

Digitale Anfängerkurse und DSJ-Grundschulturniere

Bayer. Vereinskonzferenz, 16.12.2020

Helge Frowein
DSJ-Referent für Schulschach

1 - Digitale Anfängerkurse – funktioniert das?

Kurz gesagt: Ja

Die Schachabteilung des FC Bayern München hat im letzten Schuljahr ein Schulschachprojekt gestartet, welches Anfang März mit AGs an Münchner Grundschulen startete.

Mitte März wurden die Schulen geschlossen, doch anstatt die Schach-AGs abzublasen, wurden sie komplett ins Internet verlegt. Kurse, die teilweise nur aus Erstklässlern bestanden, wurden nun virtuell abgehalten. Von 160 Kindern bleiben über 100 dabei und legten Ende Juli mit 98% Erfolg eine Prüfung über die Grundlagen des Schachspiels ab.

Im neuen Schuljahr wurden von diesen die besten ausgewählt und folgten dem Ruf in den Verein, der nun einen sogenannten Förderkurs anbot, indem sie – neben dem anhaltenden Besuch in der Schulschach-AG – ihre Schachkenntnisse samt Spieleabend vertiefen können. Über 20 Kindern sind damit neu dem Verein beigetreten.

Auch wenn diese hohe Zahl der ebenfalls großen Zahl der ursprünglich in Präsenz ausgebildeten Kindern geschuldet ist, zeigt sie doch, dass Schachanfänger auch schon in jungem Alter mit digitalen Kursen den Vereinen zugeführt werden können.

2 – Digitale Anfängerkurse – wie geht das?

Die Herangehensweise an dieses Projekt lässt sich grob in folgenden Bereich aufteilen.

a) Technik

Derzeit ist diese zweigeteilt, es braucht einerseits Software für die Video-Konferenz, andererseits für die Aufbereitung der schachlichen (oder sonstigen) Inhalte.

Für ersteres kommt meist Zoom, MS Teams, Jitsi, BigBlueButton in Einsatz.

Letzteres kann über ChessBase, Chesstutor oder Online-Angebote wie die lichess-Studies, Chesstempo und alles was am Markt existiert und womit man vertraut ist realisiert werden.

Interessant ist die Entwicklung, die Chessable auf der Chess Conference am 5.12.

vorgestellt hat, eine All-in-One-Lösung von Video-Konferenz und Schachplattform. Diese soll zu Weihnachten erscheinen und wirkte auf der Präsentation sehr vielversprechend.

Siehe: <https://twitter.com/LondonChessConf/status/1335207327616688135>

b) Kommunikation

Aus dem Jugendtraining ist es vertraut, mit den Eltern der Kinder beim Bringen und Abholen der Kinder in Kontakt treten zu können. Weitere Kontaktmöglichkeiten werden eher weniger genutzt.

Im digitalen Bereich sind diese nun unumgänglich und sollten intensiv genutzt werden. Das beginnt damit, (jüngere) Kinder mit weniger Medienkompetenz, aber auch deren Eltern, im Vorfeld erste Videokonferenzen oder Turniererlebnisse intensiv zu begleiten.

Darüber hinaus sind vor allem Feedback zum Unterricht, die Übermittlung von Hausaufgaben oder auch die Einladung zu Turnieren möglich.

Je mehr man die zur Verfügung stehenden Medien – E-Mail, SMS, WhatsApp, Signal, etc. - auch gesonderte Videokonferenzen sind denkbar – nutzt, umso mehr wird man gerade bei den Eltern Dankbarkeit ernten.

c) Methodik

Schon im Präsenzunterricht ist Methodenwechsel das Maß der Dinge. Im Digitalunterricht, wo einerseits Differenzierung deutlich schwieriger ist, andererseits die Aufmerksamkeit noch leichter abschweifen kann, kommt diesem eine noch höhere Bedeutung zu.

Allerdings stehen wir in diesem Bereich alle erst am Anfang, vieles wird überhaupt erst erarbeitet, Erfahrungen werden in den nächsten Jahren diesen Bereich erweitern.

Konkrete Ideen zum Methodenwechsel:

- Schach-Software (auch hier ist übrigens ein Wechsel möglich, zB von ChessBase zu lichess-Studies, um Abwechslung zu erreichen)
- Videos (schachlichen oder sonstigen Inhalts) können auflockern
- Sounds können eingespielt werden, um Akzente zu setzen (Soundplant 47)
- Quizze können eine andere Frageform bieten (kahoot, quizizz, learningApps, etc.)

Grundsätzlich: Bei Youtubern/Streamern anschauen, was diese machen, um ihre Videos aufzulockern. Und deren Ideen kreativ auf Schachunterricht umsetzen.

d) Hausaufgaben

Das muss auch in der Schach-AG kein No-Go sein, hängt aber auch Altersstruktur und Anspruch eines Kurses.

Jedoch kann man, wenn man sich eh schon im digitalen Medium bewegt, leichter auf die Online-Möglichkeiten verweisen.

Man kann Aufgaben als lichess-Studies bereitstellen, oder auch pauschale Anweisungen geben (spiele 10 Rapid-Partien, löse 100 Taktikaufgaben, etc.) Üblicherweise kann man diese Aufgaben nicht überwachen, eine Alternative könnte dabei Chessable bieten, dass in seinem neuen Tool diese Komponente vorsehen soll.

e) Turniere

Im Normalfall lernt man Schach, um es zu spielen. Im digitalen Bereich gibt es mannigfaltige Möglichkeiten, dies zu tun.

Der Kurs sollte wo möglich versuchen, eigene Spielmöglichkeiten zu erstellen. Ein Spielen während des Unterrichts erfordert jedoch von den Nutzern ein zusätzliches Maß an Medienkompetenz, da nun zwei Programme (Konferenzsoftware, Browser mit Schachplattform) nebeneinander bedient werden müssen.

Möglichkeiten die zu erleichtern sind, entweder ganze Stunden nur zum Spielen nutzen, oder das Spielen komplett auszulagern, auf gesonderte Turniertermine. Bei letzterem können die Schüler zur Not auch ohne Konferenz teilnehmen.

Mit hoher, oder mit der Zeit steigender Medienkompetenz kann das Spielen mehr und mehr auch im Unterricht einziehen – zudem ist auch hier die Entwicklung entsprechender Software zu beobachten.

Neben der Erstellung eigener Turniere, die aber oft daran krankt, dass sie Gruppen zu klein sind, sollte gezielt nach geeigneten Turnierangeboten gesucht werden, die sich gerade auch an Gruppen im Anfängerbereich richten.

Hier sollte der Kontakt zu bekannten Lehrkräften oder Referenten der Bezirke oder Landesverbände gesucht werden, die möglicherweise Empfehlungen aussprechen können.

Last but not least ist Kommunikation auch auf dieser Ebene die Königsdisziplin.

3 – DSJ-Grundschulturniere

Für die Zielgruppe der Anfänger um Grundschulbereich, speziell der im virtuellen Raum teilweise vereinsamenden Schach-AGs, hat die DSJ die zweimal wöchentlich ausgetragenen Grundschulturniere geschaffen.

Hier finden sich Schachanfänger aus Grundschulen ganz Deutschlands zusammen, so dass sich auch für die leistungsschwächsten genügend geeignete Gegner in diesen kargen Zeiten finden.

Die Turniere finden sich auf lichess.org, haben bereits 500 eingetragene Kinder und begeistern mittlerweile bei jeder Auflage über 100 Grundschüler.

<https://lichess.org/team/dsj-grundschulturniere>