

MALEÕPETUSE ÜLDOSA

VALDKONNAPÄDEVUS

Maleõpetuse eesmärgiks on õpilaste mälu, tähelepanu, leidlikkuse, loovuse ja otsustusvõime arendamine. Malemängu valdamine toetab õpilase loogilise mõtlemise arengut, tähelepanelikkust ja taiplikkust, kasvatab iseloomu, õpetab lahendama mitmesuguseid ülesandeid ning on eduka õppimise eeldus kõigis õppeaineis. Male arendab üldist probleemi lahendamise oskust, mis sisaldab oskust probleeme püstitada, sobivaid lahendusstrateegiaid leida ja neid rakendada, lahendusideed analüüsida.

AINETUNDIDE JAOTUS

Maleõpetus on õppekavas 2.-4. klassi valikainena ja 5. klassi huviringi tunnina. Male ainekava jaguneb algõpetuseks (2. ja 3. klass) ning edasijõudnute õppeks (4. ja 5. klass).

	2. klass	3. klass	4. klass	5. klass
I kooliastmes	1 tund	1 tund		
II kooliastmes			1 tund	
Huviringina				1 tund

LÕIMING, ÜLDPÄDEVUSTE SAAVUTAMINE JA ÕPPEKAVA LÄBIVATE TEEMADE KÄSITLEMINE AINEVALDKONNAS

Lõiming teiste ainetega:

Eesti keel. Õpilased arendavad suulist väljendusoskust ning suhtlusoskust, arendavad teksti lugedes oma sõnavara, avardavad maailmapilti, õpivad lugema ja mõistma eri liiki tekste.

Matemaatika. Arendab järjepidevust, püsivust, sihikindlust, täpsust, arendab analüüsimis-, koostöö- ja iseseisva töö oskust, paindlikku mõtlemist.

Infotehnoloogia. Arenevad arvutikasutamise üldised oskused, iseseisva töö oskus, oskus lahendada probleemülesandeid.

Üldpädevuste saavutamine:

Kultuuri- ja väärtuspädevus. Paul Kerese nimega seondub Eesti malemängutraditsioon. Ega asjata ehi Paul Kerese pilt Eesti viiekroonist rahatähte.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Maleõpetuses õpetatakse õpilast austama erinevate keskkondade reegleid ning tegema koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides.

Enesemääratluspädevus. Maleõpetus õpetab õpilast mõistma ja hindama iseennast, oma nõrku ja tugevaid külgi; analüüsima oma käitumist erinevates olukordades ning lahendama suhtlemisprobleeme.

Õpipädevus. Maleõpetus õpetab õpilast kasutama õpitud erinevates olukordades ja probleeme lahendades; seostama omandatud teadmisi varemõpituuga; analüüsima oma teadmisi ja oskusi, motiveeritust ja enesekindlust.

Suhtluspädevus. Maleõpetus õpetab õpilast ennast selgelt, asjakohaselt ja viisakalt väljendama, arvestama olukordi ja mõistma suhtluspartnereid.

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus. Maleõpetus suunab õpilase tegema tõendus põhiseid otsuseid ning kasutama uusi tehnoloogiaid eesmärgipäraselt.

Ettevõtlikkuspädevus. Maleõpetus suunab õpilast oma ideid looma ja ellu viima, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi, nägema probleeme ja neis peituvaid võimalusi, aitab kaasa probleemide lahendamisele; seadma eesmärgi, korraldama ühistegevusi ja neist osa võtma, näitama algatusvõimet ja vastutama tulemuste eest; reageerima loovalt, uuendusmeelselt ja paindlikult muutustele; võtma arukaid riske.

Digipädevus. Maleõpetus õpetab õpilast kasutama uuenevat digitehnoloogiat nii õppimisel kui ka suhtlemisel; olema teadlik digikeskkonna ohtudest ning osata kaitsta oma privaatsust, isikuandmeid ja digitaalset identiteeti; järgima digikeskkonnas samu moraali- ja väärtuspõhimõtteid nagu igapäevaelus.

Õppekava läbivate teemate käsitlemine ainevaldkonnas:

“Elukestev õpe ja karjääri planeerimine”. Õpilaste silmaringi, positiivse mõtlemisoskuse, otsustus- ja vastutusvõime, meeskonnatööoskuse, loovuse ja loogilise mõtlemise arendamine. Õpilase individuaalsuse arvestamine õpetamisel. Huvi ja uudishimu äratamine ning selle rahuldamise viiside, oma aja ja tegevuse planeerimise õpetamine.

“Keskkond ja jätkusuutlik areng”. Keskendutakse koduümbruse ja Eesti keskkonnaprobleemide käsitlemisele. Arendatakse säästvat suhtumist ümbritsevasse ja

elukeskkonna väärtustamist, õpitakse teadvustama end tarbijana ning toimima keskkonda hoidvalt.

“Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus”. Toetatakse õpilase initsiatiivi ning pakutakse talle võimalusi ja abi ühisalgatusteks. Õpilasi innustatakse iseseisvalt tegutsema ühise eesmärgi nimel ning võtma sellega kaasnevat vastutust ja kohustusi. Oluline on suunata õpilasi leidma jõukohastele probleemidele loomingulisi lahendusi ning aidata neil kogeda koos tegutsemise kasulikkust ja vajalikkust. Õpilastele huvirühmade (Järva Noorte Maleklubi, Eesti Maleliit) ja veebikeskkondade (vint.ee) tutvustamine. Õpilaste otsuse- ja algatusvõime arendamine, soovi ise probleeme lahendada toetamine.

“Kultuuriline identiteet”. Leitakse võimalusi, kus õppija saab rakendada oma teadmisi ja oskusi omakultuuri tutvustamiseks, näiteks koolide ja rahvusvaheliste projektide kaudu.

“Teabekeskond”. Käsitletakse avaliku ja privaatse ruumi toimimise seaduspärasusi ning õpitakse tundma põhilisi kommunikatsiooniformaate. Õpilane harjub internetis liikudes (vint.ee keskkonnas) eristama avalikku ja isiklikku sfääri ning valima selle põhjal õiget suhtlusviisi.

“Tehnoloogia ja innovatsioon”. Lahendatakse praktilisi ülesandeid, mis eeldavad tehnoloogia rakendamist erinevates ainetundides või huvitegevuses.

“Tervis ja ohutus”. Pööratakse tähelepanu teadmiste ja oskuste ning väärtushinnangute kujundamisele, õpetuse elulähedusele ja levinuma riskikäitumise ärahoidmisele.

“Väärtused ja kõlblus”. Teadvustatakse ja mõtestatakse kõlbelisi norme ning kujundatakse sallivust ja lugupidamist erinevate inimeste vastu. Õpilase mõtterearendustesse tuleks suhtuda paindlikult, jättes õpilasele võimaluse säilitada oma arvamus. Igapäevases koolielus pakutakse võimalusi rakendada omandatud teadmisi.

ÕPPEKORRALDUSE ERISUSED

1. lähtutakse õppekava alusväärtustest, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, õppesisust ja oodatavatest õpitulemustest ning toetatakse lõimingut teiste õppeainete ja läbivate teemadega;
2. jälgitakse, et õpilase õpikoormus (sh kodutööde maht) on mõõdukas;
3. võimaldatakse õppida üksi ning üheskoos teistega, et toetada õpilaste kujunemist aktiivseteks ning iseseisvateks õppijateks;

4. kasutatakse diferentseeritud õppeülesandeid, mille sisu ja raskusaste toetavad individualiseeritud käsitlust ning suurendavad õpimotivatsiooni;
5. rakendatakse nüüdisaegseid õpikeskkondi ning õppematerjale ja -vahendeid;
6. laiendatakse õpikeskkonda: veebipõhine personaalne õpikeskkond, arvutiklass.
7. tagatakse, et õppe vältel õpitakse headest tavadest lähtuvat veebikäitumist, sealhulgas virtuaalsetes võrgustikes ning ametlikke infosüsteeme kasutades.

AINEVALDKONDLIKUD HINDAMISE ERISUSED

Hindamisel 2., 3. ja 4. klassis lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest. Valikkursust hinnatakse mitteeristavalt (arvestatud-mittearvestatud). 5. klassis valikkursust ringitunnina ei hinnata.

Hindamise aluseks on õpilase areng õppetegevuse käigus.

- Mõistete äratundmine, teadmine ja nende seostamine konkreetsete ülesannete ja maleseisudega.
- Õpitud teadmiste kasutamine ülesannetes, treeningseisude mängimises ja partiides, taktika ja strateegia valimine, konkreetsete ülesannete lahendamine.
- Analüüsimine ja arutlemine: põhjendamine, süntees, üldistamine, tulemuste hindamine.
- Paaris- ja rühmatööde ning individuaalsete ülesannete puhul ei hinnata mitte ainult töö tulemust, vaid ka protsessi. Õpetaja selgitab ja märgib hindamise põhimõtted e-päevikusse õppeaasta alguses igas klassis.

ÕPPEKESKKONNA ERISUSED

Õppetöö toimub enamasti klassiruumis. Klassis on kaks demonratsioonmalelauda ja arvutiga ühendatud teler. Vajadusel on võimalik kasutada ka tahvelarvuteid. Õpilastel on malelaud ja malendid paari peale. Malekäikude õpetamiseks kasutatakse arvutiklassis linki <https://lichess.org/learn> ja malemänguks mõttemängude keskkonda <https://www.vint.ee/et-ee/games/#male>.

Arvuti klassis on õpilasele tagatud eraldi arvutitöökoht, juurdepääs infosüsteemidele, arvutitöökohtadel on reguleeritavad toolid, arvutilauad, sundventilatsioon, aknakatted.