

Maleõpetuse (valikaine) ainekava 2. klassis

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.

Üldpädevused

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 õpitut erinevates olukordades ja probleeme lahendades; seostama omandatud teadmisi varemõpituga; 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 tõenduspõhiseid 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 eesmäärke, 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.

Ainevaldkonda kuuluvus

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

Ainemaht 1 tund nädalas, 35 õppetundi õppeaastas.

Lõiming, seos 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.

Õppesisu seos läbivate teemadega

Karjääriõpe. 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.

Kodaniku algatus ja ettevõtlikkus. Õpilastele huvirühmade (Järva Noorte Maleklubi, Eesti maleliit) ja veebikeskkondade (vint.ee) tutvustamine. Õpilaste otsuse- ja algatusvõime arendamine, soovi ise probleeme lahendada toetamine.

Füüsiline õpikeskkond

Õppetöö toimub klassiruumis. Klassis on kaks demonstratsioonmalelauda ja arvutiga ühendatud teler. Õpilastel on malelaud ja malendid paari peale. Malekäikude õpetamiseks kasutatakse maleprogrammi "Динозавры учат шахматам", ООО Дайв 2014.

Õppeaine kirjeldus ja õppetegevus

Õppe-eesmärgid:

- Õppida selgeks malendite algseis, malendite käigud ja tähtsamad malereeglid.
- Õppida selgeks mõisted tuli, matt, patt, viik, võit.
- Teada avangu põhitõdesid.
- Teada nelja põhilist taktikavõtet (kaksikähvardus, tulejoone avamine, kaitse kõrvaldamine, sidumine).
- Teada mõningaid lihtsamaid male lõppmänge.

Õpitulemused

Õpilane teab ja tunneb:

1. male mõistet ja tähtsamaid malereegleid;
2. malelaua õiget asendit;
3. kõigi väljade nimesid;
4. mänguks vajalikke mõisteid;
5. malendite algseisu;
6. oskab kõigi malendite käike;
7. avangupõhimõtteid;
8. mõisteid võit, viik, tuli, matt ja patt;
9. nelja tähtsamat taktikavõtet;
10. mõnda lihtsamat lõppmängu.

2. klassi lõpetaja oskab:

1. võrrelda seisus valgete ja mustade malendite väärtust;
2. anda vastase kuningale tuld;
3. kaitsta oma kuningat vastase tule eest;
4. teha ühekäigulisi matte erinevate malenditega;
5. otsustada, millal on laual võit;
6. otsustada, millal on laual viik;
7. osaleda maleturniiril;
8. toime tulla oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega;
9. vastasesse lugupidavalt suhtuda.

Õppesisu

- Malelaud. Malendid. Vankrikäik. Odakäik
- Ratsukäik
- Etturikäik. Etturi löömine "mööda minnes". Etturi lipustumine
- Lipukäik
- Kuningakäik. Tuli. Vangerdus. Matt. Patt
- Malendite väärtus. Avangu põhimõtted
- Malemäng maleprogrammi vastu
- Vint.ee konto tegemine
- Malemäng vint.ee-s
- Maleturniir vint.ee-s
- Malend tule all
- Tulest väljumine
- Malendite vahetus
- Kaitsete ja rünnete arv

- "Karjapoisi matt" ja selle tõrje
- Matistamine lipu ja vankriga
- Kaksikähvardus etturi ja odaga
- Kaksikähvardus vankri ja lipuga
- Kaksikähvardus kuninga ja ratsuga
- Matistamine lipuga
- Ühekäigulised matiülesanded
- Vabaetturi moodustamine. Etturiruut
- Vanker vabale liinile
- Tagarea nõrkus
- Viguri tulejoone avamine I
- Viguri tulejoone avamine II
- Kaitse kõrvaldamine I
- Kaitse kõrvaldamine II
- Ripuvad vigurid
- Kasulik vahekäik
- Kahjulik vahekäik
- Sidumine
- Sidumise ärakasutamine
- Viguri vabastamine sidumisest
- Maleturniir

Hindamine

Valikkursust male hinnatakse mitteeristavalt (arvestatud-mittearvestatud).

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.

Maleõpetuse (valikaine) ainekava 3. klassis

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.

Üldpädevused

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 õpitut erinevates olukordades ja probleeme lahendades; seostama omandatud teadmisi varemõpituga; 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 tõenduspõhiseid 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.

Ainevaldkonda kuuluvus

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

Ainemaht 1 tund nädalas, 35 õppetundi õppeaastas.

Lõiming, seos 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.

Õppesisu seos läbivate teemadega

Karjääriõpe. 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.

Kodaniku algatus ja ettevõtlikkus. Õpilastele huvirühmade (Järva Noorte Maleklubi, Eesti maleliit) ja veebikeskkondade (vint.ee) tutvustamine. Õpilaste otsuse- ja algatusvõime arendamine, soovi ise probleeme lahendada toetamine.

Füüsiline õpikeskkond

Õppetöö toimub klassiruumis. Klassis on kaks demonstratsioonmalelauda ja arvutiga ühendatud teler. Õpilastel on malelaud ja malendid paari peale.

Õppeaine kirjeldus ja õppetegevus

Õppe-eesmärgid.

- Õppida selgeks matistamine lipu ja vankri koostööga.
- Õppida selgeks matistamine kahe vankri koostööga.
- Järgida avangu põhitõdesid.
- Kasutada oma partiides õpitud taktikavõtteid.
- Teada lihtsamaid male lõppmänge.

Õpitulemused

Õpilane teab ja tunneb:

1. male reegleid;
2. malendite algseisu;
3. kõigi malendite käike;
4. avangupõhimõtteid;
5. erinevaid taktikavõtteid;
6. lihtsamaid keskmängu põhimõtteid;
7. lihtsamaid lõppmänge.

3. klassi lõpetaja oskab:

1. teha matti lipu ja vankri koostöös;
2. teha matti kahe vankri koostöös;
3. hinnata maleseisu;
4. tõrjuda vastase kerget rünnakut;
5. kasutada malepartiis taktikavõtteid;
6. teha ühe- ja kahekäigulisi matte erinevate malenditega;
7. otsustada, millal on laual võit;
8. otsustada, millal on laual viik;
9. osaleda maleturniiril;
10. toime tulla oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega;
11. vastasesse lugupidavalt suhtuda.

Õppesisu

- Vigur lõksus
- Viguri tulejoone avamine (äratõmbetuli)
- Viguri tulejoone avamine (kahekordne tuli)
- Odamatt
- Odakahing
- Ratsumatt
- Ratsukahvel
- Vankri sissetung 7. (2.) reale
- Kaitsmata tagarida
- Poolvabade liinide kasutamine rünnakuks
- Kaugelejäõudnud etturi lipustamine
- Etturiläbimurre
- Vangerdamata kuninga ründamine
- Vangerdanud kuninga ründamine

- Seisu tugevdamine keskmängus
- Vastase seisu nõrgestamine
- Vastase rünnaku tõrjumine
- Mänguplaan ülekaalukas seisus
- Mänguplaan halvemas seisus
- Viigivõimalused kaotusseisus
- Lipp vankri vastu
- Lipp kauge kaitstud vabaetturi vastu
- Vanker kerge viguri vastu
- Vanker etturite vastu
- Vanker kaitstud vabaetturi(te) vastu
- Vankrilõppmäng
- Odalõppmäng
- Lahkvärvi odad
- Oda ratsu vastu
- Kuninga matistamine lipu ja vankriga
- Kuninga matistamine kahe vankriga
- Taktikaülesanded I
- Taktikaülesanded II
- Maleturniir
- Maleturniir

Hindamine

Valikkursust male hinnatakse mitteeristavalt (arvestatud-mittearvestatud).

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, taktikate ja strateegiate 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.

Maleõpetuse (valikaine) ainekava 4. klassis

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.

Üldpädevused

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

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 õpitut erinevates olukordades ja probleeme lahendades; seostama omandatud teadmisi varemõpituga; 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 tõenduspõhiseid 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.

Ainevaldkonda kuuluvus

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

Ainemaht 1 tund nädalas, 35 õppetundi õppeaastas.

Lõiming, seos 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.

Õppesisu seos läbivate teemadega

Karjääriõpe. 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.

Kodaniku algatus ja ettevõtlikkus. Õpilastele huvirühmade (Järva Noorte Maleklubi, Eesti maleliit) ja veebikeskkondade (vint.ee) tutvustamine. Õpilaste otsuse- ja algatusvõime arendamine, soovi ise probleeme lahendada toetamine.

Füüsiline õpikeskkond

Õppetöö toimub klassiruumis. Klassis on kaks demonstratsioonmalelauda ja arvutiga ühendatud teler. Õpilastel on malelaud ja malendid paari peale.

Õppeaine kirjeldus ja õppetegevus

Õppe-eesmärgid.

- Õppida selgeks matistamine lipu ja kuninga koostööga.
- Järgida avangu põhitõdesid.
- Kasutada oma partiides õpitud taktikavõtteid.
- Koostada partii ajal malemängu plaan ja püüda seda ellu viia.
- Osata tegutseda etturilõppmängus.

Õpitulemused

Õpilane teab ja tunneb:

1. male reegleid;
2. avangupõhimõtteid;
3. erinevaid taktikavõtteid;
4. malepartii planeerimist;
5. keskmängu põhimõtteid;
6. etturilõppmängu.

4. klassi lõpetaja oskab:

1. teha matti lipu ja vankri koostöös;
2. teha matti kahe vankri koostöös;
3. teha matti kuninga ja lipu koostöös;
4. hinnata maleseisu;
5. tõrjuda vastase rünnakut;
6. kasutada partiis erinevaid taktikavõtteid;
7. teha ühe- ja kahe- või kolmekäigulisi matte erinevate malenditega;
8. tegutseda etturilõppmängus;
9. otsustada, millal on laual võit;
10. otsustada, millal on laual viik;
11. osaleda maleturniiril;
12. toime tulla oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega;
13. vastasesse lugupidavalt suhtuda.

Õppesisu

- Etturi lipustumine
- Etturi löömine "mööda minnes". Vangerdus
- Malendite väärtus
- Viigireeglid
- Matistamine lipuga
- Matistamine vankriga
- Mängu alustamine I
- Mängu alustamine II
- Keskmängu üleminek
- Materiaalse ülekaalu realiseerimine I
- Materiaalse ülekaalu realiseerimine II
- Etturilõppmäng I

- Etturilõppmäng II
- Etturilõppmäng III
- Raskete vigurite halb asetus
- Sidumine
- Sidumisest vabanemine
- Kaksikävardus
- Varjatud tuli vigurile
- Varjatud tuli kuningale
- Kahekordne tuli kuningale
- Odakombinatsioonid
- Odakahing h7-le
- Ratsumatt
- Ratsukahvel
- Etturiläbimurre
- Etturikahvel
- 8. rea nõrkuse kasutamine
- Vankrite sissetung 7. reale
- Vankri ja oda koostöö
- Vankri ja ratsu koostöö
- Viguri tõrjumine halvale väljale
- Taktikaülesanded I
- Taktikaülesanded II
- Maleturniir

Hindamine

Valikkursust male hinnatakse mitteeristavalt (arvestatud-mittearvestatud).

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, taktikate ja strateegiate 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.

Maleõpetuse (valikaine) ainekava 5. klassis

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.

Üldpädevused

Kultuuri- ja väärtuspädevus. Paul Kerese nimega seondub Eesti malemängu traditsioon. 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 õpitut erinevates olukordades ja probleeme lahendades; seostama omandatud teadmisi varemõpituga; 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 tõenduspõhiseid 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.

Ainevaldkonda kuuluvus

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

Ainemaht 1 tund nädalas, 35 õppetundi õppeaastas.

Lõiming, seos 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.

Õppesisu seos läbivate teemadega

Karjääriõpe. 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.

Kodaniku algatus ja ettevõtlikkus. Õpilastele huvirühmade (Järva Noorte Maleklubi, Eesti maleliit) ja veebikeskkondade (vint.ee) tutvustamine. Õpilaste otsuse- ja algatusvõime arendamine, soovi ise probleeme lahendada toetamine.

Füüsiline õpikeskkond

Õppetöö toimub klassiruumis. Klassis on kaks demonstratsioonmalelauda ja arvutiga ühendatud teler. Õpilastel on malelaud ja malendid paari peale.

Õppeaine kirjeldus ja õppetegevus

Õppe-eesmärgid:

- Õppida selgeks matistamine vankri ja kuninga koostöoga.
- Järgida avangu põhitõdesid.
- Kasutada oma partiides õpitud taktikavõtteid.
- Koostada partii ajal malemängu plaan ja püüda seda ellu viia.
- Osata tegutseda kõikides lõppmängudes.

Õpitulemused

Õpilane teab ja tunneb:

1. male reegleid;
2. avangupõhimõtteid;
3. erinevaid taktikavõtteid;
4. malepartii planeerimist;
5. keskmängu põhimõtteid;
6. kõiki lõppmänguliike.

5. klassi lõpetaja oskab:

1. teha matti lipu ja vankri koostöös;
2. teha matti kahe vankri koostöös;
3. teha matti kuninga ja lipu koostöös;
4. teha matti kuninga ja vankri koostöös;
5. hinnata maleseisu;
6. planeerida oma tegevust malepartiis;
7. tõrjuda vastase rünnakut;
8. organiseerida rünnakut vastase kuningale;
9. kasutada partiis erinevaid taktikavõtteid;
10. lahendada ühe- ja kahe- või kolmekäigulisi matiülesandeid;
11. lahendada materjalivõiduülesandeid;
12. tegutseda kõikides lõppmängudes;
13. otsustada, millal on laual võit;
14. otsustada, millal on laual viik;
15. osaleda maleturniiril;
16. toime tulla oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega;
17. vastasesse lugupidavalt suhtuda.

Õppesisu

- Kuninga põgenemistee sulgemine
- Kaitse kõrvaldamine
- Välja vabastamine
- Viguri tulejoone avamine
- Viguri tulejoone sulgemine
- Kahing välja hõivamiseks
- Kuningaseisu lõhkumine matirünnakul
- Liitmotiiviga kombinatsioonid
- Püüniskombinatsioonid
- Vangerdamata kuninga ründamine I

- Samapoolse vangerdusega kuningarünnak I
- Eripoolse vangerdusega kuningarünnak I
- Etturi karjäär avangus
- Maleminiatuurid
- Maleminiatuurid
- Enametturiga etturilõppmäng
- Kaugema vabaetturiga etturilõppmäng
- Kaitstud vabaetturiga etturilõppmäng
- Lipp kauges vabaetturi vastu
- Lipulõppmäng
- Oda ääreetturiga
- Ratsu ääreetturiga
- Enametturiga vankrilõppmäng
- Aktiivne vanker
- Oda on ratsust tugevam
- Ratsu on odast tugevam
- Samavärviliste odade lõppmäng
- Lahkvärvi odade lõppmäng
- Head ja halvad odad
- Tugevad ja nõrgad väljad
- Etturinõrkused
- Võitlus vaba liini hõivamiseks
- Taktikaülesanded
- Maleturniir
- Maleturniir

Hindamine

Valikkursust male hinnatakse mitmeeristavalt (arvestatud-mittearvestatud).

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, taktikate ja strateegiate 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.