

Male

I klass

Õppesisu ja õpitulemused

Malelaud, malendid ja käigud, mõisted, mängu eesmärk, võimalikud mängutulemused

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Õppetundi- de arv	Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT)
<ul style="list-style-type: none"> • Male ajaloo lühitutvustus • Malelaud: valged ja mustad väljad; laua õige asetus; liinid e vertikaalid, read e horisontaalid, diagonaalid; väljade nimed; tšenter ja laiendatud tšenter • Malendid, valged ja mustad malendid, nende nimetused, asetused algseisus ja nende käigud: vanker, oda, lipp, ratsu, ettur, kuningas • Vangerdamine: lühike ja pikk vangerdus • Malendite väärtused ja nende arvutamine ning võrdlemine (liitmine ja lahutamine) • märgid +, -, =, >, < • Tuli: tule andmine erinevate malenditega; kaitse tule eest • Äratõmbetuli, kahekordne tuli 	<ul style="list-style-type: none"> • Teab, kust malemäng on pärit ja kui vana see on; teab, et erinevates keeltes võivad malenditel olla erinevad nimetused ja oskab tuua näiteid; teab, kust on pärit eestikeelne nimetus „male“ . • Oskab asetada malelauda enda ette õigetpidi; teab mõisteid: valged ja mustad väljad (ka siis, kui ruudud on näiteks rohelist ja kollast värvi); liinid, read, diagonaalid, tšenter, laiendatud tšenter ja oskab neid malelaual näidata; tunneb malelaua väljade nimetusi ja oskab neid kasutada. • Oskab asetada malendeid lauale algseisus; tunneb malendite käike, oskab leida malendite erinevaid teekondi mingile kindlale eesmärgile jõudmiseks; vähese arvu malendite korral oskab leida vastase vastukäiku (põhjustagajärg seosed) • Tunneb vangerdamise reegleid • Oskab arvutada, kui palju väärtuspunkte on kummalgi mängijal; kas on võrdselt või kellel on rohkem ning mitme väärtuspunkti võrra rohkem või vähem • Oskab anda erinevate malenditega tuld • Oskab kuningat tulest päästa • Oskab lahendada lihtsamaid äratõmbetule ja kahekordse tule paneku oskust vajavaid ülesandeid • Oskab lahendada väheste malenditega ühekäigulisi matiülesandeid • Oskab panna ühekäigulist matti erinevate malenditega, sh ka 	13	<ul style="list-style-type: none"> • Male ajaloo tutvumine on nii ajaloo eelõppeks kui ka eesti keele õppeks • Liinide, ridade ja väljade õppimine sisaldab matemaatika eelõpet: kahemõõtmeline ruum • Malendite eesmärgistatud liikumine nõuab matemaatilist arvestamist • Malendite väärtuste arvutamine eeldab arvutamisoskust vahemikus 1-39 ning matemaatilist võrdlemisoskust

<ul style="list-style-type: none"> • Matt: mati panemine erinevate malenditega • Viik: patt; igavene tuli; käikude kordamine; seisud, kus kumbki pool võita ei saa • malenotatsioon 	<p>äratõmbetulega ja kahekordse tulega.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teab lihtsamaid seise, kus kumbki pool ei saa võita • Oskab panna lihtsamates seisudes igavest tuld • Teab, millal on käikude kordamisega viik • Oskab lahendada lihtsamaid ühekäigulisi partiülesandeid. • Tunneb malenotatsiooni ja oskab selle abil seise ja partiisid üles kirjutada 	<ul style="list-style-type: none"> • Malenotatsioon on eriline tingmärkide keel (seos keele ja matemaatikaga)
--	--	--

Strateegia ja taktika, nendega seotud mõisted

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Õpetundide arv	Märkused (läbivad teemad, lõiming, IKT)
<ul style="list-style-type: none"> • Kahvel: erinevate malenditega kahvli panemine • Sidumine: täielik ja mittetäielik sidumine • Karjapoisi matt • Legali matt • Umbmatt e pimematt • Välja f7 (f2) ründamine 	<ul style="list-style-type: none"> • Oskab lahendada ühekäigulisi kahvliülesandeid • Oskab lahendada ülesandeid, kus ühe käiguga on vaja vastase malend siduda või juba olemasoleva sidumise korral kasutada sidumist materjali võiduks või mati panekuks • Teab, mis on Karjapoisi matt ja oskab seda võimalusel panna; oskab ennast Karjapoisi mati eest kaitsta 	8	Läbivateks teemadeks on materjali võit ja vastase kuninga ründamine erinevate strateegiate ja taktikate abil.

<ul style="list-style-type: none"> • Vangerdatud kuninga ründamine • Vangerdamata kuninga ründamine 	<ul style="list-style-type: none"> • Tunneb ära Legali mati • Teab, mis on umbmatt ja oskab seda kasutada lihtsamate ülesannete lahendamisel • Teab, kuidas avangus välja f7 (mustadega mängides välja f2) kergete viguritega ja lipuga rünnata • Teab, millised väljad kuninga ümber on kõige kergemini rünnatavad vangerdatud ja vangerdamata kuninga korral. 		
---	---	--	--

Treening- ja võistluspartiid

Õppesisu	Taotletavad õpitulemused	Õpetundide 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"> • oskab leida plaani, kuidas konkreetses treeningseisus etteantud eesmärgile jõuda • oskab kasutada tundides õpitud teoreetilisi teadmisi praktilises mängus • oskab mängu ajal teha iseseisvalt plaane ja neid ellu viia • oskab toime tulla oma emotsioonidega nii ebaõnnestumiste kui ka õnnestumiste korral • austab mängupartnerit 	12	.Maleklasside aastalõputurniir

Ajavaru kordamiseks 2 tundi

Õpitulemused

Malelaud, malendid ja käigud, mõisted, mängu eesmärk, võimalikud mängutulemused

Õpilane

- tunneb malelauda (kuidas on laud õiget pidi), teab kõigi väljade nimesid, oskab laual näidata diagonaale, ridu, liine ning tunneb mänguks vajalikke mõisteid
- oskab panna malendeid algseisu
- oskab kõigi malendite käike
- oskab võrrelda seisus valgete ja mustade malendite väärtusi
- oskab anda vastase kuningale tuld (väheste malenditega seisudes)
- oskab lahendada ühekäigulisi matiülesandeid (väheste malenditega seisudes)
- teab, millal on laual viik
- oskab seise ja mängu üles kirjutada

Strateegia ja taktika, nendega seotud mõisted

Õpilane

- oskab kasutada materjali võiduks kahvli ja sidumist
- oskab võimalusel panna Karjapoisi matti
- oskab ennast Karjapoisi mati eest kaitsta

Treening- ja võistluspartiid

Õpilane

- oskab mängu ajal luua eesmärgistatud plaane ning otsib võimalusi nende elluviimiseks
- oskab tulla toime oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega
- austab vastast

Õppekirjandus

- I. G. Suhin „Shahmatõ, pervõi god“ I ja II osa Obninsk 2014
- V. Barski „Karvin malemetsas“ 1. Ja 2. Osa, Tänapäev 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, taktikate ja strateegiate valimine, 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; mänguuskuse; 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
- Kirjalikke ülesandeid hinnates parandatakse ka õigekirjavead, mida hindamisel ei arvestata

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.