir. Çünkü bilmediğimiz bir nesneye olguya karşı herhangi bir sevgi, nefret korku gibi duygu hissetmemiz olası değildir.
- o Dersin niteliğine göre duuşsal kazanımlara verilen önem değişebilir.
- o Sosyal bilgiler dersinde vatanını, ailesini arkadaşlarını sevme, büyüklerine karşı saygılı olma, yasalara uyma gibi duuşsal alanla ilgili davranışları kazandırmak esastır.

2. Duyuşsal Kazanımlar

o Satranç derslerinde;

★ **Önce düşün sonra oyna:** Bu satranç derslerinde öğrencilere yaptığımız bir uyarıdır. Ama bunun hayata dönük bir mesaj olabileceğini de bilmeliyiz.

★ **Piyonlar geri gitmez:** Satranç dersinde verdiğimiz bir bilgi, ancak içinde hayata dönük pek çok mesajı sakladığını da bilmeliyiz.

★ **Zamanı iyi kullan:** Satrançta sık kullandığımız bu uyarı sadece satranç için değil hayatın her alanı için geçerli bir uyarıdır.

★ **Plan yap:** Öğrencilere yaptığımız bu uyarıda hayata yönelik önemli mesaj var.

★ **Dokunulan taş oynanır:** Verilen sözün yerine getirilmesine yönelik bir uyarı var.

2. Duyuşsal Kazanımlar

- o Bunlara benzer şekilde :
 - i. Durumu deęerlendir.
 - ii. Kurallara uy.
 - iii. Rakibine karşı saygılı ol.

- o Satranç için doęru olanın hayat içinde geçerli olduğunu unutmamalıyız.

- o Satranç dersleri sırasında çocuklara verdiğimiz mesajların hayat içinde geçerli olduğunu bilmeliyiz.

3. Bedensel Kazanımlar

- o Satranç dersleri verilirken öğrencilere kazandırmamız gereken bedensel kazanımlar vardır.
- o Burada amaç hem satranç kurallarına hem de centilmenliğe uygun davranışları kazandırmak olmalıdır.
- o **Örnek:** Rok hamlesinin kurallara uygun bir şekilde yapılmasını sağlamak. Önce şahın tutulması satranç kuralları açısından önemlidir.
- o Saat kullanımını kurallara ve centilmenliğe uygun olarak yapılması davranışını kazandırmak.
- o Taş alışlarında centilmenliğe uygun davranmasını, piyon terfisinde ise centilmenliğe ve satranç kurallarına uygun davranışı kazandırmak.

o Genel olarak öğrenmede beş duyunun değişik oranlarda etkisi vardır.

→ **Görme duyusu % 83,**

→ **Koklama duyusu % 3,5 ,**

→ **İşitme duyusu ,% 11,**

→ **Dokunma duyusu % 1,5**

→ **Tatma duyusunun etkisi % 1**

olarak saptanmıştır.

Öğrenme İlkeleri

- o Öğrenmenin daha kolay ve daha kalıcı olması için uyulması gereken bazı ilkeler vardır.
 - * Öğrencinin eğitim sürecine etkin katılımını sağlamak.
 - * Hedefler gerçekçi olmalı öğrencinin bunları benimsemesi öğrenmeyi olumlu etkiler.
 - * Öğrenci öğrenme sürecinde kendi durumunda bir gelişme gördüğü sürece başarılı olur.
 - * Başarısızlığa karşı en etkili yöntem, arka arkaya başarı getirecek etkinlikler düzenlemektir.

Öğrenme İlkeleri

- ✧ Öğrenciyi güdülemek, yüreklendirmek öğrenme etkinliğini artırır.
- ✧ Öğrenme bir bütünlük içinde planlanmalı ve yürütülmelidir.
- ✧ Öğrenme, öğrencinin öğrenme hızına göre ayarlanmalıdır.
- ✧ Pratik yapma ve ezberlemede tekrarın önemi büyüktür.
- ✧ Aralıklı ve farklı biçimlerde yapılan tekrar kalıcılığı artırır.

ÖĞRETME

- Öğretme, öğrenmeyi sağlayan faaliyetlerin hepsine öğretme denir.
- Öğrencilere istenilen davranışları kazandırma işlemine öğretme denir.
- Öğretme, bireyin bilgi, beceri, tutum ve değerlendirme gücünü geliştirmesini sağlama ve gerçekleştirmesidir.
- Öğretme dünyadaki en saygın işlerindedir.
- Öğretme, öğrenmekten daha zordur. Bu nedenle öğretme sanatından bahsedilir.

ÖĞRETME

- İstenilen davranışlar öğrencilere öğretim yöntemleri ile kazandırılır. Bu amaç ile kullanılan pek çok öğretim yöntemi vardır.
- Bunlardan birinin diğerine üstün olduğunu söylemek doğru değildir.
- Her yöntemin üstün ve zayıf yönleri vardır.
- Bu nedenle tek bir yöntem yerine değişik yöntemler kullanılmalıdır.

ÖĞRETME YÖNTEMLERİ

- o Öğretme faaliyetlerinde kullanılan yöntemlerdir.
- o **Satranç derslerinde kullanabileceğimiz başlıca öğretim yöntemleri:**
 - o **Sunuş yolu ile öğretim**
 - o **Keşif (Buluş) yolu ile öğretim**
 - o **Gösterip-yaptırma yolu ile öğretim**
 - o **Soru-cevap yolu ile öğretim**
 - o **Drama yöntemi**

→ Sunuř Yolu ile Öğretme Yöntemi

Sunuř yolu ile öğretme kavram ve genellemelerin açıklayıcı ve yorumlayıcı bir yaklaşımla öğretme yoludur. Bu öğretme yöntemi öğretmen tarafından çok dikkatli bir şekilde düzenlemiş ve öğrenci tarafından alınmaya hazır bir duruma getirilmiş bilgilerin verilme sürecidir.

o **Sunuş Yolu ile Öğretme Yöntemi Uygulama:**

- o Şah çekmek bir kavramdır. Öğretmen bu konuyu öğretirken sunuş yöntemini kullanabilir.
- o Önce şah çekme kavramını anlatır.
- o Bunlar ile ilgili örnekleri kendi verir. Bu yöntemi kullanan öğretmen diğer tekniklerden de yararlanabilir.
- o Konunun daha iyi anlaşılması için soru-cevap tekniğinden yararlanılabilir.

o **Sunuş Yolu ile Öğretme Yöntemi**

o **Örnek:** Şah çekmeyi anlatan öğretmen konunu daha iyi anlaşılması için bu at şah çekebilir mi?

o Filin şah çekebilmesi için hangi hamleyi yapmalıdır? gibi sorular sormalıdır.

o Ardından bununla ilgili diğer örnekleri sunar.

o Dersin daha iyi anlaşılması için daha sonra gösterip yaptırma tekniğini kullanabilir.

Sunuş yolu ile öğretmenin aşamaları

- o **1. Aşama Planlama:** Öğrencilerin konu ile neleri anlaması, neleri yapabilir duruma gelmesi belirlenmelidir. Bu dersin sonunda öğrenci hangi davranışları kazanmalıdır? Böylece kazanımlar saptanmalıdır.
- o **Örnek:** Örnek olarak şah çekme konusunu ele alalım.
 - i. Şah çekme konusunda öğrencilere şah çekme kavramı öğretilecek.
 - ii. Öğrenci tahta üzerine böyle bir durum varsa bunu gösterebilecek.
 - iii. Ayrıca konumda şah çekilebilecek hamleler varsa bunları tahtada gösterebilecek beceriye sahip olacak.

Sunuş yolu ile öğretmenin aşamaları

- o **2. Aşama Uygulama:** Burada işlenmesi gereken konu ile ilgili kavramlar anlatılır. Öğretmen bu konu ile ilgili örnekler sunar. Örnekler kolaydan zora ve basitten karmaşığa doğru bir sıra izlemesi gerekir. Öğretmen örnekleri açıklarken diğer teknikleri kullanması ve bunlardan yararlanmasını bilmelidir.
- o **Örnek:**
- o Şah çekme kavramı öğretmen tarafından anlatılır. Bunun önemi vurgulanır.
- o Öğretmen bu şah çekme ile ilgili örnekleri panoda gösterir.
- o Öğretmen yeni örnek sunar. Bu örnek ile ilgili sorular sorar (At şah çekebilir mi? Fil şah çekmesi için hangi hamleyi yapmalıdır?).
- o Bu soruların açıklanmasında soru-cevap ve tartışma tekniği kullanılır.

Sunuş yolu ile öğretmenin aşamaları

- o **3. Aşama Pekiştirme ve Değerlendirme:** Konunun pekiştirildiği ve değerlendirilmenin yapıldığı aşamasıdır.
- o Bu aşama konu ile ilgili alıştırmaların yapıldığı bölümdür.
- o Bu alıştırmaların çözümünde soru-cevap, tartışma gibi teknikler kullanılmalıdır.

→ Keşif (Buluş) yolu ile öğretim

- o Verilen bilgiler yardımı ile daha fazla bilgiye ulaşmayı sağlayan öğretim yöntemidir.
- o Keşfetme yöntemi ile öğretim öğrenci merkezlidir. Öğretmen rehber görevini üstlenir.
- o Öğretmen yeni bilgilere ulaşma olanaklarını hazırlar.
- o Ancak bilgiye ulaşma öğrenci tarafından gerçekleştirilir.

→ Keşif (Buluş) yolu ile öğretme

- o **Örnek:** Kale matı, buluş yolu ile öğretmeye uygundur.
- o Ancak öğrencinin bu konu ile ilgili temel olan kalenin hareketi, şahın hareketi, şah çekme, mat ve opozisyon kavramlarının ne olduğunu bilmesi gerekir.
- o Buluş yolu ile öğretim bir tüme varım yoludur.

→ Gösterip-Yaptırma Yöntemi

- o Bu yöntemde eylem en olgun şekli ile öğretmen tarafından yapılır.
- o Öğretmen uygulamayı yaparken gerekli açıklamaları yapar. Daha sonra öğrencilerin aynı becerileri tekrarlaması istenir.

- o **Satranç derslerinde kullanımı:** Gösterip yaptırma yönteminin satranç derslerinde geniş bir kullanım alanı vardır. Özellikle centilmenliğe uygun davranışların öğretilmesinde en etkin yöntemdir.
- o Taş alma ve piyon terfi gibi hamlelerin gerek satranç kurallarına gerekse centilmenliğe uygun olarak nasıl yapılması gerektiğini en iyi açıklayan öğretim yöntemidir.
- o Taşların hareketlerini öğretmek için de bu yöntem etkilidir. Örneğin at hamlesini öğretilmesinde; öğretmenin tercih edebileceği en etkili yöntem bu uygulamayı tahta üzerinde yapmasıdır.
- o Rok hamlesini öğretmenin en kolay yolu gösterip-yaptırmadır.

o Gösterme tekniđi;

o Bu teknikte zihinsel ve bedensel becerileri kazandırmak için öğretmen hedef davranışı basamaklarına göre en mükemmel şekilde yapar.

o Gerekli zamanlarda uygun açıklamalarda bulunur.

o İşleme ait basamaklar tahtaya yazılır. İşlem daha iyi anlaşılması için tekrar edilir.

Örnek-1

- o Taş alma konusu anlatılırken, öğretmen bu eylemi tahtada (panoda) gösterir. Bu konudaki basamakları belirtir.
- o Kalenin taş alması: Kale c4 karesinde bulunuyor.
 - 1) Kale yatay yolda giderek siyah fili alabilir.
 - 2) Kale aldığı taşı tahta dışına çıkartır.
 - 3) Kale aldığı taşın bulunduğu kareye yerleşir.

o **Yaptırma tekniđi;**

o Gösterme tekniđinde yapılması istenen beceriler öğrencilerin her birine yaptırılmalıdır.

o Öğretmen her bir öğrenciyi denetim altında tutmalı yanlışlar hemen düzeltilmeli hareketin doğrusu hemen gösterilmelidir.

Gösterip-yaptırma tekniğinde uyulması gereken ilkeler

1. Kazandırılacak davranış öğretmen tarafından en olgun şekli ile yapılmalı gerekli açıklamalar ve yinelemeler yapılmalıdır.
2. Her öğrenci gösterilen davranışı gördüğü ve anladığı biçimde yapmalıdır. Yanlışlar öğretmen tarafından anında düzeltilmelidir.
3. Uygulamalarda her bir öğrencinin beceriyi yapıp, uygun sayıda tekrarlaması olanak verilmelidir. Tekrar etme öğrenilen becerinin kalıcılığını sağlar.
4. Becerinin ortaya çıkması için bütün basamaklar sırasıyla belirtilmelidir. Gerekirse öğrencilerden not tutması istenmelidir.
5. Öğrencilerin derse katılımı sağlanmalıdır. Öğrencilerin hepsinin istenen uygulamayı yapması istenmelidir.

→ Soru-cevap yöntemi (Teknik)

- o Sınıf etkinliklerinde soru sorulması ve cevap verilmesi yolu ile tartışmanın yürütüldüğü bir öğretim yöntemidir.
- o Bu yöntem düşünmeyi ve konuşmayı özendirme nedeniyle önemli bir yöntemdir.
- o Satranç derslerinde soru-cevap yöntemini bir dersin anlatımından çok o dersin daha iyi anlaşılmasına yardımcı olması için kullanabiliriz.
- o Bu amaçla bu tekniğin satranç derslerinde kullanım alanı genişler.

→ Soru-cevap yöntemi (Teknik)

- **Uygulaması:** Taşların hareketi anlatıldıktan sonra konunun daha açıklığa kavuşması için soru-cevap tekniği kullanılmalıdır.
- Taşların kaç kareye gidebilecekleri, belirtilen kareye neden gidemeyeceği gibi sorular sorulabilir.
- **Örnek:** Taş değişimlerinde hangi taş değişimleri yapılabilir. Bu taş değişimi iyi midir?
- Nedenlerini açıklayınız gibi sorular yöneltilebilir.

→ Dramatizasyon

- Ø Dramatizasyon öğretim sistemleri arasında son yıllarda sıklıkla yer alan bir öğretim yöntemidir.
- Ø Dramanın sözlük anlamı “bir şey yapmak anlamına gelir.” Bu yöntemin eğitimde kullanımı bir olayın bir durumun oyunlaştırılması şeklinde olur.
- Ø Drama, dramatizasyon sosyal hayat içinde ortaya çıkabilecek çeşitli olayları veya bir durumu öğrencilerin oyuncu olarak katıldıkları çeşitli sahneler içinde ortaya koymak ve dersi bunun üzerine bina etmek demektir.

→ Dramatizasyon

- o Öğrencilerin bir kısmı aktif olarak rol alırken diğerleri seyirci konumundadır.
- o Etkinliğe ne kadar çok öğrenci katılırsa istenen sonuç o denli fazla olur.
- o Seyirci konumundaki öğrenciler sadece izler durumda olsalar bile algılama olanağı buldukları için öğrenme değeri fazladır.
- o Dramada rol alan öğrenciler hem yaşama hem de yapma durumundadır. Bu özelliğinden dolayı drama “**yaparak yaşayarak öğrenme**” yöntemidir.

→ Dramatizasyon

o Yararları;

- o Öğrenciler rol oynama içinde kendi duygu ve düşüncelerini daha rahat ifade etme imkânı bulabilirler.
- o Başkaları ile daha rahat ilişki kurma becerileri geliştirirler.
- o Öğrencilerin dinleme ve konuşma becerileri gelişir.
- o Kişinin kendine olan güvenini artırır. Kalıcı öğrenmeler sağlar.

Kaynak

- o http://tsf.org.tr/images/stories/egitim_kurul/satrancta_ogrenme.pdf
(Özet Alıntı yapılmıştır)

Değerli eğitimcilerimiz

- o Satranç, bir sporcuyla çalıştırıcı arasında ilkesel yaklaşım gerektiren bir spor dalıdır. Bilimsellik ile psikolojik mücadele özelliği çok önde gelen satranç çalışmalarında çağa uyum sağlayabilmek esastır.*
- o Toplumun önemli bir kesiminin bildiği gibi satranç, sadece bir masada karşılıklı iki kişinin oynadığı bir oyundan çok öte, bireysel ve toplumsal kazanımların söz konusu olduğu bir oyun ve spor dalıdır.*

- o Satranç eđitiminin SATRANÇ EĐİTİMİ alan bireye kazanımları sadece sportif açıdan düşünülmemelidir.*
- o Bu hazırlığımızın temel sebebi ülke satrancımızın daha kaliteli ve çađa uygun temele uymasına yardımcı olması, antrenman plan-programlarının, ilkelerinin ve uygulama metotlarının çalışmalara yansıyabilmesi için sizlere katkı sağlaması amaçlıdır.*
- o Bu çalışma sizlerin bilgi ve tecrübeleriniz ile birlikte bir anlam kazanacaktır.*

Ülkemiz satranç eğitiminde çağdaş kaliteyi yakalayabilmek için;

- o Kararlı, özverili, kendini yenileyen, dikkatli ve titiz çalışmalar esastır.**
- o Bu anlamda çalışma yapacak olan tüm çalıştırıcılarımıza kolaylıklar ve çalışmalarında içtenlikle başarılar dileriz.**



TÜRKİYE SATRANÇ FEDERASYONU
TURKISH CHESS FEDERATION



KONU 7. ÖZEL ANTRENMAN

TSF Eğitim Kurulu

Özel Antrenman Nedir?

- o Kişinin veya sporcunun; Belirli bir performans göstermesi maksadıyla sezon içerisinde yürütülen genel antrenmanların devamı olarak yürütülen çalışmalar bütünüdür.
- o Bu çalışmalar için en yaygın metod mevcut bilgisayar programlarının kullanılmasıdır (EK-A).

Sporcunun Yarışmaya Hazırlanması

- o Öncelikle geçmiş performanslar incelenerek, koruma ve geliştirilmeye ihtiyaç duyulan alanlar tespit edilir.
- o Bu eksiklerin giderilmesi için özel programlar hazırlanır.
- o **Örnek** : Doğrusal hareket etmeyen at ile ilgili taktik konumlarda problemi olan çocuklara yönelik basitten zora giden özel soru setlerinin hazırlanması.

Turnuva Öncesi Hazırlık

- o Kişisel gelişimdeki eksiklerin tamamlanmasının yanı sıra rakiplerin zayıf ve güçlü yanları (EK-C) değerlendirilmeli, bu konularda hazırlıklar yapılmalıdır.
- o Turnuva öncesi dünyada oynanan maçlar sonrası teorideki ilerleme incelenmeli ve en güncel teorik bilgiler öğrenilmelidir. (EK-B)

Turnuva esnasında yapılan hazırlık

- o Turnuva süresince fiziksel ve ruhsal sađlıđı koruyucu önlemler alınmalıdır.
- o Biyolojik bir varlık olan insanın uygun şekilde dinlendirilmesi başarının en önemli şartlarından biridir.
- o Maç sonrası kaybedilen enerjinin yeniden kazanılmasını müteakip yeni maç için gerekli hazırlık yapılmalıdır

Turnuva Sonrası Hazırlık

- o Turnuva sonrası yapılan doğru ve yanlış davranışlar, iki aşamada değerlendirilmelidir.
- o Birinci aşama; turnuva sonrası yapılan değerlendirmedir.
- o Her maç için; maç esnasında gerçekleşen düşünceler yazılır.
- o Amaç turnuva esnasında yaşanan her performansı etkileyen değeri dokümante etmektir.
- o İkinci aşamada; hazırlanan dokümanlar dikkatli bir şekilde incelenir.
- o Hatalı yada eksik yapılan eylemler tespit edilir ve söz konusu eksikliklerin tamamlanması için planlama yapılır.

GENS UNA SUMUS

TSF Eđitim Kurulu

Teřekkürler 



TÜRKİYE SATRANÇ FEDERASYONU
TURKISH CHESS FEDERATION



KONU 8. SPOR DALI OYUN KURALLARI

TSF Eğitim Kurulu

OYUNUN TEMEL KURALLARI (BASIC RULES OF PLAY) :

Madde : 1-5

YARIŞMA KURALLARI (COMPETITION RULES) :

Madde : 6-14

EKLER :

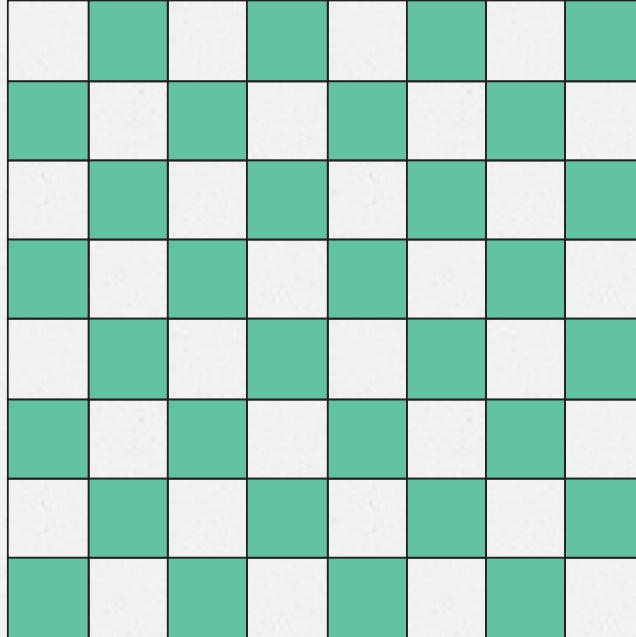
A.Hızlı Satranç (Rapid Chess)

B.Yıldırım (Blitz)

SATRANÇ OYUNUNUN TEMEL KURALLARI

MADDE 1:SATRANCIN DOĞASI VE İLKELERİ

Satranç oyunu “Satranç Tahtası “diye adlandırılan bir alan üzerinde oynanır.



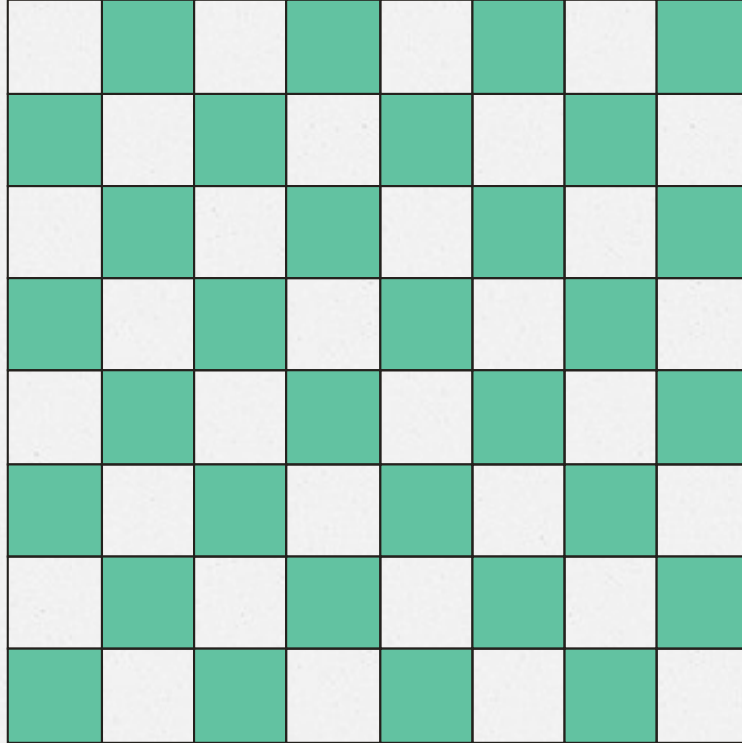
SATRANÇ OYUNUNUN TEMEL KURALLARI

- o Oyunu beyaz taşlarla oynayan oyuncu başlatır.
- o Rakibi hamlesini yapmış olan taraf 'hamlede' dir.
- o Her iki tarafın da amacı, rakip şahı kurallara uygun bir hamleyle önlenemeyecek biçimde tehdit altında tutmaktır.
- o Bunu başaran taraf rakibini '**Mat**' yapmış demektir ve oyunu kazanır.
- o Oyuncunun; şahını tehdit altında bırakmasına, tehdit altına sokacak hamle yapmasına ve rakibinin şahını almasına izin verilmez.
- o Şahı mat olan taraf oyunu kaybeder.
- o Her iki taraf için de Mat yapmak olanaklı değilse oyun berabere biter.

Madde 2.

Tahta Üzerinde Taşların Başlangıç Konumu

- o 2.1.Satranç tahtası çizgili 64 (8x8) eşit kareden oluşur ve kareleri sırayla açık (beyaz) ve koyu (siyah) renktedir.
- o Satranç tahtası iki rakip arasına beyaz renkli köşe karesi sağ tarafta olacak şekilde yerleştirilir.



Satranç tahtası iki rakip arasında beyaz renkli köşe karesi sağ tarafta olacak şekilde yerleştirilir.



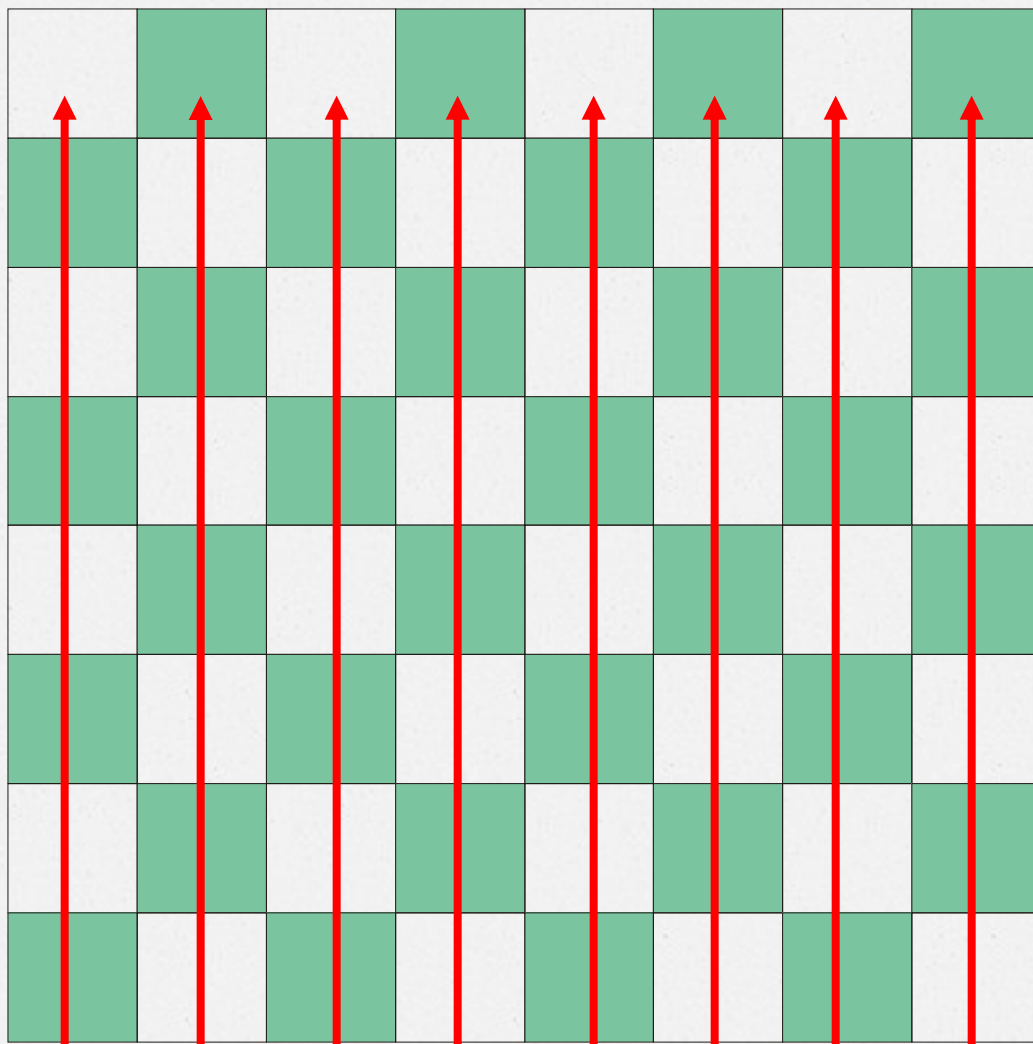
2.2.Başlangıçta bir taraf 16 adet açık renkli (beyaz), diğer taraf 16 adet koyu renkli (siyah) taşta sahiptir. Bunlar:

Bir adet beyaz şah	Bir adet siyah şah
Bir adet beyaz vezir	Bir adet siyah vezir
İki adet beyaz kale	İki adet siyah kale
İki adet beyaz fil	İki adet siyah fil
İki adet beyaz at	İki adet siyah at
Sekiz adet beyaz piyon	Sekiz adet siyah piyon

2.3. Bařlangıç konumu tahta üzerinde řöyle gösterilir.



- o 2.4. Sekiz dik stuna 'dikey' (file),
- o sekiz yatay satıra da 'yatay' (rank),
- o kşe kşeye deęen aynı renkte karelerin oluşturduęu hatta ise 'çapraz' ya da 'diyagonal' (diyagonal) denir.



a

b

c

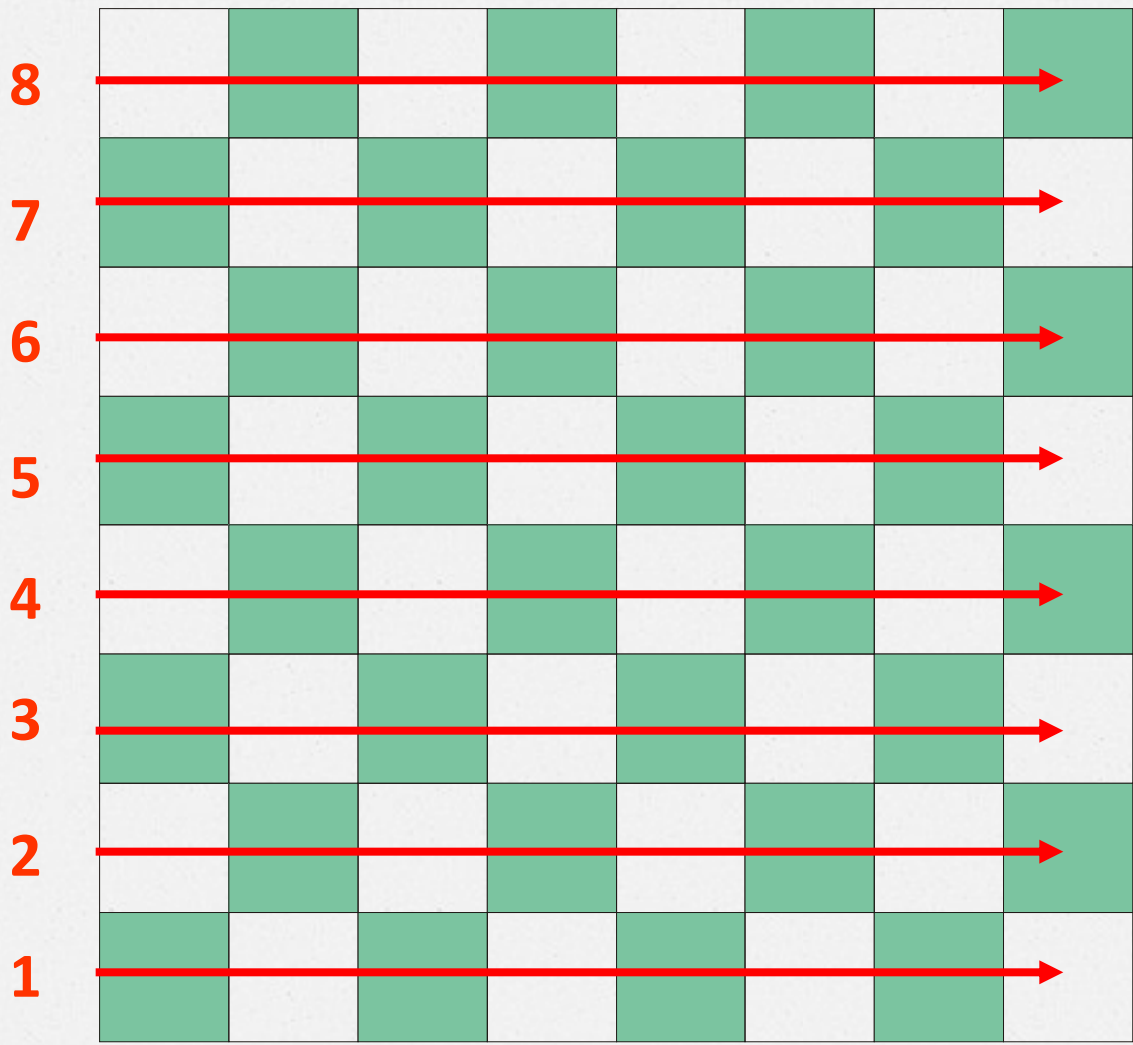
d

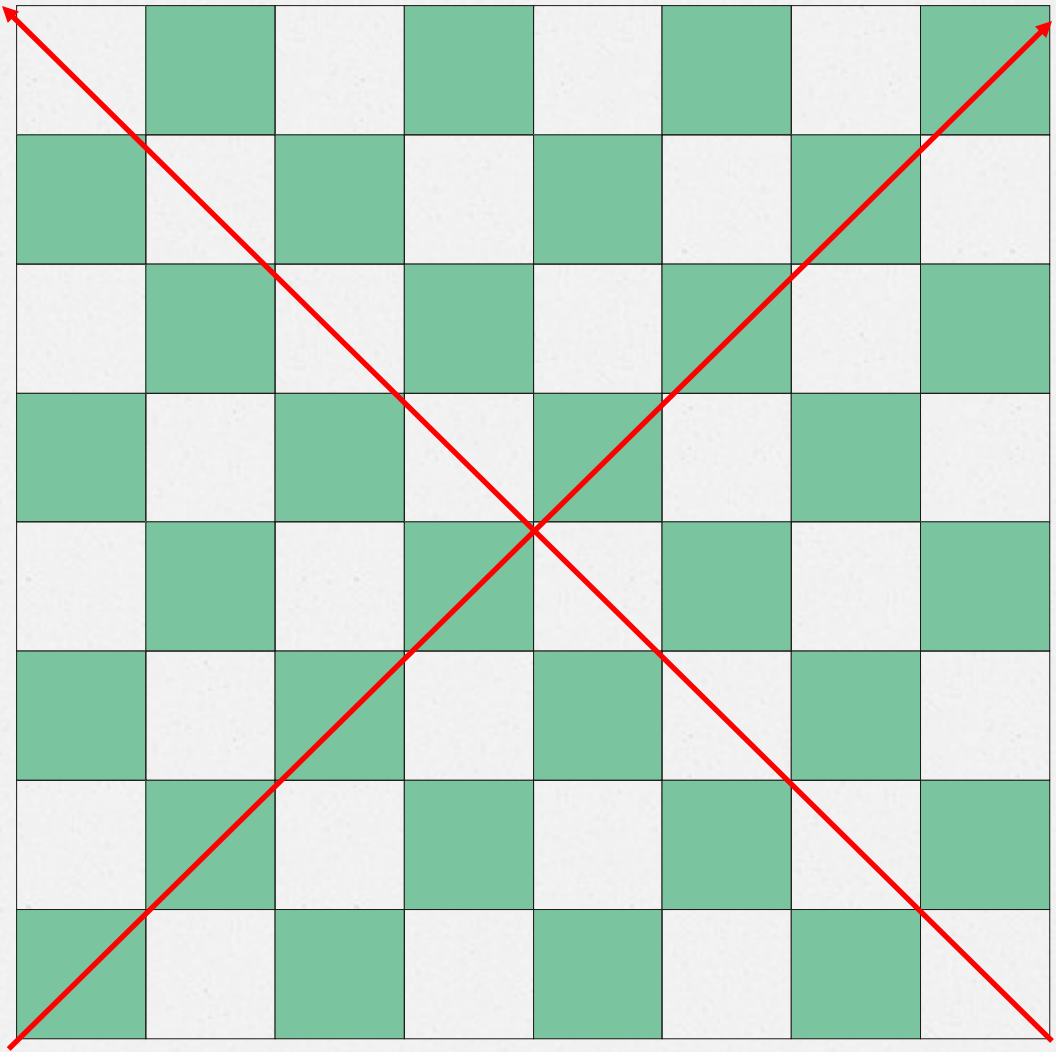
e

f

g

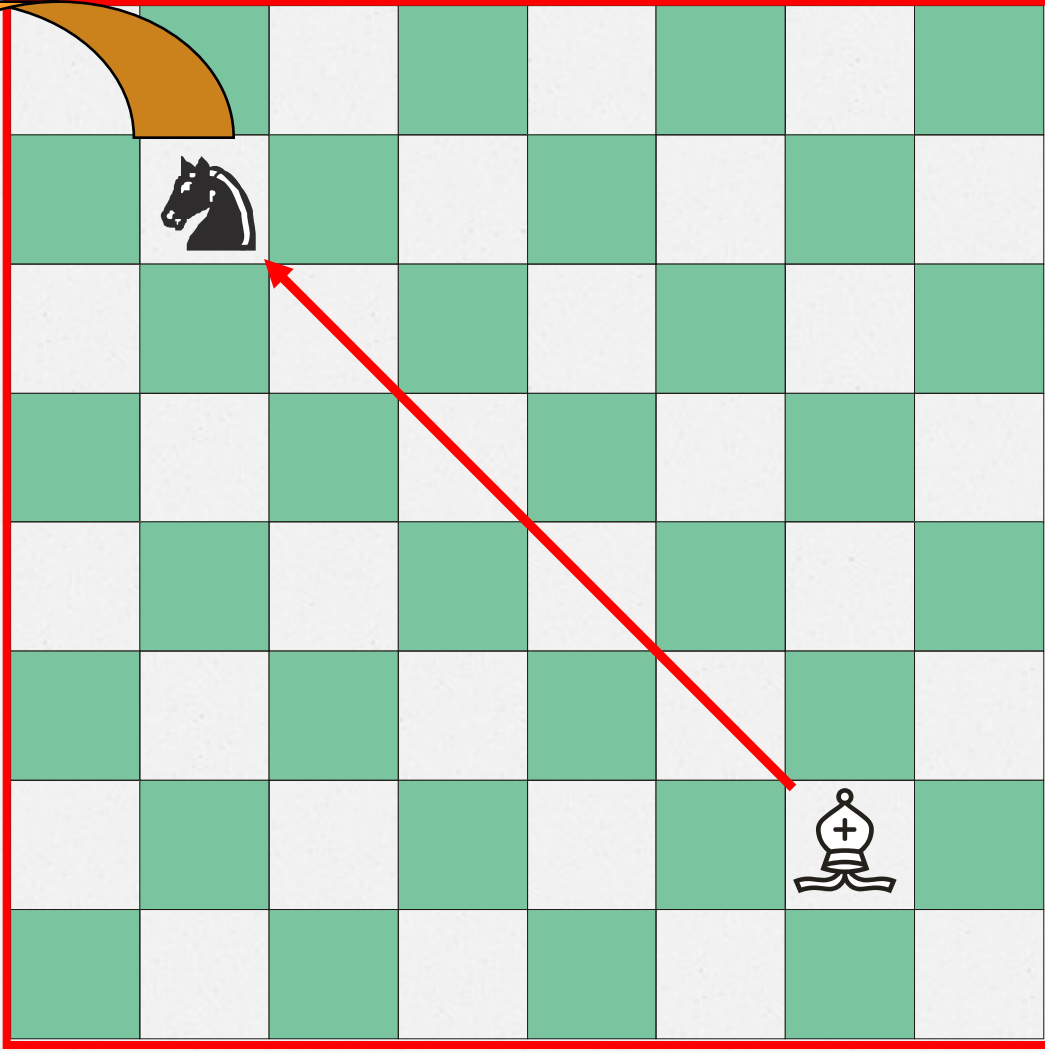
h





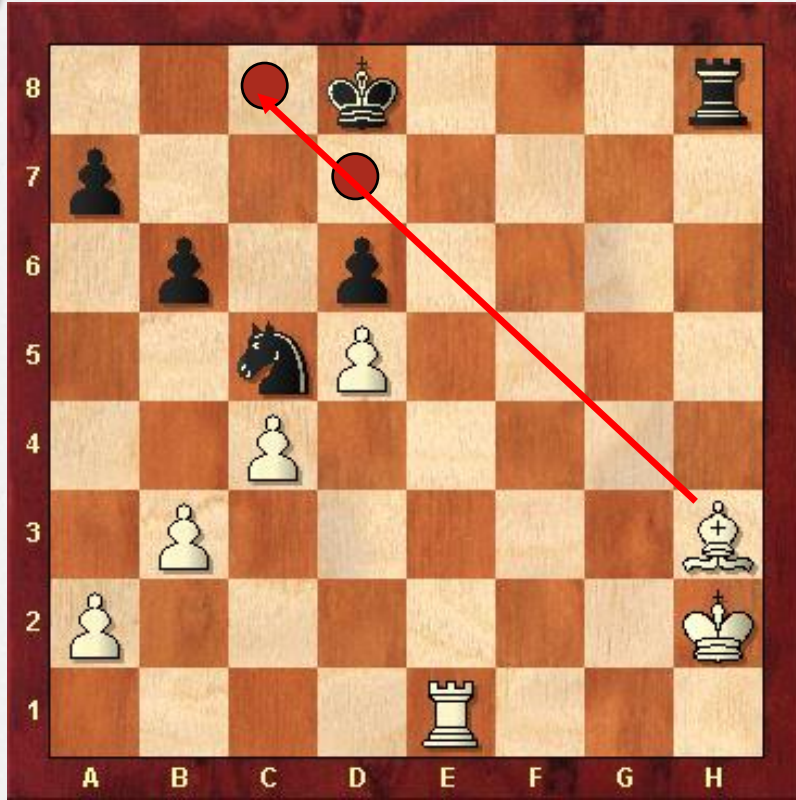
Madde 3: Taşların Hareketleri

- o 3.1. Hiç bir taş aynı renkte başka bir taşın bulunduğu bir kareye gidemez.
- o Eğer bir taş rakip bir taşın olduğu kareye giderse, aynı hamlenin bir parçası olarak rakip taşı almış olur ve alınan taş tahta dışına çıkarılır.



Eğer bir taş rakip bir taşın olduğu kareye giderse, aynı hamlenin bir parçası olarak rakip taşı almış olur ve alınan taş tahta dışına çıkarılır.

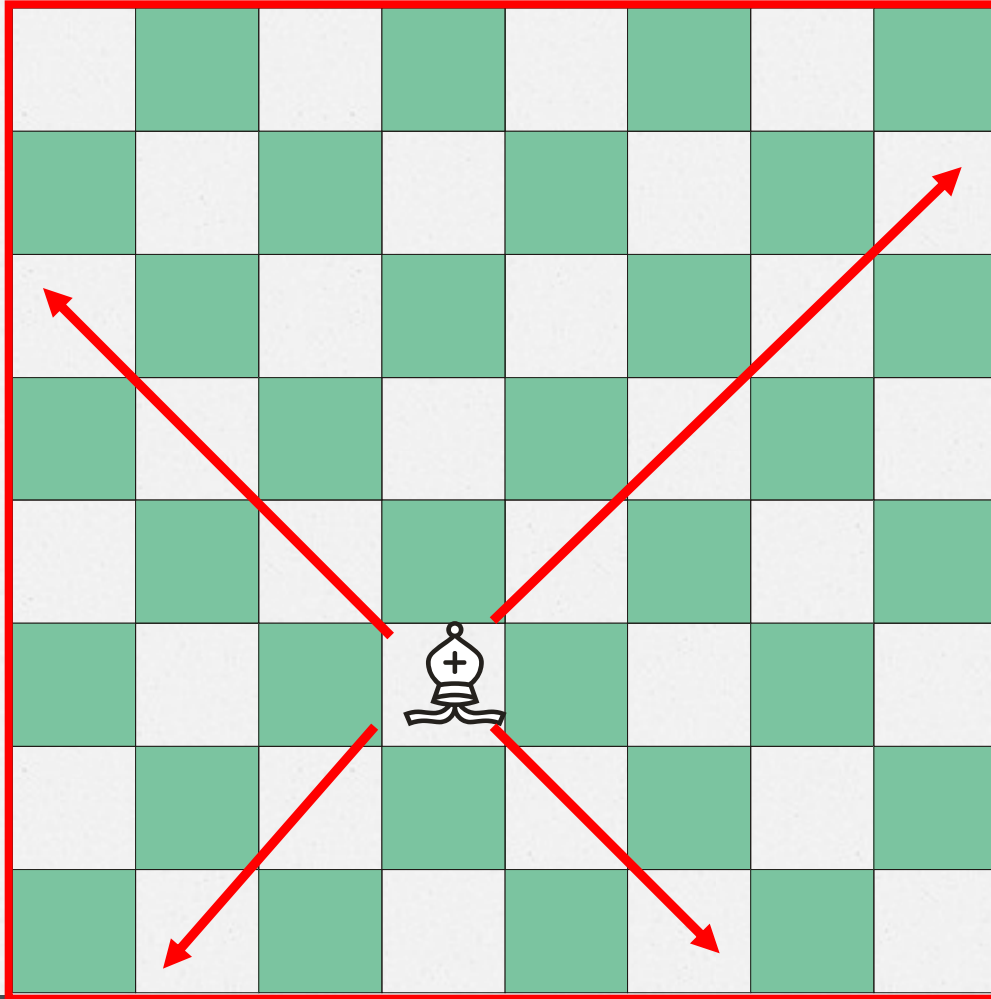
- o 3.2.....3.8 maddelerinde anlatılanlara uygun olarak, bir kareye gidebiliyor ve orada bulunan taşı alabiliyorsa, bu, orada bulunan rakip taşı tehdit altında tuttuđu anlamına gelir.
- o Bir taş, kendi şahını tehdit altına sokacağı ya da tehdit altında bırakacağı için bulunduğu kareden ayrılamıyor olsa bile, gidebileceđi bir kareyi / kareleri tehdit altında tuttuđu kabul edilir.



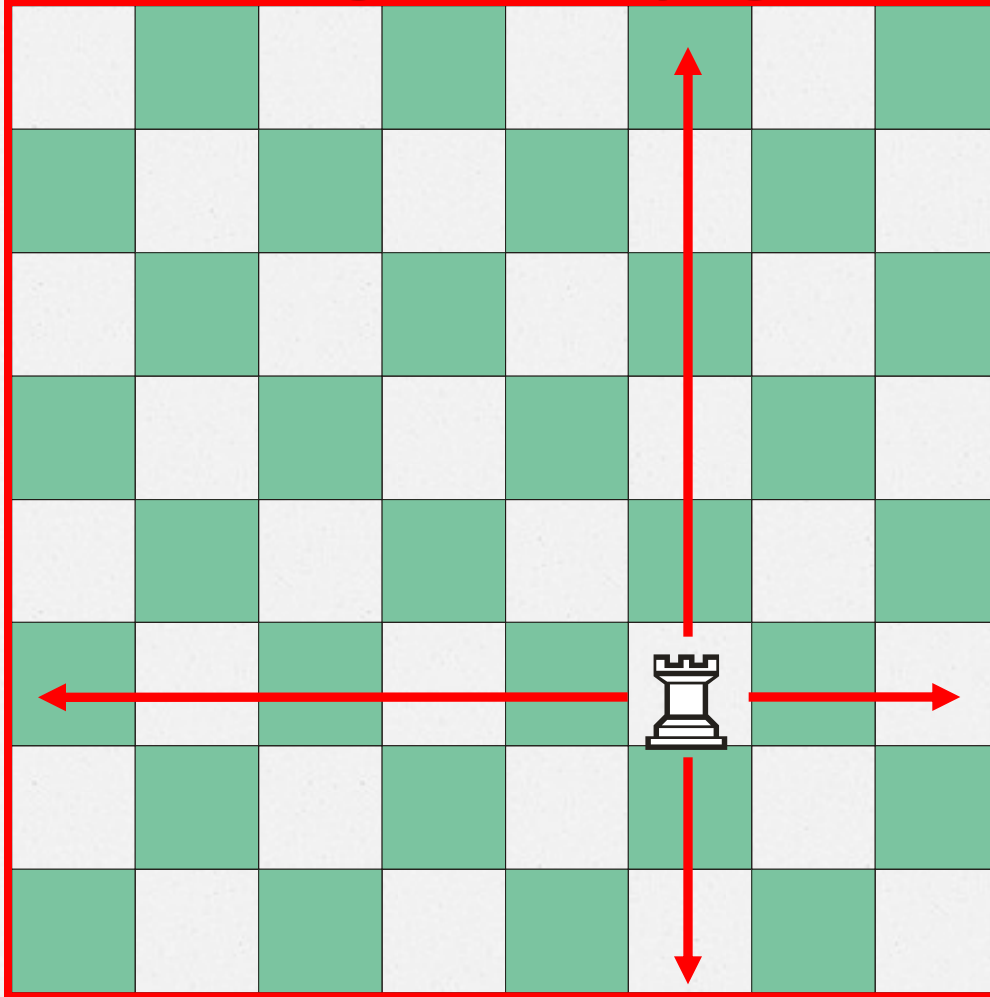
Bir taş, kendi şahını tehdit altına sokacağı ya da tehdit altında bırakacağı için bulunduğu kareden ayrılmıyor olsa bile, gidebileceği bir kareyi/kareleri tehdit altında tuttuğu kabul edilir.

Beyaz fil kendi şahını tehdit altında bırakacağı için bulunduğu kareden ayrılmıyor. Buna rağmen fil gidebileceği kare veya kareleri tehdit altında tutmaktadır.

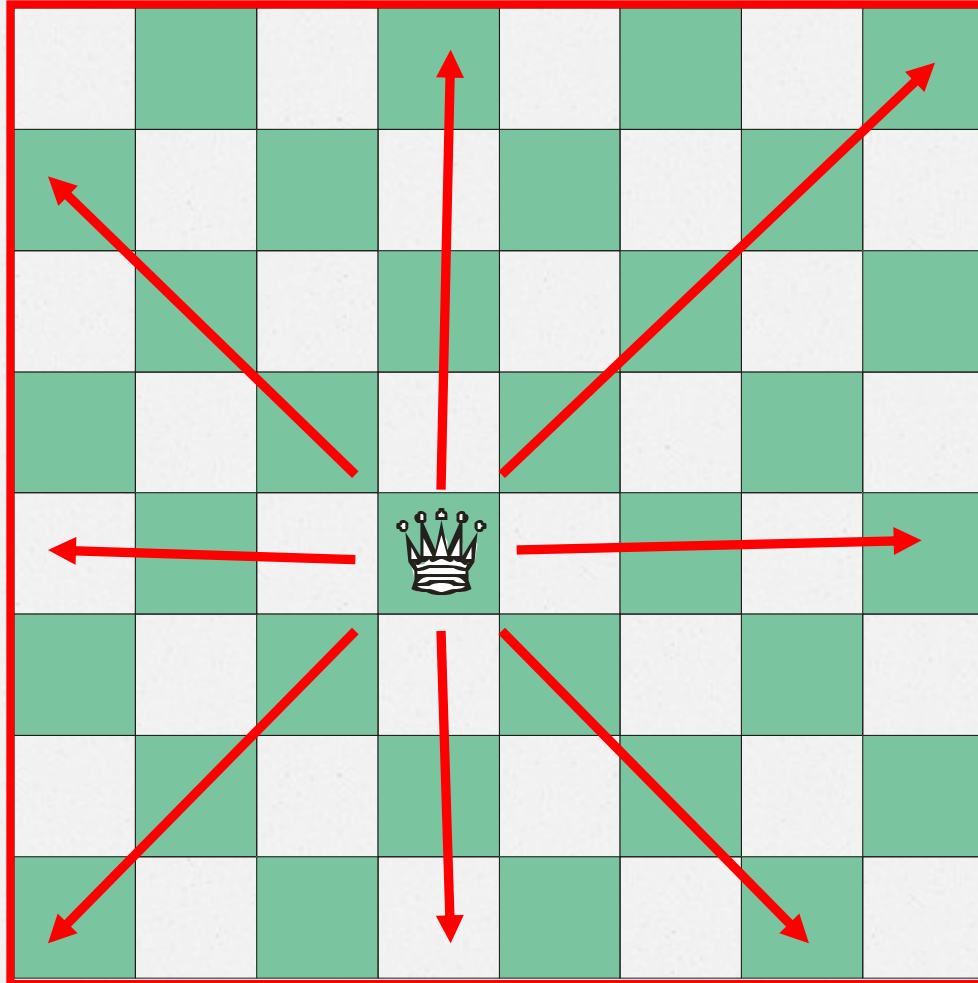
3.2. Fil, bulunduğu karenin çaprazlarında herhangi bir kareye gidebilir.



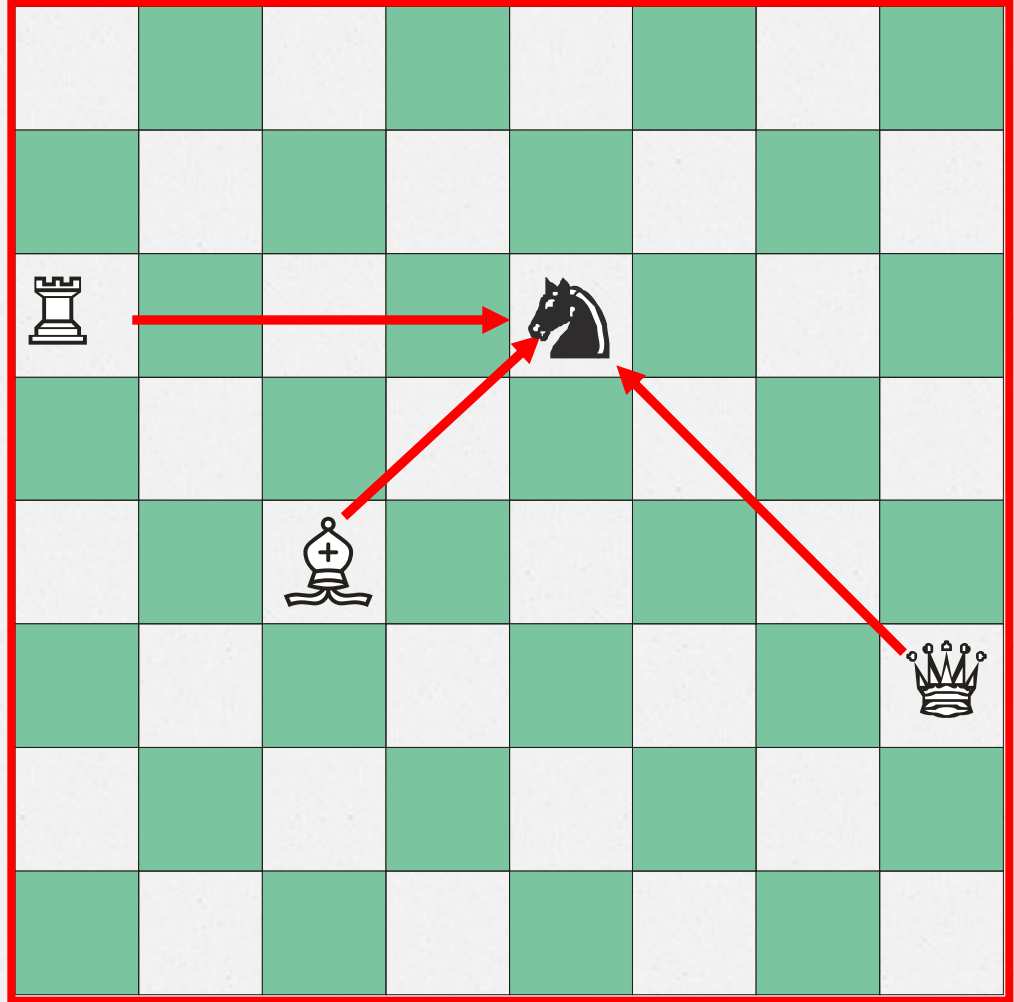
3.3. Kale, bulunduđu karenin dikey ve yataylarında herhangi bir kareye gidebilir



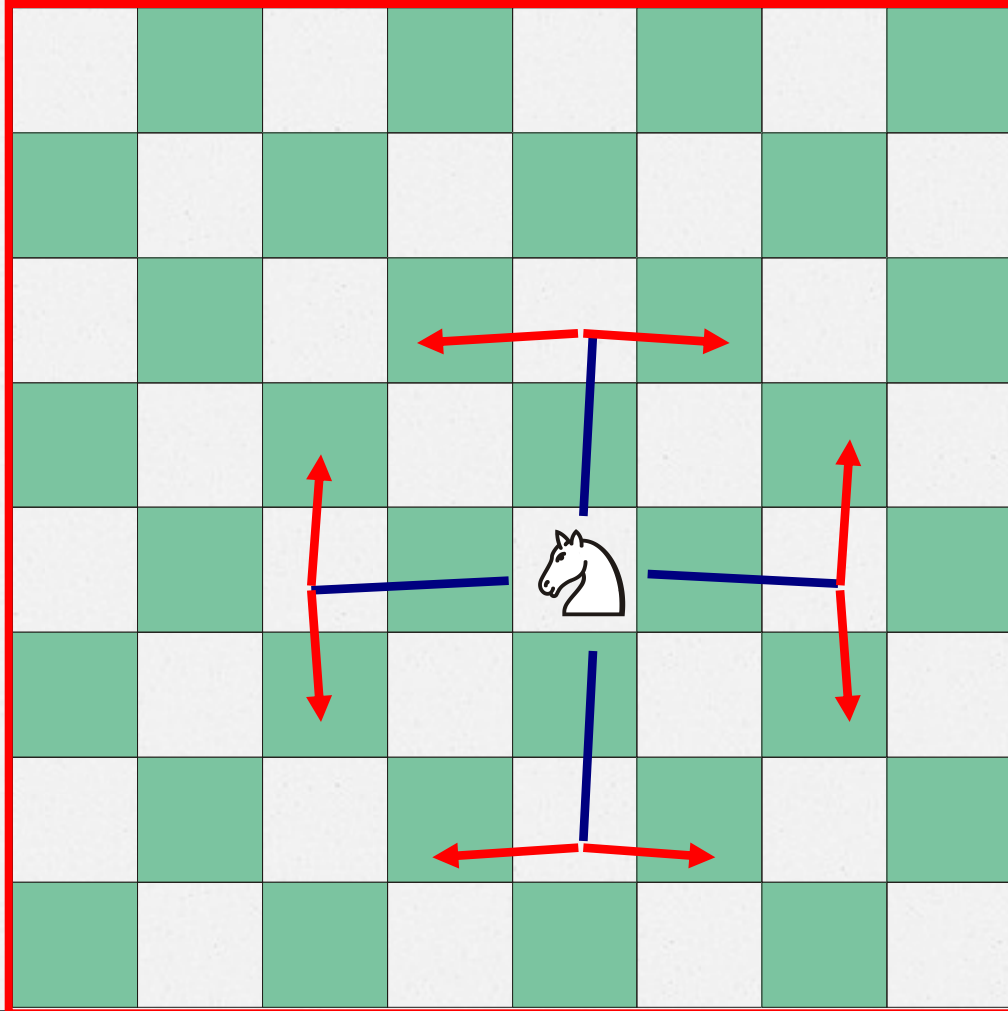
3.4 Vezir, bulunduğu karenin dikey, yatay ve çaprazları üzerindeki herhangi bir kareye gidebilir.

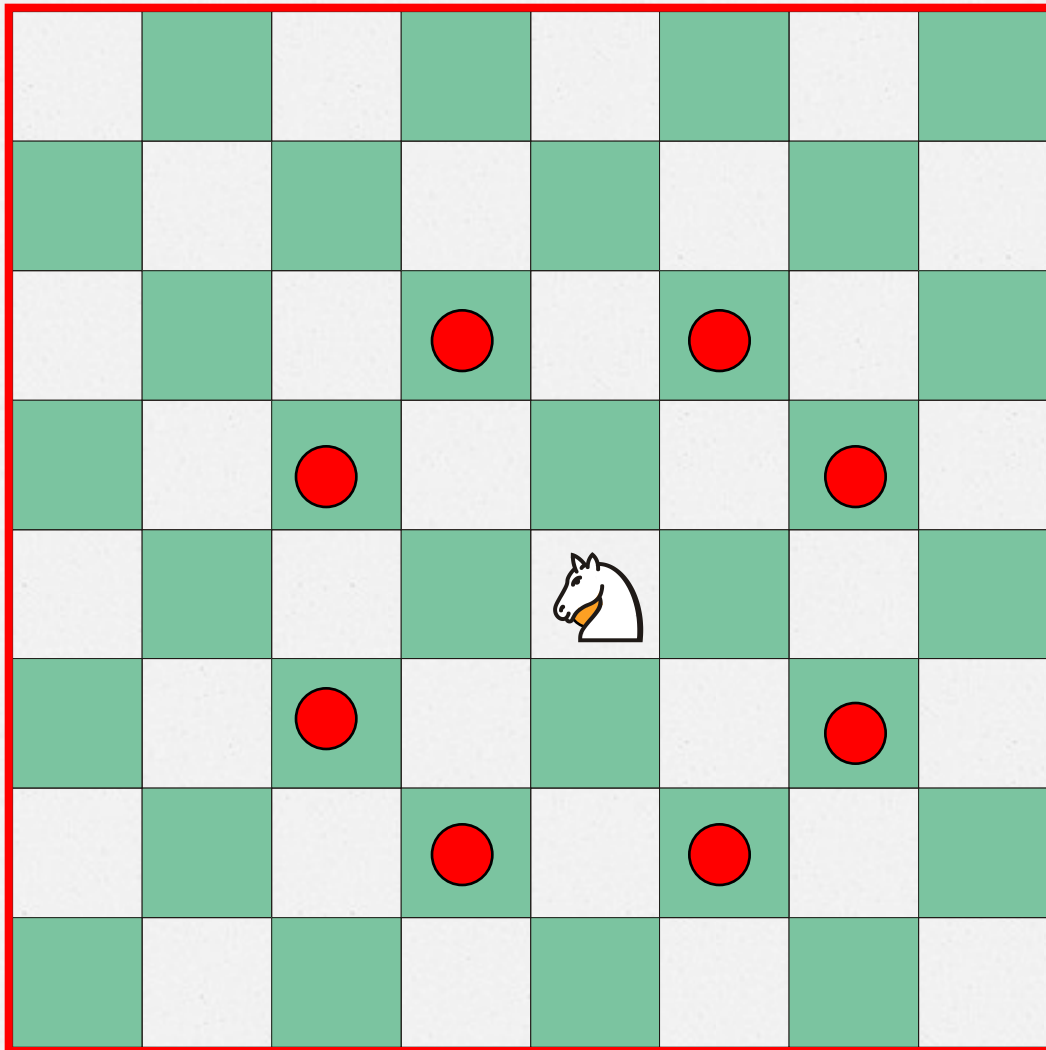


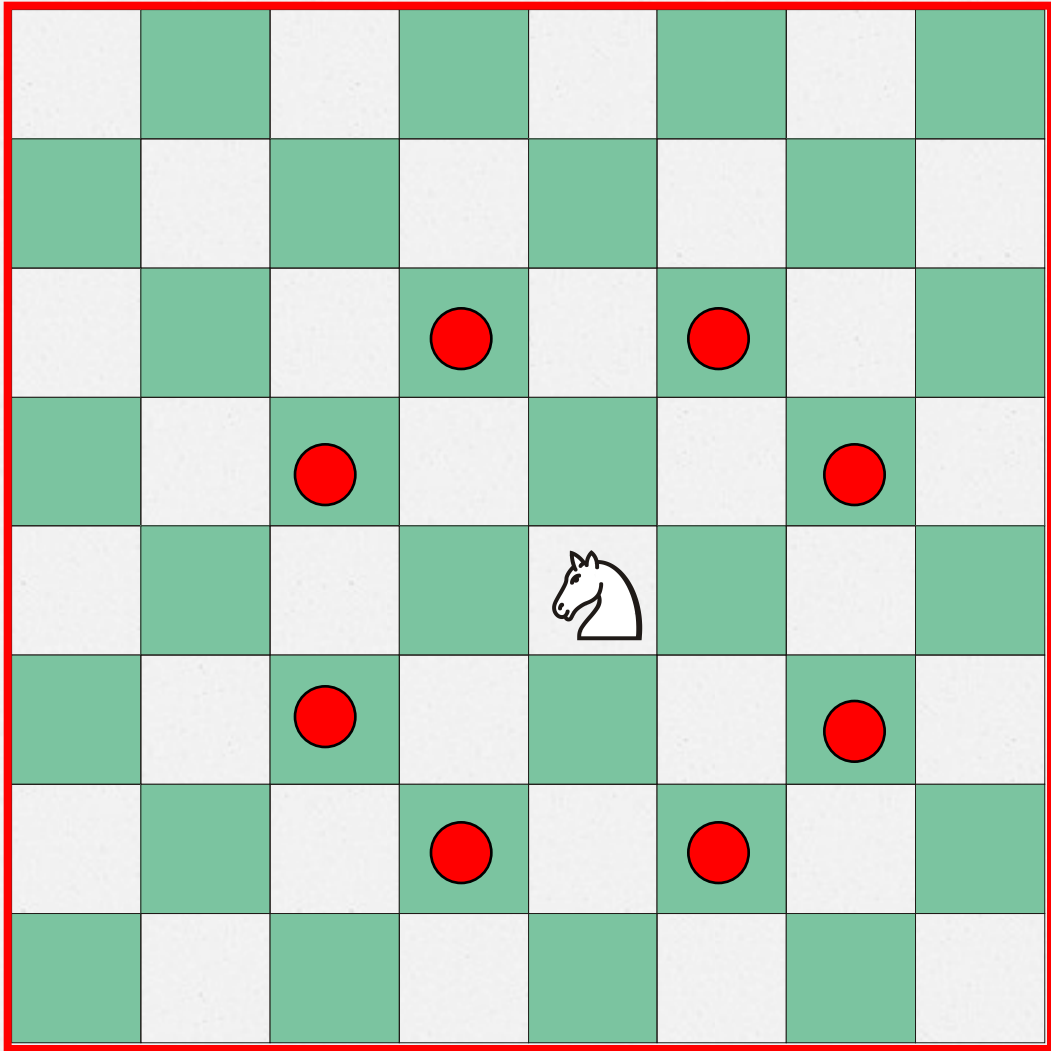
3.5. Fil, kale veya
vezirle bu hamleler
yapılırken, hamle
yolu üzerinde
bulunan bir taşın
üzerinden atlanamaz,



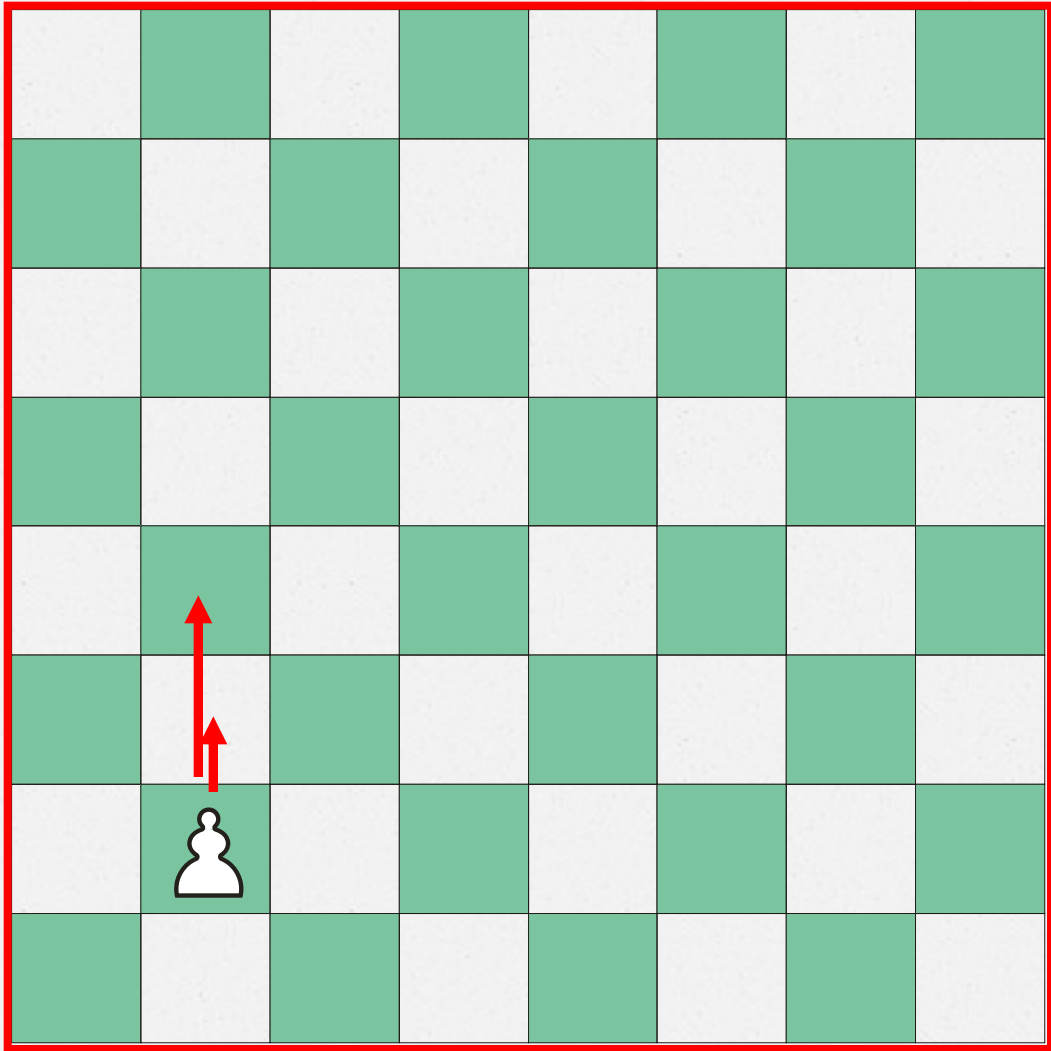
3.6. At, yatay, dikey ya da çapraz yönde olmamak koşulu ile bulunduğu kareye en yakın karelerden birine gidebilir.

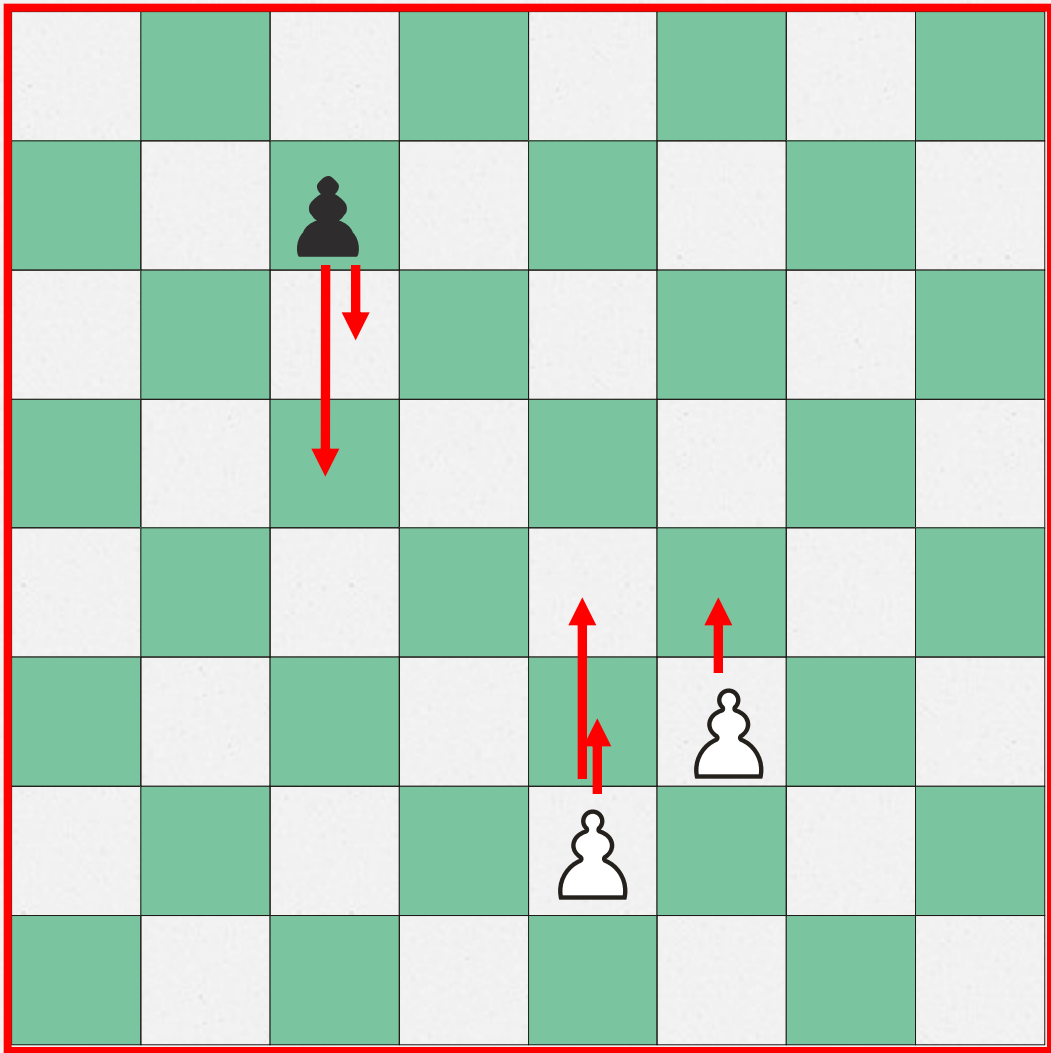




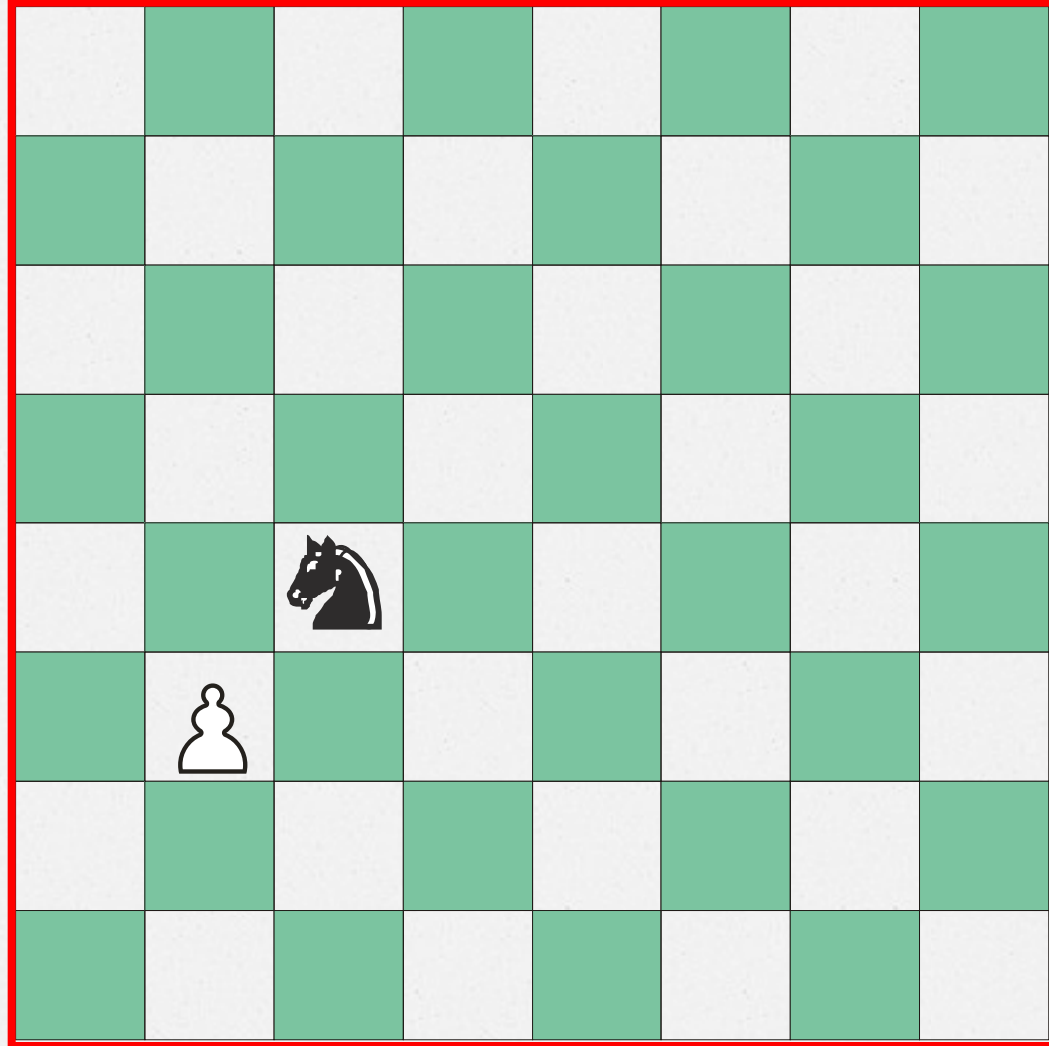
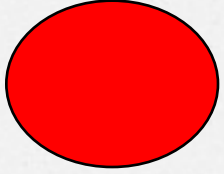


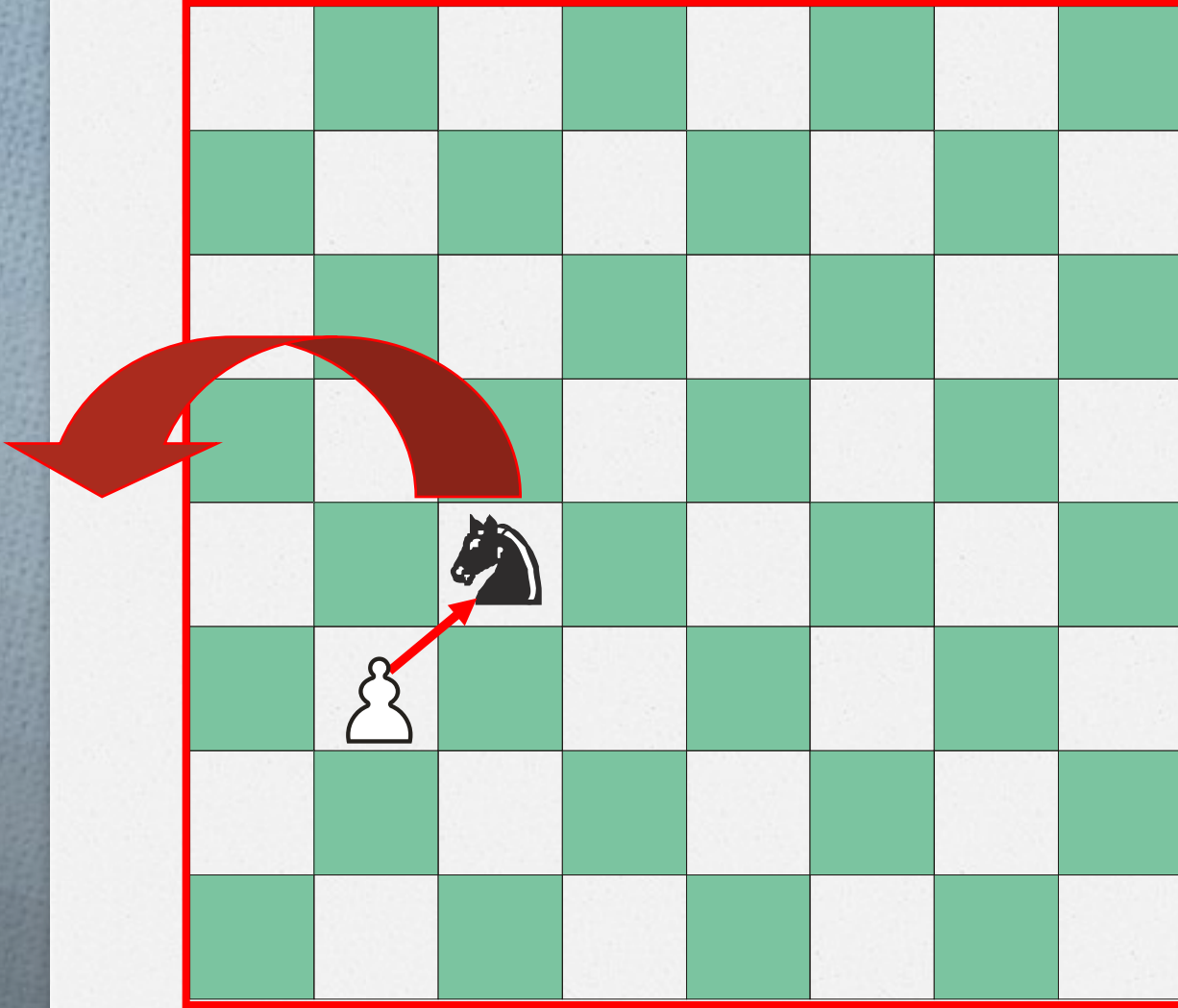
- 3.7. a-Piyon bulunduğu dikeyde önündeki boş kareye doğru ilerler, ya da,
- b-İlk hareketinde, (a) da yazdığı gibi bir kare ilerleyebilir veya bulunduğu dikeyde önündeki her iki karenin de boş olması koşulu ile iki kare ilerleyebilir, ya da,
- c- Yan dikeyde bir önünde bulunan (ön çaprazda) rakip taşı alarak bu kareye gidebilir,





BAŞLAMAK
İÇİN TIKLAYIN

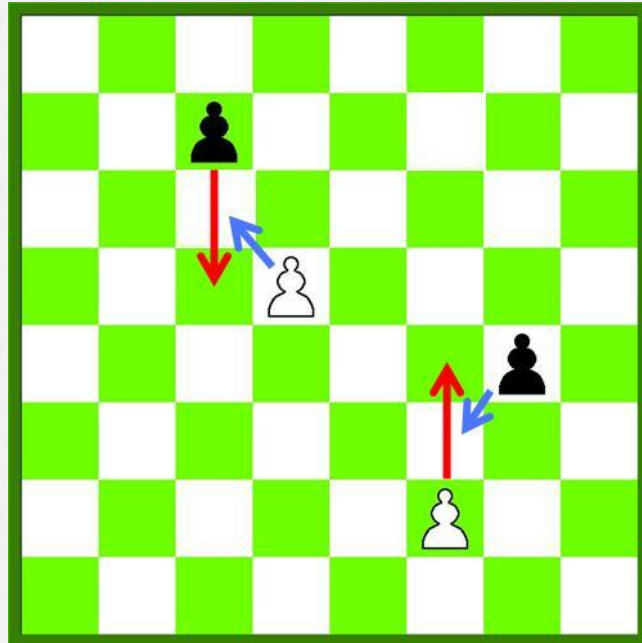




■ c- Yan dikeyde bir önünde bulunan (ön çaprazda) rakip taşı alarak bu kareye gidebilir,

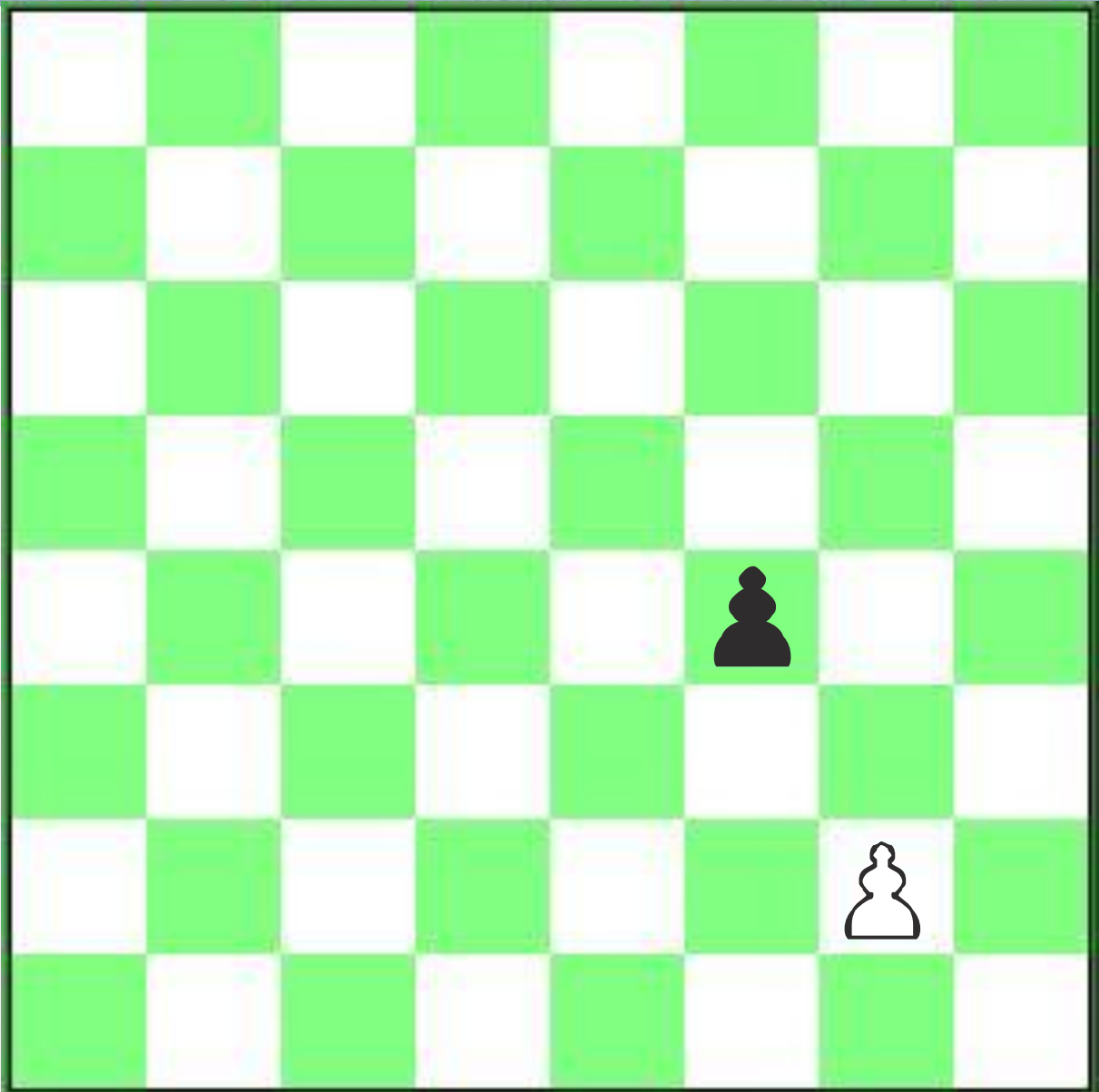


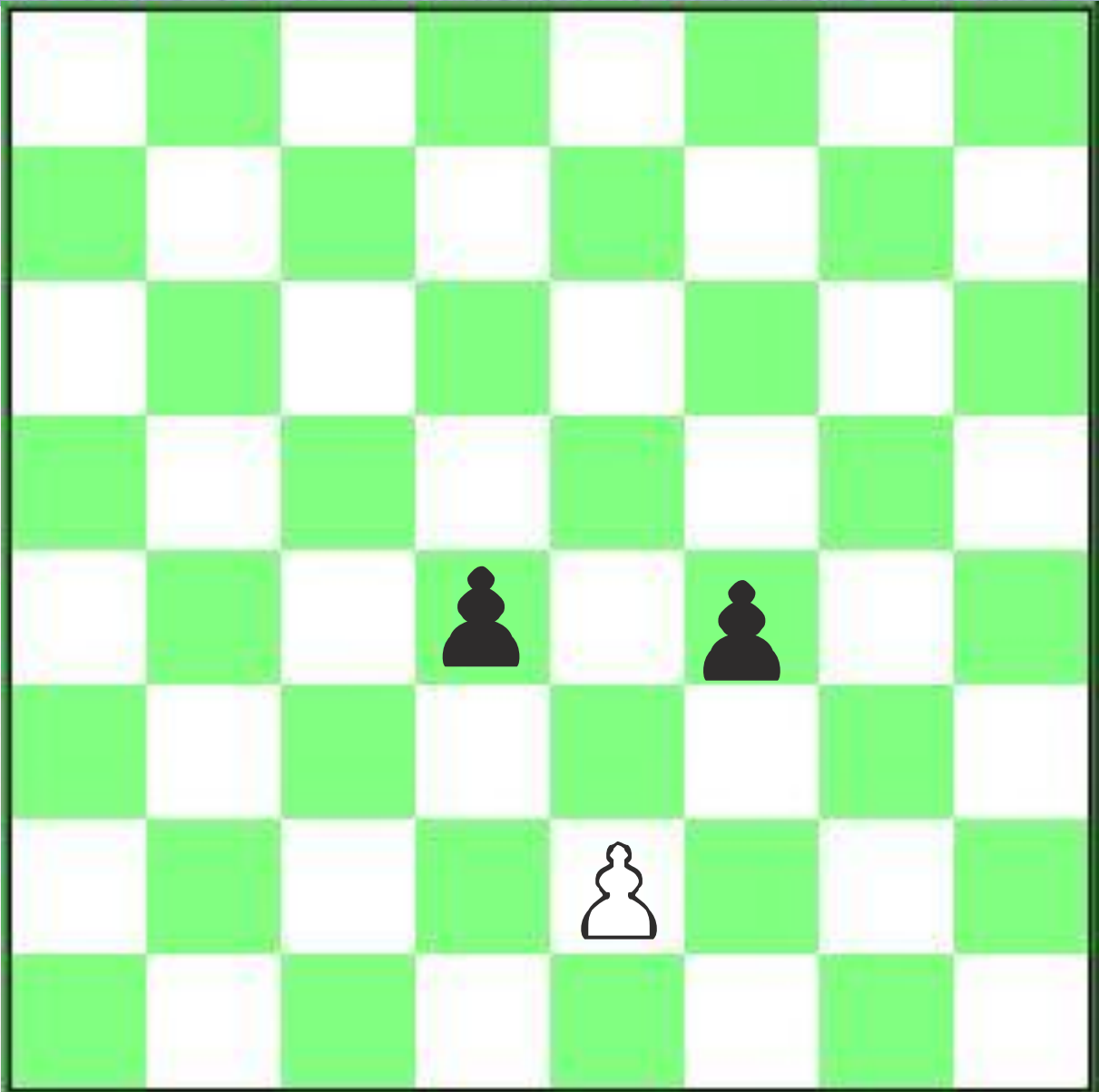
- o d- Bir piyon ilk hareketinde iki kare ilerleyip rakip piyonla yan yana gelirse, rakip piyon bu piyonu sanki bir kare ilerlemiş gibi kabul ederek alabilir.
- o Bu hak sadece ilk defasında, yani iki kare çıkışı yapılır yapılmaz geçerlidir, bu harekete 'geçerken alma' (en passant) denir,

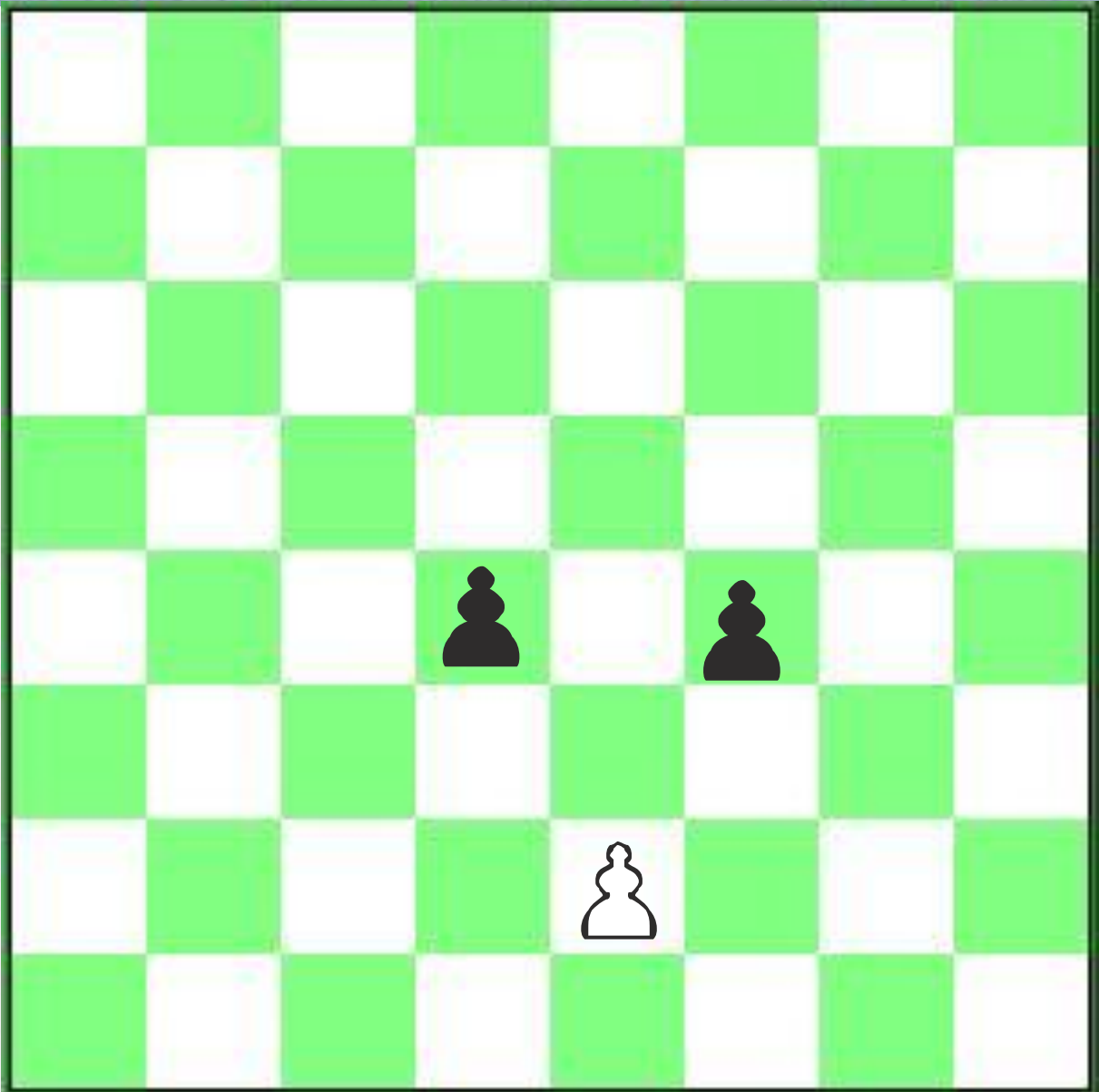




Bir piyon ilk hareketinde iki kare ilerleyip rakip piyonla yan yana gelirse, rakip piyon bu piyonu sanki bir kare ilerlemiş gibi kabul ederek alabilir.

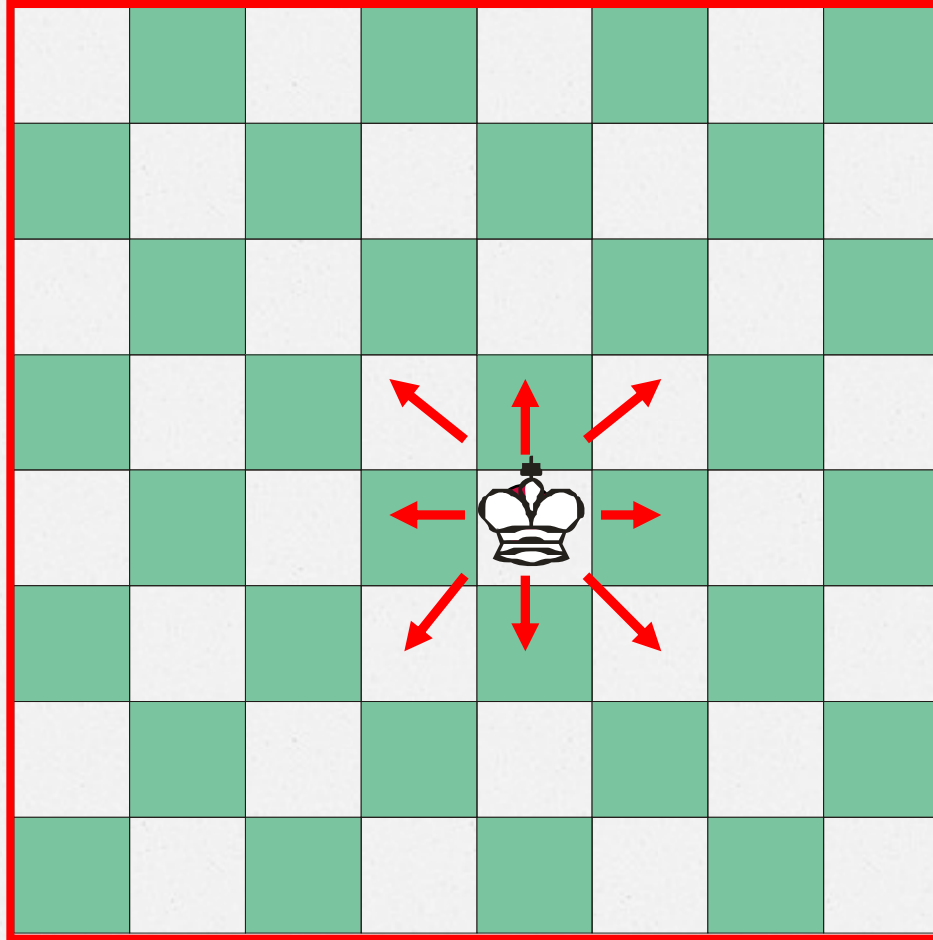




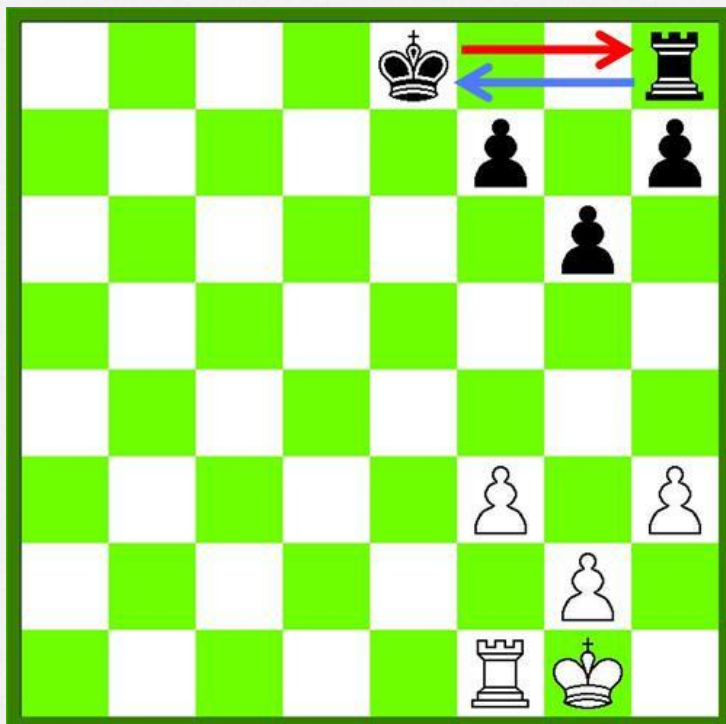


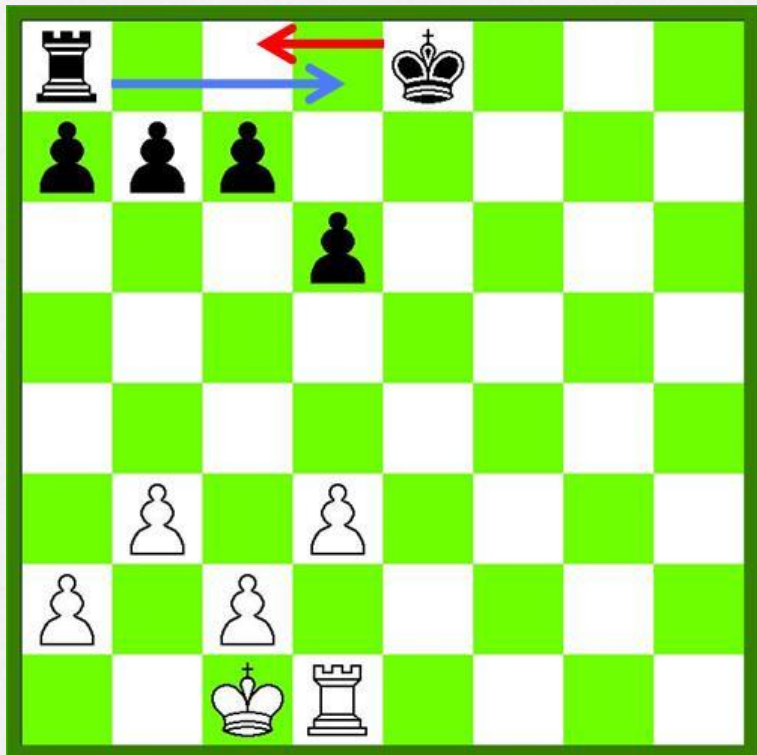
- 3.7. e- Bir piyon bulunduđu ilk konumdan ilerleyerek son sıraya (rakibin ilk yatayına) vardığında, aynı hamlenin bir parçası olarak **aynı renkte, yeni**, bir vezir, veya bir kale, veya bir fil, veya bir at ile deđiştirilir.
- Oyuncunun tercihi daha önce tahta dıřına çıkarılmıř olan taşlarla sınırlı deđildir. Bu piyon hareketine '**terfi**' denir ve yerine konan taş kurallara uygun olarak derhal devreye girer.

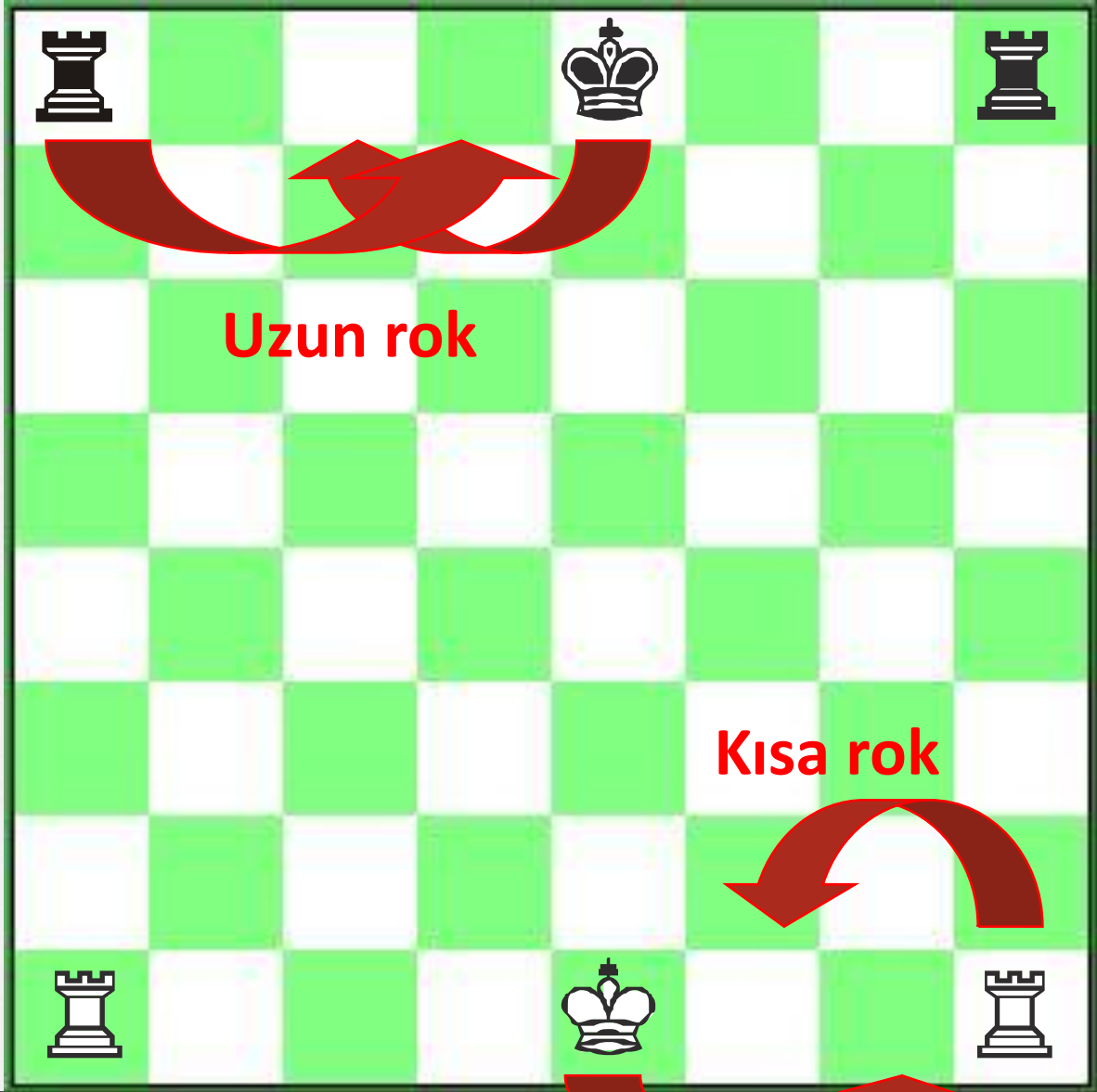
3.8 a- Şahın iki türlü hareketi vardır. Bir veya daha fazla rakip taş tarafından tehdit edilmemesi koşulu ile komşu karelere gidebilir .



- o **Rok.** Bu şahla aynı sırada bulunan aynı renkli kalenin ortak hareketidir.
- o Bu iki taşın hareketi tek bir hamle sayılır; şah, bulunduğu kareden, kaleye doğru iki kare ilerler ve ardından kale şahın üstünden atlayarak bir kare yanına (komşu kareye) konarak yapılır.







Uzun rok

Kısa rok

o **Rok yapma hakkı ařađıdaki durumlarda yoktur :**

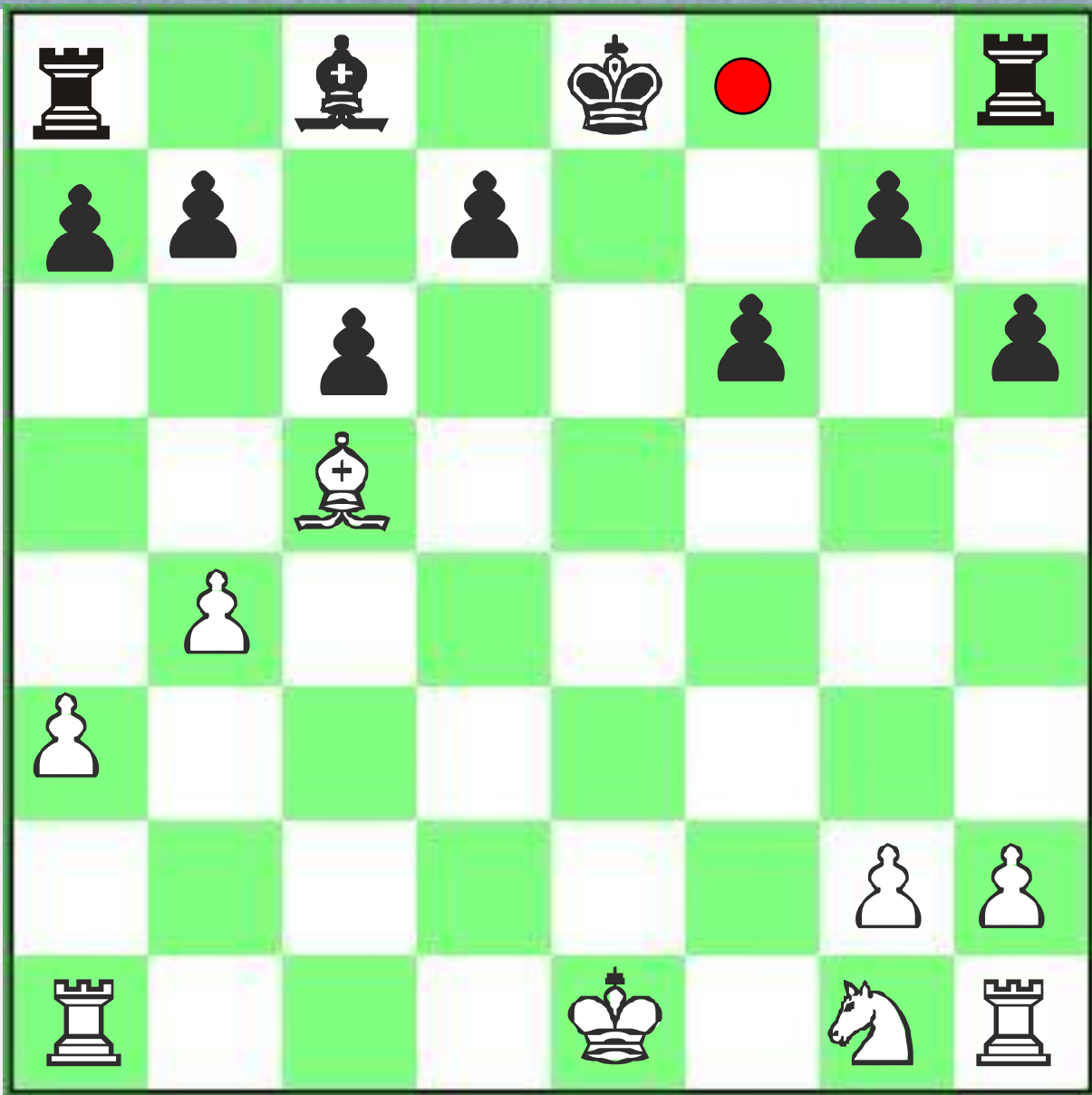
o a. řah daha nce oynamıř ise veya,

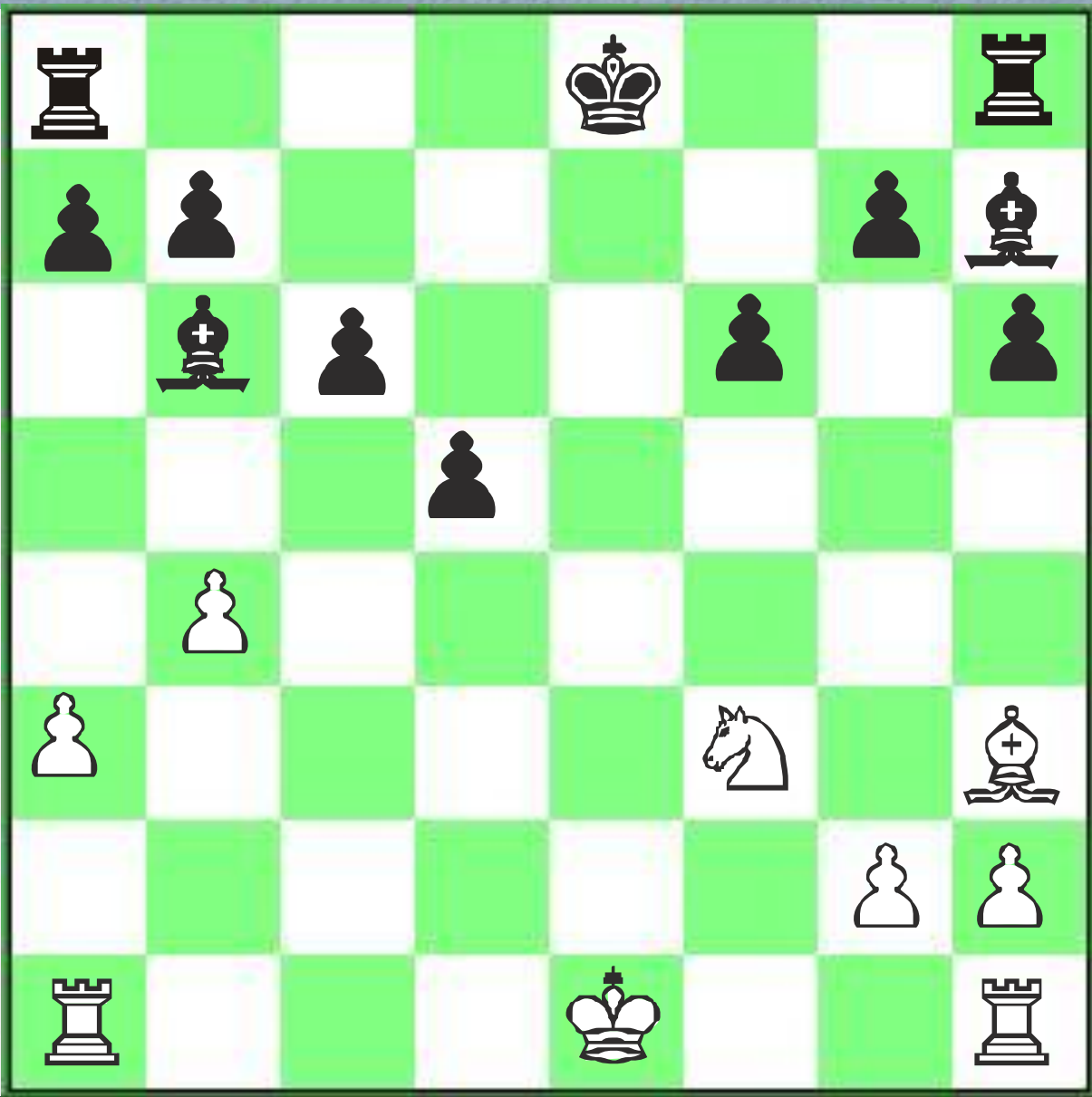
o b. Rok yapılmak istenen kale ile daha nce hamle yapılmıř ise,

o **2. řu durumlarda rok yapmak geici olarak olanaklı deđildir.**

o řahın durduđu, rok yaparken geeceđi veya rok yaptıđında gideceđi kareler rakip tařlarca iřgal edilmiř ya da tehdit ediliyor ise,

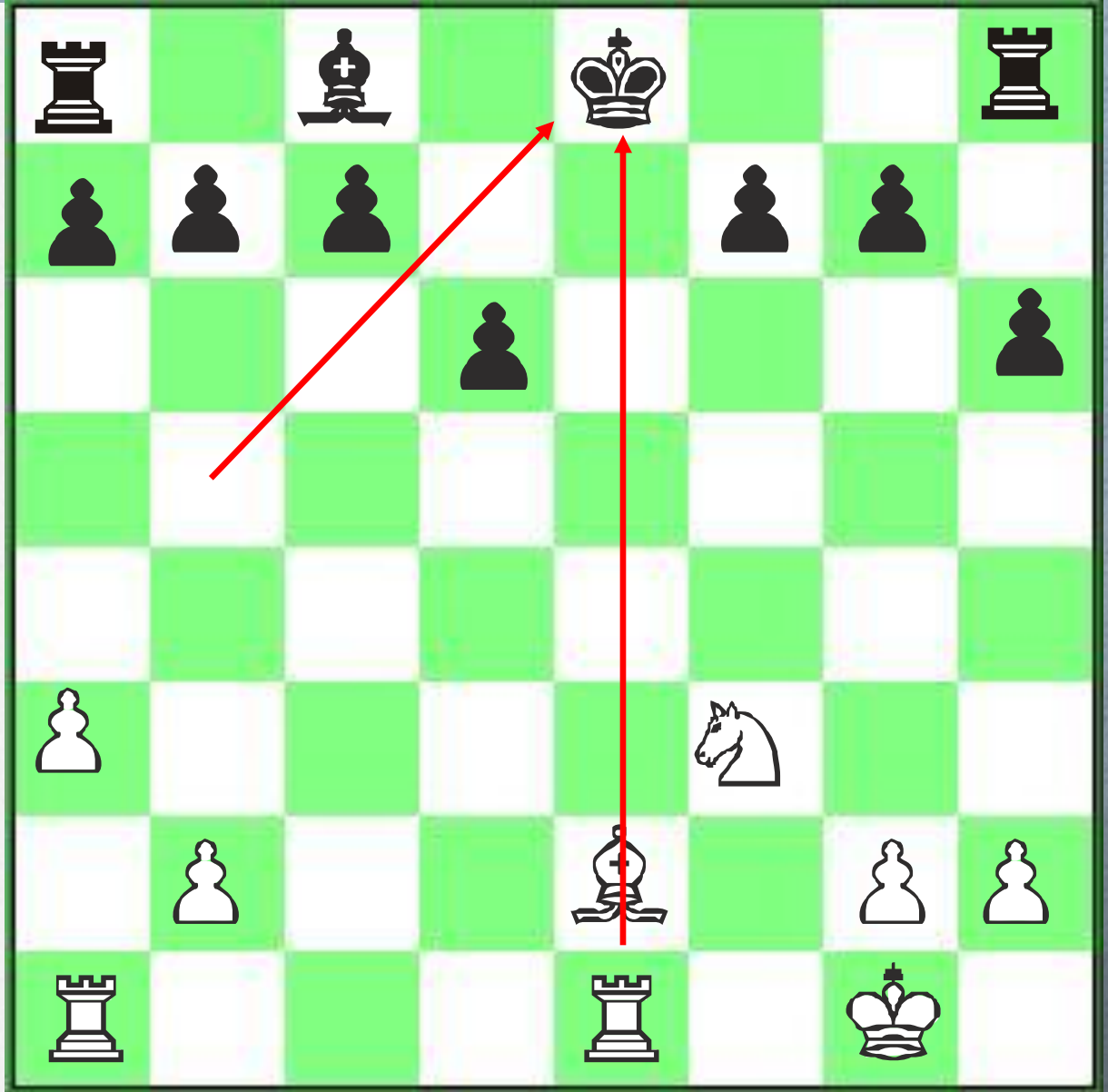
o Rok yapılacak kale ile řah arasında herhangi bir tař varsa.



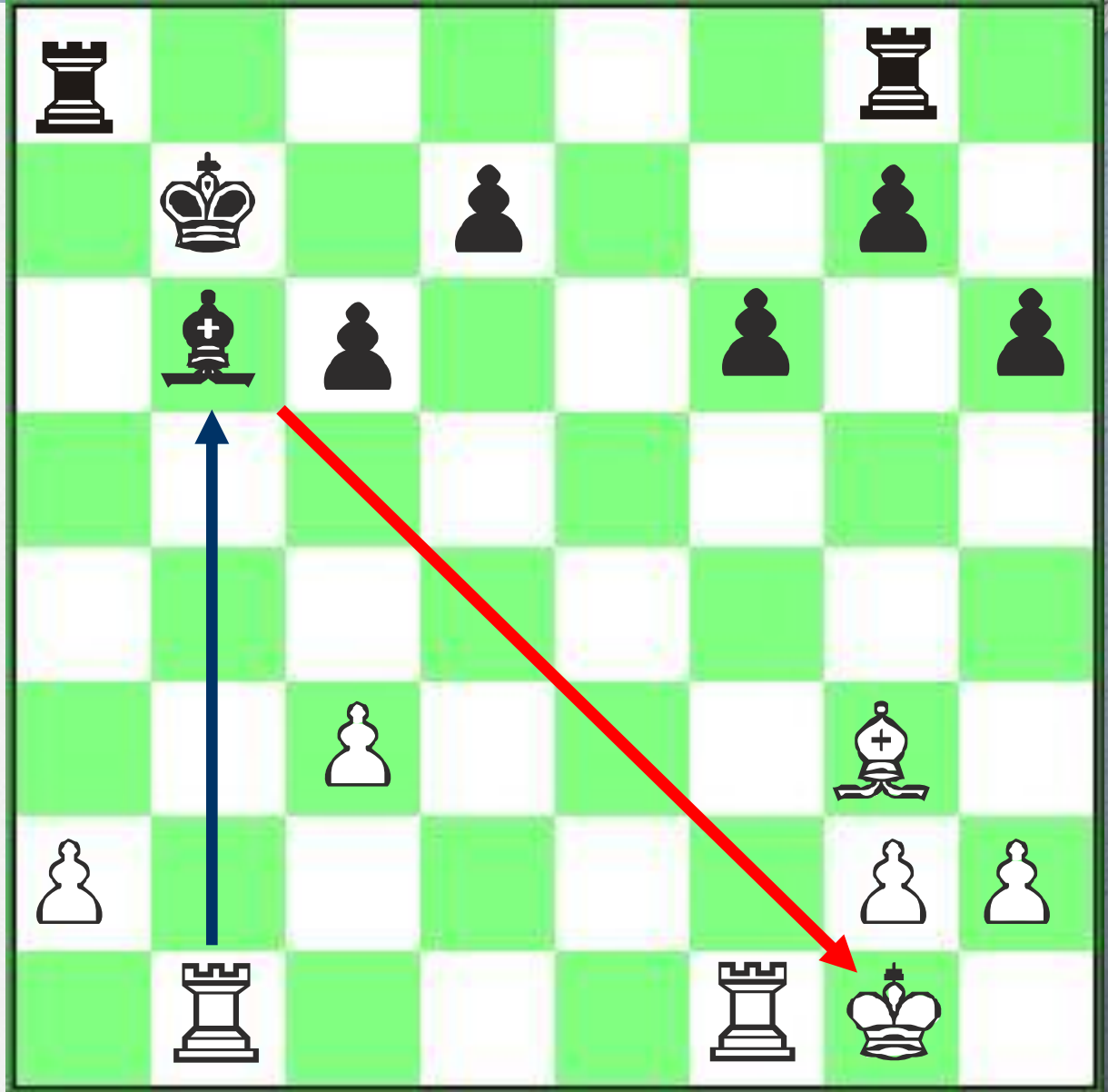


- 3.9. Şahın, bir ya da daha fazla rakip taşın tehdidi altında olması, kendisine **'şah çekildiği'** anlamına gelir, ve bu; şah çeken rakip taşların, kendi şahlarını tehdit altında bırakacakları (ya da sokacakları) için buldukları karelerden ayrılamadıkları hallerde dahi, geçerlidir.
- Oyuncular şahlarını tehdit altında bırakacak ve tehdit altına sokacak hamle yapamazlar.

3.9. Şahın, bir ya da daha fazla rakip taşın tehdidi altında olması, kendisine **'şah çekildiği'** anlamına gelir



şah çeken rakip taşların, kendi şahlarını tehdit altında bırakacakları (ya da sokacakları) için buldukları karelerden ayrılmadıkları hallerde dahi, geçerlidir.



3.10 a. 3.1'den 3.9'a kadar sıralanan Maddelerin ilgili tüm koşullarını karşılayan bir hamle, **'geçerli'(legal)**'dir.

3.10 b. 3.1'den 3.9'a kadar sıralanan Maddelerin ilgili koşullarını karşılayamayan bir hamle, **'geçersiz'(illegal)**'dir.

3.10 c. Geçerli (legal) bir hamleler dizisiyle ulaşılamayan bir konum, geçersiz (illegal)'dir.

GENS UNA SUMUS

TSF Eđitim Kurulu

Teřekkürler 



TÜRKİYE SATRANÇ FEDERASYONU
TURKISH CHESS FEDERATION



KONU 8. TAŞLARIN OYNATILMASI

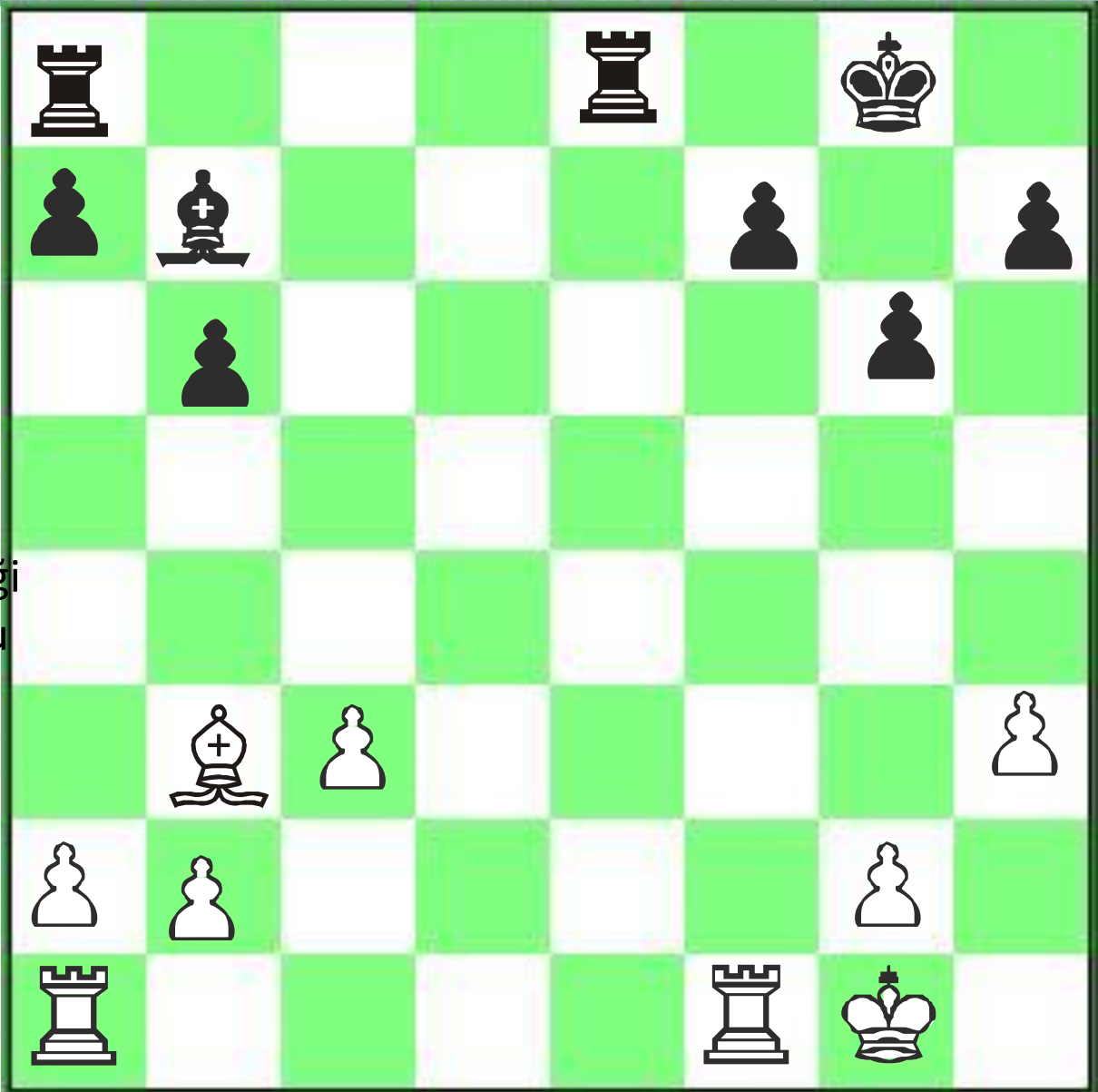
TSF Eğitim Kurulu

MADDE 4: TAŞLARIN OYNATILMASI EYLEMİ

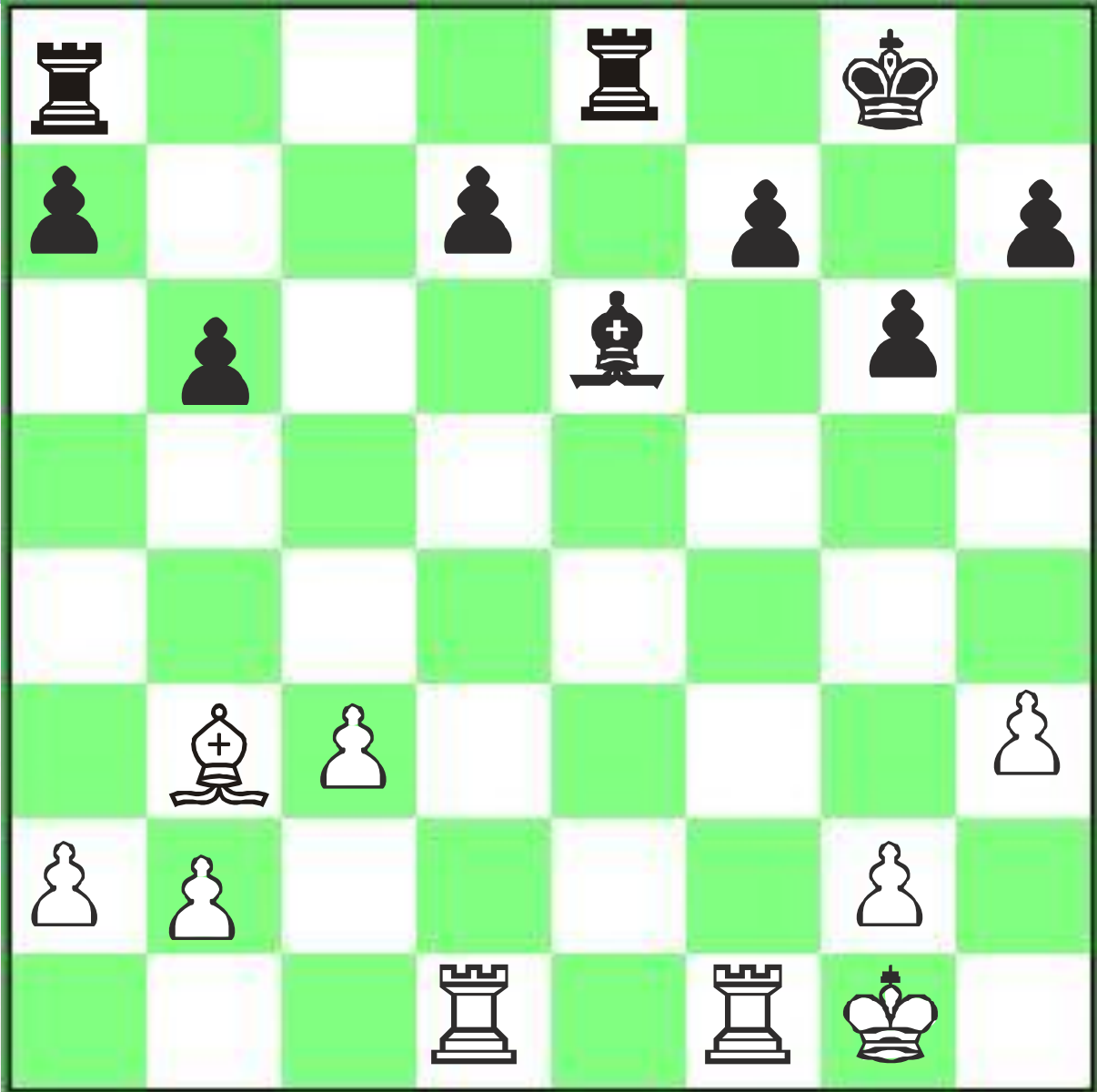
- o 4.1. Hamleler tek elle yapılmalıdır.
- o 4.2. Önceden niyetini belli etmek koşulu ile (örneğin, düzeltiyorum' - 'j'adoube' ya da 'I adjust' – diyerek) **yalnızca** hamlede olan bir oyuncu, karelerindeki bir ya da daha fazla taşı düzeltebilir.

- o 4.3. Madde 4.2.'de açıklanan durum dışında, sıradaki oyuncu bilerek;
- o a-bir veya birden fazla kendi taşına dokunmuşsa, oynayabileceği ilk dokunduğu taşı oynamalı, ya da
- o b-bir veya birden fazla rakip taş dokunursa, alabileceği ilk dokunduğu rakip taşı almalıdır, ya da

a-bir veya
birden fazla
kendi taşına
dokunmuşsa,
oynayabileceği
ilk dokunduğu
taşı oynamalı,
ya da

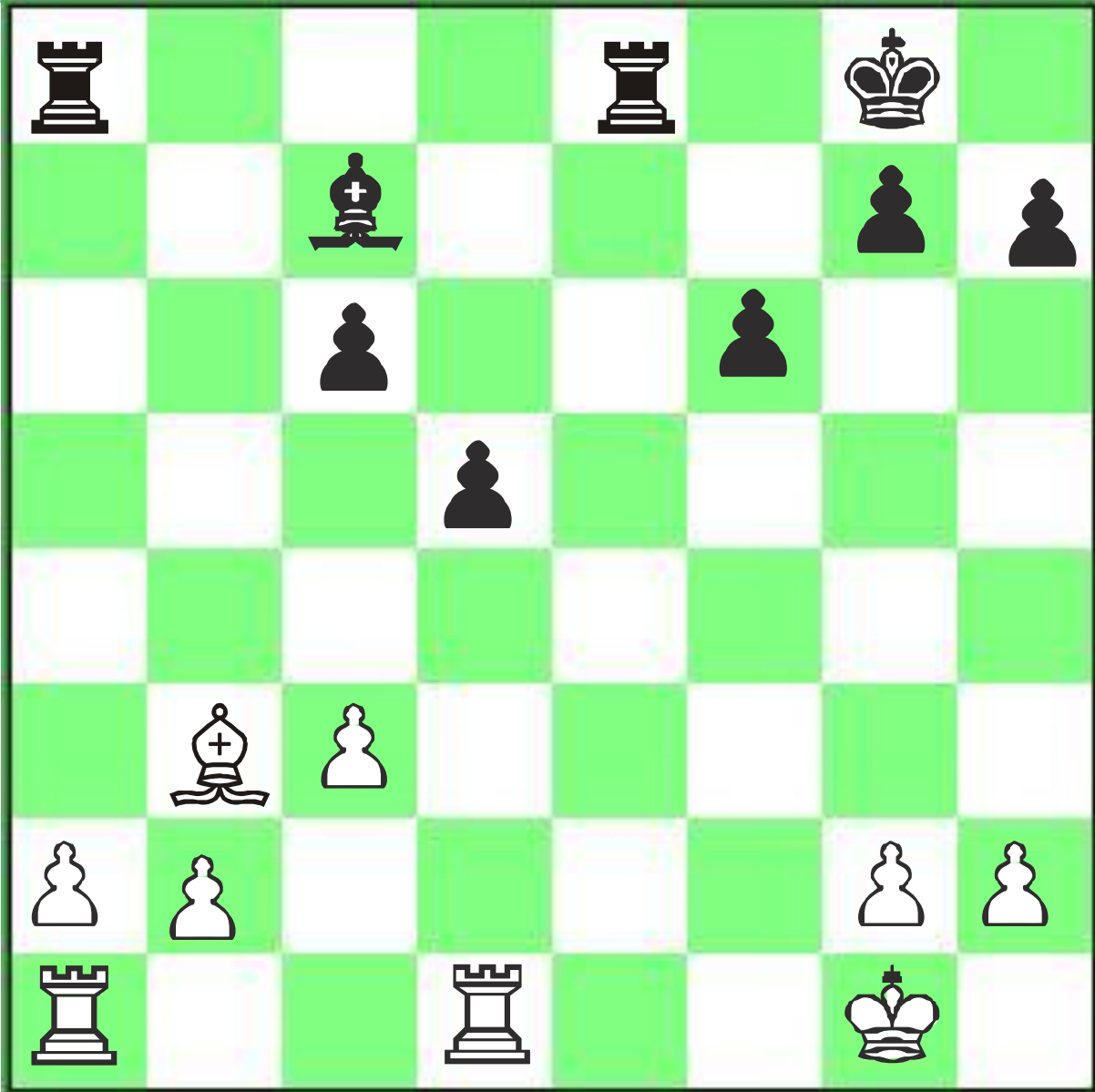


b-bir veya
birden fazla
rakip taşa
dokunursa,
alabileceği ilk
dokunduğu
rakip taşı
almalıdır.

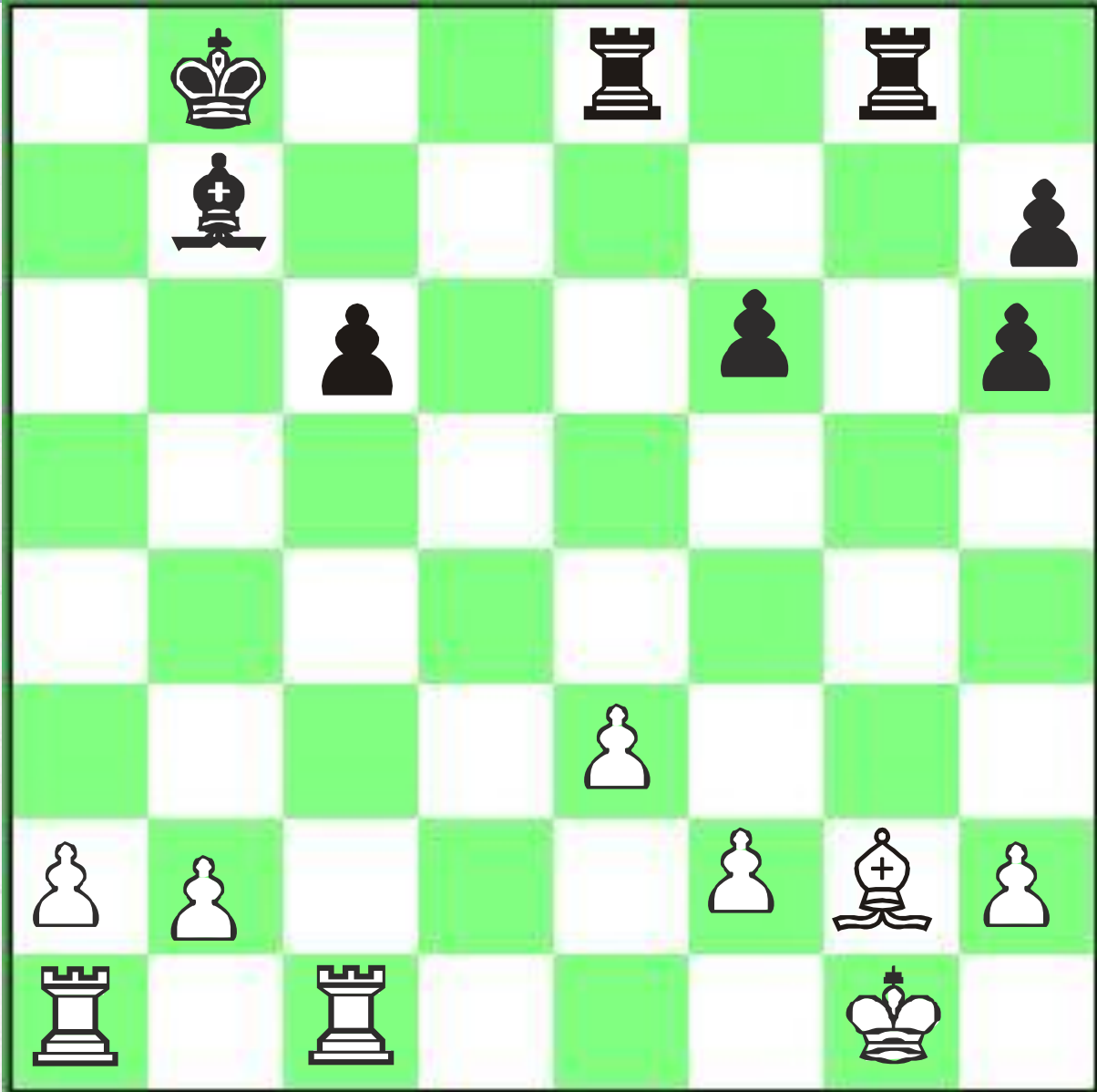


- o c-hem kendi hem de rakip tařa dokunduysa, kendi tařıyla rakip tařı almalı, eęer bu kuraldışı bir hamle ise, oynanabilecek ya da alınabilecek ilk dokunduęu tařı oynamalı ya da almalıdır.
- o Hangisine önce dokunduęu belli deęilse oyuncunun öncelikle kendi tařına dokunduęu kabul edilir.

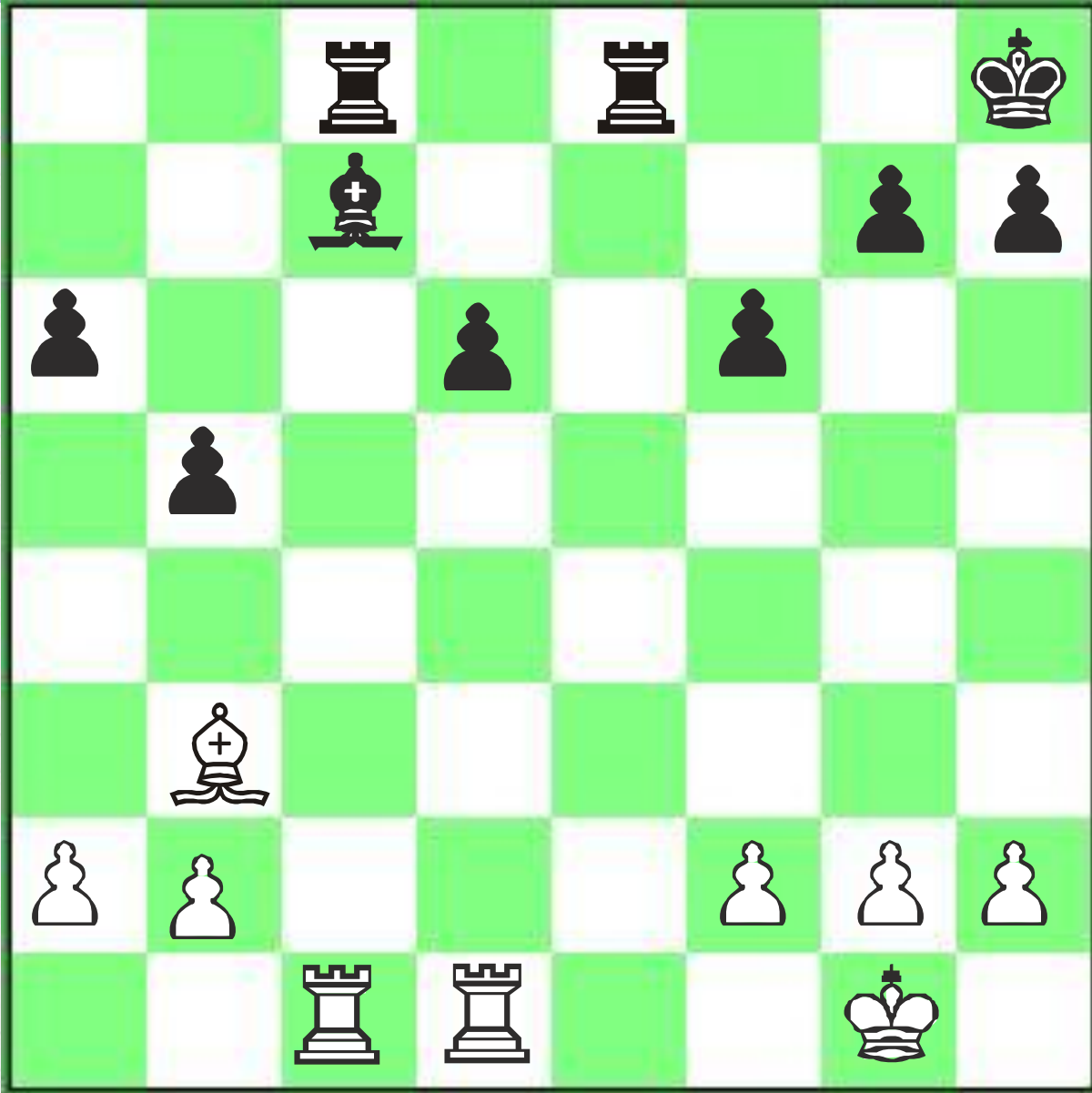
c-hem
kendi hem
de rakip
taşa
dokunduys
a, kendi
taşıyla
rakip taşı
almalı,

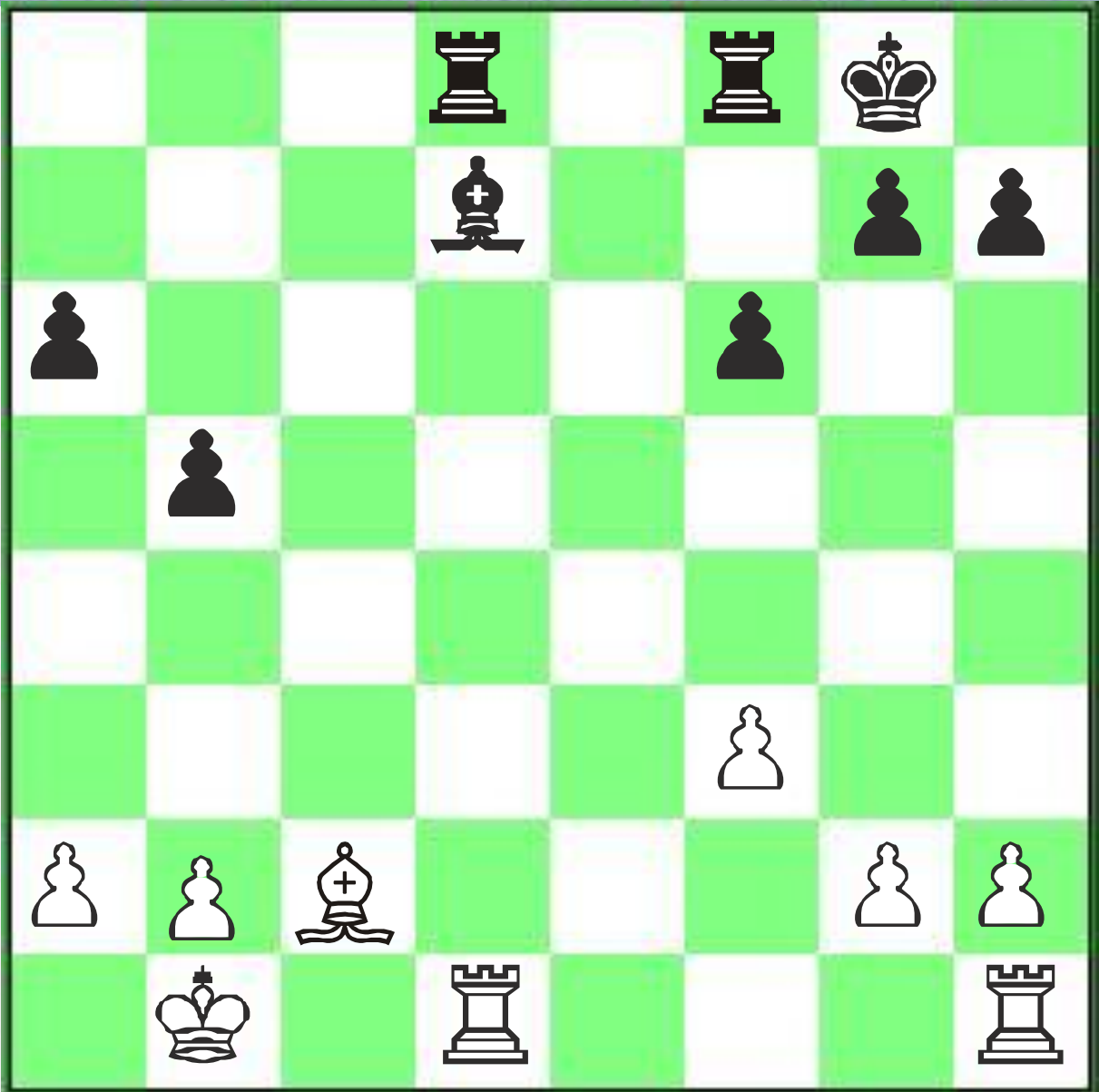


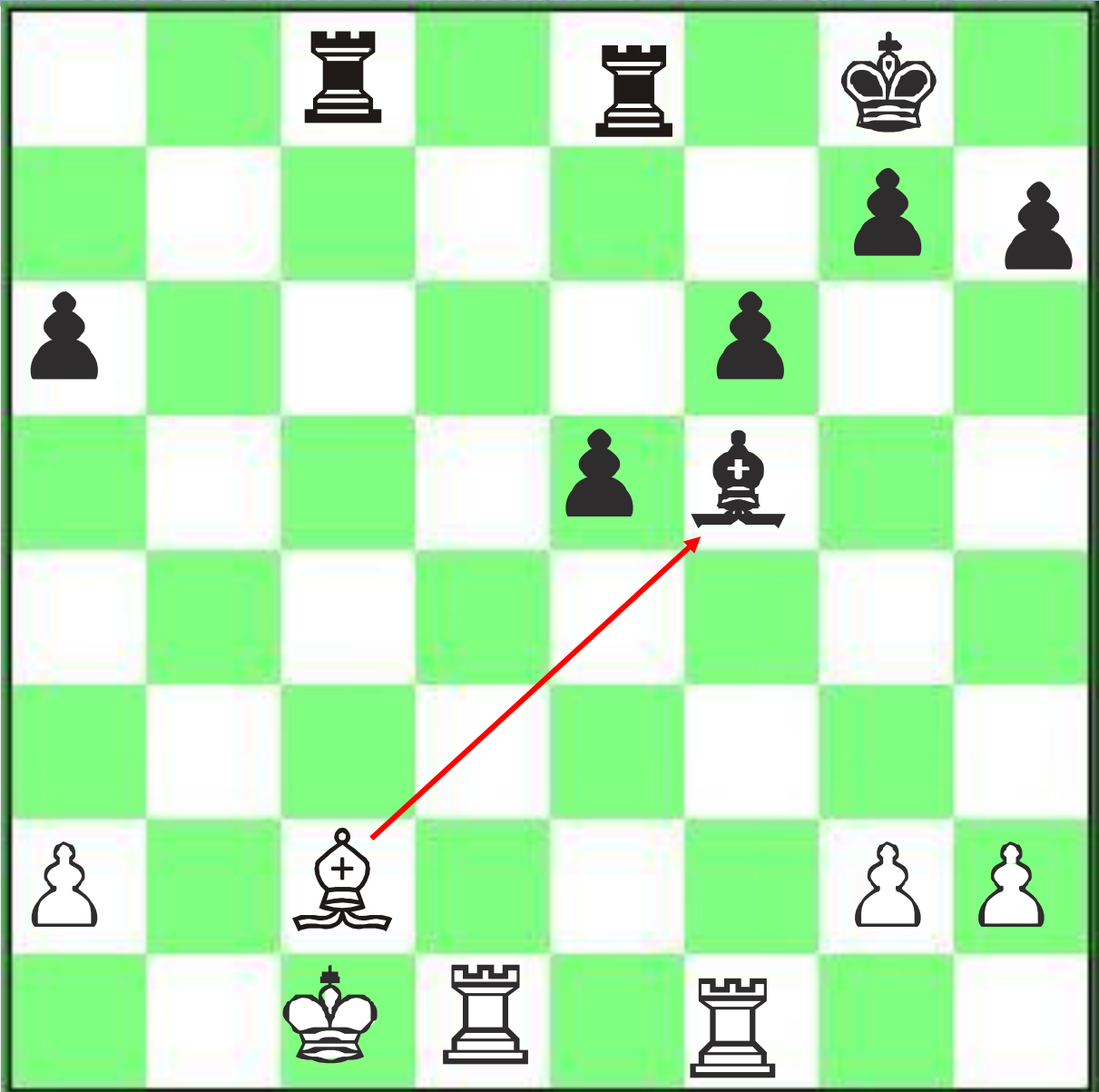
eğer bu kural dışı bir hamle ise, oynanabilecek ya da alınabilecek ilk dokunduğu taşı oynamalı ya da almalıdır.



Hangisine
önce
dokunduğu
belli değilse
oyuncunun
öncelikle kendi
taşına
dokunduğu
kabul edilir.





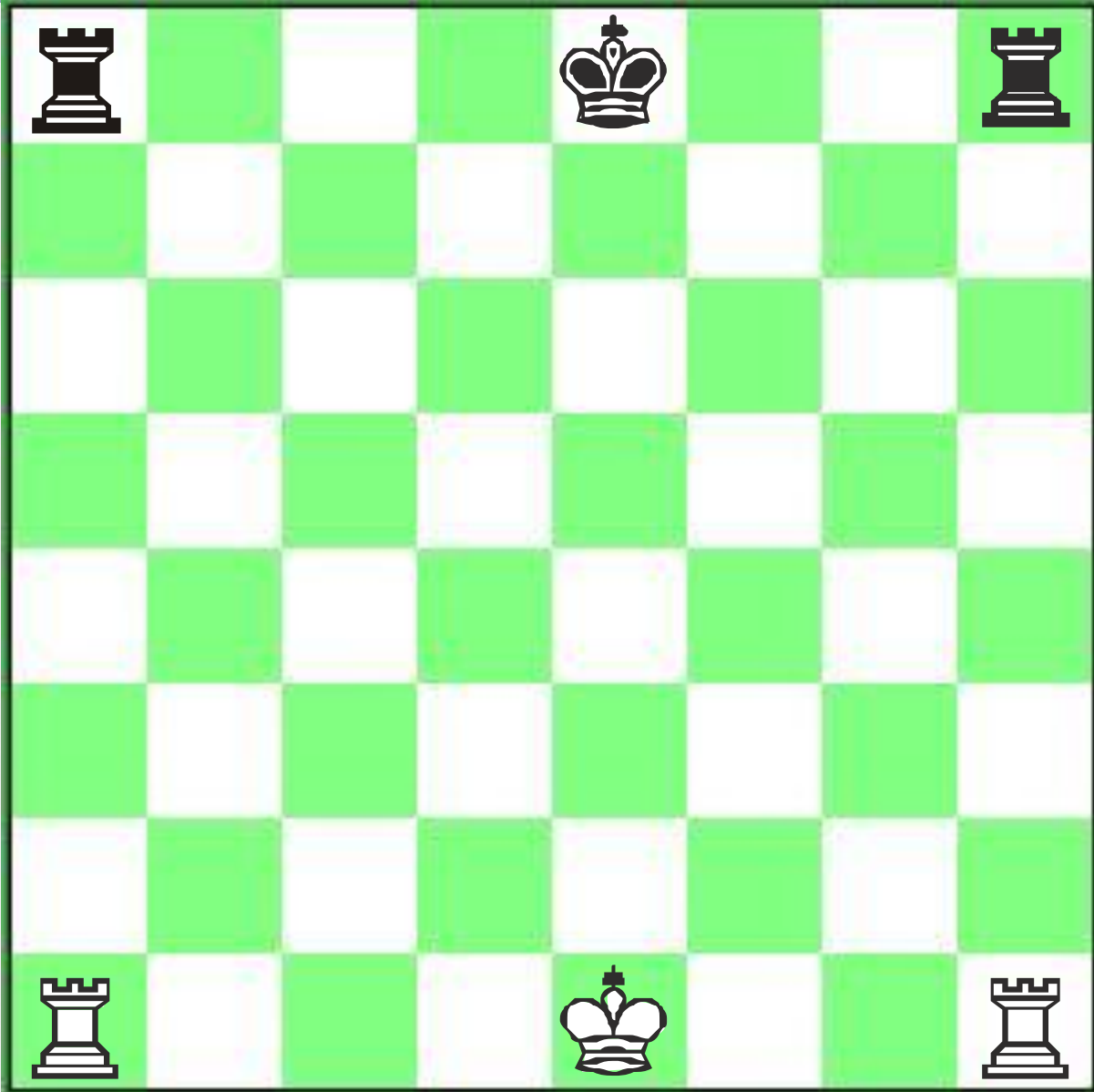


o 4.4.

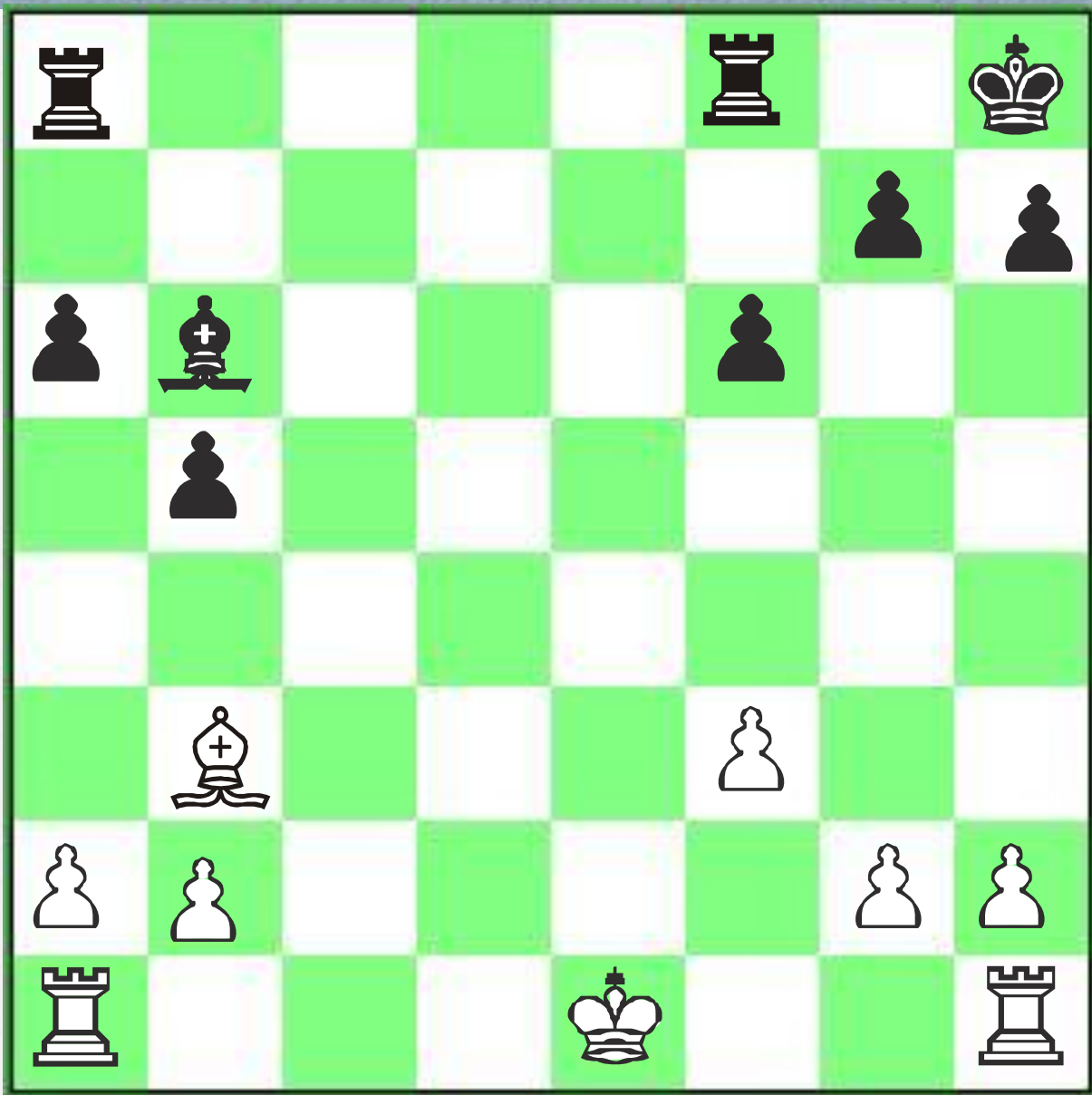
o a-Eğer oyuncu şahına ve kalesine bilerek dokunmuşsa bu kaleyle olanaklı ise rok yapmalıdır.

o b-Eğer oyuncu bilerek kalesini ve sonra şahını tutmuşsa bu hamlede bu yöne rok yapılmaz ve madde 4.3.a uygulanır.

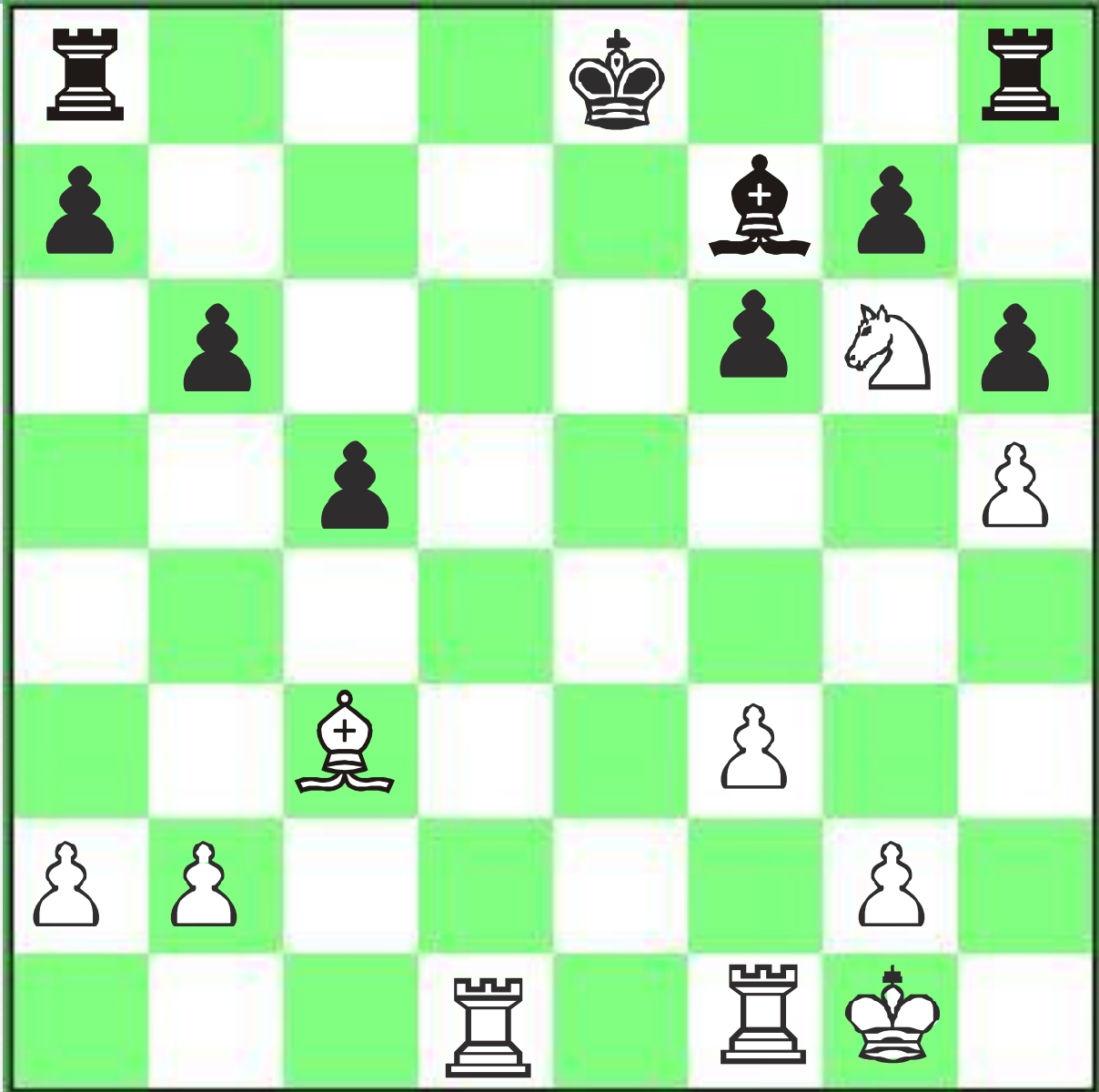
b-Eğer
oyuncu
bilerek
kalesini ve
sonra şahını
tutmuşsa bu
hamlede bu
yöne rok
yapılmaz ve
madde 4.3.a
uygulanır.



- o c-Eğer oyuncu, rok yapmak amacıyla, şah ya da şah ve kalesine aynı anda dokunursa, ama bu yöne rok yapılması kuraldışı ise , oyuncu, şahıyla diğer tarafa rok yapmak dahil, kurallara uygun hamle yapmak zorundadır.
- o Eğer şahın kurullara uygun hamlesi yoksa, oyuncu istediği hamleyi yapmakta serbesttir.



Eğer şahın kurullara uygun hamlesi yoksa, oyuncu istediği hamleyi yapmakta serbestir.



- o d-Eğer bir oyuncunun piyonu terfi ederse, terfi edecek taş seçimi, (yeni taşın cinsi) taş terfi edecek kareye dokunduğu anda kesinlik kazanır.
- o 4.5. Dokunulan taşların hiçbiri oynanamıyor, ya da alınamıyor ise, oyuncu kurala uygun herhangi bir hamle yapabilir.

4.6

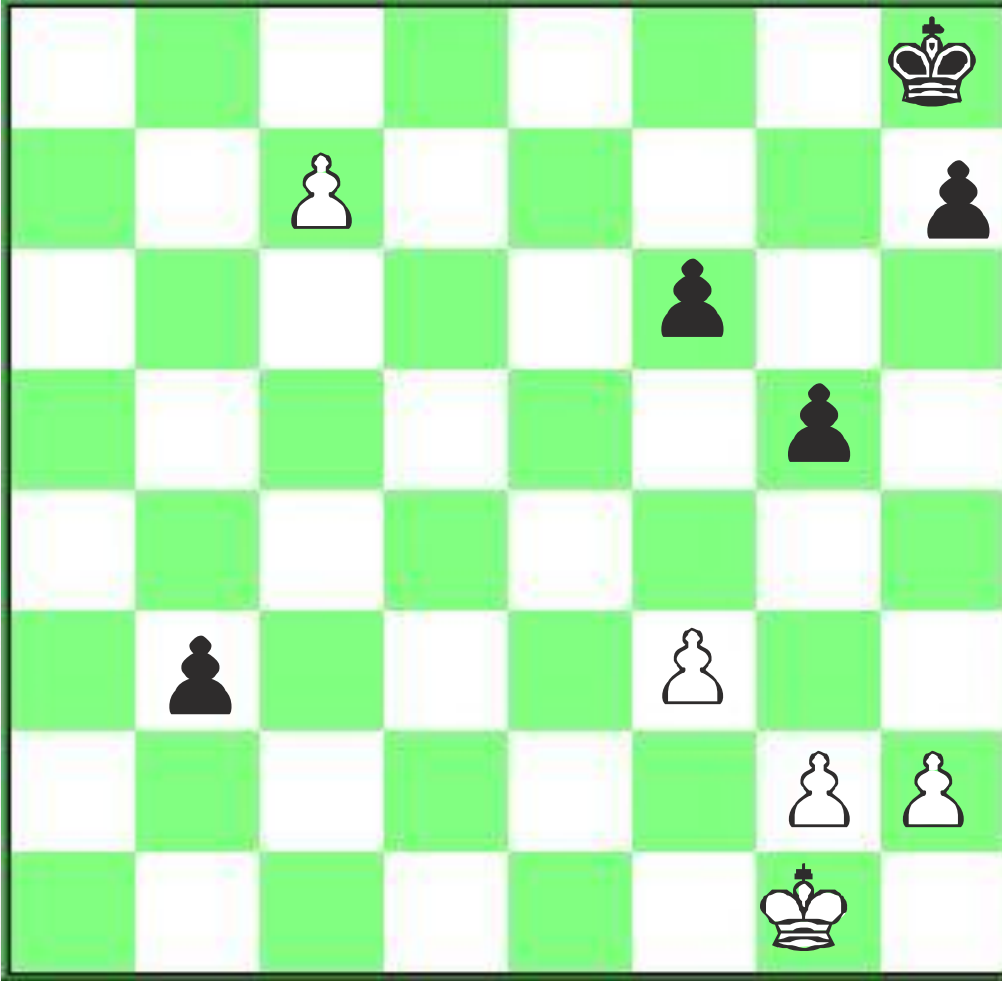
Terfi eylemi farklı şekillerde gerçekleştirilebilir:

1. piyonun terfi(varış) karesine yerleştirilmesi zorunlu değildir,
2. piyonun çıkarılıp yeni taşın terfi(varış) karesine konulması, herhangi bir sırayla gerçekleşebilir.

Terfi(varış) karesinde rakip bir taş varsa, alınmalıdır.

o Piyonun terfi şekli daha açık olarak tanımlandı.

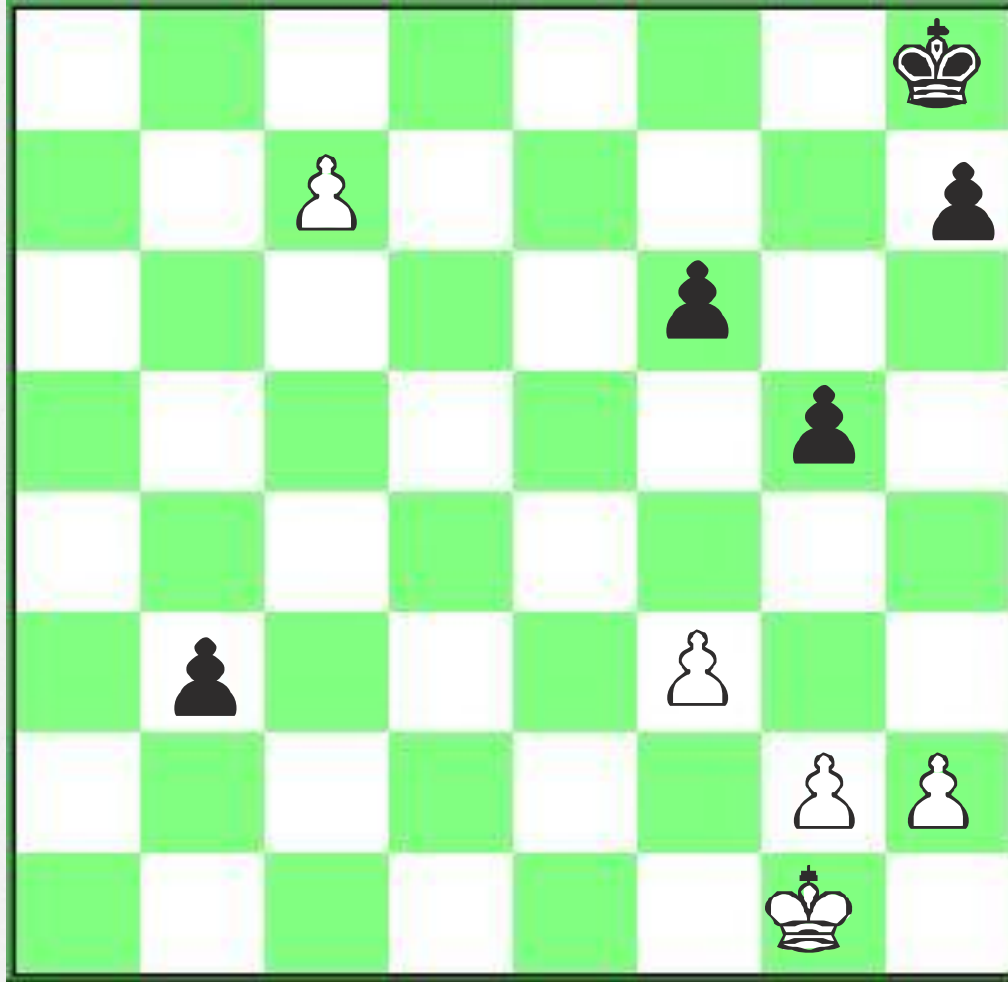
- 1.Piyon, son yataydan bir önceki yatayda iken tahta dışına çıkarılabilir, terfi karesine terfi taşı konulabilir.
- 2.Piyon son yataya oynar, sonra tahta dışına çıkarılır, terfi taşı terfi karesine konulur.
- 3.Terfi karesine terfi taşı konulur, piyon tahta dışına çıkarılır.



Piyon terfi ařađıdaki Őekillerde olabilir.

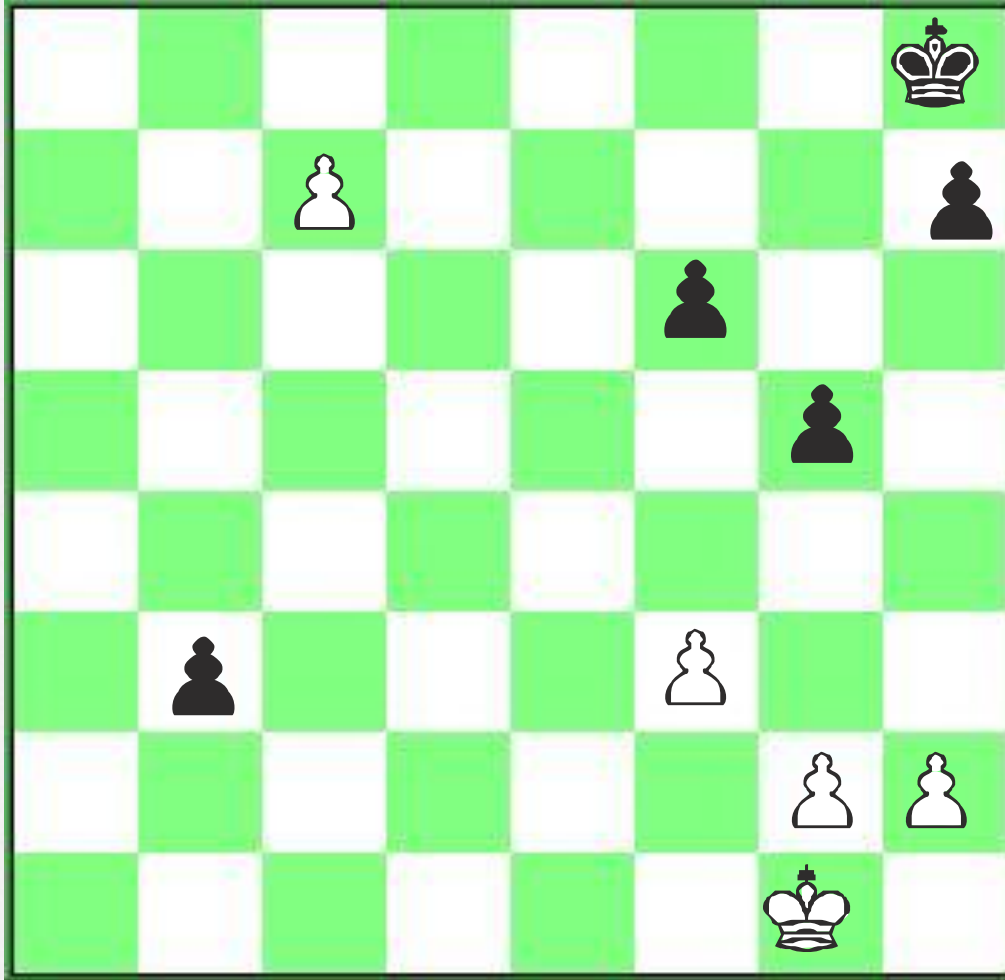
1.Piyon son yataya oynar, sonra tahta dıřına ıkarılır, terfi tařı terfi karesine konular.





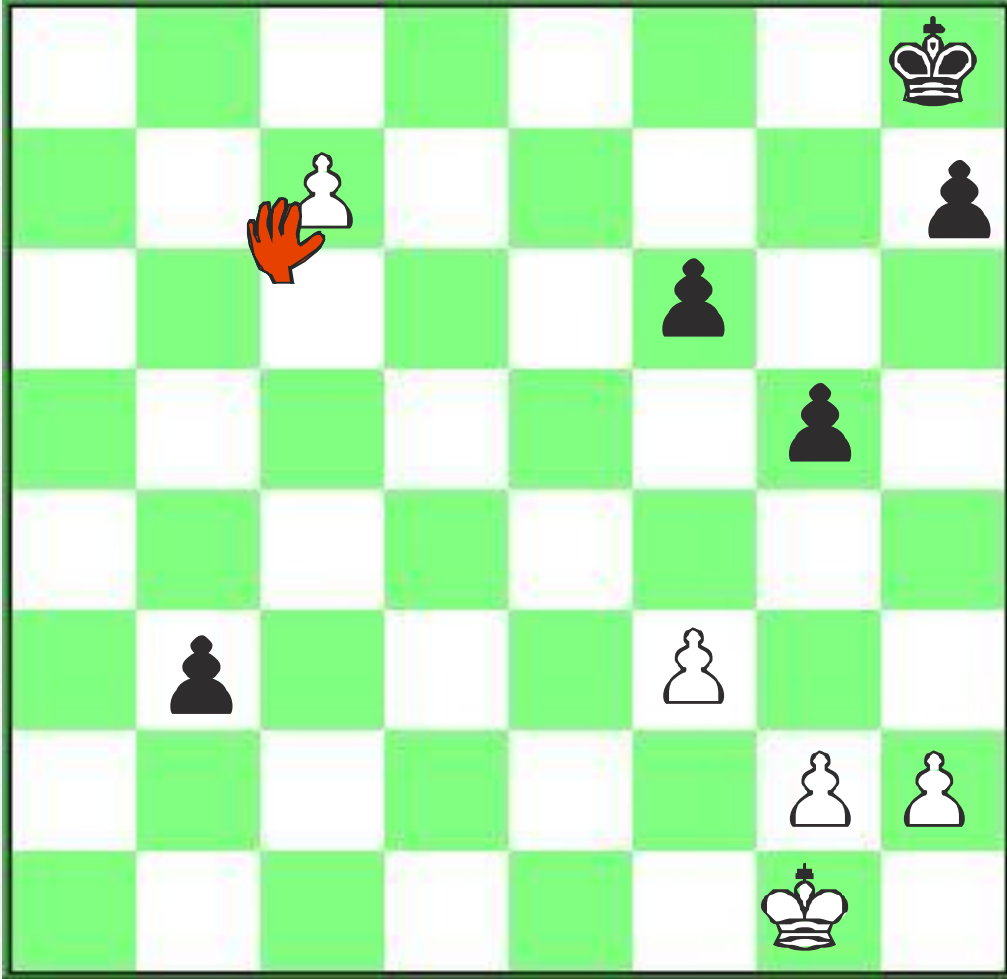
2.Piyon, son yataydan bir önceki yatayda iken tahta dışına çıkarılabilir, terfi karesine terfi taşı konulabilir.





3. Terfi karesine
terfi taşı konulur,
piyon tahta
dışına çıkarılır.



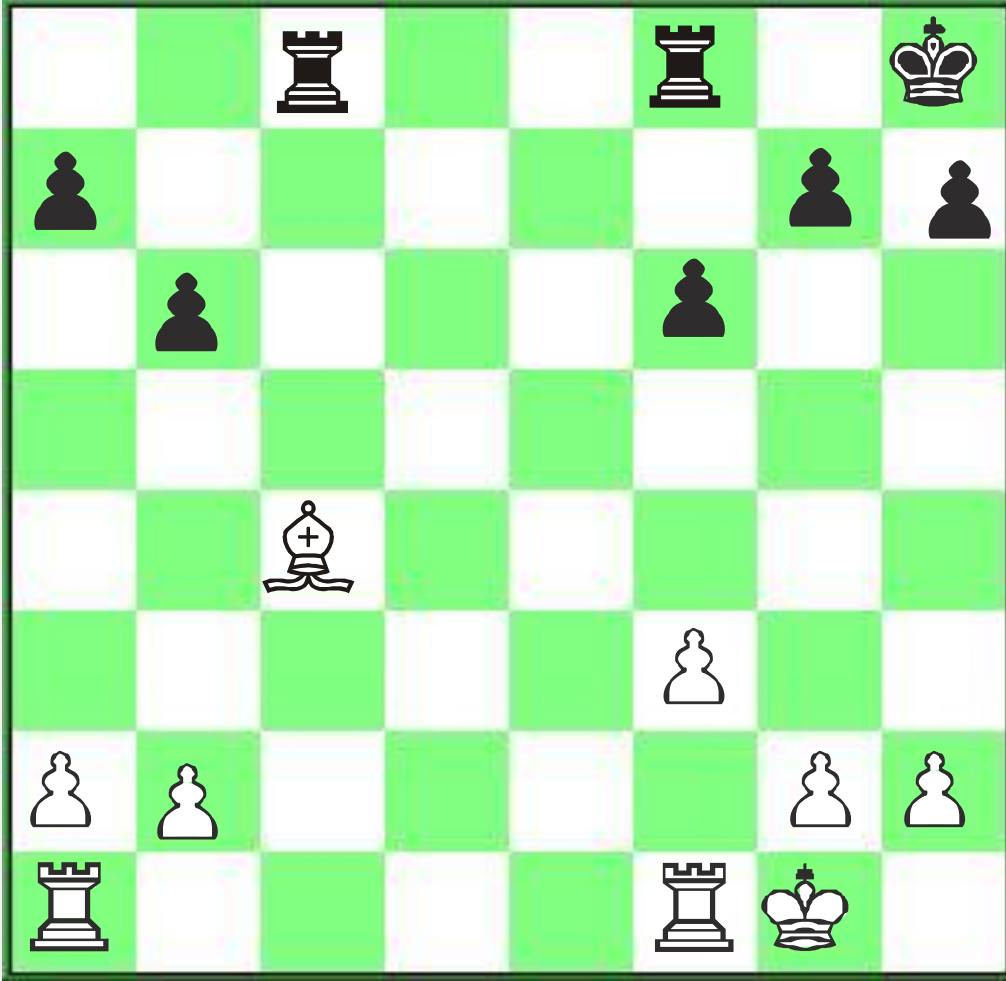


Oyuncu, terfi edilecek kareye ulaşan piyonunu elinden bırakmışsa, hamle henüz tamamlanmamıştır.

Ama artık, oyuncunun piyonunu başka kareye oynama hakkı kalmamıştır.

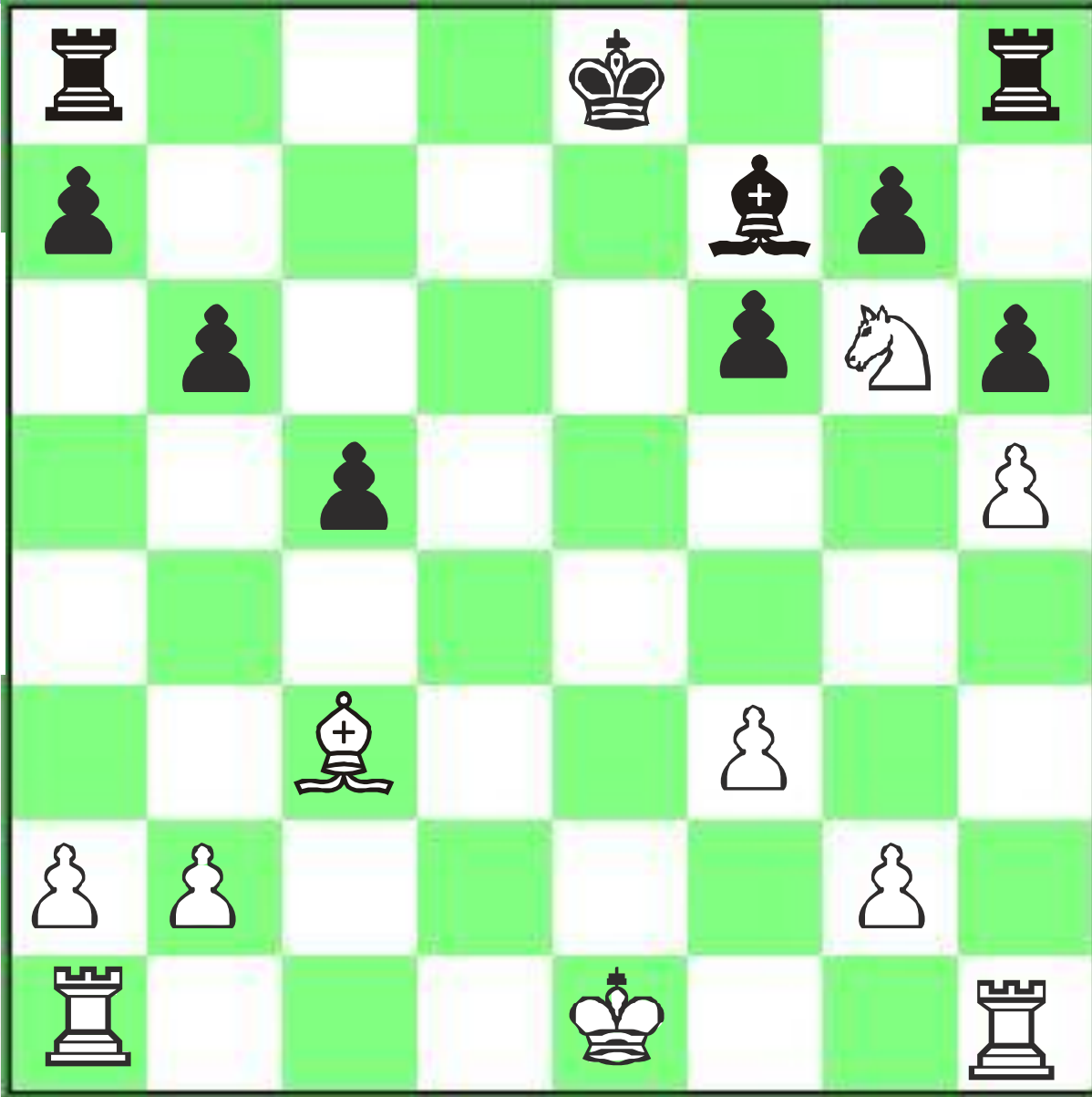
4.7. Bir taş, kurallara uygun bir hamle ya da hamlenin parçası olarak bir kareye bırakıldığında, o hamlede başka bir kareye oynatılamaz. Şu hallerde, hamlenin yapılmış olduğu kabul edilir:

a. taş alınırken, alınan taş satranç tahtasından ayrıldığında ve oyuncu, rakip taşı almış olan kendi taşını, yeni karesine yerleştirip elinden bıraktığında (hamle yapılmıştır)



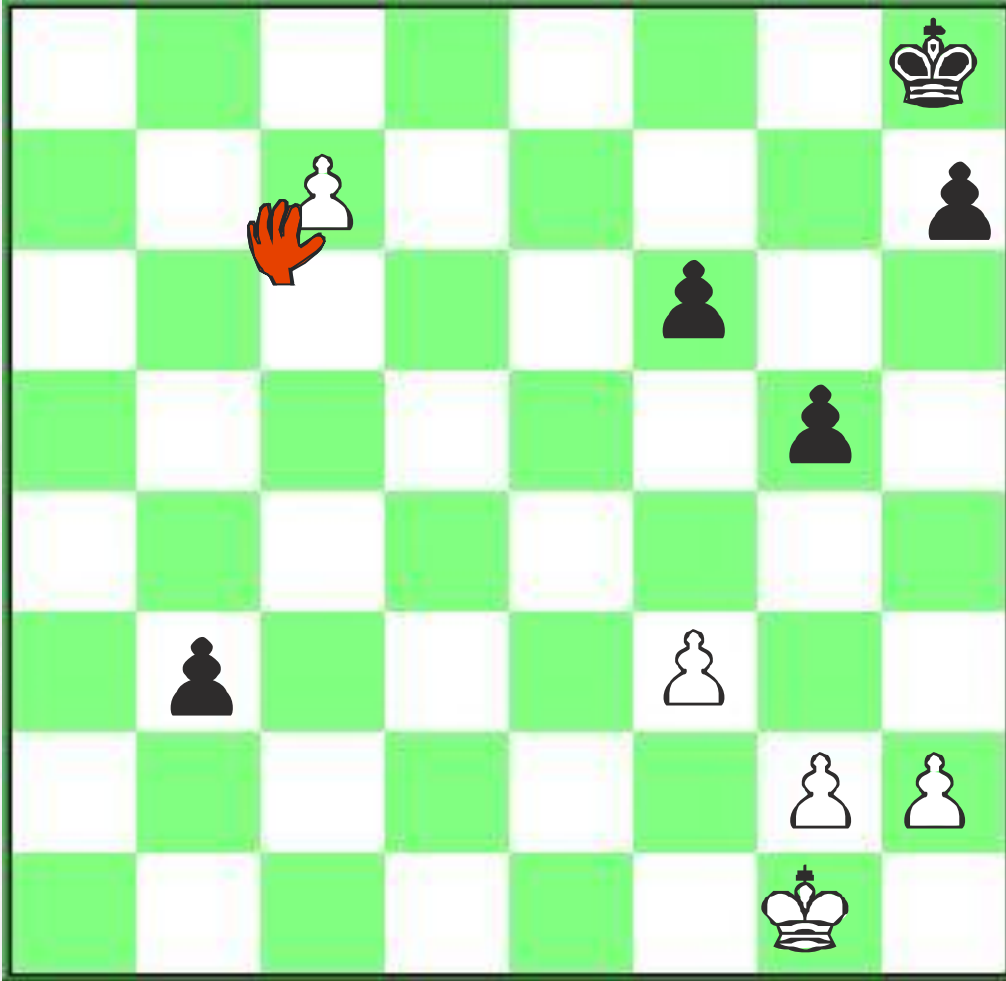
a. bir taş alınırken, alınan taş satranç tahtasından ayrıldığında ve oyuncu, rakip taşı almış olan kendi taşını, yeni karesine yerleştirip elinden bıraktığında hamle yapılmış olur;

b. rok yapılırken, oyuncu kaleyi şahın en son geçmiş olduğu kareye bıraktığında(hamle yapılmıştır). Oyuncu şahı elinden bıraktığı anda, hamle henüz yapılmamıştır ama bu yönde geçerli bir rok yapma olanağı varsa oyuncunun başka bir hamle yapma hakkı kalmamıştır. Bu kaleyle rok yapmak geçersiz (bir hamle) ise, oyuncu, şahıyla geçerli başka bir hamle yapmak (buna öteki kaleyle rok yapmak da dahildir) zorundadır. Eğer şahın geçerli bir hamlesi yoksa oyuncu, geçerli herhangi bir hamleyi yapabilir.

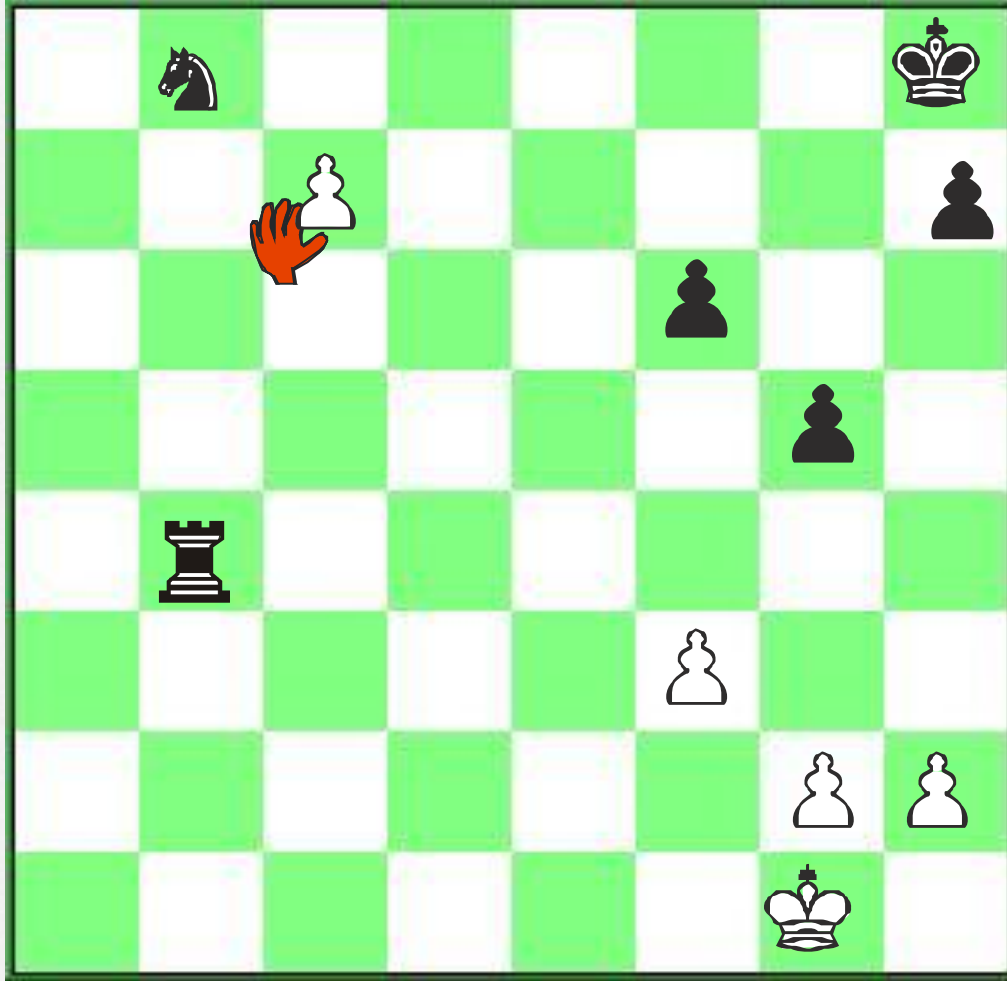


b. rok yapılırken, oyuncu, kaleyi biraz önce şahın geçtiği kareye bıraktığında hamle yapılmış olur.

Oyuncunun sadece şahını elinden bıraktığı durumlarda ise, hamle henüz yapılmamıştır, ama artık, oyuncunun, kural dışı olmadıkça, bu tarafa rok yapmaktan başka hamle yapma olanağı kalmamıştır;



c. piyon terfi ederken, oyuncu yeni taşı (terfi karesinde) elinden bıraktığında (hamle yapılmıştır).



Oyuncu, terfi edilecek kareye ulaşan piyonunu elinden bırakmışsa, hamle henüz yapılmamıştır, ama artık, oyuncunun piyonunu başka kareye oynama hakkı kalmamıştır.

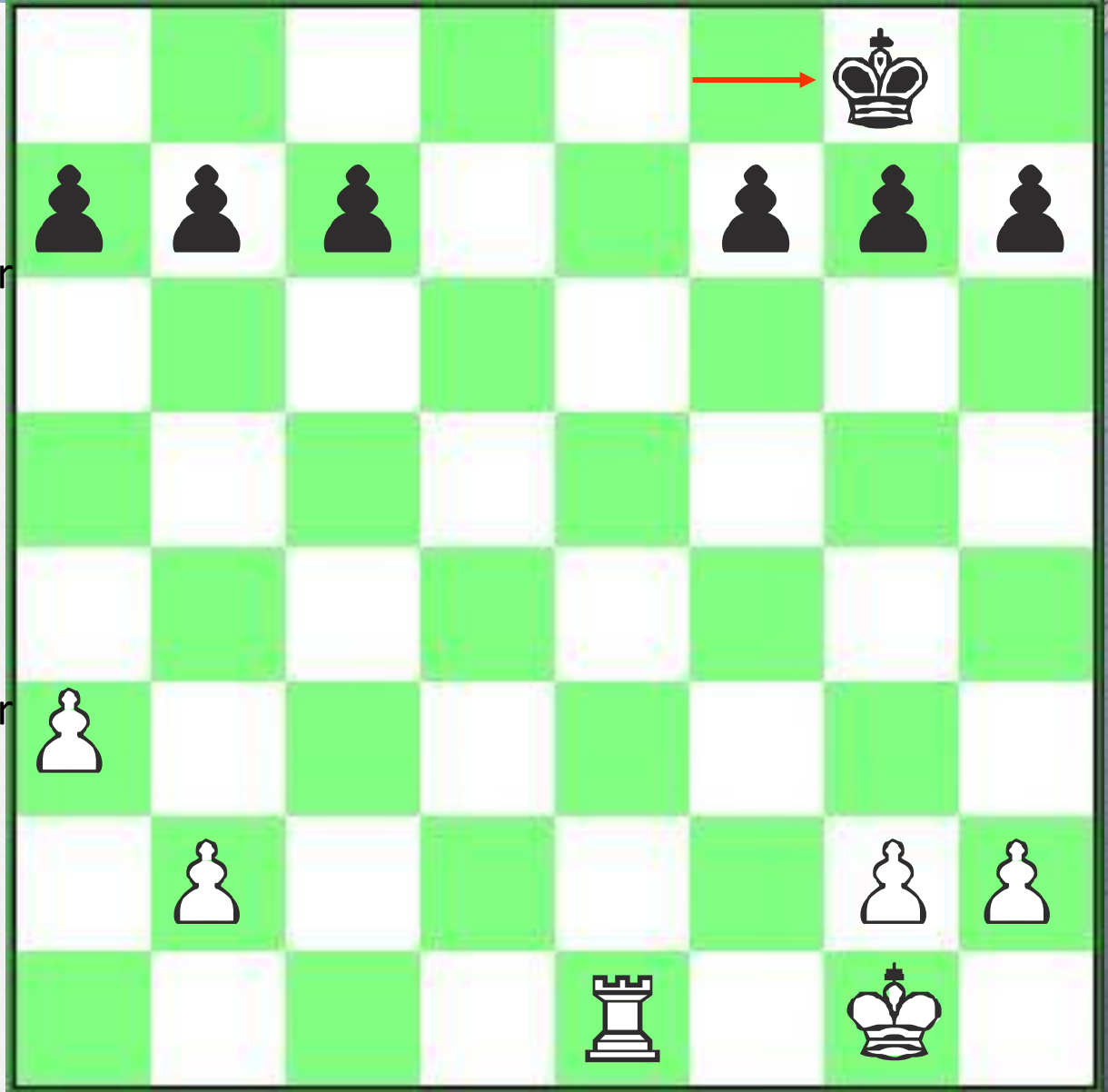
- o 4.8 Oyuncu oynamak ya da almak niyetiyle bir tařa dokunduęunda, rakibinin Maddeler 4.1-4.7 kapsamına giren ihlallerine itiraz etme hakkını yitirir.
- o 4.9 Bir oyuncu tasları hareket ettirebilecek durumda deęilse, bu iřlem iin, hakemce kabul edilebilecek bir yardımcı, oyuncu tarafından saęlanabilir.

Madde 5: Oyunun BitiŖi

- o 5.1.
- o a-Oyun, rakibini, kurallara uygun bir hamleyle **'mat'** yapan oyuncu tarafından kazanılır. **'Mat'** konumunu yaratan hamlenin kurallara uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.
- o b-Rakibi oyunu terk eden oyuncu, oyunu kazanır. Oyun derhal sona erer.

Oyun, rakibini,
kurallara uygun bir
hamleyle **'mat'**
yapan oyuncu
tarafından
kazanılır.

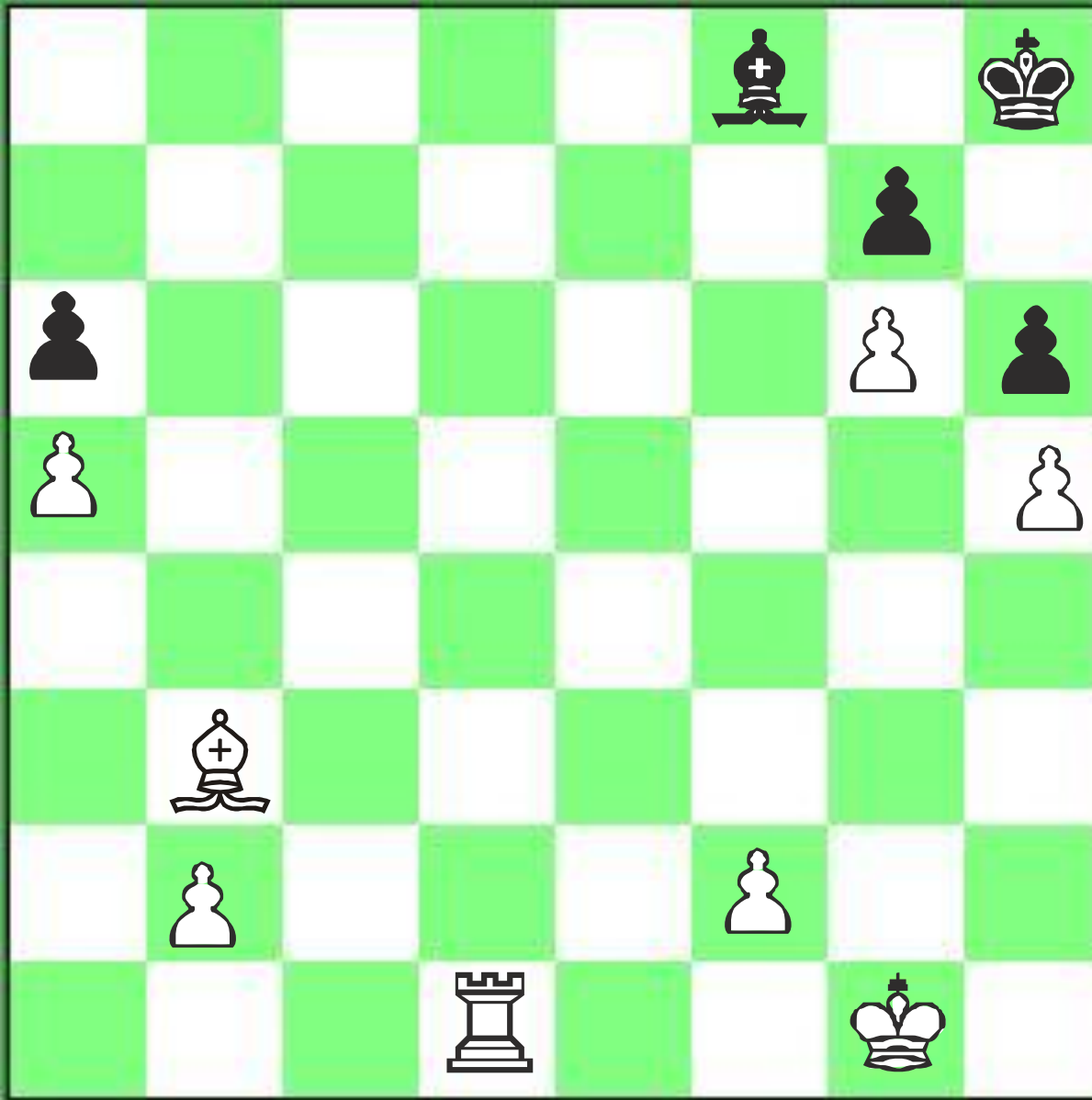
'Mat' konumunu
yaratan hamlenin
kurallara uygun bir
hamle olması
durumunda, oyun
derhal sona erer.



o 5.2.

o a-Hamlede (sırada) olan oyuncu kurallara uygun bir hamle yapamıyor ve şahı da tehdit altında bulunmuyor ise oyun berabere biter. Bu durumda oyun '**pat**' olarak bitmiş olur.

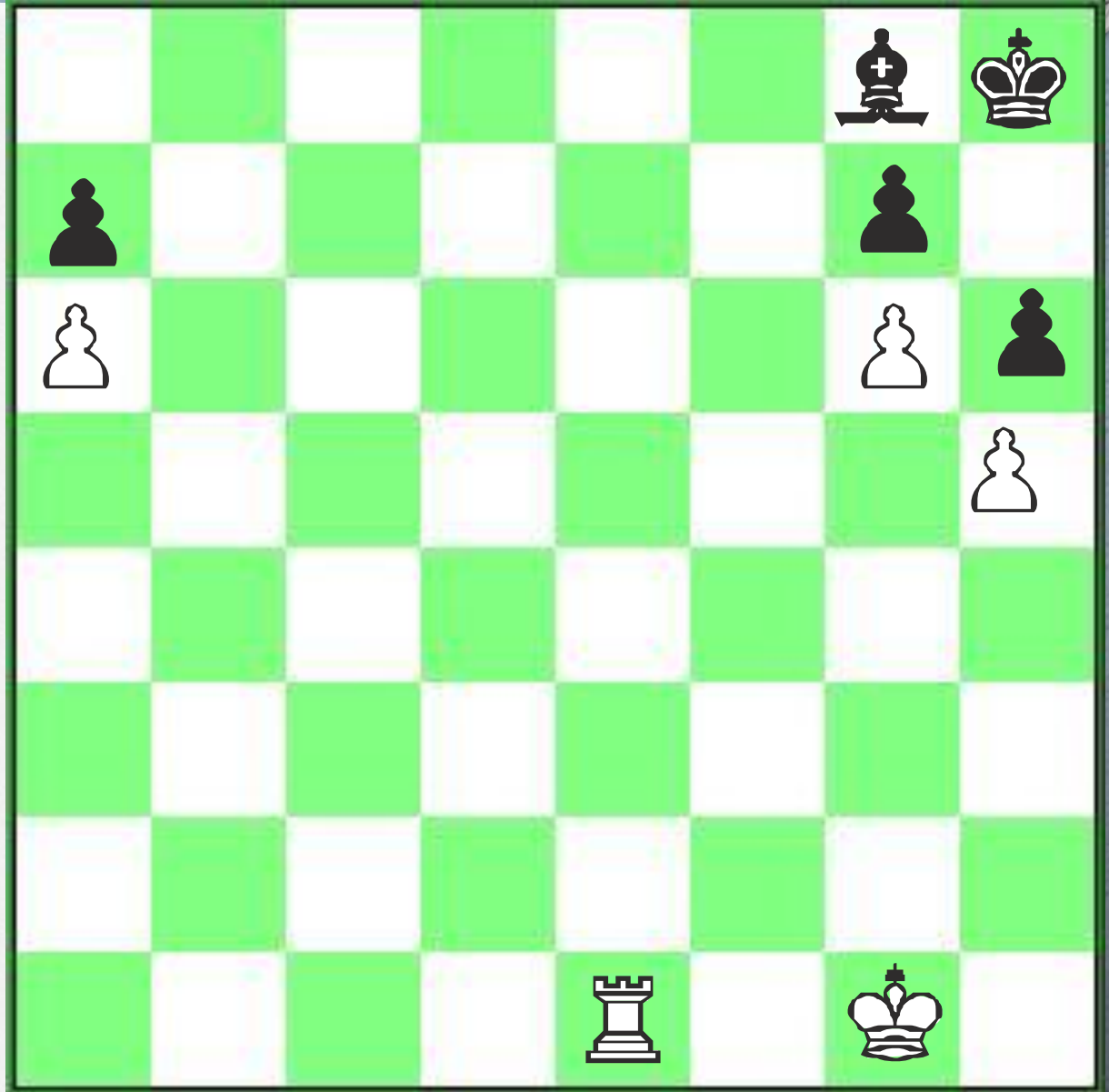
o '**Pat**' konumunu yaratan hamlenin kurallara uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.



'Pat'
konumunu
yaratan
hamlenin
kurallara
uygun bir
hamle
olması
durumunda
oyun derhal
sona erer.



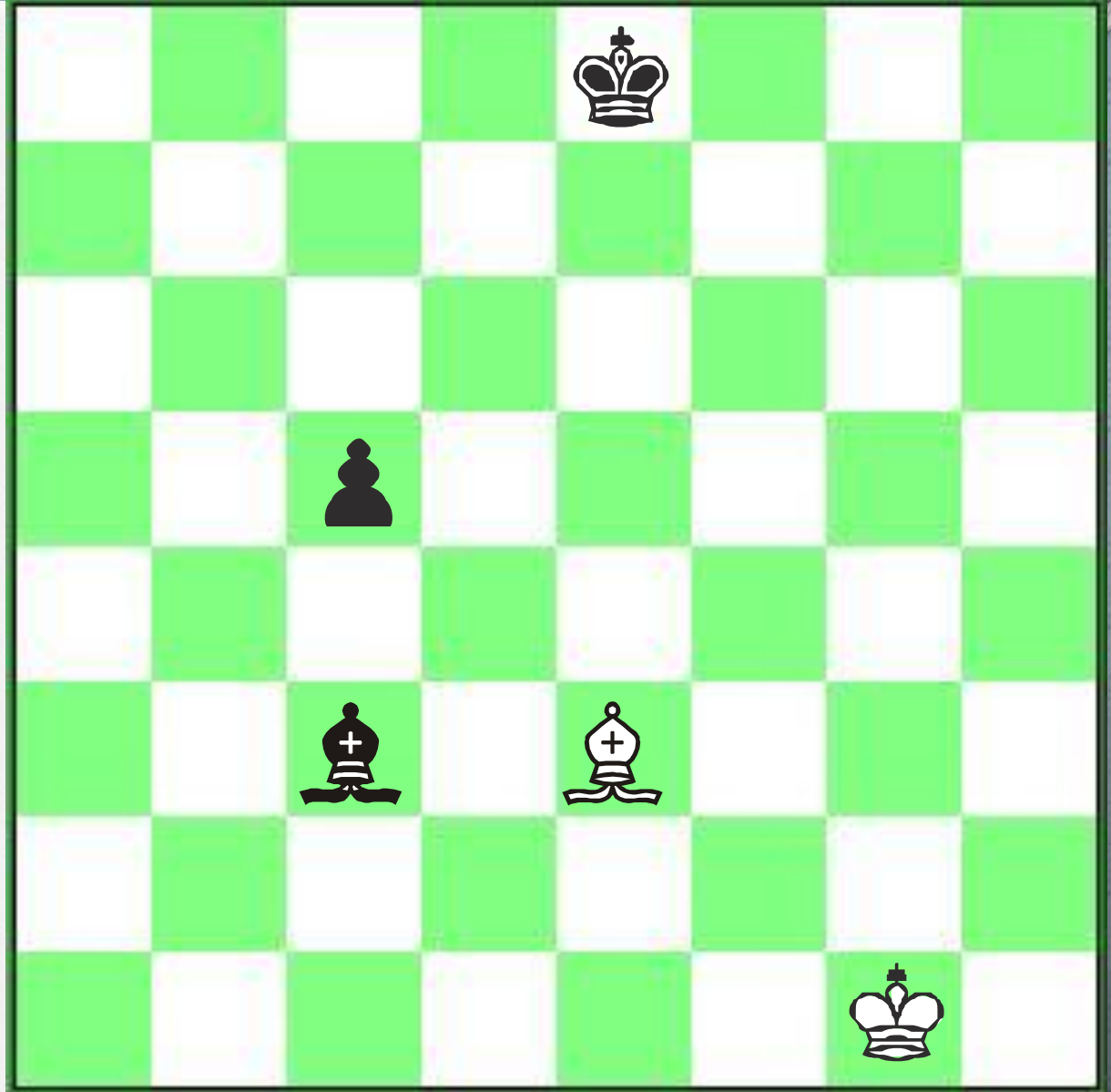
Hamlede olan oyuncu kurallara uygun bir hamle yapamıyor ve şahı da tehdit altında bulunmuyor ise oyun berabere biter. Bu durumda oyun **'pat'** olarak bitmiş olur.

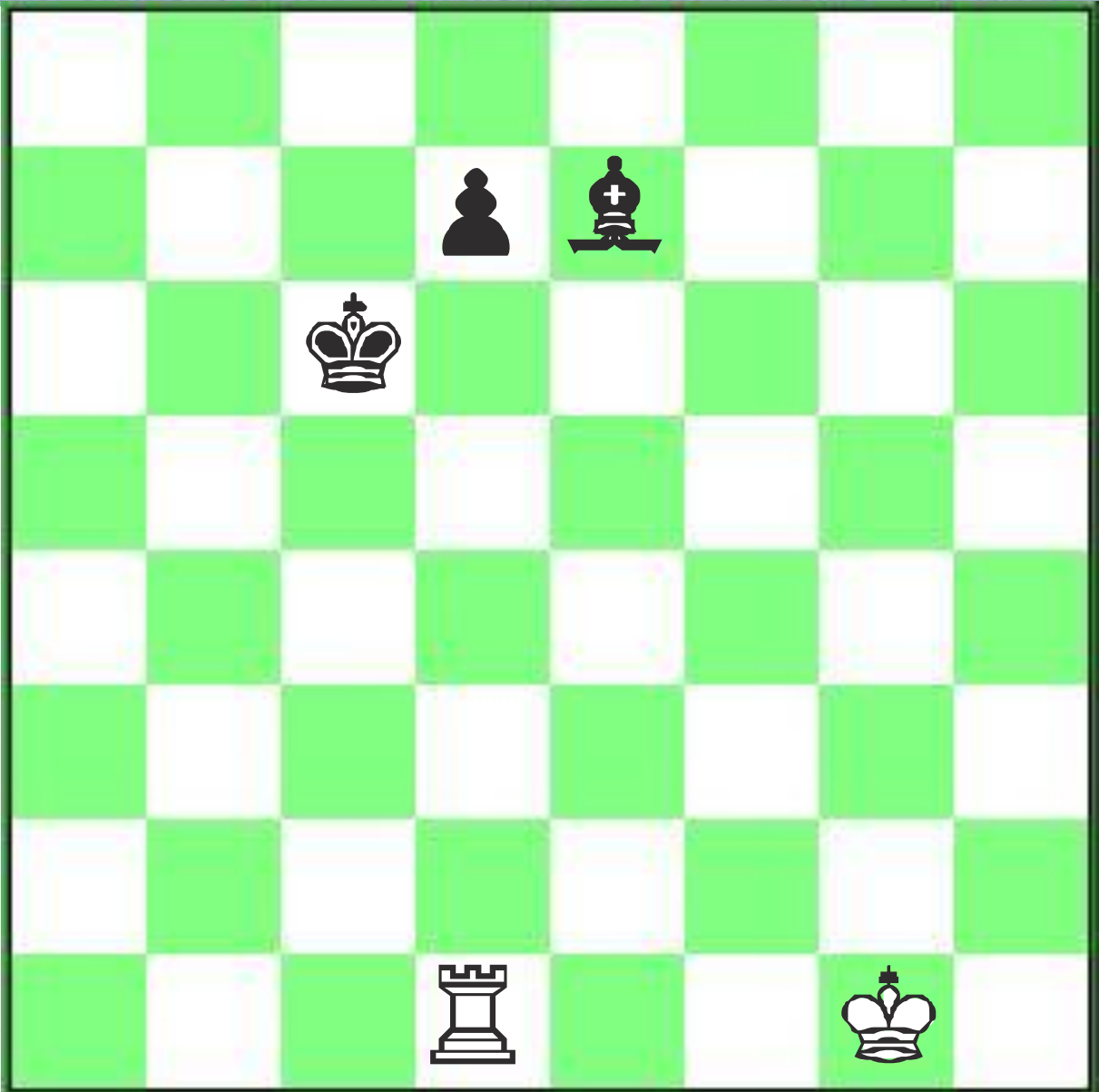


o b-Her iki tarafın da, kurallara uygun herhangi bir hamleler dizisiyle rakip şahı mat edemeyecekleri bir konum olduğunda, oyun berabere sonuçlanır. Oyun **'ölü konum'** ile bitmiş olur.

o Bu konumu ortaya çıkaran (yaratana) hamlenin kurallara uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer.

b-Her iki tarafın da, kurallara uygun herhangi bir hamleler dizisiyle rakip şahı mat edemeyecekleri bir konum oluştuğunda, oyun berabere sonuçlanır. Oyun **'ölü konum'** ile bitmiş olur.





- o c-İki taraf oyun sırasında aralarında anlaşılırsa oyun berabere biter. Oyun derhal sona erer (bkz. Madde 9. 1).
- o d.Herhangi özdeş bir konumun, satranç tahtası üzerinde, en az üç kez oluşması ya da oluşmak üzere olması halinde, oyun berabere olarak sonuçlandırılabilir (bkz. Madde 9.2.).
- o e.Son 50 hamle her iki oyuncu tarafından da piyon sürülmeden ve taş alınmadan geçirilmiş ise oyun berabere olarak sonuçlandırılabilir (bkz. Madde 9.3.).

GENS UNA SUMUS

TSF Eđitim Kurulu

Teřekkürler 