

Svábhegyi Jókai Mór Általános Iskola és Német Nemzetiségi Általános Iskola

Cím: 1125 Budapest, Diana út 4.

Telefon: +36-1-395-8167, +36-1-274-4228

Email: jokai@jokaiiskola.hu

Fax: +36-1-275-4009

Weboldal: <https://jokaiiskola.hu>

HELYI
PEDAGÓGIAI PROGRAM

SAKK - LOGIKA

TANTERV

1-4. ÉVFOLYAM



2020

Forrás:

OFI

Készítette (átdolgozta):

Sipos Katalin (1-2. évfolyam)

Zsoldosné Potó Krisztina (3-4. évfolyam)

SAKK - LOGIKA TANTERV	1
1-4. ÉVFOLYAM	1
1. ÉVFOLYAM	4
2. ÉVFOLYAM	11
3. ÉVFOLYAM	15
4. ÉVFOLYAM	20

A sakk-logika tantárgy olyan nevelési-oktatási-fejlesztési területekre fókuszál, amelyek elsősorban a sakk játékrendszer köré épülnek. A tananyag felépítésében kiemelt szerepet kap a logika módszertana. 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 kínál a gyermekeknek szabadidejük értelmes eltöltésére.

A sakk-logika oktatás célja, hogy a sakkjáték eszközén és a logika módszertánán 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.

A sakk-logika tantárgy feladata a gondolkodás sokoldalú fejlesztése és a tanulási készségek-képességek kialakulásának előmozdítása, annál is inkább mivel sajátosságaiból adódóan közvetítőszereppel 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.

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.

A helyi tanterv heti 1 órára készült.

	A TÉMAKÖR NEVE	JAVASOLT ÓRASZÁM
1.	Gondolkodási műveletek megalapozása– játék a bábukkal	5
2.	A fantázia és a kreativitás fejlesztése a sakk világán keresztül	2
3.	Játékok a sakktáblán	2
4.	A sakkbábuk elhelyezkedése a sakktáblán	7
5.	A sakkjáték	10
6.	Különleges lépések a sakkjátékban	6
7.	Összefoglalás, ismétlés	4
	Összesen	36

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	1. Gondolkodási műveletek megalapozása – játék a bábukkal	Órakeret 5 óra
Előzetes tudás	Iskolaérettség.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	<p>Képi gondolkodás fokozatos felváltása az elvont gondolkodással, és ezen keresztül az elvont műveletek végzésének szintjéhez való közelítés.</p> <p>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. Az általános megismerőfunkciók fejlesztése, és a figyelemkoncentráció megalapozása. A taktilis érzékelés fejlesztése. A megfigyelések, gondolatok közlése tevékenységekkel, jelekkel és verbálisan. A sakktábla és a sakkbábuk fizikai megismerése.</p>	
Ismeretek/tevékenységek	Követelmények	Kapcsolódási pontok
<i>Hasonlóság és különbség a sakkfigurák között</i>	A tanuló képes tárgyak osztályozásával összefüggő egyszerű utasítások	http://chess.hu/sakksuli

<p>Szín, alak, forma összehasonlítása, osztályozása; rendezése párosítással, sorrendbe állítással.</p> <p>A sakkjáték eszközeinek megismerése.</p> <p>A sakkfigurák megismerése és rendezése, párosítása szín, forma, mennyiség és tapintás alapján.</p>	<p>végrehajtására. Ismeri a sakkjáték eszközeit.</p>	<p>– Ismerd meg a sakktáblát és a sakkfigurákat!</p>
<p><i>A sakkfigurák mint halmazelemek</i></p> <p>Halmazok alakítása az osztálytársakkal a tanár és a tanulók különböző megadott szempontjai (magasság, hajszín, testalkat, nem) alapján. Adott halmazelemek megadása (tanulók adott szempontú kiválasztása) alapján a halmaz megnevezése.</p> <p>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><i>Szabályalkotás</i></p> <p>Sorozatok kirakása sakkfigurákkal, a szabály felismerése, folytatása. Önálló sorozatok alkotása a bábukkal, egymás sorozatainak kiegészítése. Sorozatok emlékezetből való kirakása.</p>	<p>A diák képes sorozatok szabályának felismerésére, sorozatok folytatására, képzésére, valamint egyszerű szabályalkotásra.</p>	
<p><i>Tájékozódás térben</i></p> <p>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.</p>	<p>A tanuló képes helymeghatározásokra, irányok felismerésére, irányváltoztatások elvégzésére egyszerű utasítások követésével.</p>	

Sakkfigurák egymáshoz való helyzetének meghatározása (előtte, mögötte, mellette). Sakkfigurák elhelyezése adott szempont alapján.		
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 sakk történet bemutatása.	A tanuló képes a hallott információk és fantáziájának segítségével verbálisan illetve rajzban megjeleníteni a sakk történetét.		
<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.		
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, önrányítás, önfegyelem, társas kapcsolatok, a játékosok tisztelete, kockázatvállalás, az egészséges versenyszellem kialakítása, kudarcűrő 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 játékokra.	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Játékok, szabályismeret.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	4. A sakkbábuk elhelyezkedése a sakktáblán	Órakeret 7 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 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).	A diák ismeri a sakktábla geometriáját (betű- és számjelzések) és a hozzátartozó alapvető fogalmakat: mező (világos, sötét), vonal, sor, átló, centrum fogalma. Képes az azonosságokat és a különbségeket felismerni a felsoroltak között.	http://chess.hu/sakksuli – Ismerd meg a sakktáblát és a sakkfigurákat!

<p><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.).</p>	<p>Ismeri a bábok elnevezését, képes különbséget tenni a sötét és a világosak között, és tudja a menetmódjukat. Képes a bábok menetmódjával kapcsolatos utasítások végrehajtására.</p>	
<p><i>A sakktábla részletesebb ismertetése</i> Bábok felállítása. Világos-sötét térfelek tisztázása. Király-vezérszárny elhelyezkedése. A centrum jelentőségének tudatosítása.</p>	<p>Képes a sakktáblán tájékozódni, ismeri az alapvető kifejezéseket (térfél, vezérszárny). Tudatosan benne a centrummezők ellenőrzésének fontossága. Tisztában van a haderő felállításának szabályaival, a bábok sakktáblán való kezdeti elhelyezkedésével.</p>	
<p><i>Játékom a bábokkal</i> A fantázia és a bábukról, valamint a sakktábláról szerzett ismeretek alapján saját játékszabály szerinti játékok alkotása.</p>	<p>A tanuló fantáziájától és kreativitásától függően, a sakk eszközeinek ismeretében képes egyszerű szabályok alapján játszható játék megalkotására.</p>	
<p>Kulcsfogalmak/ fogalmak</p>	<p>Mező, vonal, sor, átló, centrum, pozíciómeghatározás, sakkfigura elhelyezkedése és menetmódja, térfél, vezérszárny.</p>	

<p>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</p>	<p>5. A sakkjáték</p>		<p>Órakeret 10 óra</p>
<p>Előzetes tudás</p>	<p>Adott térben való tájékozódás, viszonyítási pontok felismerése, pozíciók meghatározása. A bábok menetmódjának és felállításának ismerete.</p>		
<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 ütésmódokat és a bábok hatóköréit.</p>	<p>http://chess.hu/sakksuli - Egylépéses mattok - Kétlépéses mattok</p>	

<p><i>A sakk fogalma, védekezési lehetőségek</i> A sakk fogalmának tisztázása. Sakkhelyzetek bemutatása, megfigyelése, utánzása. Gyakorlás saját sakktáblán.</p>	<p>Tisztában van a sakk fogalmával, és felismeri a sakkhelyzetet a bábok állása alapján.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - A sakkjátszma befejezése, lefolyása - A bábok menetmódja - Ütések és különleges lépések - A sakkjátszma befejezése, lefolyása
<p><i>Ütések a sakktáblán</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 sakktáblán (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><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><i>A patt fogalma</i> A patt fogalma. Megfigyelések megbeszélése, tapasztalatszerzés gyakorlás közben.</p>	<p>Ismeri a patthelyzet fogalmát és a patthelyzet jelentését a játékokban.</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>Kulcsfogalmak/ fogalmak</p>	<p>Támadás, védekezés (védekezés), semlegesség, gyalogháború, ütés, sakk, matt, patt.</p>	

<p>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</p>	<p>6. Különleges lépések a sakkjátékban</p>	<p>Órakeret 6 óra</p>
<p>Előzetes tudás</p>	<p>A sakkjáték eszközeinek és alapvető szabályainak ismerete. Életkornak megfelelő figyelemkoncentráció, megfigyelőképesség, utánzás.</p>	

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. Egyszerű feladatok felállítása, megoldások keresése.	A tanuló tisztában van a menet közbeni ütés fogalmával és feltételeivel, képes az adódó lehetőség felismerésére.	http://chess.hu/sakksuli – Mattadás vezérrel – Mattadás bástyával – Mattadás két futóval
<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.	
<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>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.	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Menet közbeni ütés, sáncolás, gyalog átalakulása, szabályos játszma.	

Tematikai egység	7. Összefoglalás, ismétlés	Órakeret 4 óra
-------------------------	-----------------------------------	---------------------------

A fejlesztés várt eredményei az évfolyam végén	<p>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.</p> <p>Problémaérzékenység és kreatív feladatmegoldás kötött szempontok ismeretében is.</p>
---	---

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 szöveges 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.

A helyi tanterv heti 1 órára készült.

	A TÉMAKÖR NEVE	JAVASOLT ÓRASZÁM
1.	Játékos memória- és kreativitásfejlesztés	5
2.	Állásértékelés	4
3.	Sakketikett	2
4.	A sakkjáték fázisai	21
5.	Összefoglalás, ismétlés	4
	Összesen:	36

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	1. 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 bevésés 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>Memóriajátékok</i>	A tanuló képes adatok rögzítésére és visszaadására	

A képzelet használata a kódolás során, egyszerű memóriagyakorlatok („memóriafogas”) alkalmazásával. Memórijátékok (pl. Memory, szőlánc).	megadott módszerek és szempontok alapján. Képes a memorizálást segítő módszerek hatékony alkalmazására.	
<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, Hárman a hídon (Achi), Pentamino, Solitaire.	Ismeri a játékok szabályait. Képes az egyes játékok során kialakított stratégiák önálló alkalmazására.	
<i>Játék kombinatorika</i> Szisztematikus színezések. Variációk létrehozása a sakkbábokkal a táblán.	Képes megbecsülni a lehetséges variációk számát, ehhez megoldási stratégiát alakít ki.	
<i>Valószínűségi játékok tapasztalati és gondolati alapjai</i>	Képes adott feltételnek megfelelő minél több eset előállítására és egyszerű következtetések megfogalmazására.	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Memóriafogas, játék, valószínűség, becslés.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	2. 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. Állásértékelés szempontjai:	A tanuló képes egyszerű állásértékelésre, az összes szabályos lépés számbavételére, ezekből állás tud foglalni a lépésjelöltek	http://chess.hu/sakksuli – A gyalogszerkezet	

figurák száma, figurák értéke, figurák mozgékonyága, aktivitása.	mellett vagy ellenük megadott szempontok szerint.	
<i>Gyalogelőny (-hátrány), tisztelőny, minőségelőny, tételőny</i> A megszerzett előny érvényesítése. Lépési lehetőségek kiválasztása, indoklása a felsorolt szempontok szerint.	Képes a megszerzett előnyt érvényesíteni. Felismeri az előnyös állás fajtáját.	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Állásértékelés, előnyös helyzet.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	3. 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 sakkjátzmához tartozó viselkedési normákat.		
<i>A sakkjátzmák 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.		
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Sakketikett, sakkóra, sakkjelek, játszmalejegyzés.		

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	4. A sakkjáték fázisai	Órakeret 21 óra
--	-------------------------------	----------------------------

<p>Előzetes tudás</p>	<p>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).</p>	
<p>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</p>	<p>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.</p>	
<p>Ismeretek/tevékenységek</p>	<p>Követelmények</p>	<p>Kapcsolódási pontok</p>
<p><i>A játék menete</i> Általános elvek; megnyitási szakasz, középjáték, végjáték.</p>	<p>A tanuló ismeri a sakkjáték fő szakaszait.</p>	<p>http://chess.hu/sakksuli - A figurák aktivitása - A megnyitás alapjai - A középjáték alapjai - A végjátékok alapelvei - Mattadás vezérrel - Mattadás bástyával - Mattadás két futóval</p>
<p><i>A megnyitási szakasz</i> A megnyitás alapjai. Figurák védettsége. A király biztonságba helyezésének módja (sáncolás). A centrum elfoglalásának módja. Tisztek kifejllesztése. A figurák aktiválásának módja. Figurák felállítása bemutatott kép alapján.</p>	<p>Képes a megnyitást elfogadhatóan játszani. Tisztában van azzal, hogy a megnyitás célja a jó támadási pozíció megszerzése, a bábok mozgásba hozatala, valamint az ellenfél kibontakozásának megakadályozása. Törekszik királyának biztonságára.</p>	
<p><i>A középjáték</i> A középjáték stratégiájának kialakítása. A tisztek aktivizálása, erőfölény létrehozása. A gyalogszerkezet; a gyaloggyengeség 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><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</p>	<p>Képes sémákban való gondolkodásra, mintaállások utánjátszására. Tisztában van a lehetséges játszabefejezésekkel, és a legfontosabbakat tudja alkalmazni. Képes fejben elképzelni a mattképet, és</p>	

algoritmusának elsajátítása. Oppozíció, gyalogbevétel, illetve a király szerepe a végjátékban. Mintaállások utánjátszása, elemzése.	ennek megfelelően lépni a figurákkal.	
<i>Oktatóprogramok</i> Oktatóprogramok megismerése. Lehetőségük az önfejlesztésben, önálló ismeretfejlesztésben.	Ismer és tud használni oktatóprogramokat.	
<i>Sakkjátzsma kooperatív módszerrel</i> Tanácskozási játszma kis csoportokban, tandem.	A diák képes eredményesen együttműködve egy csoport tagjaként sakkjátzmát lejátszani.	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Megnyitás, középjáték, végjáték, oktatóprogram, tanácskozási játszma, tandem.	

Tematikai egység	5. Összefoglalás, ismétlés	Órakeret 4 óra
-------------------------	-----------------------------------	---------------------------

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

3. ÉVFOLYAM

A sakk-logika tantárgy oktatásának célja a harmadik évfolyamon a mérlegelő 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.

A helyi tanterv heti 1 órára készült.

	A TÉMAKÖR NEVE	JAVASOLT ÓRASZÁM
1.	Ismétlés. Támadási technikák	3
2.	Taktika	8
3.	Nyitási technikák. A centrum fogalma. Védekezési technikák	8
4.	A támadás és védekezés stratégiái	10
5.	A végjáték	7
6.	Összesen:	36

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	Ismétlés. Támadási technikák	Órakeret 3 óra
Előzetes tudás	Az 1–2. osztályos sakkismeretek alkalmazása. A tanuló képes felismerni és a szükséges idő alatt átgondolni, mi a teendője egy adott végjátékban. Képes egy szabályos barátságos sakkjátszma lejátszására. Betartja a legfontosabb viselkedési szabályokat.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A sakkstratégia és a saktaktika alapjainak elsajátítása. A gyakorlat, az állandó játék, a kipróbálás mellett a rögzítés, az írásbeliség igényének felkeltése. Kooperáció a társakkal, eredményes munkaszervezés. A kifejezőképesség és a logikus gondolkodás fejlesztése. A lényeges és a lényegtelen információ válogatása. Az idővel való hatékony gazdálkodás. A térlátás fejlesztése. Az alapvető fogalmak néven nevezése. Játékos feladatokkal fejlesztés: szem- és kézkoordináció, gondolkodás, figyelem.	
Tevékenységek/ismeretek	Követelmények	
Mattadás vezérrel, ill. bástyával a király ellen. A sáncolás helyes alkalmazása. Átalakulások, feladványok. Menet közbeni ütés. Döntetlen örökös sakkal, lépésméltés.	A tanuló <ul style="list-style-type: none"> – képes a játszma korrekt jegyzésére; – játszmalapját képes visszaolvasni; – képes elemezni a játszmáját, és a tanulságokat rögzíteni; – az ismereteket önállóan tudja alkalmazni; – képes egyszerű technikai eszközöket megfelelő módon használni. 	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Mattadás, sáncolás, átalakulás, örökös sakk.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	Taktika		Órakeret 8 óra
Előzetes tudás	Előző tematikai egység kulcsfogalmainak ismerete, megértése és alkalmazása.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A lényeges és lényegtelen információ megkülönböztetése. Az idővel való hatékony gazdálkodás. Kooperáció a társakkal, eredményes munkaszervezés. A számítógép használata. A taktikai gondolkodás és kombinációs látás kialakítása. A fejből történő változatszámítás fejlesztése. Pozíciójáték alapjainak lerakása. Játékos feladatokkal fejlesztés: gondolkodás, figyelem, emlékezet, asszociáció, komplex gondolkodás, szókincsbővítés, analízis-szintézis.		
Tevékenységek/ismeretek	Követelmények		
Alapsori gyengeség. A kötés kihasználása. Kettős támadás. Eltereléses kombinációk. A túlterhelt bábok. Tipikus áldozatok az f7-es mezőn. Közbeiktatott lépés. Taktika Morphy játszmáiból. Támadás Aljehin játszmáiból. Kezdeményezés Polgár Judit-játszmából. Sakkbűvészet: Tal játszmáiból.	A tanuló <ul style="list-style-type: none"> – képes a játszma korrekt jegyzésére; – játszmalapját képes visszaolvasni; – ismeri és alkalmazza a fő taktikai motívumokat; – ismeri a sakktörténet alapjait, a múlt és a jelenkor legnagyobb sakkozójának nevét. – el tudja dönteni egyszerű állítások igazságértékét, felismer egyszerű logikai kapcsolatokat; – érveket gyűjt lépései előtt, reflektál döntéseiről. 		
Kulcsfogalmak/ fogalmak	„Fojtott” matt, kötés, kötés kihasználása, alapsori gyengeség, eltereléses kombináció, felfedett támadás, túlterhelt báb, áldozat.		

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	Nyitási technikák. A centrum fogalma. Védekezési technikák	Órakeret 8 óra
Előzetes tudás	Előző tematikai egység kulcsfogalmainak ismerete, megértése és alkalmazása.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A taktikai gondolkodás és kombinációs látás kialakítása. Fejben történő változatszámítás fejlesztése. Problémamegoldó gondolkodásban való gyakorlottság és eredményesség fokozása. Játékos feladatokkal fejlesztés: figyelem, együttműködés, szerialitás, aritmetikai gondolkodás, emlékezet, auditív figyelem, komplex emlékezet.	
Tevékenységek/ismeretek	Követelmények	
Megnyitás.	A tanuló	

Klasszikus megnyitások. Küzdelem a centrumért. Nyílt centrum, zárt centrum. Modern megnyitások. Spanyol megnyitás alapelvei. Olasz megnyitás alapelvei. Francia védelem. Szicíliai védelem. Királyindiai stratégia Kaszparov játszmáiból.	<ul style="list-style-type: none"> – alapszinten ismeri a megnyitások nevét és a megnyitások széles spektrumát; – ismeri a saktörténet alapjait, a múlt és a jelenkor legnagyobb sakkozójának nevét; – képes ismereteinek önálló alkalmazására; – érveket gyűjt lépései előtt, reflektál döntéseiről. 	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Megnyitás, centrum, védelem stratégia.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	A támadás és védekezés stratégiái	Órakeret 10 óra
Előzetes tudás	Előző tematikai egység kulcsfogalmainak ismerete, megértése és alkalmazása.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	<p>A lényeges és lényegtelen információ megkülönböztetése. Az idővel való hatékony gazdálkodás. Kooperáció a társakkal, eredményes munkaszervezés. Problémamegoldó gondolkodásban való gyakorlottság és eredményesség fokozása. A játék minél átfogóbb, mélyebb ismerete. Összefüggések értelmezése és megfogalmazása. Konstruktív képesség alakítása.</p> <p>Játékos feladatokkal fejlesztés: gondolkodás, emlékezet, szerialitás, figyelem, aritmetikai gondolkodás, műveletvégzés, rész-egész.</p>	
Tevékenységek/ismeretek	Követelmények	
Stratégia: támadás és védekezés a középjátékban. Támadás a király ellen. Térhiány a sakktáblán. Támadás a vonalakon. Ellenkező oldalú sánc. Nyílt vonalon való támadás. Mennyiség és minőség. Blokád a huszárral. Jó huszár a rossz futó ellen. Dupla gyalogok. Gyenge gyalog. Tanuljunk Fischer játszmáiból! Az ellenfél tervének figyelembevétele.	A tanuló <ul style="list-style-type: none"> – képes aktív, támadó, kezdeményező sakkra; – képes az ellenfél súlyos fejlődési hibáinak kihasználására, a gyenge királyállás elleni támadás indítására; – szükség esetén tud védekezni; – képes fejben 3-4 lépéses változatok kiszámítására; – ismereteit önállóan tudja alkalmazni; – egyszerű technikai eszközöket megfelelő módon képes használni. 	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Térhiány, dupla gyalog, gyenge gyalog, blokád, sánc, zárt állás.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	A végjáték		Órakeret 7 óra
Előzetes tudás	Előző tematikai egység kulcsfogalmainak ismerete, megértése és alkalmazása.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A játék minél átfogóbb, mélyebb ismerete. Kooperáció a társakkal, eredményes munkaszervezés. Problémamegoldó gondolkodásban való gyakorlottság és eredményesség fokozása. Összefüggések értelmezése és megfogalmazása. Konstruktív képesség alakítása. Játékos feladatokkal fejlesztés: emlékezet, figyelem, aritmetikai gondolkodás, analógia alkalmazása, szem-kéz koordináció, szabály betartása.		
Tevékenységek/ismeretek	Követelmények		
Végjáték. A király szerepe a végjátékban. Szabadgyalog. A bástya-végjáték alapjai. Végjátékok Botvinnik játszmáiból. Ellenkező színű futók. Gyengeség a gyaloglánc végén.	A tanuló <ul style="list-style-type: none"> – ismeri és alkalmazza a végjátékok főbb alapelveit; – képes a főlényes végjátékok megnyerésére; – ismeri a sakk történet alapjait, a múlt és a jelenkor legnagyobb sakkozójának nevét; – el tudja dönteni egyszerű állítások igazságértékét, felismer egyszerű logikai kapcsolatokat. 		
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Végjáték, szabadgyalog.		

A fejlesztés várt eredményei a két évfolyamos ciklus végén	A tanuló képes ismereteit önállóan alkalmazni. Képes egy szabályos barátságos sakkjátszma lejátszására. Játszma előtt és után ellenfelével kezét fog, betartja a legfontosabb viselkedési szabályokat. Ismeri a sakk történet alapjait, a múlt és a jelenkor legnagyobb sakkozójának nevét.
---	--

4. ÉVFOLYAM

A sakk-logika tantárgy oktatásának célja a negyedik évfolyamon a mérlegelő 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, mérlegelő szemléletére. Észrevételeit érveléssel támassza alá. Vitahelyzetekben a másik véleményét tisztelve, udvariasan kommunikáljon.

A helyi tanterv heti 1 órára készült.

	A TÉMAKÖR NEVE	JAVASOLT ÓRASZÁM
1.	Ismétlés. Támadási technikák	3
2.	Taktika	8
3.	Nyitási technikák. A centrum fogalma. Védekezési technikák	6
4.	A támadás és védekezés stratégiái	10
5.	A végjáték	9
	Összesen:	36

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	Ismétlés. Támadási technikák	Órakeret 3 óra
Előzetes tudás	Az 3. osztályos sakkismeretek alkalmazása. A tanuló képes felismerni és a szükséges idő alatt átgondolni, mi a teendője egy adott végjátékban. Képes egy szabályos barátságos sakkjátszma lejátszására. Betartja a legfontosabb viselkedési szabályokat.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A sakkstratégia és a sakktaktika alapjainak elsajátítása. A gyakorlat, az állandó játék, a kipróbálás mellett a rögzítés, az írásbeliség igényének felkeltése. Kooperáció a társakkal, eredményes munkaszervezés. A kifejezőképesség és a logikus gondolkodás fejlesztése. A lényeges és a lényegtelen információ válogatása. Az idővel való hatékony gazdálkodás. A térlátás fejlesztése. Az alapvető fogalmak néven nevezése. Játékos feladatokkal fejlesztés: szem- és kézkoordináció, gondolkodás, figyelem.	
Tevékenységek/ismeretek	Követelmények	

<p>Mattadás vezérrel, ill. bástyával a király ellen. A sáncolás helyes alkalmazása. Átalakulások, feladványok. Menet közbeni ütés. Döntetlen örökös sakkal, lépésismétlés.</p>	<p>A tanuló</p> <ul style="list-style-type: none"> – képes a játszma korrekt jegyzésére; – játszmalapját képes visszaolvasni; – képes elemezni a játszmáját, és a tanulságokat rögzíteni; – az ismereteket önállóan tudja alkalmazni; – képes egyszerű technikai eszközöket megfelelő módon használni. 	
<p>Kulcsfogalmak/ fogalmak</p>	<p>Mattadás, sáncolás, örökös sakk.</p>	

<p>Tematikai egység/ Fejlesztési cél</p>	<p>Taktika</p>		<p>Órakeret 8 óra</p>
<p>Előzetes tudás</p>	<p>Előző tematikai egység kulcsfogalmainak ismerete, megértése és alkalmazása.</p>		
<p>A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai</p>	<p>A lényeges és lényegtelen információ megkülönböztetése. Az idővel való hatékony gazdálkodás. Kooperáció a társakkal, eredményes munkaszervezés. A számítógép használata. A taktikai gondolkodás és kombinációs látás kialakítása. A fejben történő változatszámítás fejlesztése. Pozíciójáték alapjainak lerakása. Játékos feladatokkal fejlesztés: gondolkodás, figyelem, emlékezet, asszociáció, komplex gondolkodás, szókincsbővítés, analízis-szintézis.</p>		
<p>Tevékenységek/ismeretek</p>	<p>Követelmények</p>		
<p>A kötés kihasználása. Kettős támadás. Eltereléses kombinációk. Felfedett támadás. Villa A túlterhelt bábok. A király elleni támadás h7-es áldozattal. Többlépéses fojtottmatt-kombinációk. Közbeiktatott lépés. Taktika Morphy játszmáiból. Támadás Aljehin játszmáiból. Capablanca-kombinációk. Kezdeményezés Polgár Judit-játszmából. Sakkbüvészet: Tal játszmáiból.</p>	<p>A tanuló</p> <ul style="list-style-type: none"> – képes a játszma korrekt jegyzésére; – játszmalapját képes visszaolvasni; – ismeri és alkalmazza a fő taktikai motívumokat; – ismeri a sakktörténet alapjait, a múlt és a jelenkor legnagyobb sakkozójának nevét. – el tudja dönteni egyszerű állítások igazságértékét, felismer egyszerű logikai kapcsolatokat; – érveket gyűjt lépései előtt, reflektál döntéseiről. 		
<p>Kulcsfogalmak/</p>	<p>„Fojtott” matt, kötés, kötés kihasználása, , eltereléses kombináció, felfedett</p>		

fogalmak	támadás, túlterhelt báb, áldozat.
-----------------	-----------------------------------

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	Nyitási technikák. A centrum fogalma. Védekezési technikák	Órakeret 6 óra
Előzetes tudás	Előző tematikai egység kulcsfogalmainak ismerete, megértése és alkalmazása.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A taktikai gondolkodás és kombinációs látás kialakítása. Fejben történő változatszámítás fejlesztése. Problémamegoldó gondolkodásban való gyakorlottság és eredményesség fokozása. Játékos feladatokkal fejlesztés: figyelem, együttműködés, szerialitás, aritmetikai gondolkodás, emlékezet, auditív figyelem, komplex emlékezet.	
Tevékenységek/ismeretek	Követelmények	
Megnyitás. Harmonikus fejlődés a megnyitásban. Küzdelem a centrumért. Nyílt centrum, zárt centrum. Modern megnyitások. Spanyol megnyitás alapelvei. Szicíliai védelem. Királyindiai stratégia Kaszparov játszmáiból.	A tanuló <ul style="list-style-type: none"> – alapszinten ismeri a megnyitások nevét és a megnyitások széles spektrumát; – ismeri a sakktörténet alapjait, a múlt és a jelenkor legnagyobb sakkozójának nevét; – képes ismereteinek önálló alkalmazására; – érveket gyűjt lépései előtt, reflektál döntéseiről. 	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Centrum, fejlődés a megnyitásban.taktika	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	A támadás és védekezés stratégiái	Órakeret 10 óra
Előzetes tudás	Előző tematikai egység kulcsfogalmainak ismerete, megértése és alkalmazása.	
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A lényeges és lényegtelen információ megkülönböztetése. Az idővel való hatékony gazdálkodás. Kooperáció a társakkal, eredményes munkaszervezés. Problémamegoldó gondolkodásban való gyakorlottság és eredményesség fokozása. A játék minél átfogóbb, mélyebb ismerete. Összefüggések értelmezése és megfogalmazása. Konstruktív képesség alakítása. Játékos feladatokkal fejlesztés: gondolkodás, emlékezet, szerialitás, figyelem, aritmetikai gondolkodás, műveletvégzés, rész-egész.	
Tevékenységek/ismeretek	Követelmények	
Stratégia: támadás és védekezés a	A tanuló	

középjátékban. Középen rekedt király. Aktív támadás. Nyílt vonalon való támadás. Duplázott bástyák. Futópár a nyílt átlókon. Mennyiség és minőség. A huszár ereje zárt állásban. Blokád a huszárral. Dupla gyalogok. Gyenge gyalog. Király mint támadó báb. Az ellenfél tervének figyelembevétele.	<ul style="list-style-type: none"> – képes aktív, támadó, kezdeményező sakkra; – képes az ellenfél súlyos fejlődési hibáinak kihasználására, a gyenge királyállás elleni támadás indítására; – szükség esetén tud védekezni; – képes fejben 3-4 lépéses változatok kiszámítására; – ismereteit önállóan tudja alkalmazni; – egyszerű technikai eszközöket megfelelő módon képes használni. 	
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Térhiány, dupla gyalog, gyenge gyalog, blokád, sánc, zárt állás.	

Tematikai egység/ Fejlesztési cél	A végjáték		Órakeret 9 óra
Előzetes tudás	Előző tematikai egység kulcsfogalmainak ismerete, megértése és alkalmazása.		
A tematikai egység nevelési-fejlesztési céljai	A játék minél átfogóbb, mélyebb ismerete. Kooperáció a társakkal, eredményes munkaszervezés. Problémamegoldó gondolkodásban való gyakorlottság és eredményesség fokozása. Összefüggések értelmezése és megfogalmazása. Konstruktív képesség alakítása. Játékos feladatokkal fejlesztés: emlékezet, figyelem, aritmetikai gondolkodás, analógia alkalmazása, szem-kéz koordináció, szabály betartása.		
Tevékenységek/ismeretek	Követelmények		
Végjáték. A király szerepe a végjátékban. Patt a végjátékban. Oppozíció a gyalog végjátékban. Áttörés a végjátékban. Hídépítés a bástya-végjátékban. Végjátékok Botvinnik játszmáiból. Ellenkező színű futók. Gyengeség a gyaloglánc végén.	A tanuló <ul style="list-style-type: none"> – ismeri és alkalmazza a végjátékok főbb alapelveit; – képes a fölényes végjátékok megnyerésére; – ismeri a sakktörténet alapjait, a múlt és a jelenkor legnagyobb sakkozójának nevét; – el tudja dönteni egyszerű állítások igazságértékét, felismer egyszerű logikai kapcsolatokat. 		
Kulcsfogalmak/ fogalmak	Oppozíció, szabad gyalog, patt.		

A fejlesztés várt eredményei a két évfolyamos ciklus végén	A tanuló képes ismereteit önállóan alkalmazni. Képes egy szabályos barátságos sakkjátszma lejátszására. Játszma előtt és után ellenfelével kezet fog, betartja a legfontosabb viselkedési szabályokat. Ismeri a sakktörténet alapjait, a múlt és a jelenkor legnagyobb sakkozójának nevét.
---	---