

Blankethistorik

Opstart	Indsendt	Beskrivelse	Notat
17-04-2023 08:03	17-04-2023 08:31	Udfyldt af Anonym	
17-04-2023 08:31		Forløbet er afsluttet	

Ansøgning om valgfag

Navn på valgfag

Skak

Skolenavn

Ringkøbing Skole

E-mail

lotte.kemp@rksk.dk

Formål med faget

Hvad skal eleverne lære i valgfaget?

Målet for undervisningen i skak er at styrke elevens alsidige udvikling. I kombination med udvikling af sociale og etiske kompetencer vil arbejdet rette sig mod evnen til koncentration og fordybelse, udvikling af analytiske evner og styrkelse af selvstændig kreativ tankevirksomhed, hvor evnen til at træffe valg på et realistisk grundlag skærpes. Skoleskak kan ved hjælp af playfull-learning metoder udvikle din mentale sundhed og kapacitet, samt øge din bevidsthed om hvorfor dette er vigtigt. Gennem taktiske lege og øvelser træner vi logiks tænkning, rummelig intelligens, samarbejde, kommunikation, hukommelse og meget mere. Evner som man i den grad også har glæde af i andre fag, og også uden for skolen. Og så lærer vi naturligvis at spille skak.

Hvordan og hvorfor skal eleverne opnå de givne kompetencer, færdigheder og viden?

Eleverne vil gennem indføring i spillet og spil af selve spillet arbejde med de centrale kompetencer og færdigheder. Undervisningen vil bestå af varierede træningsformer, øvelser, teoretiske oplæg og samarbejdsøvelser.

Kompetencemål og færdigheds- og vidensmål

Kompetenceområde

Samarbejde

Kompetencemål

Eleven kan sætte sig ind i forskellige måder at tænke på, samt udtrykke egne tanker

Færdigheds- og vidensmål

Navn på færdigheds- og vidensområde

Kommunikation

Færdighedsmål

Eleven kan formulere egne tanker, på en præcis og forståelig måde

Vidensmål

Eleven har viden om sprog som redskab.

Flere færdigheds- og vidensmål?

Ja

Færdighedsmål

Empati:
Eleven kan gennemskue og forholde sig til jævnaldrenes tanker

Vidensmål

Empati:
Eleven har viden om almindelige tanke og reaktionsmønstre

Flere færdigheds- og vidensmål?

Nej

Flere kompetencemål og færdigheds- og vidensmål?

Ja

Kompetencemål og færdigheds- og vidensmål

Kompetenceområde

Logik

Kompetencemål

Eleven kan analysere logiske problemstillinger

Færdigheds- og vidensmål

Navn på færdigheds- og vidensområde

Strategi og mønstergenkendelse

Færdighedsmål

Strategi:
Eleven kan analysere taktiske problemstillinger

Mønstergenkendelse:
Eleven kan finde mønstre i logiske sammenhænge

Vidensmål

Strategi:
Eleven har viden om grundlæggende taktiske principper

Mønstergenkendelse:
Eleven har viden om metodiske tilgange til logiske problemer

Flere færdigheds- og vidensmål?

Nej

Læseplan

Kommunikation samarbejde og empati:
Samarbejde og kommunikation kan trænes med en række forskellige skakvariationer der kræver at man spiller sammen. Et eksempel på dette kunne være:

Arm-hjerne skak:

"Man spiller sammen to og to. Den ene spiller (hjernen) bestemmer, hvilken type brik, der skal flyttes, men hun må ikke selv udføre trækket. Den anden spiller (armen) beslutter hvilken brik af den nævnte type, som flyttes - og hvorhen! Spillerne må som udgangspunkt ikke konferere under kampen." (danskskoleskak, 2023)

Og undersøgelsesopgaver hvor man samarbejder om at finde handlemuligheder i konkrete taktiske situationer.

Logik, strategi og mønstergenkendelse:

Eleverne bør kunne anvende grundlæggende taktiske begreber som: kontrol, tempo, initiativ, dominans, kontinuitet, fareniveauer osv. Fortrolighed med disse opøves gennem diskussioner og undersøgelser, af forskellige scenarier, hvori de spiller en væsentlig rolle.

Mønstergenkendelse er evnen til at se sammenhænge.

Dette trænes gennem "skakgæder", der er skakopgaver hvori en spiller skal tage en beslutning, ud fra et given opsætning, og ved "minigames", der er skakspil med færre brikker. Færre brikker øger fokus på konkrete egenskaber og anvendelsesmuligheder for de brikker der spille med.