

Bekkur: 5. - 7. bekkur

Námsgrein: Skák

Kennari: Hilma Steinarsdóttir

Tímafjöldi: 40 mínútur á viku

Unnið er með eftirfarandi **hæfniviðmið í lykilhæfni:**

Við lok 7. bekkjar getur nemandi:

- aukið orðaforða sinn og beitt honum á ólík umfjöllunarefni,
- lært af mistökum og séð möguleika til framfara,
- sýnt frumkvæði og sjálfstæði í vinnubrögðum,
- unnið með öðrum og lagt sitt af mörkum í samstarfi sem tengist námi og félagsstarfi,
- í samstarfi,
- gert sér grein fyrir eigin hlutverki í samstarfi og lagt sitt af mörkum,
- nýtt sér leiðsögn og endurgjöf til að ná námsmarkmiðum.
- sett sér markmið á grunni persónulegra styrkleika og tileinkað sér hugarfar vaxtar,
- sett sér persónuleg og námsleg markmið, ígrundað árangur og mistök,
- metið nám sitt skipulega og sett sér markmið um viðfangsefni eða hæfni,
- skilið viðmið um árangur og unnið að þeim,

Þegar notaðar eru spjaldtölvur eða fartölvur er komið inn á **hæfniviðmið fyrir upplýsinga- og tæknimennt**

Við lok 7. bekkjar getur nemandi:

- nýtt stafrænan stuðning í námi,
- nýtt mismunandi tegundir tölva, snjall-tækja og jaðartækja til menntunar,
- nýtt hugbúnað og tæki á fjölbreyttan hátt og til að leysa fjölbreyttar þrautir. Hafa fengið kynningu á grunnhugtökum í forritun

Vinnulag:

- Innlögn og samræður
- Teflt við samnemendur og kennara og.
- Skákleikir
- Horft á myndbönd á skákkennsla.is.
- Rýnt í þekktar skákir með því að tefla þær eftir skáknótum
- Kynna sér söguna, þekkja þekktustu nöfnin í skákheiminum
- Þekkja til Elo stiga
- Leysa þrautir á Chess.com eða Lichess
- Tefla
- Greina eigin leiki með aðstoð chess.com þegar teflt er í tölvu

Unnið er með að efla eftirfarandi þætti:

Hugræn færni

- Einbeiting og þolinmæði – að sitja við borðið og vinna að einu verkefni
- Rökhugsun og skipulagning – að hugsa fram í tímann og meta afleiðingar
- Mynsturgreiningar – að þekkja aðstæður og nota reynslu sér til hagsbóta
- Minni – bæði skammtíma- og langtímaminni við að læra opnanir og grundvallarstöður
- Ákvarðanataka – að velja milli valkosta undir tímapressu

Félagslegir þættir

- Samkeppnishæfni – að læra að vinna og tapa með reisn
- Sjálfstjórn – að stjórna tilfinningum í erfiðum aðstæðum
- Virðing – gagnvart andstæðingi og reglum leiksins

Tæknileg markmið

- Kynnast algengum opnunum og skilja þær
- Greina mun á góðum og slæmum skiptum
- Gera einfalt plan, hugsa nokkra leiki fram í tímann
- Grundvallartækni í endatafli, kunna mát með hróki og kóngi og drottningu og kóngi

Námsgögn:

Taflborð og taflmenn

Skákklukka

Spjaldtölva/fartölva