

# ŠAH: seminar

Seminar pri predmetu **Šah** šteje 30% skupne ocene. Cilj seminarja je:

- evidentirati svoj napredek, tako pri šahovski igri kot pri reševanju taktičnih problemov
- spodbuditi refleksijo, katere aktivnosti vodijo do napredka pri šahovski igri

Naloga:

- Na začetku (do **15. aprila**):
  - Ustvarite si uporabniški račun na spletni platformi lichess.org.
  - Izberite ustrezno časovno kontrolo (Blitz ali Rapid) in odigrate 10 partij. Zabeležite rating, ki ste ga pridobili po teh začetnih odigranih partijah.
  - Izberite PUZZLES (<https://lichess.org/training>) in rešite 15 taktičnih primerov. Zabeležite rating, ki ste ga pridobili po teh rešenih primerih.
  - Zastavite si cilja glede obeh ratingov (vsaj 30 dni kasneje). Vsak cilj naj bo:
    - specifičen - zapišite (!) okviren rating (igranje, reševanje)
    - dosegljiv, a dovolj ambiciozen
- V nadaljevanju (vsaj 30 dni):
  - izvajajte in beležite aktivnosti, ki jih izvajate, da bi dosegli svoja cilja
  - pomembno je seveda, da vse partije odigrate sami in da tudi probleme rešujete sami (ne bo nobenih odbitkov točk, če ciljev ne boste dosegli)
  - v poštev pride karkoli vam je v pomoč: igranje in analiza partij, reševanje problemov, branje knjig in spletnih virov, ogled video posnetkov
  - beležite lahko tudi aktivnosti, ki niso neposredno povezane s šahom: šport, meditacija itd., na primer neposredno pred igranjem ali reševanjem
  - aktivnosti beležite dosledno, vključno s časi izvajanja; ne pozabite beležiti tudi števila odigranih partij in/ali rešenih problemov
  - zapisujte zanimiva opažanja in spoznanja
  - če zastavljeni cilj dosežete prehitro, ga seveda lahko ustrezno popravite
- Na koncu pripravite pisni izdelek (8-10 strani, **do 31. maja**), ki vsebuje vsaj:
  - lichess.org uporabniško ime, začetni in končni rating
  - opis aktivnosti (lahko je tudi v tabelarni obliki)
  - rezultate, kot so na primer:
    - gibanje ratinga pri igranju (graf najdete v svojem profilu)
    - *Puzzle Dashboard* (<https://lichess.org/training/dashboard/60/dashboard>)
  - zanimiva (sprotna in končna) opažanja in spoznanja

- analiza vsaj ene zanimive partije, s komentarji
- analiza vsaj enega zanimivega taktičnega primera, s komentarji
- poglobljena refleksija, na primer:
  - kaj menite, da je vodilo do napredka
  - kako ste doživljali poraze, zmage, gibanja ratinga
  - ali ste si cilje postavili ustrezno
  - kateri tip treninga oz. učenja vam je bil najbolj/najmanj v veselje
  - kaj bi spremenili, če bi še enkrat imeli na voljo enako časa
  - ...
- kratka študija, kako bi glede na svoja dosedanja spoznanja sami organizirali šahovski krožek v osnovni šoli, da bi vaši učenci čim bolj uspešno napredovali in uspešno tekmovali

Oddaja seminarja bo omogočena preko Spletne učilnice.

V pomoč vam je lahko naslednja tabela iz knjige [How to Study Chess on Your Own](#) (avtor: Davorin Kuljasevic). Seveda pa se lahko omejite le na del možnih aktivnosti.

Study method	Brief description	Practical relevance	Study intensity	Long-term learning potential
Playing over	briefly examining games or positions	2	1	2
Watching	watching chess videos, DVDs and similar media	3	2	3
Reading	reading chess books, magazines, surveys, and similar material	3	3	4
Light analysis	analyzing games or positions with a low to moderate level of intensity	4	3	4
Deep analysis	analyzing games or positions with full intensity	5	5	5
Computer-assisted analysis	analyzing games or positions with the help of a chess engine	4	3	4
Mutual analysis	analyzing games or positions with another person(s)	4	4	5
'Find the best move'	trying to find the best move in a given position(s)	4	5	4
Simulation	pretending to play a real game by guessing the next move	5	5	5
Reviewing	deliberately committing variations, positions, or games to memory	4	4*6	4
Solving	trying to find the solution to a chess puzzle	4	5	4
Playing - sparring	playing a pre-arranged game or match	5	5	5
Playing - speed chess	playing games at blitz or rapid time control	4	4	4
Blindfold	doing any of the other study methods without visual aids	4	5	5
Playing against a computer	playing out positions or games with a chess engine as an opponent	4	5	5