|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Edukacja przez szachy w szkole**  **Wymagania edukacyjne**  **niezbędne do otrzymania przez ucznia śródrocznej i rocznej oceny klasyfikacyjnej**  **SZACHY – KLASA 2**  Wymagania na każdy poziom obejmują również wymagania na poziom **poprzedni**. Ocena odzwierciedla nie tylko stopień utrwalenia danej umiejętności, ale przede wszystkim zaangażowanie ucznia w rozwijanie swoich kompetencji szachowych.  **Uczeń:** | | |
| Poziom niski | Poziom średni | Poziom wysoki |
| * *stara się przestrzegać zasad obowiązujących podczas rozgrywania partii* * *wymienia zasady dobrego debiutu* * *potrafi zaproponować na planszy postawienie prostego mata w jednym ruchu* * *zna pojęcie promocja piona* * rozpoznaje podstawowe kombinacje taktyczne * odnajduje na szachownicy wskazane symbolami pola. * *prowadzi zeszyt ćwiczeń /gromadzi materiały edukacyjno-ćwiczeniowe dotyczące tematyki omawianej podczas lekcji.* * stara się stosować do zasad turniejowych. | * *zazwyczaj przestrzega zasad obowiązujących podczas rozgrywania partii.* * *wymienia i potrafi wyjaśnić zasady dobrego debiutu, wskazuje błędy debiutowe.* * zna pojęcia szachowe (szach, mat, pat, roszada). * *zwykle potrafi prawidłowo zamatować jedną wieżą i dwiema wieżami.* * wie jak obronić się przed szachem * *potrafi rozgrywać partię na czas, z użyciem zegara szachowego.* * rozwiązuje zadania szachowe z wykorzystaniem podstawowych kombinacji. * rozwiązuje zadanie na mata w 1 ruchu w prostej pozycji. * potrafi odtworzyć przebieg mata szewskiego. * uczeń bezbłędnie odnajduje na szachownicy wskazane symbolami pola, potrafi je nazwać i zapisać. * stosuje się do zasad turniejowych. | * *zawsze przestrzega zasad obowiązujących podczas rozgrywania partii.* * *potrafi prawidłowo rozgrywać debiut.* * broni się przed podstawowymi pułapkami debiutowymi. * *potrafi prawidłowo zamatować wieżą i hetmanem lub hetmanem, nie popełniając błędu – nie dopuszcza do pata.* * *Poczas gry skutecznie broni się przed szachem* * rozwiązuje zadania szachowe z wykorzystaniem podstawowych kombinacji (związanie, widełki, atak z odsłony), potrafi także motywy te wykorzystać w partii. * uczeń bezbłędnie odnajduje na szachownicy wskazane symbolami pola, potrafi je nazwać i zapisać ruchy figur. * zawsze stosuje się do zasad turniejowych. |