

Digitales Präsentieren im Schulschach

Regionale Lehrerfortbildung der MB der Realschulen der Oberpfalz



Umfragen

Bitte helfen Sie uns und beantworten die Fragen zu ihrer Tätigkeit als Schulschach-Lehrer



Auswertung



Prinzipien guten Schachunterrichts

1. Vom Rezeptiven zum Produktiven
2. Vom Einfachen zum Komplexen
3. Grundfertigkeiten und Individualismus
4. Wettbewerb

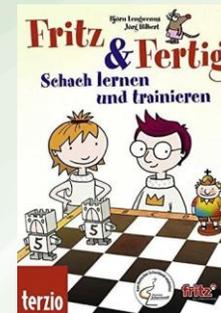
Es gibt eine große Zahl an verschiedenen methodischen und didaktischen Grundsätzen. Sie können nicht alle hier repräsentiert sein. Beispielsweise werden Sie hier das „genetische Prinzip“ nicht finden, obwohl es im Vereinsschach eine wichtige Rolle spielt.



1. Vom Rezeptiven zum Produktiven

Erhöhen Sie schrittweise den Grad an Aktivität ihrer Schüler.
Fordern und fördern Sie die Anwendung des Erlernten.
Minimieren Sie Input und maximieren Sie Output.

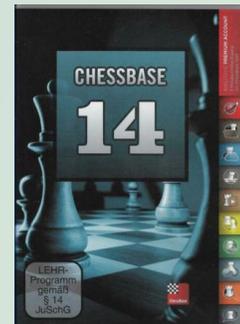
Beispiel: Regelkunde Bauern, Bauernkloppe, Turnier mit
„TV“ im Klassenzimmer



2. Vom Einfachen zum Komplexen

Holen Sie die Schüler da ab, wo sie stehen. Erklären Sie anschaulich das Motiv. Erhöhen Sie den Schwierigkeitsgrad und den Rhythmus.

Beispiel: Motiv „Schutzbeseitigung“ mit Chessbase, PDF und Fritz&Fertig 3



CHESSBASE

Bauen Sie eine Stellung auf und analysieren Sie diese

Lassen Sie automatisch Partien kommentieren

Kiebitz: Er gibt ihnen die besten Züge in dieser Stellung

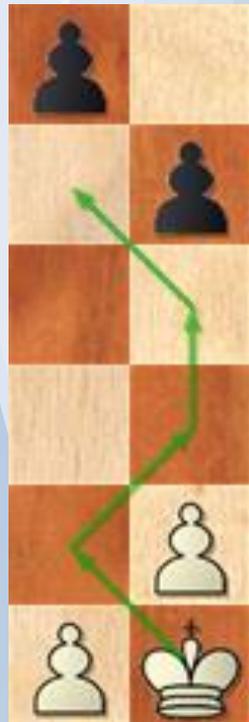
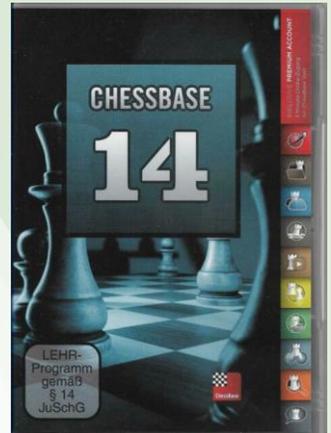
Benutzen Sie Pfeile und farbige Felder

Referenzen zeigen ihnen, was die besten Spieler in dieser Position spielten

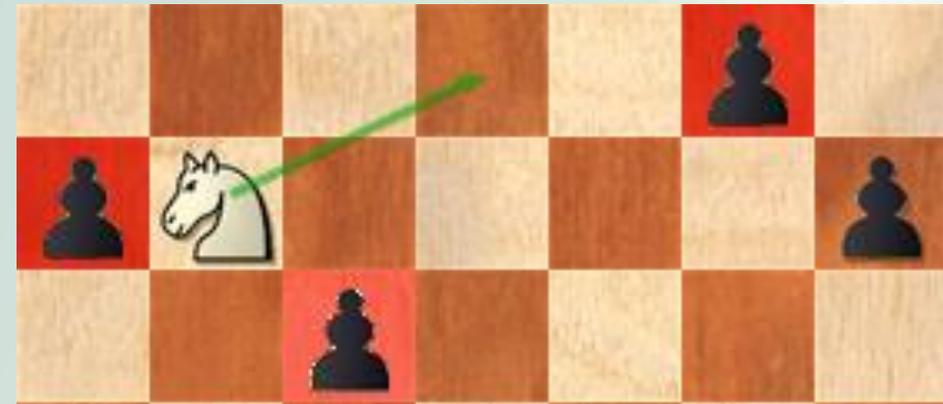
Kommentieren Sie die Partie oder verstecken Sie mit „Training“ die Notation

The screenshot displays the ChessBase software interface. The main window shows a chess game analysis for a game between Tal and Larsen, dated 28.04.1914. The game notation is visible on the left, with the 11th move highlighted: 11.Lf4. The chessboard on the right shows a position with several squares highlighted in yellow (e.g., e8, f8, g8, h8, e7, f7, g7, h7, e6, f6, g6, h6, e5, f5, g5, h5, e4, f4, g4, h4, e3, f3, g3, h3, e2, f2, g2, h2, e1, f1, g1, h1). A red arrow points to the white king on d6, and a green arrow points to the black knight on e6. The interface includes a menu bar (Datei, Start, Einfügen, Brett, Report, Analyse, Training, Ansicht) and a toolbar with various analysis tools like 'Kiebitz' and 'Referenzen zeigen'. The bottom status bar shows the game name 'B04: Aljechin-Verteidigung (Moderne Variante)' and the system tray with the date 20.12.2020 and time 19:50.

CHESSBASE



Alt-Taste + Ziehen	Grüner Pfeil
Alt-Ctrl + Ziehen	Gelber Pfeil
Alt-Shift + Ziehen	Rotes Pfeil



Alt-Taste + Klick	Grünes Feld
Alt-Ctrl + Klick	Gelbes Feld
Alt-Shift + Klick	Rotes Feld

.pdf/ Dokukamera

Nutzen Sie Scans der Übungshefte, um gemeinsam Lösungen zu verbessern.

+ Das geht auch relativ problemlos mit der Dokukamera online oder im Klassenzimmer

- Wählen Sie dabei nur leichte Aufgaben. Komplexe Lösungen können Sie so nicht visualisieren

+ Der Vorbereitungsaufwand ist sehr gering.

Doppelangriff.pdf - Adobe Acrobat Reader DC
Datei Bearbeiten Anzeige Unterschreiben Fenster Hilfe
Start Werkzeuge Doppelangriff.pdf x Anmelden
1 / 4 200%

Aufgabe 1) 1
Schwarz am Zug:

Aufgabe 2) 1
Schwarz am Zug:

Aufgabe 3) 1
Schwarz am Zug:

Aufgabe 4) 1
Zur Suche Text hier eingeben

Aufgabe 5) 1

Aufgabe 6) 1



Fritz&Fertig 1,2,3,4



Benutzen Sie die Automaten

+ hoher Rhythmus an Stellungen

+ alle Motive werden vorher mustergültig und kindgerecht erklärt

+ Grafik spricht Kinder an

- Sie können Alternativen nicht zeigen

- Es gibt für den Lehrer keine Lösungen. Sie müssen das selbst beherrschen.

- Man muss in diesem Spiel selbst soweit gekommen sein. (Aber das lohnt sich!)

3. Grundfertigkeiten und Individualismus

Gehen Sie systematisch vor. Bestehen Sie auf Grundfertigkeiten wie z.B. dem sicheren Mattsetzen mit der Dame. Wertschätzen Sie kreative Lösungen Ihrer Schüler und loben Sie gegebenenfalls.

Beispiel: Der Brackeler Schachlehrgang, Lucas Chess und Partieanalyse mit LiChess



[Lucas Chess](#)



LiChess

The screenshot shows a chess game in progress on the Lichess.org website. The game is between Theresa2011 (White) and sarahwittchen (Black). The board shows a complex position with a white knight on e5 and a black knight on f6. A grey arrow points to the knight on f6. On the right, a Stockfish 12+ engine analysis window is open, showing a score of -3.9 and a depth of 21/21. The engine has analyzed the position and found a winning line for White. The analysis window shows the following moves: 4. O-O, 5. d3, 6. ♖e3, 7. c3, 8. d4, 9. d5, 10. fxe3, 11. dxc6, 12. h3, 13. ♗bd2, 14. ♖e1, 15. ♖h4, 16. ♖f2, 17. ♖ab1, 18. ♗xb1, 19. exd5, 20. ♗d3, 21. ♗xe4, 22. ♗h4, 23. ♖g3, 24. ♗f5, 25. ♖xg7#. The engine's evaluation is 1-0, indicating a win for White. The interface also shows a chat window on the left and a taskbar at the bottom with various application icons.

Analysieren Sie Partien, die Ihre Schüler gespielt haben.

+ Die Notation ist vollständig und alle Züge entsprechen den Regeln.

+ Ein Schachprogramm hilft bei der Analyse.

+ Es kostet nichts und ist auf jedem Rechner oder Smartphone mit Verbindung ins WWW schnell verfügbar.

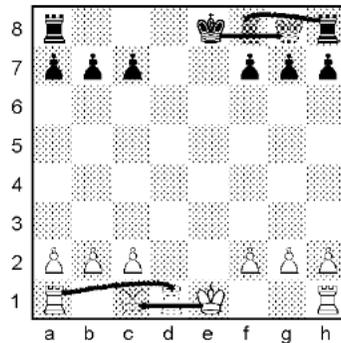
-Schüler brauchen ein Konto

Brackeler Schachlehrgang

DIE ROCHADE



kurze Rochade

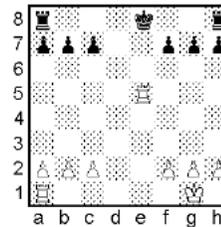


Die Rochade ist ein wichtiger Zug. Mit der Rochade baut man dem König seine Burg und bringt ihn in Sicherheit.

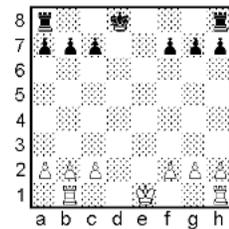
Die Rochade ist der einzige Zug, bei dem man zwei Figuren gleichzeitig bewegt.

Bei der Rochade geht der König zwei Schritte auf den Turm zu und der Turm "springt" über den König neben ihn.

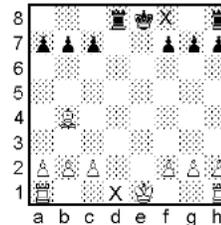
lange Rochade



Man darf nicht rochieren, wenn man im Schach steht!



Wenn Turm oder König sich schon mal bewegt haben, dürfen sie nicht mehr zur Rochade benutzt werden. Das gilt auch, wenn sie auf ihr Startfeld zurückkehren.



Der König darf sich bei der Rochade nicht über ein bedrohtes Feld bewegen!

Der Brackeler Schachlehrgang ist kostenlos als Download:

<http://www.schachfreunde-brackel.de/arena>

- +systematisches Vorgehen mit einem Lehrwerk
- +Jahrzehntelang erprobt, ideal für Anfängertraining
- +Prüfungen für Diplome und Urkunden
- keine Software zur Unterstützung

BRACKELER SCHACHLEHRGANG

1. Teil: Bauerndiplom

Dieses Übungsheft gehört:



4. Wettbewerb

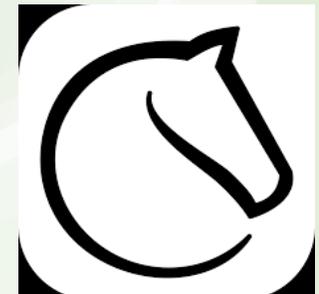
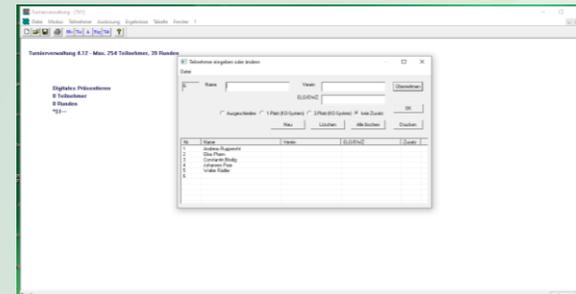
„Schach ist vor allem ein Kampf!“ Emanuel Lasker, Schachweltmeister von 1894-1921



Von Bundesarchiv, Bild 102-00457 / CC-BY-SA 3.0, CC BY-SA 3.0 de, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=5478909>

Trainieren Sie nicht, um zu trainieren. Schach bezieht seine Motivation zu großen Teilen aus seinem Wettkampfcharakter. Sorgen sie für Wettbewerb und lassen Sie Schüler gegeneinander spielen.

Beispiel: Das Organisieren eines Turniers in der Schule mit TV oder online mit LiChess



Die Online-Stunde

Laden Sie Ihre Schüler ein. Bestehen Sie auf Regeln im Unterricht. Binden Sie möglichst alle mit ein.



Beispiel: Organisation und Durchführung einer Schachlektion mit BigBlueButton



BigBlueButton

Empfehlungen zur Einrichtung einer Online-Stunde

- Suchen Sie sich eine Plattform, die zu Ihnen passt. Zu beachten sind die maximale Länge einer Sitzung, die maximale Teilnehmerzahl, ein Download für User, die Kosten ,die Einfachheit der Einladung, die unterschiedlichen Bedienelemente, usw.
- Richten Sie wenn möglich einen Warteraum ein und stellen Sie sicher, dass zumindest Sie wissen, wer sich hinter einem Namen verbirgt.
- Wenn möglich schalten Sie alle Teilnehmer beim Beitritt stumm. Wichtig ist, dass der Trainer jederzeit die Möglichkeit hat alle oder einzelne Teilnehmer stummzuschalten (z.B. wenn das Mikrofon rauscht). Ich nutzt die Möglichkeit „nur Moderatoren sehen Webcams“. Das spart Bandbreite und Platz auf dem Bildschirm der Teilnehmer.
- Bei den meisten Portalen muss man die Übertragung des PC-Tons extra aktivieren.
- Probieren Sie eine Doku-Kamera unbedingt vorher aus.

Empfehlungen für Regeln einer Online-Stunde

- Es gelten die allgemeinen Gesprächsregeln!
- Schüler lassen Ihre Mikrofone stumm und melden sich. Bei bis zu 10 Schülern sind die Erfahrungen mit „kontrolliert drauf losreden“ gut. Man kann sich per Webcam melden... Das erspart unnötiges Klicken, was wieder vom Geschehen ablenkt.
- Die Videoübertragung hilft dem Lehrer den Überblick über die Schüler zu behalten. Dafür empfiehlt sich ein zweiter Monitor.
- Ein wenig Aktivität im Chat ist durchaus wünschenswert. „Dauerchatten“ sollte vermieden werden.
- Lassen Sie den Schülern Zeit zum Antworten und geben Sie erst im Notfall Hilfestellung.
- Beenden Sie die Sitzung. Sollte ein Schüler früher gehen müssen, kann er das einfach im Chat ankündigen.
- Trainieren Sie Ihre Schüler auf das Verwenden der Koordinaten des Schachbretts und bestehen Sie auf deren Anwendung. Benutzen Sie selber sicher Begriffe wie Linie, Reihe, Diagonale etc.
- Gehen Sie sparsam mit dem „Kiebitz“ um.

Nutzen Sie Möglichkeiten zur Aktivität Ihrer Schüler in Online-Stunden

Alle Online-Plattformen bieten verschiedene Möglichkeiten, Schüler aus der Rolle des passiven Zuhörers zu holen. Einige Beispiele:

- Umfragen. Lassen Sie z.B. über eine Stellungsbewertung abstimmen oder entwerfen Sie ein Quiz als Lernzielkontrolle.
- Stellen Sie Dateien zur Verfügung und lassen Sie z.B. so Aufgaben zu Hause bearbeiten.
- Nutzen Sie den privaten Chat, um sich Lösungsvorschläge schreiben zu lassen.
- Gestalten Sie Übungen als Wettbewerb entweder einzeln, zweier Gruppen oder als Kooperationsspiel.
- Nutzen sie Gruppenräume, um Aufgaben in Kleingruppen bearbeiten zu lassen.

(unvollständige) Übersicht an Software und Websites

Plattformen zur Videoübertragung:

- Skype
- Zoom
- BigBlueButton
- GoToMeeting
- MS Teams

Software zur Präsentation/ Analyse

- ChessBase
- Lucas Chess

Turnierorganisation

- TV
- Swiss Chess

Lernsoftware

- Fritz&Fertig
- ChessTutor (Stapen)
- Lucas Chess

Websites

- LiChess
- Chess.com

Was Technik nicht kann...

Mit dem Computer können mehr Stellungen gezeigt werden, die Präsentation ist übersichtlicher, das Verwalten von Daten leichter,... und trotzdem ist das nicht alles!

- Die Ästhetik der Figuren und das „3D-Erlebnis“ z.B. einer Schachuhr haben vor allem auf Kinder unter 10 Jahren eine faszinierende Wirkung.
- Einen greifbaren Gegner zu haben und das Gemeinschaftserlebnis erhöht oft die Motivation.
- Das Feedback ist unmittelbar und Schülerantworten kommen flüssiger.
- Selbstständiges Denken wird nicht gefördert, indem man sich in jeder Stellung den Rat eines starken Schachprogrammes notfalls holen kann.
- Der Lehrer kann Mimik und Gestik besser einsetzen und ist für seine Schüler auch wirklich da.
- Vorbilder älterer Schüler in höheren Altersklassen auf Turnieren können kaum mehr nachgeahmt werden.
- Das Gewinnen von neuen Mitgliedern ist online schwieriger.
- Uvm.

Ihre Fragen / Wünsche/ Anträge

Trauen Sie sich!



Schlussumfrage

