

# **Shakki**

## **Tavoitteet**

Oppilas oppii shakin perusasiat siten, että pystyy jatkamaan harrastamista itsenäisesti myöhemminkin. Oppilas ymmärtää shakin loogisen ja psykologisen luonteen sekä oppii tarkastelemaan toimintaansa objektiivisesti.

## **Sisältö**

- Säännöt
- Perustaktiikoita ja -strategioita
- Siirtojen merkitseminen
- Shakkikellon käyttö (mm. erityyppiset aikakontrollit pika- ja hitaammissa peleissä)
- Tutustutaan verkon tarjontaan (mm. ohjelmat, serverit)
- Paljon pelaamista!

## **Työtavat**

Kurssilla pelataan ja opiskellaan luokkatilassa perinteisillä fyysisillä shakkivälineillä sekä mahdollisesti tietokoneilla ja puhelimilla.

## **Kenelle sopii**

Kurssi sopii sekä tytöille että pojille pelitaidosta ja pelikokemuksen määrästä riippumatta - voit siis olla vaikka "never played" - ripaus kiinnostusta riittää! Erivahvuisetkin pelaajat voivat pelata aidosti jännittävää peliä, jos kokeneempi pelaaja antaa tasoitusta nappuloiden määrässä tai aikakontrollissa.

Shakki ei sinänsä edellytä mitään tiettyä asennetta, ja siihen voi suhtautua vaikkapa "rentona pelailuna". Toisaalta shakkia on usein verrattu nyrkkeilyyn, joten se tarjoaa kilpailuhenkisille oppilaille psykologisen taistelutantereen.

Pohdiskelusta nauttiville ja analyttisyyteen taipuvaisille oppilaille shakki tarjoaa helposti omaksuttavassa muodossa mahdollisuuden haastaa itseään kuinka korkealle tasolle hyvänsä. Tämänhetkinen maailmanmestari Magnus Carlsen on norjalainen - milloin MM-tittelistä taistelee ensimmäistä kertaa suomalainen? Tai kuinka kauan on harjoiteltava, että voittaa sen enemmän pelanneen kaverinsa?

Shakkia on kutsuttu "tekoälyn banaanikärpäseksi", sillä 1900-luvulla ensimmäisiä "fiksua koneita" kehitettiin mm. yrittämällä saada ne pelaamaan shakkia.

Shakki tarjoaa siis myös yhden näkökulman ja työkaluja nykyisin muodikkaan tekoälyn tarkasteluun.

## **Arviointi**

Aktiivinen läsnäolo ja työskentely.  
Hyväksytty/hylätty.

## **Laajuus**

2h viikossa/1 vvt. 9.lk kevät-  
lukukaudella