

## A. Üldosa

### 1. Huvikooli eesmärgid ja ülesanded

Harku huvikooli eesmärk on toetada laste arengut läbi huvihariduse ning pakkuda Harku valla lastele, noortele ning täiskasvanutele paremaid võimalusi huvitegevuses osalemiseks.

Huvihariduse ülesandeks on isiksuse kujundamine, kes:

- väärtustab haridust ja teadmisi;
- mõtleb loovalt;
- oskab oma tegevust eesmärgistada, kavandada ja hinnata;
- suudab valida, otsustada ja vastutust kanda;
- suhtub heasoovlikult kaasinimestesse, austab nende vabadust ja väärikust;
- soovib ja oskab teha konstruktiivset koostööd;
- toetab aktiivselt ühiskonna demokraatlikku arengut;
- austab ja järgib seadusi, on teadlik oma kodanikukohustustest ja -vastutusest;
- tunneb end oma rahva liikmena, kodanikuna, tunneb end seotuna Euroopa ja kogu inimkonnaga;
- tunneb ja austab oma rahva kultuuri, omab ettekujutust ja teadmisi maailma eri rahvaste kultuuridest, suhtub neisse eelarvamustevabalt ning lugupidavalt;
- hoiab loodust, elab ja tegutseb keskkonda ning loodusressursse säästes;
- usaldab ennast, on väärikas ja enesekriitiline;
- tunneb end vastutavana oma elukäigu eest;
- juhindub oma valikutes ja tegudes eetika alusväärtustest: inimelu pühadus, vägivallast hoidumine, vabadus, õiglus, ausus, vastutus;
- on tundlik esteetiliste väärtuste suhtes, kujundab oma ilumeelt;
- mõtleb süsteemselt, loovalt ja kriitiliselt, on avatud enesearendamisele;
- püüab mõista asjade tähendust, nähtuste põhjusi ja seoseid, on motiveeritud õppima ja oskab õppida;
- tuleb toime muutuvas õpi-, elu- ja töökeskkonnas;
- mõistab töö vajalikkust inimeste ja ühiskonna arengus; on valmis otsima endale sobivat tööd.

### 2. Huvikooli õppe- ja kasvatustöö põhimõtted

Harku huvikool korraldab Harku vallas nii koolide õpilaste kui lasteaedade huviringe, samuti täiskasvanute huviringe, mida viivad läbi nii Harku valla koolide õpetajad kui ka vastava ala spetsialistid. Huvikool soovib anda võimaluse huvilistele ja ainesõpradele kooskäimiseks, kogemuste vahetamiseks ja teadmiste täiendamiseks; anda kvaliteetset huviharidust nii õpilastele kui ka täiskasvanutele, seejuures propageerides elukestvat õpet; Programmi võetakse uusi huvihariduse valdkondi ning täiendatakse programmi igal aastal vastavalt laste, lapsevanemate ja teiste huviringides osalejate huvidele.

Huvikooli jaoks on oluline igale õppijale individuaalne lähenemine. Luuakse tingimused iga õpilase individuaalse arengu toetamiseks:

- andekate ja teadushuviliste õpilaste arendamine;
- õpilastel on võimalus tegeleda uurimusliku tegevusega;
- varieerida õpetust õpilaste erinevatest võimetest ja haridusvajadustest lähtuvalt;
- toetada õpilasi õpiraskuste puhul;
- motiveerida õpilast õppima;

- luua psühholoogiliselt positiivne õhkkond teadmiste omandamiseks;
- arvestatakse laste individuaalseid, soolisi ja rahvuslikke iseärasusi;
- elukestva õppimise kui elustiili propageerimine. Elukestev õpe võimaldab üksikisikul ja ühiskonnal väärikalt toime tulla kiiretest ja vastuolulistest arengutest tulenevate väljakutsetega. Elukestva õppimise kui elustiili omandamiseks suunatakse õppurit vastavalt tema arenguastmele:
- teadvustama, analüüsima ja kavandama oma õppimist ja selle eesmärged; iseseisvalt uurides teadmisi otsima, seostama, looma ja kriitiliselt hindama;
- probleeme märkama ning neid loominguliselt ja erinevaid teadmisi rakendades lahendama;
- kujundama valmisolekut ja suutlikkust sihipäraselt õppida erinevates olukordades nii iseseisvalt kui ka koos teistega;
- hindama oma võimeid, kogemusi, huvisid ja vajadusi ning seostama neid õppimisega;
- planeerima oma tulevikku, määratledes oma eesmärkidele vastavaid õppimisvajadusi, ning otsima ja leidma sobivaid õppimisvõimalusi.

### 3. Huvitegevuse korralduse alused

- Õppetöö aluseks on ainekava.
- Õppeaasta koosneb õppeperioodist ja – vaheaegadest. Õppeperiood on septembrist juunini. Vaheajad kattuvad riiklike koolivaheaegadega.
- Õppetöö toimub Tabasalu Ühisgümnaasiumi hoonetekompleksis (aadressiga Kooli 1, Tabasalu), Tabasalu spordikompleksis (aadressiga Kooli 1, Tabasalu) või muudes huviringide tegevuseks sobivates ruumides.
- Õpe toimub õpperühmades ja/või individuaalselt.
- Õppetöö põhivorm on õppetund sh kasutatakse erinevaid õppevorme – ja meetodeid (nt õppekäigud, laagrid, näitused, kontserdid jt).
- Õppetunni pikkus on 45min (1 akadeemiline tund).
- Õppe- ja kasvatustegevuse täitmist toetab õppekeskkond, kus:
  - õppurite, õpetajate, kooli juhtkonna omavahelised suhted põhinevad lugupidamisel ning demokraatial;
  - on olemas õppekava elluviimiseks vajalikud õppevahendid ja -materjalid;
  - järgitakse tervisekaitse- ja ohutusnõudeid;
  - Õpetus põhineb õppurite individuaalsete erinevuste arvestamisel.
  - Hindamine põhineb erinevatel tagasiside andmise viisidel ja enesehindamise suunamisel, on julgustav ja motiveeriv.

### 4. Õppeainete loend ja mahud:

1. Tabasalu eelkool 144 tundi

2. Tantsulised tegevused:

- Show Hip Hop 80 tundi
- Urban Dance 80 tundi
- Hip Hop 80 tundi
- Showtants 80 tundi

3. Sportlikud tegevused:

- Trampoliiniring 40 tundi

- Aeroobika 80 tundi
- Kergejõustik 160 tundi
- Sulgpall 160 tundi

#### 4. Kunstilised ja kultuurilised tegevused:

- Mõttemängud 80 tundi
- Näitering 160 tundi
- Kunstiring 80 tundi
- Keraamika 80 tundi

#### 5. Muusikalised tegevused

- Muusikaring 40 tundi
- Plokkflööt 40 tundi

#### 5. Nõuded huvikursuse õpetaja ainekavale

- Ainekava on dokument, mille alusel toimub õppetöö.
- Ainekava koostamine ja arendamine kuulub aineõpetaja pädevusse.
- Aineõpetaja kujundab välja ainekava, mis arvestab kooli eripära, õppurite vaimseid võimeid ja kooli materiaalseid ressursse.
- Ainekavad on vormistatud kursustena.
- Ainekava struktuur:
  1. Kursuse nimi
  2. Vanuseaste (koolieelik, põhikooliõpilane, gümnaasiumiõpilane, täiskasvanu)
  3. Õppeaja kestus (akadeemilistes tundides)
  4. Õpingute alustamise tingimused
  5. Õppeetapi lõpetamise nõuded
  6. Ainekava: Eesmärgid, õppesisu lühitutvustus, õpitulemused
- Ainekava struktuuri, vormi ning kinnitamise korra kinnitab Harku valla hariduse, kultuuri ja spordi SA juhataja

## B. Ainekava

**Õppeaine nimi:** Mõttemängud

**Vanuseaste:** põhikool, I-III kooliaste

**Õppeaja kestus:** 80 tundi

**Õpingute alustamise tingimused:** Osalejate vanus alates 7. eluaastast. Huvi erinevate mõttemängude vastu, soov osa võtta erinevatest võistlustest, leida enda jaoks sobiv mäng, mida süvendatult õppida.

**Õppeetapi lõpetamise nõuded:** Huviringis osalenud on saavutanud vähemalt algtasemel mänguoskuse enam levinud mõttemängudes: rendžu, gomoku, male, kabe. Lisaks on omandanud teadmisi teistest mõttemängudest – „neli ritta“, pöördkabe, bridž jne. Õpilane on omandanud kogemusi võistlustel ja turniiridel osalemiseks.

## Ainekava

**Õppe eesmärgid:** Huviringi peamisteks ülesanneteks on valmistada ette mitmekülgset haritud, laia silmaringiga noori, tagada sportlik järjepidevus rendžus, gomokus, kabes, males. Mõttemängude reeglite, loogika, taktika ja strateegia omandamine.

**Õppesisu:** Mõttemängude ringis osaleja saab teoreetilisi ja praktilisi teadmisi enam levinud mõttemängudest - rendžu, gomoku, male, kabe jne. Tutvutakse aeg-ajalt mõttemängudega, mõttemängude ajaloo ja reeglitega. Eelkõige pööratakse tähelepanu gomoku, rendžu, male ja kabe reeglite tutvustamisele. Lahendatakse ülesandeid, mängitakse ja analüüsitakse treeningpartiisid. Võetakse osa võistlustest, näidismängudest. Tutvutakse arvuti ja interneti kasutusvõimalustega mõttemängude puhul.

Rendžu on iidne Jaapani ja Hiina mõttemäng, mille lihtsama variandi gomoku ehk viis nuppu ritta võib kergesti ära õppida juba 6–7aastane laps. 2 mängijat panevad 15 x 15 lauale kordamööda musti ja valgeid nuppe ning võidab see, kes esimesena moodustab viisiku, st viiest nupust koosneva katkematu rea. Rendžu ja gomoku sobivad väga hästi loogilise mõtlemise arendamiseks nii lapsele kui ka täiskasvanule.

Kabet mängitakse ruudulisel laual, käike teevad mõlemad osapooled vaheldumisi. Mängu eesmärgiks on lüüa ära kõik vastase kabendid või muuta nad liikumisvõimetuks. Kabenuppe nimetatakse kivideks, kaht üksteise peale asetatud kabendit nimetatakse kabeks. Enamlevinud on rahvusvaheline kabe, mida mängitakse 100 (10x10) ruuduga laual ning Vene kabe, mida mängitakse 64 (8x8) ruuduga laual.

Male on pikaajaliste traditsioonidega lauamäng, mida mängitakse nelinurksel 64 (8x8) ruuduga vahelduvate värvidega mängulaual. Mõlemad mängijad alustavad 16 malendiga ning eesmärk on matistada vastase kuningas.

**Õpitulemused:** Huviringis osalejad on saanud uusi teadmisi erinevatest mõttemängudest, mõttemängude ajalooist ning eripäradest. Tunnevad enam levinud mõttemängude reegleid, suudavad kesktasemel mängida. Teavad võistlusreegleid, on võimelised osalema oma taseme kohastel turniiridel.

### Õppetöökorraldus:

- Rühmas 10 - 15 last
- Õpingute maht 2 akadeemilist tundi nädalas

### Huviringiga alustamise tingimused:

- Õpilaste vanus alates 7. eluaastast

### Eesmärgid:

- Arendada õpilase mõttemaailma
- Propageerida mõttesporti
- Laiendada silmaringi ja tutvustada valikuvõimalusi
- Äratada huvi mõttemängude vastu
- Edendada mõttemängudes sportlikku järjepidevust
- Õpetada mõttemängude reegleid, strateegiat, taktikat
- Suunata soovi ja eelduse olemasolu korral õpilane sügavuti konkreetse mängu

juurde

## Ainekava

- Mõttemängude üldtutvustus.
- Rendžu kui sport
- Gomoku ja Rendžu
- Gomoku ja "viis ritta"
- Gomoku mängimine. Treeningmatšid -ja turniirid.
- Gomoku kujundid. Erinevad "kahvilitüübid". Lihtsamad kombitsioonid.
- Tempo mõiste. Erinevat tüüpi Rendžuavangute üldised põhimõtted. Keskmängu positsiooniheitluse loogika. Lõppmängu põhimõtted. Tempo ja initsiatiivi hoidmise põhimõtted. "Pauside" tegemise kunst. Õigeaegne kontrarünnak tõhusa relvana. Mängu ülesehitamise peamised alused.
- Fooli ründamine. X,Y foolile mängimine. Võitmine nelikutega. Võitmine ähvarduste abil. Võitmine pausidega. Kaitse leidmine forsseeritud positsioonides. Kombineeritud ülesanded ähvarduste ja pausidega. Ülesannete moodustamine.
- Malendid, nende käigud. Tuli. Matt. Patt. Igavene tuli. Muud terminid. Malendite väärtused. Lihtsamad matiseisud. Malendite arendamine avangus. Lihtsamad kombinatsioonid. Malendite koostöö. Matiülesanded.
- Vene kabe reeglid. Tamm. Muud terminid. Lihtsamad matiseisud. Kabendite arendamine avangus. Lihtsamad kombinatsioonid. Kabendite koostöö. Petrovi kolmnurk. Kabeülesanded. Treeningturniir
- Osavõtt tasemekohastest võistlustest ja turniiridest
- Arvuti ja interneti kasutamine mõttemängudeks
- [www.vint.ee](http://www.vint.ee) mõttemängude keskkond, tutvustus ja kasutusvõimalused

### Õpitulemused:

- Osalejatel on tekkinud mõtlemisharjumus ning oskus orienteeruda ka võõrastes mõttemängudes
- Osalejad on omandanud teadmised erinevatest mõttemängudest, mängude ajaloost ja eripäradest
- Tunnevad gomoko reegleid ning on omandanud mänguoskuse
- Tunnevad rendžu reegleid ja on omandanud mänguoskuse
- Tunnevad vene kabe reegleid ja on omandanud mänguoskuse
- Tunnevad rahvusvahelise kabe reegleid ja on omandanud mänguoskuse
- Tunnevad male reegleid ja on omandanud mänguoskuse
- Osalejad on omandanud viisaka ja korrektse käitumismudeli osalemaks võistlustel
- Algajad on võimelised osalema oma taseme võistlustel
- Edasijõudnud on võimelised osalema oma taseme võistlustel

### Õppeetapi lõpetamise kord:

- Aktiivne osalemine ringi tegevuses
- Osavõtt oma taseme võistlustest