



MALMÖ HÖGSKOLA

Lärande och samhälle
Schack som pedagogiskt verktyg

Den perfekta schackappen?

Författare: Nathalie Sundesten Landin

Examinatorer:
Jesper Hall
Lars Holmstrand
Pesach Laksman

”Jag skulle kunna sitta mitt i Solna Centrum och spela schack utan att vara medveten vad som händer runt mig.” (Mattias, 11 år)

Inledning

Efter en termin med Schack i skolan med min klass har intresset för schack som pedagogiskt verktyg blivit allt starkare. Under hela höstterminen har vi följt den pedagogiska planeringen för schack i skolan 60 minuter per vecka. Elever som aldrig rört ett schackspel har plötsligt önskat att föräldrarna ska köpa ett så att de kan utmana sina föräldrar. Elever som är vana schackspelare har fått upptäcka andra spelvarianter.

På vår skola har alla elever i årskurs 5-7 iPads. Vi använder dessa flitigt i undervisningen och dessa ersätter en hel del tryckta läromedel. Under höstterminen var det flera elever som laddade ner schackappar och spontant spelade schack även på iPaden. Som lärare tyckte jag att det var roligt att de valde att spela schack när det finns så mycket annat som drar till sig deras intresse. Vi diskuterade aldrig apparna då. När sedan denna utbildning drog igång väcktes tankarna kring ”Den perfekta schackappen” – finns den? Eller är det så att den saknas och borde tas fram? Vilka schackappar passar egentligen för åldern 10-13? Dessa frågor inledde mitt arbete. Men vartefter arbetet fortskred utvecklades mitt huvudfokus till att handla om hur mina elever kan bidra till det arbetet med framtagandet av en schackapp som passar för Schack i skolan, för elever som ännu inte hittat glädjen i schack och för de inbitna, men unga spelarna.

Tidigare forskning

Jag har inte kunnat finna tidigare forskning kring detta område. Det beror nog främst på att hela app-världen är relativt ny. Inom skolvärlden finns det lärare som samlas under en webbsida och testar skolrelaterade appar (www.skolappar.nu). På liknande sätt kan man hitta andra sidor som testar ämnesrelaterade appar. Men letar man efter schackappstester eller liknande så kan man möjligtvis få reda på vad en och annan entusiast tycker om enskilda schackappar.

Metod

I början av arbetet tänkte jag göra en ordentlig undersökning med hjälp av eleverna genom att de skulle testa schackappar. Jag hjälpte dem med nedladdning av både gratis- och betalappar (bilaga 1). Problemet var att det blev alldeles för omfattande för dessa 11-åringar. Det finns en enorm flora av appar och de heter nästan likadant. Det finns dessutom varianter av samma appar – exempelvis en lightvariant som är gratis och en mer avancerad som kostar pengar. Jag lät dem istället vid vissa tidpunkter under skoltid spela fritt på olika schackappar för att senare svara på några mer allmänna frågor om schack och appar. Det är dessa svar jag redovisar i min uppsats.

Eleverna är 25 till antalet och alla har iPads. Jag la upp frågorna i en app som heter Showbie - en app vi använder för att dela skolmaterial med varandra. Jag lägger upp frågorna som alla ser - de svarar enskilt och det är bara jag som ser svaren. De fick svara på frågorna under en av mina lektioner.

I uppsatsen kan också finnas spår av de observationer och reflektioner jag har gjort under tiden med detta arbete. Jag har "schackörönen" på hela tiden och detta finns det inslag av.

Resultat och analys

Följande frågor ställde jag till eleverna som de fick svara på under lektionstid:

1. Vad är roligast och tråkigast med att spela schack?
2. Vilken är din favoritapp alla kategorier? (Det behöver alltså inte ha något med schack att göra)
3. Hur ska en app vara utformad för att du ska tycka att schack blir roligare?

Tanken med formuleringen av frågorna var att de skulle passa åldern, vara lätta att förstå samt passa både inbitna schackspelare och de som ännu inte hittat glädjen.

Fråga 1 - Vad är roligast och tråkigast med att spela schack?

Eleverna hade mer svar och mer varierade svar när de skulle beskriva vad som är roligast. Många tyckte att det roligast är att vinna. Men några saker som känns viktiga att ta upp här av deras svar handlar om tänkandet. Flera elever tycker att schack är roligast för att man får tänka och klura mycket under spelet. Flera beskrev det som

avkopplande och även fränkopplande. Med fränkopplande menade de att de kan koppla från omvärlden och helt gå in i spelet. Några upplevde att de kände sig smarta när de spelar schack. När de ser nya utmaningar tycker de är roligt och när de kan spela mot en riktig person.

När det gäller vad som är tråkigast med schack så handlar det om att det är långtråkigt och långsamt. Några tyckte att man gör samma sak hela tiden och att man måste sitta still är tråkigt. Fusk var det flera som tog upp – att det är så tråkigt när den man spelar mot fuskar. En del tog upp att det är tråkigt om det blir för lätt eller för svårt. Det gäller både appar och i verkliga livet.

Här konstaterar jag att det ofta går fort i våra och elevernas liv. Många är inte vana att sitta lugnt och göra stillsamma saker. Gör de det så handlar det ofta om spel på dator/TV/surfplatta där det händer väldigt mycket saker. Därför upplevs nog schack som tråkigt och långsamt. En del elever har upplevt att detta gör schack behagligt, men långt ifrån alla.

Fråga 2 - Vilken är din favoritapp alla kategorier?

Att ställa en fråga om vilken favoritapp eleverna har var lättare sagt än gjort. Det var relativt många som inte alls kunde svara på frågan. Men några av de appar som nämndes av flera än en var

Geometry Dash – har inte något med matematik att göra, även om det låter så. Det är ett spel där du tar dig fram på olika banor genom att hoppa och flyga och ska undvika att din figur rasar i backen. En kvadrat är figuren du tar dig runt med. Detta spel angav ungefär hälften av eleverna att det är deras favoritapp.

Flappy Fall, Flappy Bird – även här ska du följa en bana där du ska undvika att slå i marken.

Hay Day – ett spel där du bygger en gård med djur, tillverkning av mejeriprodukter, odlar grönsaker, växter, frukt, mm. Du ska skörda och mjölka, sälja och köpa. Det handlar hela tiden om att utöka din gård.

YouTube – eleverna tittar mycket på YouTube-klipp.

Gissa färgen – du ska gissa färgen på kända varumärken, TV-figurer, filmer och flaggor. Liknande appar ser jag hela tiden att eleverna hittar, spelar ett tag och sedan byter.

Instagram – de flesta i klassen följer varandra och uppdaterar med bilder från deras vardag.

Candy Crush Saga – behövs knappast någon presentation så spritt som det är i alla åldrar.

Clash of clans – strategispel av krigskaraktär men med figurer för barn.

När jag såg elevernas svar insåg jag att det är svårt att göra någon djupare analys. Det spretar väldigt mycket. Eftersom appvärlden förändras och förnyas så snabbt så förändras också deras uppfattning och åsikter om olika appar. I apparna ovan kan man inte direkt påstå att det är spelen med de största effekterna och snyggaste designen som de har pekat ut. Det handlar mycket om tävling. De frågar hela tiden varandra om vilken bana de befinner sig på.

Fråga 3 - Hur ska en app vara utformad för att du ska tycka att schack blir roligare?

Elevernas svar avspeglar en del av deras svar i fråga 1 och 2. De vill ha mycket färg och coola effekter till exempel. Flera betonade vikten av att det inte dyker upp reklam helt plötsligt – vilket ofta förekommer i gratisapparna.

Multiplayer tycker många är viktigt, men också att man ska kunna välja själv.

Alternativen att spela mot ”appen”, multiplayer och att spela mot en verklig person som sitter mitt emot dig var förslag som kom upp. Om det finns möjlighet att använda appen som ett bräde blir det lätt att spela exempelvis på resor och vid andra tillfällen när man inte har tillgång till ett riktigt bräde. Några påtalade att de vill kunna tänka ut sina drag själva – ofta dyker det upp hjälp när man klickar på en pjäs. De känner att de inte får tänka till och utmana sig själva. De vill att rörd är förd och släppt är släppt ska gälla. Flera saknar appar som handlar om att lära sig schack – undervisningsschack. De tycker att de flesta appar är till för de som redan kan. De vill kunna repetera det de lärt sig på schacklektionen. Att det ska fungera som när jag

undervisat. Genomgång av något, praktisk övning och sedan lite hjärngympa och kluringar.

Någon tyckte att estetiken inte känns rätt i apparna eftersom pjäserna inte står mitt emot varandra. De är vända åt samma håll – det gillas inte. Viktigt att det är i 3D tyckte några. I stort sett alla vill att man ska kunna välja svårighetsgrad. Att kunna ställa upp pjäserna själv var synpunkter som kom fram – så att man hela tiden tränar sig i det.

De skulle vilja kunna anordna turneringar bland sina vänner och de vill kunna välja språk.

Min analys av sista frågan är att de vill att det ska påminna en del om schack i skolan. De vill ha flera moment och utmaningar som passar dem. Trots att de spelar på iPad är det varandra de vill möta i stor utsträckning.

När jag ser över svaren i stort kan jag konstatera att en schackapp inte behöver påminna om deras favoritapp, men att de ändå har ganska tydliga önskemål. Att få in hela Schack i skolan i en app för att kunna träna vid andra tidpunkter eller att som lärare till och med kunna göra extra uppgifter för de som göra mer hemma eller som vill gå vidare vore ju fantastiskt. En schackapp för skolan bör ha flera olika moment som återfinns i våra pedagogiska pärmar. Men det kanske också skulle gå att skapa mer ämnesövergripande uppgifter – så att den blir en skolapp. En app som skolan rekommenderar. Som lärare skulle jag också uppskatta att koppla på en slags resultatlista för hur det går för eleverna. Ett sätt för läraren att kunna följa elevernas utveckling. Denna del skulle kunna vara skapad så att appen kopplas till en webbaserad del där du som administratör/lärare/fritidspedagog administrerar gruppen som är med. Jag har funnit en kodningssida på nätet som jag tycker har en väldigt bra sida för uppföljning (learn.code.org). Allt sker per automatik när eleverna har loggat in.

Diskussion

Under denna studie har jag fått någorlunda uppfattning om vad eleverna skulle vilja ha. Studien blir något svår på grund av att eleverna inte har vetat att de egentligen vill ha en schackapp som den vi nu kommit fram till. De vet inte riktigt vad de ska efterfråga och önska. Det har också blivit uppenbart att schackappar finns det gott om – men att hitta en favorit är nästan omöjligt. Det handlar mycket om tycke och smak som handlar om estetik. Svårigheten i studien är också att detta är ett så utforskat område. Det finns ingen eller inget att falla tillbaka på. Det finns inget att läsa vad jag har kunnat hitta.

Däremot anser jag att min metod med tre tydliga, lättförståeliga frågor fungerade bra. Det tog lagom lång tid att svara på frågorna. Får de för många frågor som är krångliga så är det flera elever som inte skulle svara. Dels på grund av bristande förståelse, men också på grund av bristande uthållighet. Att ha endast tre frågor gör det också enkelt att sammanställa och diskutera kring.

Min slutsats är att en schackapp baserad på Schack i skolans material, med den variationen, skulle vara en mycket uppskattad app bland elever och lärare. Även om ingen efterfrågar den nu, så kommer den att bli attraktiv när den väl finns.

Som jag skrev i min inledning, så var det flera elever som började spela på schackappar på raster och fritiden. Med en specialdesignad app för Schack i skolan länkar vi ihop skola och fritid på ett naturligt sätt. Det skapar mersmak för det jag undervisar på lektionen att fortsätta på fritiden.

Åh, kan vi inte spela schack igen – det är så lugnt och skönt. (Ronja, 11 år)

Bilaga 1 - Schackappar som eleverna fick nedladdade

iChess - schacksimulator

Real Chess - schackdator

Chess Master

Chess Academy for Kids

Instant Chess for Facebook

Schack for Kids!

Chess - Deluxe HD

ChessPro - with coach

Schack

Chess - SocialChess

ChessTime - Multiplayer game

Chess - Play & Learn

Schackappar jag har hittat senare

Judit Polgar's ChessPlayground

Solitaire Chess Free

tChess Pro