

## Maleõpetuse (valikaine) ainekava

### Aine- ja üldpädevused

*Male – see on võistlus, võitlus, iseloomu näitamine. Male on kunst, looming, isiksuste kokkupõrge. (Paul Keres)*

Malemängu valdamine toetab õpilase loogilise mõtlemise arengut, tähelepanelikkust ja taiplikust, 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. Male hõlmab ka huvi mängu sotsiaalse, kultuurilise ja personaalse tähenduse mõistmist.

Ainevaldkonda kuuluvus.

Maleõpetus on õppekavas 2.klassi valikainena. Ainemaht 1 tund nädalas, 35 tundi 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 arendamine;

Positiivse mõtlemisoskuse arendamine;

Otsustus- ja vastutusvõime arendamine;

Meeskonnatööoskuste arendamine;

Loovuse ja loogilise mõtlemise arendamine;

Õpilase individuaalsuse arvestamine õpetamisel;

Huvi ja uudishimu äratamine ning selle rahuldamise viiside õpetamine;

Planeerimise (aja, tegevuse) õpetamine;

*Kodaniku algatus ja ettevõtlikkus*

Õpilastele huvirühmade (Võru maleselts, Eesti maleliit) ja veebikeskkondade (vint.ee) tutvustamine.

Õpilaste otsuse- ja algatusvõime arendamine, soovi toetamine ise probleeme lahendada.

### **Füüsiline õpikeskkond**

Õppetöö toimub klassiruumis. Klassis on demonstratsioonmalelaud. Õpilastel on malelaud ja malendid paari peale, igal õpilasel õpik ja töövihik, kasutada on arvutiprogramm.

### **Õppeaine kirjeldus ja õppetegevus**

Õppe-eesmärgid:

Õpetada selgeks malendite algseis, malendite käigud ja malereeglid.

Õpetada selgeks mõisted tuli, matt, patt, viik.

Õpetada selgeks matt erinevate malenditega.

Teada lihtsamaid avanguid ja avangu põhitõdesid.

Teada lihtsamaid male lõppmänge.

### **Õpitulemused**

2. klassi lõpetaja teab:

1. male mõistet ja reegleid;
2. malendeid ja malendite käike;
3. malendite algseisu ja lihtsamaid avanguid;
4. mõisteid tuli, matt ja patt;
5. lihtsamaid avangulõkse;
6. lihtsamaid lõppmänge.

2. klassi lõpetaja oskab:

1. avangu põhitõdesid;
2. teha matti lipu ja vankriga, kahe vankriga, lipu või vankriga;
3. teha ühekäigulisi matte erinevate malenditega;
4. protokollida malepartiid;
5. osaleda maleturniiril.

### **Õppesisu**

Malemängu mõiste ja ajalugu-tutvumine

Malelaud

Malendite algseis

Malereeglid

Male notatsioon

Malendite asetus

Malendid (ettur, vanker, oda, lipp, ratsu, kuningas) ja nende käigud

Malendite väärtus

Tuli

Matt

Vangerdus

Viik, patt, igavene tuli.

Kahvel

Avangud

Ülesannete lahendamine

### **Hindamine**

Valikkursust male hinnatakse mitteeristavalt. Hindamise aluseks on õpilase areng õppetegevuse käigus, loogilisus ja lõpptulemuse kvaliteet.