

Ainekava valikainele Mõttesport

Maht 30 tundi

Eesmärk, õpitulemus:

Eelkõige aitab antud valikaine arendada matemaatikapädevuse valdkonda, tutvudes ja lahendades erinevaid loogikal põhinevaid ülesandeid. Õppetundides on vaja üldist probleemi lahendamise oskust, mis sisaldab oskust probleeme püstitada, sobivaid lahendusstrateegiaid leida ja neid rakendada, lahendusideed analüüsida ning tulemuse tõesust kontrollida. Samuti on vaja kasutada loogilise arutlemise ja põhjendamise oskuseid. Arendatakse analüüsimise, ratsionaalsete võtete otsimise ja tulemuste kriitilise hindamise oskust. Oluline on ka üldistamise ja analoogia kasutamise oskus.

Valikaine jooksul tutvub õpilane mitmete erinevate ajugümnaastiliste ülesannete liikidega. Õpitakse neid lahendama, tutvutakse ka erinevate võistlustega. Tuntakse rõõmu ja naudetakse mõtlemisülesannete lahendamist.

Töö toimub nii digitaalsete vahenditega kui ka paberi-pliiatsi abil.

Tunniteemad:

Loogika ülesanded: Sudoku, Diagonaalsudoku, erikujuline Sudoku, Block-a-pic, Link-a-pic, Sym-a-Pic, Enigma, Jaapani mõistatus, Jaapani mosaiik, Lihtne nagu ABC, Minesweeper, Spider, FreeCell, Mahjong, Hitori

Matemaatilised ülesanded: koordinaattasandi pilt, Picki teoreem, piltvõrrandisüsteemide lahendamine. Kakuro, Kalkudoko, kirjalike tehete taastamise ülesanded, IQ-testide ülesanded, tekstipõhised loogikaülesanded

Loomingulised ülesanded: geomeetrilise pildi konstrueerimine, tangram, matemaatilise pusle koostamine

Võistluslikud mängud: Brain Wars, Vint.ee keskkond, Nutisport.eu keskkond, Känguru

Hindamine: Hindamine on mitte-eristav, lähtub tunniaktiivsusest ning lahendatud ülesannete hulgast.