



LÆREMANUAL

Struktur

Hvert sjakklistremerke har sitt eget kapittel som består av:

- Sammendrag over konsepter
- Leksjon
- Oppgaveark "Grunnlegende"
- Oppgaveark "Avansert"
- Oppgaveark "Illustret"
- Testark
- Fasit og tips til læreren

Fleksibilitet og tilpassing

Undervisningens dybde og kompleksitet vil variere avhengig av barnas alder og tidligere erfaring med sjakk. Læremanualene er utformet for å gi lærerne optimal fleksibilitet med hensyn til både varighet og vanskelighetsgrad av sjakktimene.



Det er ikke ment at man må bruke all tilgjengelig instruksjon og alle oppgaver. Velg det som passer best for din sjakkgruppe.

Hvert tema (klistremerke) er organisert i mindre sjakk-konsepter som bygger på hverandre. Hvert konsept har sin egen instruksjon og dedikerte oppgaver, som tilrettelegger for smidig planlegging av sjakktimen.



Vanskelighetsgrad

Alle oppgaver er markert med seks veiledende vanskelighetsgrader:

 Lett

 Krevende

 Middels

 Utfordrende

 Vanskelig

 Avansert



Denne graderingen gjelder bare det steget hvor det nåværende klistremerket er plassert. For eksempel er "lett" på trinn Helt og "lett" på trinn Diamant to forskjellige ting.

Leksjon

Leksjoner er strukturert i flere deler som kan brukes isolert eller sammenhengende gjennom en time. Avsluttende deler av instruksjonen utvider ofte det grunnleggende programmet og passer godt til mer avansert klubbundervisning.

Det er essensielt å opprettholde elevenes engasjement under instruksjonen. De fleste leksjonene inkluderer oppgaver med varierende vanskelighetsgrader, samt spørsmål og diskusjonstemaer underveis.



Pass på at alle dine deltakere faktisk "deltar".



Oppgaveark (Grunnlegende)

Disse arkene inneholder det barna må mestre for å kunne "forsvare klistremerket".

Målgruppen: Arkene har nøytrale formuleringer og er tilpasset alle aldersgrupper.

Nivået: Oppgavene på disse arkene er ikke rangert høyere enn "vanskelig". De fleste arkene blander oppgaver med forskjellige vanskelighetsgrader på samme ark, noe som sikrer at alle kan løse noen av oppgavene, og barna opplever mestring gjennom progresjon.

Viktigere konsepter har ofte tre ark, ett for hver vanskelighetsgrad, per konsept.

Oppgaveark (Illustrert)

Disse arkene er spesielt utformet for å stimulere interesse og motivasjon hos yngre barn. Oppgavene er ofte av samme type som Grunnlegende, men de har litt mer "krydder" på seg.

Målgruppen: 5-8 år. Abstrakt tenkning begynner generelt å utvikle seg rundt 7-årsalderen. Mange sjakkkonsepter kan virke abstrakte og være utfordrende for denne aldersgruppen å forstå fullt ut.

Det er derfor viktig at læreren knytter sjakkreglene til ting barna kjenner fra før, med enkle eksempler og historier. Bildene i oppgavene hjelper til med dette og gjør læringen morsommere og enklere for de små.

Illustrasjonene på disse oppgavene tilbyr ofte et solid utgangspunkt for denne typen undervisning

Nivået: Illustrasjoner betyr ikke nødvendigvis at oppgavene er enklere. Her finner man en god blanding av alle seks vanskelighetsgrader.



Oppgaveark (Avansert)

Disse arkene fungerer som tillegsmateriell og overgår basisbehovene.

Målgruppen: Vi råder til å bruke disse oppgavene for elever som trenger ekstra utfordringer, eller som allerede har avanserte ferdigheter i sjakk, men ønsker å oppnå klistremerket. I slike tilfeller er det fordelaktig å bruke disse oppgavene i stedet for testarkene.

Nivået: Oppgavene kan omhandle et spekter av temaer og kan til og med strekke seg til høyere trinn i sjakkpasset.

Testark

Testark kan være oppgavebasert eller spillebasert. De finnes i to variasjoner: for hvit og svart. Det er vanligvis samme type oppgaver på begge, med noen få unntak.

Det er vanligvis 9 oppgaver på oppgavebasert testark.



Vår regel er at man må løse 7 av 9 oppgaver for å bestå.

For å bestå en spillebasert test, må man vinne startstillingen mot treneren eller en annen erfaren spiller.

Fasit og tips til læreren

Denne delen inneholder utvidet veiledende informasjon om det praktiske: anbefalt grunnleggende program, tidsforbruk, minispill, tilleggsaktiviteter, diskusjonstemaer, og mulige fallgruver.



Ikoner

Vi bruker disse symbolene i læremanualen:



Tips



Sitat



Regel



Fallgrove



Spørsmål og svar



Anbefalt tid



Kult å vite



Ordliste



Diskusjonstema



Minispill



Morsom fakta



Gruppeaktivitet