

SAKK-LOGIKA

1–4. évfolyam

A *Sakk-logika oktatási program* célja, hogy tanulási-tanítási tervet kínáljon az általános iskola alsó tagozatán tanító pedagógusok számára. A tanterv tantárgyi határokon is átívelő tematikai egységekben megfogalmazott rendszere lehetővé teszi, hogy tanulásmódszertani szempontból és az életkori sajátosságoknak megfelelő módon fogja össze a sakk, a logika és az informatika egyes területeit. A program műfaja nyitott curriculum, mivel a gyakorlatközeli tanulási-tanítási módszerek és stratégiák olyan módon szerepelnek a tantervben, hogy az teret enged a helyi körülményekhez, csoportokhoz való alakítás lehetőségének is, teret engedve ezáltal a pedagógusok döntési szabadságának.

A tanterv heti egy órára (azaz évi 36 órára) kínál – évfolyamonként kidolgozott, módszertani elemekkel átítatott, egymásra épülő – tematikus tervet. Az alkotók a hatékonyabb fejlesztés, valamint a tanultak elmélyítése, gyakorlása érdekében javasolják az időkeret megnövelését, amennyiben a tanórán kívüli foglalkozások (szakkörök) keretei ezt lehetővé teszik.

A sakk-logika tantárgy olyan nevelési-oktatási-fejlesztési területekre fókuszál, amelyek elsősorban a sakk játérendszer köré épülnek. A tananyag felépítésében kiemelt szerepet kap a logika módszertana, a tanterv szinkronban halad a matematika és az informatika műveltségterületeinek NAT-ban meghatározott kompetenciafejlesztési céljaival. Ilyen értelemben a tanterv a megszokottól eltérő módon valósít meg tantárgyközi kapcsolatokat. A sakk, a logika, a matematika és a tanulás-módszertani ismeretek úgy ötvöződnek benne, hogy a program következetesen beépíti a tanuló előzetes képességeit, készségeit és a már meglévő ismereteire támaszkodva fejleszti tovább azokat.

A sakk egy szellemi szabályjáték, ezért kiválóan alkalmas a társakkal való közös játék örömeinek megtapasztalására és a gyermekek játékkultúrájának kialakítására.

A sakkjátékon keresztül a tanulók cselekvő módon, saját képességeiknek és tudásuknak megfelelő szinten vesznek részt a tanulási folyamatban, ezáltal a tantárgy kifejezetten alkalmas arra, hogy a diákok egyéni üteméhez igazodjon. A sakk-logika oktatás tevékenységi formái – a saját élményen alapuló ismeretszerzés által – a tanulási folyamatot belülről teszi motiválttá. A sakk és a tantervben említett egyéb játékok megszerettetésével egyúttal alternatívát kínálunk a gyermekeknek szabadidejük értelmes eltöltésére.

A sakk-logika oktatás célja, hogy a sakkjáték eszközén és a logika módszertanán keresztül fejlessze a logikus gondolkodást, a rövid és hosszú távú memóriát, a problémaérzékenységet, az elemzőképeséget és a fantáziát. Célja továbbá, hogy a tanítási-tanulási folyamat során kialakuljon a diákokban a rendszerszemlélet és a lényeglátás képessége, az analitikus és a szintetikus gondolkodás, valamint az induktív gondolkodás, az absztrakció. Az intraperszonális intelligencia életkornak megfelelő fejlesztésével a gyerekek legyenek képesek a gyors és hatékony helyzetértékelésre és döntéshozatalra, valamint döntéseik következményeinek vállalására. Alakuljon ki bennük felelősségérzet, versenyszellem és tisztelet mások döntései iránt.

A sakk-logika tantárgy célja továbbá a komplex személyiségfejlesztés olyan módon, hogy egyszerre fejlessze az összpontosítás képességét, az értő figyelmet, a figyelem-megosztottság képességét, a kitartást, a helyes önértékelést, az önbizalmat, a tanulás iránti motivációt és a kreativitást. A gyerekek tanulják meg elviselni a kudarcot, törekedjenek a pontos és fegyelmezett munkavégzésre, tartsák tiszteletben a szabályokat, normákat és törvényeket. Mivel a játékok során elért sikerek növelik a gyermekek önmagukba vetett hitét, ezáltal fejlődik az önértékelésük és az önbizalmuk. Ez különösen fontos, mivel az önbizalom által előmozdított vállalkozó szellem hatékony támasza lehet egyéb tanulmányi sikereknek is.

A tudás minőségét, értékét a mindenkori gazdasági-társadalmi viszonyok határozzák meg, és mindenképpen a világban való eligazodás, a problémamegoldás és a szakértelem eszköze. A program tervezése során az alkotók nagy hangsúlyt fektettek az elmélet és gyakorlat, ismeret és alkalmazás egyensúlyára, annak érdekében, hogy az ismeretek és a képességek jól kidolgozott, hatékonyan együttműködő rendszerét alakítsák ki, mely a mindennapi életben is hasznos, értékes tudáshoz juttatja a diákokat. A tanterv célja tehát, hogy a diákok váljanak képessé megszerzett tudásuknak az élet különböző területein való alkalmazására, az életkoruknak megfelelő interdiszciplináris gondolkodásra, és ismerjék fel a különböző helyzetekben rejlő lehetőségeket.

A sakk-logika tantárgy feladata a gondolkodás sokoldalú fejlesztése és a tanulási készségek-képességek kialakulásának előmozdítása, annál is inkább mivel sajátosságaiból adódóan közvetítőszerreppel bír a különböző műveltségterületekhez. Feladata, hogy sajátos kódrendszerén keresztül fejlessze a kommunikációs kompetenciát. Az egyértelmű szabályok segítségével a sakk biztosítja a játékosok közötti kölcsönös tiszteletet, egyenlőséget, valamint a demokratikus magatartást, ezáltal fejleszti a szociális kompetenciát is. A tantárgy jellegéből adódóan maximálisan eleget tesz a kezdeményezőképeség és vállalkozói kompetencia fejlesztési feladatának is. Ezen belül is kiemelt szerepet kap az ítélőképesség fejlesztése, a hatékony stratégiák megalkotása, a kockázatelemzés, a kockázatvállalás, a helyes időbeosztás, a döntéshozatal és a tapasztalatok megfelelő értékelése.

A sakk-logika tantárgy feladata a hatékony, önszabályozó tanulás kialakítása és fejlesztése oly módon, hogy a diák képes legyen szükségleteinek, illetve igényeinek felmérése alapján saját tanulását megszervezni, a gondolkodáshoz és memorizáláshoz szükséges tanulást segítő eszközöket, módszereket, stratégiákat alkalmazni. A diák tapasztalja meg az új ismeretek és tapasztalatok saját élményéért való tanulás jelentőségét. Tudatosuljon benne, hogy a fejlődés alapja a folytonos tanulás.

A kapcsolódási pontokban csak a program szempontjából kiemelt fontosságú matematika és informatika tantárgyakat tünteti fel a tanterv. Itt olyan elemek is szerepelnek, amelyeket a matematika kerettanterv nem tartalmaz, illetve alsó tagozatra csak választható informatika kerettanterv van, hiszen ebben a szakaszban az informatikai oktatás nem feltétlenül önálló tantárgy keretein belül zajlik. Ezért a sakk-logika program megvalósítása esetén a helyi tanterv készítése során a három tárgy összehangolására különös figyelmet kell fordítani.

A kapcsolódási pontok között szerepel a <http://chess.hu/sakksuli> honlap is, amelynek hivatkozott részei jól használhatóak az adott tematikai egység feldolgozása során.

1. évfolyam

A sakk-logika tantárgy célja az első évfolyamon a logikus gondolkodás megalapozása, valamint alapvető pszichikus funkciók (figyelemkoncentráció, emlékezet) fejlesztése és a kognitív folyamatok (ismeret, megértés, alkalmazás) működésbe hozása. A sakkjáték eszközeinek és a Logikai készletnek a megismerése és használata, melynek célja a halmazelméleti alapok, a válogató, rendszerező, osztályozó képesség fejlesztése.

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	1. Gondolkodási műveletek megalapozása – játék a bábukkal	Órakeret 5 óra
Előzetes tudás	Iskolaérettség.	
A tematikai egység	Képi gondolkodás fokozatos felváltása az elvont gondolkodással, és ezen	

<p>nevelési-fejlesztési céljai</p>	<p>keresztül az elvont műveletek végzésének szintjéhez való közelítés. Az analízis-szintézis műveleteinek, a rész-egész viszonyainak felismertetése.</p> <p>A rendezési funkciók fejlesztése: formafelismerés és -követés, iránydifferenciálás, pozícióleképezés.</p> <p>A megfigyelőképesség és a tudatos, tartós figyelem fejlesztése.</p> <p>Az általános megismerőfunkciók fejlesztése, és a figyelemkoncentráció megalapozása. A taktilis érzékelés fejlesztése. A megfigyelések, gondolatok közlése tevékenységekkel, jelekkel és verbálisan.</p> <p>A sakktábla és a sakkbábuk fizikai megismerése.</p>	
<p>Ismeretek/tevékenységek</p>	<p>Követelmények</p>	<p>Kapcsolódási pontok</p>
<p><i>Hasonlóság és különbség a sakkfigurák között</i> Szín, alak, forma összehasonlítása, osztályozása; rendezése párosítással, sorrendbe állítással. A sakkjáték eszközeinek megismerése. A sakkfigurák megismerése és rendezése, párosítása szín, forma, mennyiség és tapintás alapján.</p>	<p>A tanuló képes tárgyak osztályozásával összefüggő egyszerű utasítások végrehajtására. Ismeri a sakkjáték eszközeit.</p>	<p><i>Matematika:</i> Tárgyak, személyek, dolgok összehasonlítása, válogatása, rendezése, csoportosítása. Logikai készlet lapjainak csoportosítása adott szempont szerint. Alkotások térben, síkban, tulajdonságok és kapcsolatok. Tulajdonságok</p>
<p><i>A sakkfigurák mint halmazelemek</i> Halmazok alakítása az osztálytársakkal a tanár és a tanulók különböző megadott szempontjai (magasság, hajsín, testalkat, nem) alapján. Adott halmazelemek megadása (tanulók adott szempontú kiválasztása) alapján a halmaz megnevezése. Összehasonlítás és csoportosítás alapján a bábuk halmazokba besorolása (közös és eltérő tulajdonságok megfogalmazása). Állítások értékelése (igaz-hamis) és megfogalmazása a halmazok alapján.</p>	<p>A diák képes halmazokat alkotni, és tud elemeket kiválasztani bizonyos tulajdonságok és szempontok alapján. Képes a halmazalakítás szempontjainak meghatározására, a halmazokkal kapcsolatos állítások igazságának eldöntésére, egyszerű állítások igaz-hamis mivoltának megállapítására. Tud állításokat önállóan megfogalmazni, a hamis állításokat ellenpéldával indokolni.</p>	<p>kiemelése, tudatosítása összehasonlításokkal. Halmazelméleti alapfogalmak (elemek tulajdonságai, halmazok elemei, tulajdonságváltozások). Logikai lapokkal halmazok képzése. Köznyelvi állítások igazsága. Halmazok képzése közös tulajdonságok alapján. Tárgy-, jel- és számsorozatok szabályának felismerése. Növekvő és csökkenő sorozatok. Sorozat képzése tárgyakból, jelekből, alakzatokból, számokból.</p>
<p><i>Szabályalkotás</i> Sorozatok kirakása sakkfigurákkal, a szabály felismerése, folytatása. Önálló sorozatok alkotása a bábukkal, egymás sorozatainak</p>	<p>A diák képes sorozatok szabályának felismerésére, sorozatok folytatására, képzésére, valamint egyszerű szabályalkotásra.</p>	<p>Sorozatképzés logikai lapokkal. Tapasztalati függvények, szabállyal</p>

kiegészítése. Sorozatok emlékezetből való kirakása.		adott (periodikus és nem periodikus) sorozatok.
<p><i>Tájékozódás térben</i> A sakktábla mint helyszín megismerése. Földre festett óriás (min. 320 cm x 320 cm) sakktáblán gyerekek részvételével irányok megismerése, egymás helyzetének meghatározása (koordináták nélkül). Különböző tárgyak, személyek egymáshoz való viszonyának meghatározása. Sakkfigurák egymáshoz való helyzetének meghatározása (előtte, mögötte, mellette). Sakkfigurák elhelyezése adott szempont alapján.</p>	<p>A tanuló képes helymeghatározásokra, irányok felismerésére, irányváltoztatások elvégzésére egyszerű utasítások követésével.</p>	<p>Tájékozódás mozgással; irányok, távolság és szomszédosság szerint. A térbeli viszonyokat kifejező szavak (névutók) használata. Tárgyak helyzetének megadása vonalon, egy kitüntetett helyhez viszonyítva. Lyukas vagy szöges tábla használata. Geometriai transzformációk (tükrözés). Tájékozódás síkban (pl. füzetben, könyvben, négyzethálós papíron).</p> <p><i>Informatika:</i> Képek (állatok, növények) csoportosítása, értelmezése interaktív táblán.</p> <p>Számítógépes és nem számítógépes informatikai rendszerek (tv, rádió, telefon, hirdetőtábla, könyv...) csoportosítása. Számítógép részeinek (perifériák) megismerése, csoportosítása.</p> <p>Fejlesztőprogram használata formafelismeréshez, azonosításhoz, megkülönböztetéshez.</p> <p>Egyszerű alkotások – elemekből épül fel a kép a számítógépen is. (Építkező program.)</p> <p>Robotjáték – tájékozódás térben, síkban, helymeghatározás.</p> <p>A térben használt fogalmak leképezése a képernyőre. Tájékozódás a képernyőn, az</p>

		operációs rendszer ablakaiban. Interaktív programok használata. http://chess.hu/sakksuli – Ismerd meg a sakktáblát és a sakkfigurákat!
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Sakkjáték eszközei; halmazok elemei; térbeli viszonyokat kifejező szavak.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	2. A fantázia és a kreativitás fejlesztése a sakk világán keresztül	Órakeret 2 óra
Előzetes tudás	Iskolaérettség.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A kommunikációs kompetencia fejlesztése: szókincs, verbális kifejezőkészség, asszociációs képesség, verbális absztrakció fejlesztése. Az ok-okozati viszonyok felismerésén keresztül a különféle ismeretek, fogalmak integrációja, szintézise. A rövid és a hosszú távú emlékezet fejlesztése egy adott történet memorizálásával és visszaadásával verbálisan, képekkel, dramatizálva. Társas kapcsolatok, a kreativitás és a fantázia fejlesztése. Törekvés erősítése a különbségtételre a lényeges és a lényegtelen tulajdonságok között adott szempontok szerint.	
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok
<i>A sakkjáték története</i> Meseszerű sakktörténet bemutatása.	A tanuló képes a hallott információk és fantáziájának segítségével verbálisan illetve rajzban megjeleníteni a sakk történetét.	<i>Informatika:</i> Az információkeresés technikája. Felfedező keresés az életkornak megfelelő információ-hordozókban. <i>Információ kifejezése</i> beszéddel, mimikával, rajzzal, jelekkel. Kódfejtés.
<i>Műveletek szövegekkel és képekkel</i> Képek és történetek párosítása. Adott történéshez, képhez, képpárhoz önálló szöveg alkotása. A sakkjáték eszközeihez kapcsolódó történetek láncszerű megalkotása közösen. Önálló történetek létrehozása. A történetek megjelenítése dramatizálva és képekben.	A tanuló képes történetek és képek párosítására, történetek memorizálására, történetek önálló befejezésére. Tud adott témához kapcsolódóan egyszerű szöveget alkotni. képes információk kiválogatására megadott szempontok alapján.	<i>Matematika:</i> Szöveges feladatok – történet, szöveges feladat eljátszása, kirakása, lerajzolása, elképzelése, elmesélése más szavakkal, leírása jelekkel, műveletekkel.
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Történet, szereplő, megjelenítés, ábrázolás, kreativitás.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	3. Játékok a sakktáblán		Órakeret 2 óra
Előzetes tudás	Iskolaérettség.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	Szabálytudat és feladattudat kialakítása versenyhelyzetben, énkép és önértékelés, ömirányítás, önfegyelem, társas kapcsolatok, a játékosok tisztelete, kockázatvállalás, az egészséges versenyszellem kialakítása, kudarcátűrő képesség fejlesztése. Lépések következményeinek mérlegelése. Szem-kéz koordináció fejlesztése, figyelemösszpontosítás. Újszerű gondolkodásmód kialakítása. Alakemlékezet fejlesztése.		
Ismeretek	Követelmények	Kapcsolódási pontok	
<i>Egyszerű játékok a táblán</i> A bábok külön megnevezése és a tábla mélyebb ismerete nélküli egyszerű játékok, pl. Agarak és rókák; Farkasok és kutyák; Dámajátékok, Látogatós (huszárlépések).	A tanuló képes az új játékok szabályszerű lefolytatására, társaival való együttműködésre, közös játéokra.	<i>Matematika:</i> Tulajdonságok, kapcsolatok, azonosságok és különbözőségek. Geometriai játékok – építés térben, síkban. Sor- és terülminták kirakása. <i>Informatika:</i> A számítógéppel való interaktív kapcsolattartás és annak szabályai. Játékos algoritmusok – építési algoritmusok.	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Játékok, szabályismeret.		

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	4. A sakkbábuk elhelyezkedése a sakktáblán		Órakeret 6 óra
Előzetes tudás	Iskolaérettség.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	Vizuomotoros koordináció fejlesztése. Adott térben való tájékozódás, viszonyítási pontok felismerése, pozíciók meghatározása. Egyszerű páros játékok elvégzése a bábokkal. Egyszerű történet megalkotásának képessége a sakkjáték eszközeihez kapcsolódóan a kreativitás és a fantázia függvényében.		
Ismeretek	Fejlesztési követelmények	Kapcsolódási pontok	
<i>A sakktábla megismerése</i> A sakktábla rendszerének megismerése (betűk és számok a táblán). Játékok a földre festett óriástáblán: saját pozíció meghatározása, egymás pozíciójának meghatározása	A diák ismeri a sakktábla geometriáját (betű- és számjelzések) és a hozzátartozó alapvető fogalmakat: mező (világos, sötét), vonal, sor, átló, centrum fogalma. Képes az	<i>Matematika:</i> Tájékozódás az iskola környékén és az iskolában. Irány és állás megfigyelése, követése síkbeli mozgásokkal is: kézzel, szemmel.	

koordináták segítségével; elhelyezkedés adott utasítások alapján (csak feketére álljanak, csak párosra, csak C betűs sorba stb.). Különböző tornagyakorlatok végzése a sakktáblán (futás, szökdelés, ugrálás) a megadott irányok szerint (vonalban, sorban, átlóban).	azonosságokat és a különbségeket felismerni a felsoroltak között.	Tájékozódás térben – útvonalak bejárása, utánzása, tudatosítása. Térbeli viszonyokat kifejező szavak (névutók) biztos használata. Halmazelmélet: Adott feltételt kielégítő elemek keresése, előállítás; adott elemek azonosítása, megkülönböztetése. Játék a matematikai eszközökkel (pálcika, korong, logikai lapok, dobókocka, lyukas vagy szöges tábla).
<i>A bábok elnevezése, helyük a sakktáblán</i> A bábok nevének és menetmódjának bemutatása, megfigyelése, rögzítése gyakorlatokkal (lépjék ki az óriássakkon). A bábok halmazokba sorolása lépésmódok szerint (színváltó bábok stb.).	Ismeri a bábok elnevezését, képes különbséget tenni a sötét és a világosak között, és tudja a menetmódjukat. Képes a bábok menetmódjával kapcsolatos utasítások végrehajtására.	<i>Informatika:</i> Irányok helyes megfogalmazása – oktatóprogramok (kurzormozgató nyilak, egér; irányítás billentyűzettel). Robotjáték – elemi parancsok (előre, hátra, jobbra, balra). A használt operációs rendszer bejelentkező képernyőjének pontos ismerete. Helyes sorrend keresése, rajzolása.
<i>A sakktábla részletesebb ismertetése</i> Bábok felállítása. Világos-sötét térfelek tisztázása. Király-vezérszárny elhelyezkedése. A centrum jelentőségének tudatosítása.	Képes a sakktáblán tájékozódni, ismeri az alapvető kifejezéseket (térfél, vezérszárny). Tudatosul benne a centrummezők ellenőrzésének fontossága. Tisztában van a haderő felállításának szabályaival, a bábok sakktáblán való kezdeti elhelyezkedésével.	Egyszerűbb oktatójátékok szabályainak ismerete, használata. http://chess.hu/sakksuli – Ismerd meg a sakktáblát és a sakkfigurákat!
<i>Játékom a bábukkal</i> A fantázia és a bábukról, valamint a sakktábláról szerzett ismeretek alapján saját játékszabály szerinti játékok alkotása.	A tanuló fantáziájától és kreativitásától függően, a sakk eszközeinek ismeretében képes egyszerű szabályok alapján játszható játék megalkotására.	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Mező, vonal, sor, átló, centrum, pozíciómeghatározás, sakkfigura elhelyezkedése és menetmódja, térfél, vezérszárny.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	5. A sakkjáték	Órakeret 10 óra
Előzetes tudás	Adott térben való tájékozódás, viszonyítási pontok felismerése, pozíciók meghatározása. A bábok menetmódjának és felállításának ismerete.	

<p>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</p>	<p>A sakkjáték alapvető szabályainak megismertetése. Gondolkodási funkciók fejlesztése (logikai gondolkodás, ok-okozati viszony, emlékezet, szabály és törvényszerűség felismerése). Kezdeményezőkézség megalapozása. Problémamegoldó képesség és kreativitás fejlesztése. Figyelem- és motivációfejlesztés.</p>	
<p>Ismeretek</p>	<p>Fejlesztési követelmények</p>	<p>Kapcsolódási pontok</p>
<p><i>Ütésformák</i> Ütésformák megismerése, gyakorlása földre festett óriástáblán.</p>	<p>A diák ismeri az ütémódokat és a bábok hatóköreit.</p>	<p><i>Matematika:</i> Tárgyak, személyek, jelek, összességek összképben való összehasonlítása.</p>
<p><i>A sakk fogalma, védekezési lehetőségek</i> A sakk fogalmának tisztázása. Sakkhelyzetek bemutatása, megfigyelése, utánzása. Gyakorlás saját sakk táblán.</p>	<p>Tisztában van a sakk fogalmával, és felismeri a sakkhelyzetet a bábok állása alapján.</p>	<p>A térbeli tájékozódó képesség alapozása érzékszervi megfigyelések segítségével. Szemponttartás. Egyszerű, konkrét kapcsolatok a</p>
<p><i>Ütések a sakk táblán</i> A sakkbábuk közötti viszonyok megismerése. A támadás, a védekezés (védekezés), fogalma és feltételei. Az aktív (fenyegetés) és a passzív védekezés. Áldozatos védekezés. Ellentámadás. Játékok a sakk táblán (gyalogháború I.), helyzetgyakorlatok, egyszerű példák felállítása (utánzással, önállóan, megadott szempontok alapján), elemzése.</p>	<p>Képes megállapítani egy tetszőleges állás összes figurájáról, hogy milyen viszonyban vannak egymással. Tudja halmazokba rendezni az egyszerű kevésbábos állások figuráit a „védik egymást”, „támadják egymást”, „nincsenek egymásra hatással” tulajdonságaik alapján.</p>	<p>valóságban és ezekről leolvasható kapcsolatok. Számtulajdonságok, számkapcsolatok. Összefüggések keresése, felismerése a táblázatokban. Az összehasonlításban megjelenő viszony, kapcsolat kifejezése tárgyi tevékenységgel, szóban. Táblázatok kiegészítése adott összefüggés</p>
<p><i>A matt fogalma</i> A matt fogalma. Matt képek megfigyelése, tapasztalatok rögzítése szóban. Egy- és kétlépéses mattok. Tábla melletti kísérletezés megadott feladatok alapján.</p>	<p>Képes rövid szóbeli beszámolóra a matthoz kapcsolódó megfigyeléseiről, tapasztalatairól; továbbá oksági összefüggések keresésére. Tud megadott kiindulási helyzetekből mattot adni.</p>	<p>szerint; különféleképpen kifejezett kapcsolatok megértése, értelmezése, leolvasása. Tárgyak (pontok) helyének megadása vonalon, egy kitéüntetett helyhez viszonyítva. Igaz állításhoz</p>
<p><i>A patt fogalma</i> A patt fogalma. Megfigyelések megbeszélése, tapasztalatszerzés gyakorlás közben.</p>	<p>Ismeri a patthelyzet fogalmát és a patthelyzet jelentését a játékban.</p>	<p>megfelelő helyzet, képalkotása tevékenységgel, kirakással, rajzzal. Állítások igazságának</p>
<p><i>A sakkjáték céljának megismerése</i> Alakítsa úgy a játék menetét, hogy mattot tudjon adni.</p>	<p>Ismeri és alkalmazza a különböző lépésformákat, tisztában van a sakk, matt, patt fogalmakkal.</p>	<p>eldöntéséhez, megmutatásához megfelelő képek kirakással, rajzzal. Nyitott mondatok</p>

		<p>lezárása behelyettesítéssel, a keletkező állítás igazságának ellenőrzése. Kapcsolatok, viszonyok tudatosítása.</p> <p><i>Informatika:</i> Az algoritmusokban használt adatok értelmezése. Egyszerű fejlesztő rendszer, a Logo használata. Robotjáték – több utasítás egymás utáni végrehajtása. Informatikai eszközökkel történő problémamegoldás gyakorlása.</p> <p>http://chess.hu/sakksuli - Egylépéses mattok - Kétlépéses mattok - A sakkjátszma befejezése, lefolyása - A bábok menetmódja - Ütések és különleges lépések - A sakkjátszma befejezése, lefolyása</p>
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Támadás, védelem (védekezés), semlegesség, gyalogháború, ütés, sakk, matt, patt.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	6. Különleges lépések a sakkjátékban	Órakeret 7 óra
Előzetes tudás	A sakkjáték eszközeinek és alapvető szabályainak ismerete. Életkornak megfelelő figyelemkoncentráció, megfigyelőképesség, utánzás.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	Fogalmi gondolkodás, figyelem, következtetés és ítéletalkotás fejlesztése. A különböző helyzetekben rejlő lehetőségek felismerése, rugalmas gondolkodás képességének fejlesztése. Szituatív összefüggéslátás és a feladatmegoldáshoz szükséges előrelátás képességének fejlesztése. Kockázatvállalás és mérlegelés a játék során.	
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok
<i>Menetközbeni ütés (En passant)</i> A menet közbeni ütés fogalma.	A tanuló tisztában van a menet közbeni ütés fogalmával és	<i>Matematika:</i> Tájékozódás a térben –

Egyszerű feladatok felállítása, megoldások keresése.	feltételeivel, képes az adódó lehetőség felismerésére.	tájékozódás mozgással – irányok, távolság és szomszédosság szerint.
<i>A sáncolás</i> A sáncolás fogalma, típusai (rövid és hosszú sánc) és szabályai. A sáncolás feltételei és előnyei, megfigyelések és tapasztalatok megfogalmazása.	Ismeri a sáncolás fogalmát, alkalmazásának feltételeit. Képes eldönteni, hogy egy adott állásban szabályos lépés-e a sáncolás, és ha nem, képes átrendezni az állást úgy, hogy az legyen.	Adott feltételeknek megfelelő elem kiválasztása különböző halmazokból. Térbeli-síkbeli alkotás adott feltételek szerint. Gépjátékok.
<i>A gyalog átalakulása</i> A gyalog átalakulásának szabálya. Az adekvát választás problémája. Játékok a sakktáblán (gyalogháború 2.).	Ismeri a gyalog átalakulásának fogalmát és feltételeit. Törekszik az adott helyzetnek leginkább megfelelő báb kiválasztására.	<i>Informatika:</i> Építkezés adott elemekből saját terv vagy közös terv alapján.
<i>Szabályos játszma lejátszása a tanultak felhasználásával</i> Mattadás vezérrel és bástyákkal (bástyával). Szabályos játszma lejátszásának ellenőrzése tanári szimultán játékkal.	A tanult ismeretek alkalmazásával képes szabályos játszma lejátszására.	A sorrend megfigyelése: mely lépések cserélhetők meg és melyek nem. Adott feltételnek megfelelő algoritmus létrehozása. Adott programok indítása, leállítása. Alkalmazott operációs rendszer grafikus felületének és egyszerűbb oktatóprogramoknak biztos használata.
		http://chess.hu/sakksuli – Mattadás vezérrel – Mattadás bástyával – Mattadás két futóval
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Menet közbeni ütés, sáncolás, gyalog átalakulása, szabályos játszma.	

A fejlesztés várt eredményei az évfolyam végén	A sakkjáték eszközeinek és alapvető szabályainak ismerete. Egyszerű játékszabályok értelmezésének és alkalmazásának képessége. A továbbhaladáshoz szükséges figyelemkoncentráció (rövid és hosszú távú) memória; rendszerező, következtetési, összehasonlító és osztályozóképesség. Szabályos játszma lejátszásának képessége. Alkalmazkodás a játék által megkövetelt szabályrendszerhez. A játék örömként való megélése. Problémaérzékenység és kreatív feladatmegoldás kötött szempontok ismeretében is.
---	---

2. évfolyam

A sakk-logika tantárgy oktatásának célja a második évfolyamon a logikus gondolkodás fejlesztése, az alapvető kognitív struktúrák fejlesztésével és magasabb szintű kognitív műveletek (analízis-szintézis, absztrahálás-konkretizálás) alkalmazásával.

A sakkjáték gyakorlásán keresztül a tantárgy célja különböző megoldásmódok feltárása eredeti megoldások alkalmazásával, a találékonyság értékelésével, a kreativitás fejlesztésével. A valószínűség fogalmának megismerése játékok és szóveges feladatok által, valamint a kombinatorikus gondolkodás fejlesztése. A tanév során a nyitott mondatok értelmezésével, lejegyzésével, megoldásával párhuzamosan nagy szerepet kap a sakkjáték lejegyzéséhez kapcsolódó szimbólumrendszer megismerése és alkalmazása. Ehhez kapcsolódóan további feladat az áttekintőképesség, valamint a rövid, illetve hosszú távú memória fejlesztése, a viselkedés tradicionális szabályainak ismerete és a sakketikett megismerése. A sportszerűség fogalma, követelményei, az ellenféllel való kapcsolat kialakítása. Önirányítás képességének fejlesztése, az önfegyelem kialakítása a játék során. Pozitív énkép, reális önértékelés fejlesztése.

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	7. Játékos memória- és kreativitásfejlesztés	Órakeret 5 óra
Előzetes tudás	Az életkornak megfelelő megfigyelőképesség, tudatos, tartós figyelem, alakemlékezet. Képesség a megfigyelések, gondolatok verbális, illetve jelekkel való közlésére. A rész-egész viszonyainak felismerése. Képesség az elvont gondolkodásra. Az első osztályban tanultak alkalmazása.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	Vizuális információk pontos letapogatása szemmel, rövid távú vizuális emlékezet és figyelem fejlesztése, szimultán információfeldolgozás, tematikus figyelem, valamint az asszociációs képesség fejlesztése. A bevézés gyorsaságának, a megőrzés tartósságának és a felidézés pontosságának növelése. A tanulási motiváció növelése. Adaptív megküzdési stratégiák kialakítása. Absztrakt gondolkodási készség fejlesztése.	
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok
<i>Memórijátékok</i> A képzelet használata a kódolás során, egyszerű memóriagyakorlatok („memóriafogas”) alkalmazásával. Memórijátékok (pl. Memory, szólánc).	A tanuló képes adatok rögzítésére és visszaadására megadott módszerek és szempontok alapján. Képes a memorizálást segítő módszerek hatékony alkalmazására.	<i>Matematika:</i> 6–12 elemből álló építmény síkbeli kirakása, lemásolása a mintával megegyező elemekből; építmény emlékezetből való kirakása; sorminta, síkminta folytatása;
<i>Egyéb táblás játékok a kreativitás fejlesztésére</i> Válogatás egyszerű táblás játékokból a kreativitás és a logika fejlesztésére. Pl. Sudoku, Galxy, Go, Backgammon, Torpedó, Malom, Kismalom,	Ismeri a játékok szabályait. Képes az egyes játékok során kialakított stratégiák önálló alkalmazására.	másolása más elemek felhasználásával; önálló építmény létrehozása. Osztályozás két szempont egyidejű figyelembevételével; átrendezés új szempont

Hárman a hídon (Achi), Pentamino, Solitaire.		szerint. Táblázat, fadiagram.
<i>Játék kombinatorika</i> Szisztematikus színezések. Logikai készletből variációk létrehozása megadott szempontok szerint. Kombinatorikus gondolkodást fejlesztő társasjátékok (pl. Kombi-kolor társasjáték). Variációk létrehozása a sakkbábokkal a táblán.	Képes megbecsülni a lehetséges variációk számát, ehhez megoldási stratégiát alakít ki.	Adott feltételt kielégítő alkotások létrehozása, azonosítása, megkülönböztetése. Minél több megfelelő alkotás készítése. Egyszerű kísérlet lehetséges eseményeinek számbavétele, a kísérlet során bekövetkezett, események jegyzése.
<i>Valószínűségi játékok tapasztalati és gondolati alapjai</i> Valószínűségi kísérletek lejegyzésének módjai a tapasztalatok megfigyelése. A kísérletek átgondolása, az eredmények előrejelzése. Egyszerű valószínűségi számítások sakkfigurákkal.	Képes adott feltételnek megfelelő minél több eset előállítására és egyszerű következtetések megfogalmazására.	<i>Informatika:</i> Feladat megoldásához szükséges, mások által összeépített alkalmazói környezet használata. Rajzos dokumentum készítése – ugyanazon alakzat létrehozásának lehetőségei. Adatok csoportosítása, értelmezése. Információ kifejezése többféleképpen.
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Memóriafogas, játék, valószínűség, becslés.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	8. Állásértékelés		Órakeret 4 óra
Előzetes tudás	A sakktábla és a figurák korrekt felállítása. A lépések és az ütések helyes alkalmazása. A kapott matt felismerése. Lényeges és lényegtelen elemek megkülönböztetése.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	Megismerő folyamatok és vizuális memória fejlesztése. Általános tanulási készség, valamint alkalmazási készség fejlesztése. Információk keresése, gyűjtése, feldolgozása. Információtárolás és -előhívás fejlesztése.		
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok	
<i>Egyszerű állások értékelése</i> Állásértékelés egyszerű, kevésbábos helyzetben. Állásértékelés adott szempont szerint.	A tanuló képes egyszerű állásértékelésre, az összes szabályos lépés számbavételére, ezekből állás tud foglalni a lépésjelöltek	<i>Matematika:</i> Alakzatok állásának és mozgásának síkbeli azonosítása, megkülönböztetése.	

Állásértékelés szempontjai: figurák száma, figurák értéke, figurák mozgékonyasága, aktivitása.	mellett vagy ellenük megadott szempontok szerint.	Tulajdonságok kiemelése, tudatosítása összehasonlításokkal, a változás megfigyelésével, kontraszttal, szétválogatással.
<i>Gyalogelőny (-hátrány), tisztelőny, minőségelőny, térelőny</i> A megszerzett előny érvényesítése. Lépési lehetőségek kiválasztása, indoklása a felsorolt szempontok szerint.	Képes a megszerzett előnyt érvényesíteni. Felismeri az előnyös állás fajtáját.	<i>Informatika:</i> Az algoritmusokban használt adatok értelmezése. Az algoritmusban használt adatok kigyűjtése. Az adatok változtatásának hatása, nyomon követése. http://chess.hu/sakksuli – A gyalogszerkezet
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Állásértékelés, előnyös helyzet.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	9. Sakketikett		Órakeret 2 óra
Előzetes tudás	A mindennapi élet illemszabályainak ismerete.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	Az idő fogalmának megismerése a gyermek életkori sajátosságainak megfelelően. A sakkóra mint időmérő eszköz megismertetése, használatának gyakorlása. A sakketikett megismerése, követése. Az általánosan elfogadott sakkjelzések alkalmazásának képessége.		
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok	
<i>A sakketikett megismerése</i> Kölcsönös köszöntés. Bemutatkozás: „Jó játékot kívánok!”. Ellenfél tisztelete, megbecsülése.	A tanuló ismeri és tudja alkalmazni a sakkjátszmához tartozó viselkedési normákat.	<i>Informatika:</i> Könyvtári házirend megismerése. Beiratkozás. Viselkedés a könyvtárban. Mindennapi adatok leírása (számok, szövegek, rajzok). Anyaggyűjtés. Az adatok elrendezése. Az algoritmusokban használt adatok értelmezése.	
<i>A sakkjátszmák lejegyzésének módja</i> Játékos kódrejtvények megfejtése és létrehozása. A sakkjáték írott jelekkel való lejegyzése és az ehhez kapcsolódó szimbólumrendszer megismerése és alkalmazása.	Tisztában van azzal, hogy a játék menete egyszerű jelekkel lejegyezhető. Ismeri a jeleket, jelentésüket, alkalmazási módjaikat.	<i>Matematika:</i> Egyszerű helyzetet, időben	
<i>Sakkóra kezelése</i>	A diák tudja használni a		

A sakkóra megismerése, kezelésének elsajátítása.	sakkórát a játszma során. Tisztában van azzal, hogy a játékidő a zászló leeséséig tart.	lejátszódó történet elbeszélő, mondott, illetve olvasott szöveg értelmezése, modellezése rajzzal, a szövegben szereplő jellemző részletek, adatok és összefüggések, kapcsolatok (egyenlőségek, egyenlőtlenségek, egyéb relációk) kiemelésével. Az időpont leolvasása különféle órákról. Időmérés – időpont, időtartam.
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Sakketikett, sakkóra, zászlóleesés, sakkjelek, játszmalejegyzés.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	10. A sakkjáték fázisai		Órakeret 21 óra
Előzetes tudás	A sakktábla és a figurák korrekt felállítása. A lépések és az ütések helyes alkalmazása. Képesség a lényeges és lényegtelen elemek megkülönböztetésére. Alapvető számítástechnikai ismeretek (program indítása, bezárása, egerkezelés, mentés fogalma).		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	Megküzdési stratégiák kialakítása és fejlesztése. Megismerő folyamatok és vizuális memória fejlesztése. Kauzális és problémamegoldó gondolkodás fejlesztése. Képes legyen az adott állásban egyszerű (1-2 lépéses) tervet kigondolni, és azt szóban tömören kifejezni. Az ellenfél lépése után képes legyen gondolkodni azon, hogy ellenfelének mi a terve és szándéka. Lépéseit mindig gondolja át. Számítógépes oktatóprogramok megismerése, felhasználása önfejlesztés, önálló ismeretszerzés céljából. Sakkjáték kooperatív módszerrel. Együttműködési technikák fejlesztése, közösségépítés. Együttműködő készség fejlesztése. A megszerzett ismeretek felhasználásával eredményes tevékenység végzése. Kölcsönös felelősségvállalás erősítése.		
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok	
<i>A játék menete</i> Általános elvek; megnyitási szakasz, középjáték, végjáték.	A tanuló ismeri a sakkjáték fő szakaszait.	<i>Matematika:</i> Tárgyak, személyek, helyzetek, események, alakzatok, számok és összességek összehasonlítása, jellemzése. Tárgyi és elvont fogalmi	
<i>A megnyitási szakasz</i> A megnyitás alapjai. Figurák védettsége. A király biztonságba helyezésének módja (sáncolás).	Képes a megnyitást elfogadhatóan játszani. Tisztában van azzal, hogy a megnyitás célja a jó támadási		

<p>A centrum elfoglalásának módja. Tisztek kifejlesztése. A figurák aktiválásának módja. Figurák felállítása bemutatott kép alapján.</p>	<p>pozíció megszerzése, a bábok mozgásba hozatala, valamint az ellenfél kibontakozásának megakadályozása. Törekszik királyának biztonságára.</p>	<p>tevékenységek – válogatások módosítása. Elrontott válogatásban a hiba felismerése, javítása.</p>
<p><i>A középjáték</i> A középjáték stratégiájának kialakítása. A tisztek aktivizálása, erőfölény létrehozása. A gyalogszerkezet; a gyaloggyengesség elkerülése. A gyenge gyalog és az izolált gyalog fogalma. A gyaloglánc szerepe. Csere, áldozat fogalma.</p>	<p>Törekszik olyan mezőkre fejleszteni a figurákat, ahonnan optimális erővel vehetnek részt a játékban, valamint arra, hogy a figurák egymással a lehető legjobb együttműködésre legyenek képesek, tudjanak támadást végrehajtani, az ellenfél fenyegetéseit elhárítani.</p>	<p>Elkezdett válogatások szempontjának felismerése és a válogatás folytatása. Nyitott mondatok lezárása, igazzá tévése többféleképpen. Számok nagysága, távolságuk, nagyság szerinti sorrendjük, egyszerű esetekben arányuk.</p>
<p><i>A végjáték</i> A végjáték fogalma, alapelvei és fő szabályai. A gyalogvégjátékok fogalma. Egyszerűbb bástyavégjátékok, vezérvégjátékok és könnyűtiszti végjátékok. Mattadás futópárral. A futóval való mattadás algoritmusának elsajátítása. Oppozíció, gyalogbevétel, illetve a király szerepe a végjátékban. Mintaállások utánjátszása, elemzése.</p>	<p>Képes sémákban való gondolkodásra, mintaállások utánjátszására. Tisztában van a lehetséges játszma befejezésekkel, és a legfontosabbakat tudja alkalmazni. Képes fejben elképzelni a mattképet, és ennek megfelelően lépni a figurákkal.</p>	<p>Szomszédjaik. Kombinatorikus alkotások: adott feltételt kielégítő alkotások létrehozása, azonosítása, megkülönböztetése. Minél több megfelelő alkotás készítése. Számok sokféle alakban: összeg-, különbség-, szorzat-, hányadosalak és összetettebb alakok; egyenlőségük; egy és két művelettel, nyitott mondattal leírható,</p>
<p><i>Oktatóprogramok</i> Oktatóprogramok megismerése. Lehetőségük az önfejlesztésben, önálló ismeretfejlesztésben.</p>	<p>Ismer és tud használni oktatóprogramokat.</p>	<p>egyszerű, ismert kapcsolatot tartalmazó és időben lejátszódó szöveges feladatok megoldása fejben.</p>
<p><i>Játék fejben</i> Egyszerű 2-3 lépéses kombinációk fejben lejátszása a bábuk mozgatása nélkül. Játékok tábla segítségével és tábla nélkül.</p>	<p>Képes egyszerű lépéskombinációkat tábla nélkül fejben lejátszani.</p>	<p></p>
<p><i>Sakkjátszma kooperatív módszerrel</i> Tanácskozási játszma kis csoportokban, tandem.</p>	<p>A diák képes eredményesen együttműködve egy csoport tagjaként sakkjátszmát lejátszani.</p>	<p><i>Informatika:</i> Egyszerűbb algoritmusok felismerése, megfogalmazása, végrehajtása. Kiinduló adatok elemzése. Algoritmusok elemeinek sorba rendezése. Megkezdett algoritmus befejezése – több lehetőség keresése.</p>

		<p>Egy alakzat – többféle program. A számítógéppel való interaktív kapcsolattartás ismert programokon keresztül. Számítógépes oktatójátékok, egyszerű fejlesztő szoftverek megismertetése. Alakzat „programozása” szóban. A leírt „program” megrajzolása.</p> <p>http://chess.hu/sakksuli</p> <ul style="list-style-type: none"> - A figurák aktivitása - A megnyitás alapjai - A középjáték alapjai - A végjátékok alapelvei - Mattadás vezérrel - Mattadás bástyával - Mattadás két futóval
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Megnyitás, középjáték, végjáték, oktatóprogram, tanácskozási játszma, tandem.	

A fejlesztés várt eredményei az évfolyam végén	<p>A sakkjáték szabályrendszerének és menetének mélyebb ismerete. A sakkjelzések ismerete. Oktatóprogramok ismerete. A sakkóra használata.</p> <p>Megfelelő mennyiségű és minőségű információk birtokában egyszerű, logikus döntések meghozásának képessége. Egy sakkjátszma szabályszerű lejátszásának képessége.</p> <p>Sakkjelzések alkalmazásának, állások lejegyzésének képessége.</p> <p>Együttműködés képessége.</p> <p>A sakketikett tisztelete, egészséges versenyszellem kialakulása.</p> <p>Tolerancia.</p> <p>A tanultak alkalmazása a gyakorlatban önállóan és csoport tagjaként.</p>
---	--

3. évfolyam

A sakk-logika tantárgy oktatásának célja a harmadik évfolyamon a kritikai gondolkodás megalapozása, különös tekintettel a tervekészítés műveleteire. Ehhez kapcsolódóan a metakognitív tudás aktiválása (saját gondolkodási folyamat értelmezése). A gondolkodási képességek (rendszerezés, következtetés, összehasonlítás, elemzés), a divergens gondolkodás és horizontális gondolkodásmód fejlesztése. Célja a tanulók nyitott, rugalmas gondolkodásának megtartása, a teljesítmény alapján reális énképének megalkotása. A tanév

során megnő a becslés (közelítő érték), kerekítés szerepe az anyagi előny (a bábuk értékeinek) számolása és memorizálása során.

A tanuló legyen képes adekvát és udvarias módon megfogalmazni saját gondolkodási folyamatát, illetve meghallgatni és megérteni mások gondolatmenetét.

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	11. Állások, játszmák	Órakeret 6 óra
Előzetes tudás	Életkornak megfelelő szinten tudja a környezetből felvett információkat értelmezése, rendszerezése (hasonlóság, különbség alapján), összeillesztése, fejlesztése megadott szempontok alapján.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A szituatív összefüggéslátás fejlesztése. A stratégiai gondolkodás megalapozása a gondolkodásszervezésen, az absztrakció fejlesztésén és az önálló ítéletalkotáson keresztül. A gyakorlati tudás, alkalmazási készség fejlesztése. A kezdeményezés fogalmának tudatosítása, a kezdeményezés megragadása, megtartása, átvétele. A kezdeményezés és az előny összefüggésének meglátása. A kezdeményezés anyagi előnyre váltása. A mentális éberség fejlesztése.	
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok
<i>Közismert játszmák</i> Híres emberek játszmáinak bemutatása.		<i>Matematika:</i> Kombinatorikus alkotások és kombinatorikus gondolkodás – adott feltételnek megfelelő alkotások létrehozása, azonosítása, megkülönböztetése; az összes lehetőség keresése; rendszeralkotás.
<i>Mattadás lehetőségeinek ismételése</i> Egylépéses és kétlépéses mattok. Mattadás vezérrel, bástyával. Két futóval. Feladványok megfejtése.	A tanuló tud vezérrel, bástyával és két futóval mattot adni. Képes egylépéses és kétlépéses mattadásra, egyszerű feladványok megfejtésére.	A számok nagyságviszonyának különféle összetevői. Kerekített érték. Becslés jelentősége.
<i>Anyagi, térbeli, időbeli előny fogalma</i> Anyag-tér-idő szerepe az állásértékelésben. Az állásértékelés egyezményes jeleinek ismerete.	Képes felmérni, hogy melyik fél milyen előnnyel rendelkezik.	Valószínűség – tapasztalatok gyűjtése a különböző eséllyel bekövetkező eseményekről a játékok során. Esélylatolgatás. Biztos, lehetséges, lehetetlen.
<i>Előnyös helyzetek</i> Előnyös állás kialakításának elvei. Anyagi fölény érvényesítése. Előnyös helyzet elérése tisztekkel. Jellemző állások vizsgálata. A tisztek egymás elleni harca. Vezér harca tisztek ellen. Tisztelőny érvényesítése gyalog ellen. Vezérelőny érvényesítése gyalog (gyalogok) ellen.	Felismeri, fel- és kihasználja a számára előnyös helyzeteket. Rövid, két-három lépéses kombinációk megtalálása különböző körülmények között. Egyszerű sémák, motívumok felismerése.	Adott kísérlet lehetséges eseményeinek

Játékok a sakktáblán, helyzetgyakorlatok.		számbavétele, a kísérlet során bekövetkezett események jegyzése, adott események gyakorisági diagramjának készítése.
<i>Káros báb</i> A káros báb fogalma, felismerése. Jellemző állások bemutatása. A káros báb problémájának kezelése.	Észleli a káros bábót, és tudja kezelni a problémát az állásszerkezet megváltoztatásával, a káros báb lecserélésével vagy helyzetének javításával.	<i>Informatika:</i> Magyar hírességek az informatikában. Algoritmusok szöveges, rajzos megfogalmazása, értelmezése. Algoritmusok kipróbálása, eljátszása, végrehajtása. Hibás algoritmus felismerése.
		http://chess.hu/sakksuli - Mi a kombináció? - Az áldozat
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Mattadás 1-2 lépésben, állásértékelés szempontjai, előnyös helyzet, káros báb.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	12. Végjátékok a sakktáblán		Órakeret 6 óra
Előzetes tudás	Mattkép kialakításának képessége fejben. Anyagi, térbeli időbeli előny fogalma.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A felismert álláselőny érvényesítésének kialakítása.		
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok	
<i>Gyalogvégjátékok</i> A négyzetszabály. Szabad gyalog. Az oppozíció. A gyalogbevétel szabályai. Egyszerű feladatok felállítása, megoldások keresése. Távoli szabad gyalog. Tábla melletti kísérletezés feladatlapok alapján. Gyalogáttörés. Problémamegoldási javaslatok keresése, kipróbálása.	A tanuló ismeri a gyalogvégjátékok alapvető típusait. Képes megkülönböztetni a nyerhető, döntetlen és vesztes állásokat.	<i>Matematika:</i> Valószínűség-számítás - biztos, lehetséges, lehetetlen. Adott kísérlet lehetséges eseményeinek számbavétele, a kísérlet során bekövetkezett események jegyzése, adott események gyakorisági diagramjának készítése.	
<i>Kevésbábos végjátékok</i> Egyszerű, kevés bábos bátyavégjátékok,	Felismeri az elméletileg megnyerhető típusállásokat és annak kialakításának	Kombinatorika – elemek, elempárok,	

<p>futóvégjátékok, huszárvégjátékok, vezérvégjátékok megfigyelése, egyszerű példák felállításával, a tapasztalatok rögzítésével. Egyszerű állások értékelése.</p>	<p>lehetőségét.</p>	<p>hármások kiválasztása. Egy feltétel megváltozásától függően a lehetőségek változásának megfigyelése.</p> <p><i>Informatika:</i> Az algoritmusban használt adatok értelmezése. Az adatok változtatásának hatása, nyomon követése.</p> <p>http://chess.hu/sakksuli - Gyalogvégjátékok I., II. - Bástyavégjátékok - Huszárvégjátékok - Futóvégjátékok - Vezérvégjátékok</p>
<p>Kulcsfogalmak/ fogalmak</p>	<p>Végjátéktípus.</p>	

<p>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</p>	<p>13. Sakkinformatika</p>		<p>Órakeret 3 óra</p>
<p>Előzetes tudás</p>	<p>Alapvető informatikai tudás.</p>		
<p>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</p>	<p>A sakkjátékkal kapcsolatos ismeretek bővítése, a készségek és képességek fejlesztése az informatika eszközrendszerével.</p>		
<p>Ismeretek/tevékenységek</p>	<p>Követelmények</p>	<p>Kapcsolódási pontok</p>	
<p><i>Sakkadatbázis</i> Sakkadatbázisok megismerése, kezelése. Információszerzés sakkadatbázisból.</p>	<p>Sakkadatbázis fogalmának ismerete, jártasság megszerzése az eredményes használatához.</p>	<p><i>Informatika:</i> Információ megkeresése tv teletextről, CD-ről, internetes portálok felkeresése. Információszerzés, irányított keresés. Közhasznú információforrások megismerése. Interaktív játékok a neten.</p>	
<p><i>Elemzőprogramok</i> Elemzőprogramok megismerése és felhasználási lehetősége az állásértékelésnél.</p>	<p>A diák képes elemző programok alkalmazására.</p>		
<p><i>Online játszmák</i> Online játszmákat felkínáló lapok bemutatása (chessbase.com, kurnik.org/sakk). Online játszmák lehetőségei (több</p>	<p>A diák képes eredményesen használni az online programokat.</p>		

partner, nemzetközi közeg, saját tudás felmérése tágabb környezetben).		
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Sakkadatbázis, elemzőprogram, online sakk.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	14. Tervezés a sakkjátékban		Órakeret 3 óra
Előzetes tudás	Az életkornak megfelelő logikus gondolkodás. Az eddig tanult fogalmak, sémák. Az eddig tanultak alkalmazása a sakkjátékban. A megfigyelések, gondolatok verbális, illetve jelekkel való közlése. A rész-egész viszonyainak felismerése, képesség az elvont gondolkodásra.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A tervezés fogalmának és funkciójának megismerése. A tervekészítés menetének és elveinek alkalmazása.		
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok	
<i>Tanulást és tervezést segítő módszerek</i> Gondolkodást segítő tervekészítési technikák, grafikus szervezők ismerete, alkalmazása (gondolattérkép, tudástérkép, fűrtábra, Venn-diagram, változatfa). A jóslás és becslés szerepe a gondolkodásban. Az ötletbörze szerepe a tervekészítésben.	A tanuló ismeri és különböző helyzetekben tudja alkalmazni a gondolkodást segítő ábratípusokat.	<i>Matematika:</i> Pontos szám, közelítő szám. Számok kerekített értéke. A sokszor ellenőrzött tulajdonságok felhasználása az eredmény előre becslésében, számolási eljárásokban, önellenőrzésben. Szöveges feladatok megoldási rendszere.	
<i>A tervekészítés</i> Tervekészítésre megalapozása ráhangoló játékokkal. (Tandem-játék, páros játék) A tervekészítés szerepe és jelentősége. Játékos gyakorlatok a tervekészítés műveletéhez és a stratégiai gondolkodás megalapozásához (Tantrix, RushHour, Gipf).	Tisztában van a tervekészítés funkciójával és a tervezés alapvető szabályaival. Tud tervet készíteni egy adott játék során.	Lényeges, lényegtelen adatok kiválogatása. Megoldási terv fogalma, készítése. <i>Informatika:</i> Informatikai eszközökkel történő problémamegoldás megfigyelése. Egyszerű algoritmusok készítése. Logo – „programozás”, a programok lejegyzése. Programírás papírra. A tervezés fontossága.	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Tervekészítési technika, módszer.		

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	15. Stratégiák szerepe a sakkban		Órakeret 3 óra
Előzetes tudás	A tervezés, a tervekészítés fogalma. Adott célok és elvek alapján tervekészítés.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	Stratégiai gondolkodás fejlesztése. A kritikai gondolkodásmód megalapozása.		
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok	
<i>Támadási és védekezési stratégiák</i> A támadás feltételei (helyi erőbővítés fogalma), a tisztek nyomása. Támadási és védekezési stratégiák megfigyelése. Állítások megfogalmazása az összefüggések felismerésével.	A tanuló képes megkülönböztetni azokat az állásokat, ahol védekezni, illetve támadni célszerű.	<i>Matematika:</i> Szóban és írásban kapott egyszerű és összetett szöveges feladatok értelmezése: megjelenítése, átfogalmazása. Fordított szövegezésű feladatokban a kapcsolatok, időbeli sorrend megfordítása.	
<i>Erős és gyenge mezők, mezőkomplexumok, a pozíciójáték alapfogalmai</i> Erős és gyenge mezők, mezőkomplexumok fogalma.	Tisztában van a pozíciójáték alapfogalmaival, képes gyakorlati játszmában saját pozícióját erősítő, ellenfelének pozícióját gyengítő lépéseket tenni.	Alakzatokban azonosságok és különbségek keresése. Tájékozódás a térben – Útvonalak követése, jelölése, a megfigyelések rögzítése.	
<i>Állásértékelés anyagi-térbeli-időbeli szempontok alapján</i> Állásértékelés megadott szempontok alapján. A szerkezet és a tér szerepe az állásértékelésben. Összefüggések felismerése.	Tisztában van az állásértékelés fő szempontjaival és azok egymáshoz való viszonyával. Képes megbecsülni egy tetszőleges pozícióról, hogy valamelyik fél kicsit jobban áll, sokkal jobban áll, nyeresre áll, illetve a pozíció döntetlen. Döntését a tanult szempontok alapján képes indokolni.	A tér egy pontjának megadása 3 adattal, síkbeli pontok jellemzése 2 adattal. <i>Informatika:</i> Online stratégiai játékok megismerése, szabályai. Egy egyszerű fejlesztő rendszer használata. Helyzet és pozíció. Programozás. Eljárás írása. Ismétlés. Paraméteres eljárások.	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Stratégia, állásértékelés.		
		http://chess.hu/sakksuli – Kombinációk	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	16. Taktikai ismeretek alkalmazása		Órakeret 11 óra
Előzetes tudás	Képesség hosszú távú célok meghatározására.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A hosszú távú célok elérése érdekében megfelelő taktikai elemek alkalmazása.		
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok	
<p><i>Előnyös állások kialakítása, előnyös állás megtartása várakozó lépéssel</i> Előnyös állások megismerése. Az ismert elvek felismerése és alkalmazása. Az előny fajtái és viszonyuk egymáshoz. Anyagi és minőségelőny szerzése; malom futóval és bástyával. Térelőny kialakítása. A gyalogok előrenyomulása. A kockázatvállalás és a biztonság elve az előny kialakításánál. A felismert előnyös helyzet fenntartása várakozó lépéssel.</p>	<p>A tanuló képes megadott egyszerű állásból előnyösebb állást elérni egy-két lépésben.</p>	<p><i>Matematika:</i> Adott matematikai problémához a legjobb megoldás keresése. Nyitott mondatok, szöveges feladatok megoldása többféleképpen. Összetett szöveges feladatok értelmezése, átfogalmazása, adatok lejegyzése. Fordított szövegezésű feladatok – megoldási terv. Mért, számolt adatok lejegyzése sorozatba, táblázatba. Grafikon készítése. Olvasás a kialakult sorozatról, táblázatról, grafikonról.</p>	
<p><i>Támadó és védekező állások</i> A támadó és védekező állások bemutatása és közös megfigyelése a tapasztalatok rögzítésével. Játékos helyzetgyakorlatok támadásra és védekezésre. Azonos állás végigjátszása a támadó és a védekező oldalról. A tapasztalatok megfogalmazása.</p>	<p>Ismer tipikus támadó és védekező motívumokat (vonalak és átlók nyitása és zárása). Azonosítja a hibás lépéseket és terveket és tud megoldási javaslatot tenni.</p>	<p><i>Informatika:</i> Informatikai eszközökkel történő problémamegoldás. Adott probléma megoldása, megvalósítása több program segítségével is. Számítógéppel előállított objektumok (rajz, alakzat, szöveg, táblázat) elemzése, „leporogramozása”, több megoldás keresése.</p>	
<p><i>Elemzések</i> Mintaállások utánjátszása, elemzése. Jellemző állások felállítása emlékezetből. Saját játszma lejegyzése. Állások felállítása lejegyzett játszmák alapján. Lejegyzett játszmák újrajátszása.</p>	<p>Képes mintaállások elemzésére és saját játszma utánjátszására, lejegyzésére.</p>	<p>http://chess.hu/sakksuli - Középjáték - A fejlődés - Nyílt állások</p>	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Taktika, támadó és védekező állás, illetve stratégia, csapda, játszmaelemzés.		

A fejlesztés várt eredményei az évfolyam végén	<p>Új alapfogalmak (káros báb, gyalogvégjáték stb.) ismerete.</p> <p>Egyszerű sakkfeladványok megfejtésének képessége. A taktikai és stratégiai elemek alkalmazása.</p> <p>Mintaállások elemzésének képessége. Játszmák lejegyzésének képessége.</p> <p>Tervkészítés képessége különböző módszerek alkalmazásával.</p> <p>A sakkjáték során a megszerzett tudás értéként való megjelenése.</p> <p>Tudásbővítés iránti belső motiváció a győztes játék érdekében.</p> <p>Problémamegoldás és tervekészítés mindennapi helyzetekben.</p>
---	--

4. évfolyam

A sakk-logika tantárgy oktatásának célja a negyedik évfolyamon a kritikai gondolkodás fejlesztése, a formális gondolkodás (az összefüggések és a logika keresése), valamint az absztrakciós gondolkodás fejlesztésével. A tanév során kiemelt szerepet kap az önfegyelem, a szabálykövetés, a feladat iránti elkötelezettséggel kapcsolatos attitűdök formálása.

Adott problémahelyzetben a tanuló álljon készen a helyzethez illő megoldásmódok megadására, új modellek megalkotására. A feladványok megoldásának arányában fejlődjön a feldolgozási sebessége, a szelektív vizuális figyelme, valamint az ébersége. A tanév során komplexebb, magasabb fokon jelennek meg mindazon műveletek, amelyekkel a tanuló eddig találkozott, ezért nagy szerepet kap, hogy ismereteit, képességeit rugalmas módon, kreatívan tudja felhasználni.

A tanuló legyen képes mások gondolatmenetének átlátására, kritikai szemléletére. Észrevételeit érveléssel támassza alá. Vitahelyzetekben a másik véleményét tisztelve, udvariasan kommunikáljon.

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	17. Térlátás fejlesztése	Órakeret 3 óra
Előzetes tudás	Életkornak megfelelő szintű vizuális percepció (szem-kéz koordináció, alak-háttér észlelés, alakállandóság, térbeli helyzet, térbeli viszony). A tervekészítés jelentőségének belátása. Képesség tervezésre, tervekészítésre. A megfigyelések, gondolatok verbális, illetve jelekkel való közlése.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A térlátás, a tájékozódás és a problémamegoldás fejlesztése játékos feladatokkal.	
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok
<i>Térlátást fejlesztő játékok</i> Válogatás az egyéni, páros és csoportos térlátást fejlesztő játékok közül. A játékok szabályainak megismerése, a játék öröme (ördöglakatok, marokkó, csomós játékok, Trax, CubiCup, Abalone, Rubik-kocka).	A tanuló ismeri az egyes játékok sajátosságait, szabályait. Képes megoldani azokat.	<i>Matematika:</i> Tájékozódás a térben – a tér egy pontjának megadása többféle-képpen. Alkotások térben, síkban. Néhány további geometriai tulajdonság (testek halója) és kapcsolat
<i>Problémamegoldás játékosan</i>	Alkotó módon, kreativitását	

<p>Előre megadott anyagokból és eszközökkel adott építmény egyéni vagy csoportos megalkotása.</p> <p><i>Labirintus</i> Helyes út megtalálása egyszerűbb és bonyolultabb labirintusrajzokban. Labirintustervezés. Útvonaltervezés. Mások által tervezett útvonalak bejárása.</p>	<p>szabadjára engedve képes megadott szempontok alapján tervet készíteni, majd a gyakorlatba átültetve alkotást létrehozni.</p>	<p>(párhuzamosság, merőlegesség). Geometriai transzformációk. Egyszerre 2-3 feltételnek megfelelő térbeli és síkbeli alakzat létrehozása saját fantáziájuk szerint. Egyszerűbb esetekben adott feltételeknek megfelelő minél többféle alakzatot megalkotnak. Testek építése adott szempontok szerint. Testhálók tervezése, összeállítása testté. Adott test hálójának lerajzolása. A háló kiterítése. Útvonalak követése, jelölése (kézzel, nyíllal, képpel, ...), a megfigyelések rögzítése. A tér egy pontjának megadása 3 adattal, síkbeli pontok jellemzése 2 adattal.</p> <p><i>Informatika:</i> Térlátás fejlesztése a számítógépen – oktatóprogramokon keresztül. Többféle játék-, oktató-, ismeretterjesztő program futtatása. Algoritmusok felismerése, megfogalmazása, végrehajtása. Részek. A részek kapcsolata. Sorrend.</p>
<p>Kulcsfogalmak/ fogalmak</p>	<p>Játék, térlátás, problémamegoldás.</p>	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	18. Stratégiai gondolkodás megalapozása		Órakeret 2 óra
Előzetes tudás	Eligazodás a sakktáblán. A sakkjátzmák lejegyzése, lejegyzések feloldása. Képesség egyszerű állásértékelésre, az anyagi, tér- és időbeli előny fogalmának ismerete. Alapvető támadási és védekezési stratégia ismerete. 3-4 lépésből álló terv készítése.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A stratégiai gondolkodás és a döntéshozás fejlesztése a párhuzamos gondolkodás és az absztrakciós képesség fejlesztésével. Kritikai gondolkodást fejlesztő módszerek megismerése és alkalmazása, valamint a problémamegoldó gondolkodás fejlesztése. Vitakultúra fejlesztése.		
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok	
<i>Stratégiai gondolkodást fejlesztő játékok</i> Válogatás a stratégiai gondolkodást fejlesztő játékok közül (pl. Dvonn, Catan telepesei, Át a sivatagon, 80 nap alatt a Föld körül, Bison, Kac-kac kukac).	A tanuló képes elsajátítani az adott játék szabályait és alkalmazni a játékkal kapcsolatos stratégiai lehetőségeket.	<i>Matematika:</i> Adott matematikai problémához megoldások keresése. Leghatékonyabb módszerek kiválasztása. Hat gondolkodó kalap módszerének lehetősége.	
<i>Módszerek a döntéshozás és a kritikai gondolkodás fejlesztésére</i> Hat gondolkodó kalap (tények, érzések, ellenvetések, előnyök, kreativitás, folyamat) módszerének játékos megismerése. Egyszerű hétköznapi problémahelyzetek megvitatása a kalapokkal. Egy álláshelyzet lépéslehetőségeinek megvitatása a kalapok segítségével.	A diák a kijelölt szempontnak megfelelően képes gondolkodni egy adott problémahelyzetről. Képes gondolatait másokkal megosztani és mások gondolatmenetét követni.	<i>Informatika:</i> Információhordozók felfedezése, „Mit hol talállok a számítógépen, a hálózaton.” Információhordozók és kommunikációs eszközök kezelése. „Hol keressem?” Számítógépes oktatójátékok, egyszerű fejlesztő szoftverek megismerése.	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Gondolkodó kalap módszere, stratégiai gondolkodás.		

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	19. A játék menetének alakítása		Órakeret 10 óra
Előzetes tudás	A tanuló a játék során képes mérlegelni a lehetőségeket és a stratégiai cél elérése érdekében kiválasztani a megfelelőt.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A játék menetének alakítása a célnak megfelelően. A kívánatos állás eléréséhez a megfelelő megnyitás kiválasztása.		

Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok
<p><i>Állásfelépítés</i> Megnyitás és középjáték alapelvei. Vonalak, átlók. Bástyák a vonalon. Bástyák a 2. és 7. soron. Tábla melletti kísérletezés feladatlapok alapján. Átló fogalma (nagyátló, kisátló) és szerepe. A kötés. Centrumtípusok, nyílt és zárt centrum, dinamikus gyalogcentrum fogalma, megfigyelése. Gyalogszerkezetek. Helyzetgyakorlatok, állásértékelések.</p>	<p>A tanuló képes a gyakorlati játszmában alkalmazni a megtanult alapelveket.</p>	<p><i>Matematika:</i> Megoldás tervezése, a terv kommunikálása, különböző tervek összehasonlítása, megvitatása, kritizálása szöveges feladatoknál. Megoldási módok utólagos összevetése. Megadott adatok alapján szöveges feladatok létrehozása. Egy és két művelettel leírható és más modellel értelmezhető szöveges feladatok megoldása, ellenőrzése.</p>
<p><i>Megnyitások típusai</i> Nyílt, félig nyílt és zárt megnyitások.</p>	<p>Képes megmondani egy állásról, hogy milyen típusú megnyitásból jött létre.</p>	<p>Többféle megoldás keresése, összevetése. Felesleges adatok kiszűrése; hiányok pótlása adatgyűjtéssel. Ellentmondó adatok kiszűrése. A megoldás elképzelése, megbecslése. Matematikai modell keresése, készítése; leírás jelekkel (műveletekkel, sorozattal, táblázattal vagy másképpen), megoldása, ellenőrzése. Sorozatok – következtetés távolabbi elemekre.</p> <p>http://chess.hu/sakksuli - A megnyitás alapjai - A centrum</p>
<p>Kulcsfogalmak/ fogalmak</p>	<p>Állásfelépítés, kötés, centrum.</p>	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	20. Előny szerzés kialakításának lehetőségei	Órakeret 10 óra
<p>Előzetes tudás</p>	<p>A megtanult taktikai elemek alkalmazása.</p>	
<p>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</p>	<p>Azoknak a helyzeteknek a felismerése, ahol a kényszerítő erejű lépések alkalmazhatóak. Az alapvető kombinációk felismerése és alkalmazása.</p>	

Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok
<i>Kényszerítő erejű lépések</i> Áldozat (elterelés, ráterelés). Sakkadás (kettős sakk, felfedett sakk).	A tanuló képes megmondani egy állásról, hogy milyen típusú megnyitásból jött létre.	<i>Matematika:</i> Kombinatorikus alkotások és kombinatorikus gondolkodás – adott feltételnek megfelelő összes alkotás létrehozása, elrendezése. A feltétel változásával a lehetőségek számának együttváltozása.
<i>Kombinációk</i> A kombináció fogalma. <i>Előny szerző kombinációk:</i> Leggyakoribb mattkombinációk (pl. fojtott matt, alapsori matt). Döntő anyagi előny szerzése: kettős támadás különböző bábokkal (villa, nyárs); leegyszerűsítés nyert végjátékra. Geometriai kép kihasználása. Röntgenhatás érvényesítése.	Felismeri azokat a helyzeteket, ahol kényszerítő erejű lépéseket tud alkalmazni.	<i>Informatika:</i> Informatikai probléma megoldásának lehetőségei különböző programokon belül. Összetett ábrák „programozása” Logo nyelven. Többféle lehetőség felismerése.
<i>Döntetlen kombinációk:</i> Erőd kialakításának fogalma és típusai. A patt kikényszerítésének módja. Lépésismétlés: a lépésismétlés magyarázata. Megfigyelést, érvelést és összehasonlítást követően a tapasztalatok megbeszélése és lejegyzése. Örökös sakk: az örökös sakk fogalma. Mintaállások megfigyelése, felállítása, elemzése. Játékos helyzetgyakorlatok a sakktáblánál.	Tisztában van az alapvető kombinációkkal, felismeri a lehetőségeket egyszerű két- és néglépéses kombinációk megvalósítására, tisztában van a kombináció következményeivel. Felismeri és kihasználja a geometriai kép adta lehetőségeket. Meglátja a röntgenhatás létrehozásából kialakuló előnyös lehetőséget.	<i>Összetett ábrák</i> „programozása” Logo nyelven. Többféle lehetőség felismerése. http://chess.hu/sakksuli - Vezérvégjátékok - Az áldozat
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Kényszerítő erejű lépés, kombináció.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	21. Folyamatos helyzetértékelés a játék során	Órakeret 7 óra
Előzetes tudás	Az eddig tanultak készségi szintű ismerete.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	Folyamatos állásértékelés a játék menetének megfelelően.	
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok
<i>Védekezés és ellentámadás</i> Korai szárnytámadás és	A tanuló alkalmazza a tanult alapelveket és taktikai	<i>Matematika:</i> Kombinatorikus lehetőségek

<p>ellencsapás a centrumban. Védekezés és ellentámadás ellenkező oldalú sánc esetén.</p>	<p>elemeket.</p>	<p>elrendezése táblázatban és fadiagramon. Adott feltételnek megfelelő összes alkotás létrehozása, elrendezése. A feltétel változásával a lehetőségek változásának felismerése – ok-keresés. Halmazok kölesönös helyzetei, alá- és fölérendeltség, mellérendeltség. Geometria – síkidomok, síkbeli alakzatok előállítás. A lyukas vagy szöges tábla alkalmazása párhuzamos, merőleges egyenesek, adott feltételeknek megfelelő síkidomok előállításához.</p> <p><i>Informatika:</i> A számítógép programok segítségével működik, ezek a programok valamilyen célt szolgálnak.</p> <p>http://chess.hu/sakksuli - Nyílt állások - Félig nyílt állások - Zárt állások</p>
<p><i>Komplex állásértékelés</i> Helyzetértékelés anyagbeli, térbeli, időbeli szempontok alapján. Komplex helyzetértékelés anyagi erőviszonyok, nyílt vonalak uralma, gyalogszerkezet, centrum és térhelyzet alapján.</p>	<p>Képes komplex állásértékelésre.</p>	
<p>Kulcsfogalmak/ fogalmak</p>	<p>Komplex állásértékelés, védekezés, ellentámadás.</p>	

<p>A fejlesztés várt eredményei az évfolyam végén</p>	<p>A megnyitások típusainak, a kényszerítő erejű lépések és a kombinációk ismerete. A megnyitás és a középjáték alapelveinek ismerete. A komplex állásértékelés szempontjainak ismerete. Állásfelépítés, védekezés és ellentámadás képessége. Különböző stratégiák alkalmazásának képessége. Saját játék kritikai szemléletének képessége. Mások döntéseinek stratégiai szempontú értékelésének képessége. A tudás megszerzésének élménye. A folytonos tanulás igénye, saját tanulás szabályozása. A táblás játékok iránti igény a mással nem helyettesíthető közösségi élmény által. Az önértékelés fejlődése. Nyitott, rugalmas gondolkodásmód. A megszerzett ismeretek és képességek széles körű alkalmazása.</p>
--	--