

Maleõpe

V klass

Õppesisu ja õpitulemused

Avangu- ja keskmängu strateegia

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Õpetundi- de arv	Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT)
<p>Avang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arenguparemus avangus • Tsentri olulisus avangus • Etturikäikude „vastutus“ • Lipu varajase arengu ohud • Vangerduse olulisus • Ära käi avangus mitu korda sama viguriga! • Ettevalmistamata rünnak <p>Keskmäng:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variantide arvestus ja otsuse vastuvõtmise meetodid • Etturite ja vigurite koostöö tsentris • Vigurite koostöö • Aktiivsuse suurendamine • Arvestamine vastase plaanidega 	<ul style="list-style-type: none"> • Oskab malendeid avangus välja arendada, oskab hinnata arenguparemust etteantud avanguseisus • Oskab põhjendada tsentri olulisust konkreetsete seisude näitel • Teab, et etturikäigud on vastutusrikkad (kuna ei liigu tagasi) ja oskab tuua selle kohta konkreetseid seisunäiteid • Teab ohte lipu liiga varase mängutoomise korral • Oskab oma malendeid kiirelt välja arendada ja teab, kuidas saada arenguparemust, kui vastane teeb avangus sama viguriga mitu eesmärgistamata käiku • Teab, et üldjuhul peab enne rünnakule minekut olema areng lõpetatud ning vajalik on vigurite koostöö; oskab seda põhjendada konkreetsete seisude näitel • Oskab hinnata seisu positsiooniliselt, leida eesmärk ja plaan selle elluviimiseks; oskab arvestada varianti 2-3 käiku • Teab, kuidas oma tsentrit tugevdada ja vastase tsentrit nõrgestada • Oskab etteantud seisudes leida vigurite koostööks plaane • Oskab etteantud seisudes leida plaane, kuidas aktiveerida oma mitteaktiivseid vigureid 	15	<ul style="list-style-type: none"> • Lõiming matemaatikaga -- variantide arvestamine maleseisudes nõuab matemaatilist arvestusoskust ning geomeetria seaduspärasuste tundmist (üks suurepärasemaid näiteid on tšehhi suurmeistri Richard Reti maailmakuulus etturietüüd).

<ul style="list-style-type: none"> • Seisu kindlustamine • Mõtlemis skeemid • Millal vahetada? • Vabad ja poolvabad liinid 	<ul style="list-style-type: none"> • Teab, et mängides tuleb arvestada vastase plaanidega; oskab etteantud seisudes leida plaane mõlemale poolele • Teab, et seisu kindlustamiseks vastase plaanide täideviimise eest tuleb mõnikord teha ennetavaid kaitsekäike; oskab leida ennetavaid kaitsekäike etteantud seisudes, kui on vastase plaan teada • Oskab etteantud seisus leida nõrku ja tugevaid välju, seisu nõrkusi, positsiooniliselt nõrku ja tugevaid malendeid, hästi ja halvasti seisvaid malendeid ning vigurite ümberpaigutamise teel oma seisu tugevdada • Teab põhitõdesid, millal on kasulik vahetada, millal mitte • Teab, kuidas paremuse saavutamiseks kasutada ära vabasid ja poolvabasid liine 		
--	--	--	--

Strateegia ja taktika ülesanded

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Õpetundide arv	Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT)
<ul style="list-style-type: none"> • Võiduülesanded avangus ja keskmängus, kus üks pool on eksinud strateegia põhitõdede vastu • 2- ja 3-käigulised (keskmise raskusastmega) materjali võidu ja matikombinatsioonid, kus kasutatakse kaitse eemaldamist; „patarei“ meetodit; välja, liini, rea 	<ul style="list-style-type: none"> • Oskab erinevates avangu- ja keskmänguseisudes kasutada õpitud strateegiaelemente • Oskab lahendada 2- ja 3- käigulisi materjali võidu ja matiülesandeid, kasutades õpitud taktikalisi meetodeid ning leida lahendus ka siis, kui vajalikku meetodit ei ole ülesandes ette öeldud 	8	Eesmärgile jõudmiseks seisudes sarnasuste/samasuste leidmine, üldistamine, plaani valimine paljude võimalike hulgast.

või diagonaali vabastamist; sidumist; kuninga blokeerimist; kuninga meelitamist vajalikule väljale (kahingu abil); kuningat kaitseva etturi mahavõtmist või etturiketi lõhkumist			
---	--	--	--

Treening- ja võistluspartiid

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Õppe- tundide arv	Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT)
<ul style="list-style-type: none"> • Teemaatiliste treeningseisude mängimine • teemaatiliste treeningpartiide mängimine • õpperühma malevõistluste mängimine 	<ul style="list-style-type: none"> • etteantud eesmärgile jõudmiseks oskab leida konkreetsetes seisus võimalikke plaane, nendest valida enda hinnangul parima ja seda ellu viia • oskab kasutada tundides õpitud teoreetilisi teadmisi praktilises mängus • oskab mängu ajal teha iseseisvalt plaane ja neid realiseerida • oskab toime tulla oma emotsioonidega nii ebaõnnestumiste kui ka õnnestumiste korral • austab mängupartnerit 	10	.Maleklasside aastalõputurniir

Ajavaru kordamiseks 2 tundi

Õpitulemused

Avangu- ja keskmängustrateegia

Õpilane

- Oskab etteantud avanguseisudes hinnata arenguparemust
- Avangus võitleb ruumilise ülekaalu eest tsentris
- Ei tee „igaks-juhuks“ käike etturitega ja väldib avangus ühe viguriga käimist mitu korda, kui selleks puudub konkreetne vajadus
- Teab ohte lipu liiga varase mängutoomise korral

- Oskab oma malendeid kiirelt välja arendada ja teab, kuidas saada arenguparemust, kui vastane eksib avanguprintsiipide vastu
- Oskab konkreetsete seisude abil põhjendada, miks üldjuhul peab enne rünnakule minekut olema areng lõpetatud ning on vajalik vigurite koostöö
- Oskab etteantud seisus leida plaani eesmärgi elluviimiseks ja arvestada varianti 2-3 käiku
- Oskab etteantud seisudes leida vigurite aktiveerimise ja koostöö plaane
- Teab, et mängides tuleb arvestada vastase plaanidega
- Oskab etteantud seisus leida nõrku ja tugevaid välju, seisu nõrkusi, positsiooniliselt nõrku ja tugevaid malendeid, hästi ja halvasti seisvaid malendeid ning vigurite ümberpaigutamise teel oma seisu tugevdada
- Teab põhitõdesid, millal on kasulik vahetada, millal mitte ning strateegiat mänguks vabadel ja poolvabadel liinidel

Strateegia ja taktika ülesanded

Õpilane

- Oskab etteantud avangu- ja keskmänguseisudes kasutada õpitud strateegiaelemente
- Oskab materjali võidu ja matiülesannete lahendamisel kasutada õppeaastate jooksul õpitud taktikaid

Treening- ja võistluspartiid

Õpilane

- oskab mängu ajal luua eesmärgistatud plaane ning neid võimaluse korral ellu viia
- oskab leida sarnasusi/samasusi enda partiides tekkivate seisude ja õpitud temaatiliste seisude vahel ning kanda mänguideid üle ühest seisust teise
- oskab tulla toime oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega
- austab vastast

Õppekirjandus

- M. Blokh „Kombinatsioonõje motivõ“, Moskva 2012
- J. Randviir „Matt“, Eesti Raamat 1975
- H. Pohla „Ettevaatust – lõks“, Eesti Raamat 1975
- S. B. Kubnitskii „Polnõi kurs šahmat“ Astrel: Poligrafizant 2010
- K. Sakajev „Utšebnik šahmatnoi strategii“, Moskva 2015

- A.Romero, A. Gonsales de la Nava „Strategija šahmat, praktikum“, Moskva 2012
- Erinevad maleteemalised internetileheküljed

Hindamine

Male õpitulemusi hinnates võetakse aluseks tunnetuslikud protsessid ja nende hierarhiline ülesehitus:

- Mõistete äratundmine, teadmine ja nende seostamine konkreetsete ülesannete ja maleseisudega
- Õpitud teadmiste kasutamine ülesannetes, treeningseisude mängimises ja partiides: vigurite areng vastavalt valitud avangule, taktikate ja strateegiade valimine, initsiatiivi haaramine, positsioonilise ja materiaalse paremusel realiseerimine, halvemas seisus vastumängu leidmine, lõppmängu tehnikate oskuslik ja plaanipärane kasutamine, konkreetsete ülesannete lahendamine
- Analüüsimine ja arutlemine: põhjendamine, süntees, üldistamine, tulemuste hindamine, keerulisemate (mitme lahendusega või mitme erineva teema kooskasutamist vajavate) ülesannete lahendamine

Hindamise vormidena kasutatakse kujundavat ja kokkuvõtvat hindamist.

Kujundav hindamine annab infot ülesannete üldise lahendamisoskuse; mänguoskuse; loova ja loogilise mõtlemise ning õpilase suhtumise kohta maletunnis õpitavasse:

- Õppetunni või muu õppetegevuse ajal antakse õpilasele tagasisidet teadmiste ja oskuste ning õpilase hoiakute ja väärtuste kohta
- Koostöös kaaslaste ja õpetajaga saab õpilane seatud eesmärkide ja õpitulemuste põhjal täiendavat, julgustavat ning konstruktiivset tagasisidet oma tugevuste ja nõrkuste kohta
- Paaris- ja rühmatööde ning individuaalsete ülesannete puhul ei hinnata mitte ainult töö tulemust, vaid ka protsessi

Kokkuvõtva hindamise korral võrreldakse õpilase arengut õppekavas toodud oodatavate tulemustega, kasutades numbrilist hindamist. Õpilaste teadmisi ja oskusi kontrollitakse kolmel tasemel:

- teadmine,
- rakendamine,
- analüüsimine, arutlemine.

Õpilane saab

- hinde „hea”, kui ta on omandanud male ainekavas esitatud õpitulemused teadmise ja rakendamise tasemel,
- hinde „väga hea”, kui ta on omandanud õpitulemused analüüsimise ja arutlemise tasemel.