

שחמט - פדגוגיה של תחרות והנאה בבית הספר ברנקו וייס אילת

דוד כהן

איש אינו יודע בוודאות מהו מקורו של משחק השחמט: בסין, בהודו, בפרס או במצרים. מקור השם הוא פרסי: "שאה מט", כלומר "מארב למלך" או "המלך חסר אוניים". הניצחון במשחק מושג כאשר אחד המלכים מאויס ונמצא במצב שבו הוא אינו יכול להסיר את האיוס נגדו או להימלט ממנו. לכאורה משחק ככל המשחקים, עם מטרה ברורה וחוקים מוגדרים. אולם למעשה שחמט הוא הרבה מעבר למשחק; הוא קרוב יותר לסימולטור מתוחכם של נפש האדם, של דפוסי חשיבה והתנהגות אנושיים מורכבים. לכן הוא זכה בצדק לכינוי "משחק המלכים" או ליתר דיוק, "מלך המשחקים".

הוגים תיארו אותו כך: "שחמט הוא לא רק משחק: בהתמדה בו, בהשקעה בתרגול חוקיו ורזיו ובהנאה היצירתית ממנו יוכל כל ילד, נער או מבוגר לשנות את מסלול חייו". (ארנס פיט); "לוח השחמט הוא העולם, הכלים הם תופעות היקום, כללי המשחק הם מה שאנו קוראים לו חוקי הטבע. השחקן בצד השני נסתר מעינינו". (תומס הנרי הקסלי)

סוד המשחק טמון כנראה במורכבותו הרבה מחד גיסא, וכאמור בדמיון לעולם החיצוני והפנימי מאידך גיסא. דמיון זה הופך אותו לאספקלריה המאירה תופעות אנושיות וחברתיות רבות וכן לאמצעי לשיפורן של יכולות ומיומנויות בתחומים שונים.

מאמר זה יתאר על קצה המזלג חלק מהאספקט החינוכי-דידקטי-פסיכולוגי של המשחק, ויאפשר הצצה אל סגולותיו החברתיות, האישיות והפדגוגיות בקרב התלמידים שלנו.

לעזור לקסמים בחינוך להתחולל

רבות דובר על משחק השחמט בהיבטים פסיכולוגיים, סוציולוגיים ותרבותיים שונים, ועד כה אין משחק שנתפס בעיני הציבור כמפתח חשיבה וכמשחק של "חכמים" כמו משחק השחמט. תפיסה זו הביאה להדרה עקיפה של אוכלוסיות שלמות מן המשחק ותרמה לכך שרק מי שראה עצמו או שראוהו אחרים כ"חכם" או בעל חשיבה מעמיקה פנה למשחק זה. לפי היגיון זה תלמידים רבים שהתדמית העצמית שלהם נמוכה בעיני עצמם ובעיני סביבתם אמורים היו להתרחק מהמשחק ולראות בו אף איום על ביטחונם העצמי.

והנה בניגוד לכל ההנחות הבלתי מבוססות הללו, תלמידי בית הספר ברנקו וייס באילת צובאים על חדר השחמט הקטן בהפסקות, בשיעורים הפרטניים וכל אימת שהם יכולים לשחק זה נגד זה וכמובן - בהדרכה בשיעורים. כשלושים בנים ובנות מכל השכבות (י, י"א, י"ב), חזקים בלימודים וחזקים פחות, מתקבצים ובאים ללמוד לשחק, ליהנות, להשתתף בתחרויות בית-ספריות, לנצח ולהיות חלק מקולקטיב שחמטאי. יתרה מזאת: קבוצה נכבדה משכבה י, המשחקת שחמט דרך קבע, מאמצת חבורת קשישים רוסיים המשחקים שחמט יום-יום בגן ציבורי כחלק ממעורבות חברתית.

מדוע זה קורה? נס? צירוף מקרים? רצון להתחמק מלימודים? למה, בניגוד לכל היגיון, תלמידים בבית ספר אתגרי רואים במשחק המלכים משחק שיש להם בו חלק ונחלה, הנעה והנאה? לשאלה זו אין תשובה חד-משמעית, אולם תחושת הבטן שלי כמוביל הפרויקט היא שכנראה הם רואים בשחמט סוג של בית. אמנם מדובר בעדות סובייקטיבית מכלי ראשון, אבל היא מבוססת גם על האווירה הבית-ספרית השוררת סביב המשחק.

ראשית, זהו מקום שהתלמידים מרגישים בו מאוד נוח - פיזית בבית הספר. הם פשוט אוהבים לשהות בו בכל הזדמנות. קרבתו לחדר המוזיקה וממדיו הקטנים אינם מאפשרים ליותר מעשרה תלמידים לשהות ולשחק בו בעת אחת, ולכן התחושה היא אינטימית, חמימה, ובדרך כלל רגועה. שנית, ייתכן שמקום זה מעניק להם אפשרות להנכיח את זהותם המתגבשת, ולכן אולי שם, דווקא שם, באותו מקום אבסטרקטי שאנו רואים בו חלק מנוכר ואליטיסטי של מצוינות, הם רואים הזדמנות לפינה שלהם, לבית, לחום ולקבלה חדשים. ממש כמו הבית והתא המשפחתי שאליו הם שייכים או שהיו מעוניינים ליצור.

אולם לא ביום אחד נעשה השחמט לבית בעבורם. הקסם התחולל לפני כשלוש שנים, כאשר הונחו לוח שחמט וכלים מהודרים ומסודרים למשעי באותו מקום נעים ומזמין. המקום הוצע להם כבית שהם יכולים להיכנס אליו כאוות נפשם. ואכן, אחרי למידה קצרה של כללי המשחק (הכללים הבסיסיים פשוטים יותר מכל משחק קופסה של ילד בן תשע) הם פשוט החליטו שכדאי להם "לגור" בבית הזה ולטפח אותו אגב אורחא. טיפוח זה יצר את החברות בין התלמידים, את ההשתכללות במשחק, את ההיסחפות של כולם ובעיקר את התחושה שהשחמט מאפשר לכל תלמיד הזדמנות שווה ללא הבדל לקות, התנהגות, מצב משפחתי או מצב חברתי. כל אחד יכול לנצח והכול תלוי אך ורק רק בו.

מקום זה של ניצחון, של הצלחה, של סיפוק יצר התחרות, הוא הכסות הדקה וההכרחית לדינמיקה של תהליכי חברות ולימוד שמשיעים על האווירה בבית הספר ויוצרים שפה חדשה של שיח; תקשורת בין-אישית המבוססת על דיאלוג ותגובה הולמת, מדויקת ואפקטיבית למציאות חיצונית משתנה. המסע ("הצעד", בלשון מי שאינו שחמטאי) של התלמידים בשחמט הוא גם המסע שלהם בחיים, קרי סוף מעשה במחשבה תחילה; תכנון לטווח ארוך; התייחסות אל מה שאינו כאן ועכשיו, ובעיקר גיבוש זהות ואופטימית המגייסת מחשבה ממוקדת ומאומצת למען מטרה.

פדגוגיה של תחרות והנאה

היתרונות הפדגוגיים של משחק השחמט הם משמעותיים, וקשורים במגוון תחומים בחינוך עצמו. די בהצצה חטופה באחדים מיתרונות אלו כדי להבין את הקסם, שלא לומר הנס הפדגוגי-חברתי, שהתחולל בהקשר זה בבית הספר ברנקו וייס באילת.

מימוש יכולות כשוים מול שווים

בהיותו משחק תחרותי שבו יש לכולם הזדמנות שווה להגיע להישג ולהכרה, לתלמידים יש עניין להתקרב אליו. בחושיהם החדים הם מרגישים שיש כאן זירה שבה הם יכולים לצאת וידם על העליונה. כאן הם מרגישים, אולי לראשונה, שתנאי הפתיחה שלהם מול העולם הם טובים.

בתחרות על תשומת לבו של המורה או של חבריו עושה התלמיד, בדרך כלל, את מה שהוא הכי טוב בו. מי שתלמיד טוב יפליא בתשובותיו, ומי שתלמיד פחות טוב ימצא דרכים יצירתיות אחרות לזכות בתשומת הלב ובהכרה שהוא זקוק להן. תלמידים שהודרו במרבית חייהם ממרכז השיח הכיתתי בשל התנהגותם או בשל לקות זו או אחרת, התמקצעו בהשגת תשומת לב - שלילית בדרך כלל - לקיומם ולכישרונם, יהא אשר יהא. תשומת הלב שהם מבקשים אינה מתיימרת להיות הכרה בערכם הפנימי והבלתי תלוי, כי הרי בעיניהם שלהם הערך עצמי שלהם נמוך, אלא למצער הכרה ביכולתם לעשות משהו שיצאו ממנו וידם על העליונה - שבו יהיו הם המנצחים! אמנם כישרון זה מקשה לעתים על מורים לנהל שיעור רציף, אך הוא מכרה זהב של תובנות פדגוגיות שמשחק השחמט מזמן את שכלולן ועיצובן בקרב התלמידים.

מבחינה חינוכית, השחמט מאפשר לתלמיד לחוש שהוא יכול "לנצח" ולזכות בהכרה ביכולותיו כאינדיבידואל בעל יכולות. מובן שהוא צריך לדעת את חוקי המשחק הבסיסיים, אך כפי הנראה - לא יותר מזה. תלמידים עוזרים זה לזה לדעת את תנועת הכלים, ערכם ומטרת המשחק, ומיד מתמודדים ומאתגרים את יכולותיהם. הסיבה הפשוטה והטריוויאלית לכך שהם עושים זאת היא כדי שיוכלו לנצח בקלות את אותם תלמידים שהם לימדו לפני שעה. ההנאה בניצחון אינה רק הפגנת עליונות על היריב, אלא - ואולי בעיקר - אינדיבידואציה של יכולות והפקת הנאה מביטויין. בשונה ממשחקי יחידים אחרים כמו טניס, בדמינטון, שחייה, הטלת כידון, קפיצה לגבוה ועוד, ביטויי היכולות האישיות בשחמט קשור לפתרון בעיות שחלקן גובל במתמטיקה, חלקן בפילוסופיה, חלקן בספרות וחלקן בפסיכולוגיה.

15 תלמידים במשחק סימולטני נגד שחמטאי מקצועי



הזירה המחשבתית הזנוחה, המאכזבת והמתסכלת בקרב התלמידים הופכת פתאום למקום שאפשר להפיק ממנו הנאה ותחושת סיפוק, שלא לומר הצלחה. התלמידים רואים בכל משחק מעין "מבחן" הצלחה קטן שבו הם יכולים תמיד לזכות. אם ינצחו הרי יש אישור ליכולותיהם, אם יפסידו - הרי בכל זאת ירגישו שניתנה להם הזדמנות להיות באותו מקום שבו כולם שווים. נקודת המוצא של המשחק, שבה כולם שווים, מאפשרת להם לחוש כי היכולות האישיות שלהם מעניקות להם סיכוי שווה לזה שיש לאחרים. זה מקום חדש ומרתק המהלך קסם על תלמידים, ואף הוא בין המגנטים הפדגוגיים והסוציולוגיים המושכים את התלמידים אל המשחק.

קונקרטיזציה של בעיות

אחת הבעיות המרכזיות של תלמידים בבתי הספר האתגריים הוא היעדר זיהוי נכון של בעיותיהם וקשייהם. מצד אחד יש לנער תחושת יכולת-כול הנובעת מרצונו המובן שלא להכיר במצבו ולא להתמודד באמת ובאפקטיביות עם קשייו. "הוא יהיה מילונר בעוד עשר שנים", "הוא יפתח עסק מצליח בלי ללמוד" ועוד כהנה וכהנה מחשבות המתעלמות מהפעולות שיש לנקוט ומהאתגרים שיש להתגבר עליהם כדי לממש זאת. מצד שני יש בו תחושה מתמשכת של כישלון, שמקורה בזיהוי מוטעה של הקשיים ובתחושה שאי-אפשר להתגבר עליהם. "לא יצא ממני כלום", "אין לי סיכוי לעבור את הברות", "נכשלתי כבר בכל בתי הספר", ועוד דוגמאות המבטאות את העובדה שמעולם לא הייתה לתלמיד הזדמנות ולו הקטנה, ובסביבה מוגנת, לבחון באמת את יכולותיו. מטוטלת תחושות זו מרחיקה את הנער מהבנה אמיתית של המציאות ומגדילה את הפער בינו לבין הישגיות עקבית ולבין תחושתו שהוא יודע באמת מה הן בעיותיו.

משחק השחמט, בהיותו רצף אחד של בעיות וקשיים ברמות מורכבות שונות שניצבים בפני השחקן, מאפשר לתלמיד התמודדות עקיפה עם קושי מרכזי זה בהווייתו. הבעיות שהוא נתקל בהן הן קונקרטיות, מוחשיות וניתנות להתמודדות - כמובן, כל נער לפי רמתו. כשרץ מאיים על מלכתו הוא רואה את הבעיה שדורשת פתרון ומזהה אותה בלבד. אמנם הבעיה היא תמיד בהקשר רחב יותר, אולם זיהוי זה מרגיל אותו לבודד קושי פרטי ממערכה כוללת של בעיות וקשיים ומעניק לו תחושה שיש בכוחו להתמודד עם קשיים קטנים. הניצחונות הקטנים הללו, שבסופם יכול לבוא הניצחון הסופי במשחק, מביאים את התלמיד להתנסות לראשונה בזיהוי בעיות קונקרטיות ובמתן פתרונות. תרגול כזה עשוי לגרום לו להעתיק צורת התמודדות זו לשדות אחרים, ובבוא העת, כאשר ייתקל בתרגיל מורכב במתמטיקה, הוא ישים לב לחלקי התרגיל ויתייחס לקשיים הקונקרטיים הניצבים מולו.

הנאה ממאמץ קוגניטיבי

מי מאתנו המורים לא שמע מתלמיד זה או אחר את המשפט האלמותי, "עזוב אותי אני עייף". המאמץ הלימודי, שלדים של תלמידינו אין בצדו הנאה לעתים, הוא מעל ומעבר לכוחותיהם, ורבים מהם חשים עייפות פסיכוסומטית מתמדת. תחושת הנמנום יכולה להיות קשורה לחוסר שינה אמתי, אולם לעתים קרובות מדובר בסוג של דיאלוג לא מילולי שהם מנהלים עם מוריהם. "אני עייף משמע אני לא נהנה", התלמיד אומר, ובמילים אחרות: "אין לי אנרגיה להשקיע במקומות שבין כך ובין כך לא אפיק מהם הנאה". לראיה, רבים מהתלמידים אינם עייפים כלל כשהם מבצעים פעילויות גופניות או כאלה שאינן קשורות במאמץ אינטלקטואלי ממוקד.

משחק השחמט נמנה עם המקומות הבודדים שמאמץ מחשבתית יכול להביא את התלמיד לעוררות ולמרץ, להתלהבות ולעניין. ההנאה מהמשחק, המתהלך על קו התפר שבין ספורט לאמנות, קשורה ביכולות של התלמיד ליהנות מפתרון הבעיות המתעוררת כל העת במהלכו.

התמריץ החיובי והסיפוק המידי של התלמיד, שבתחילה רק נהנה "לאכול" את כליו של היריב, מלווה אותו לאורך כל שלבי התקדמותו בהבנת המשחק. ככל שהוא מפתח מיומנויות מחשבתיות מורכבות יותר לפתרון בעיות מסדר גבוה בשחמט, כך גדלה הנאתו ממנו.

אחרי שמבינים את היתרונות הפדגוגיים של משחק השחמט, אפשר להעריך עוד יותר את מה שקרה בבית הספר באילת: התרחשות משחקית כביכול, ששכרה הפדגוגי בצדה, אשר מצביעה על מגוון האפשרויות שעומדות בפני המורים להעיר ולהאיר את כוחותיהם הלימודיים והחברתיים של התלמידים.



דוד כהן הוא מורה לספרות, תנ"ך, כתיבה ושחמט, מחנך כיתה י', מוביל את צוותי חלוצי ההערכה בבית הספר. אחראי בית-ספרי להטמעת תכנית "על מה חושב הנוער?!" ורכז בגרויות והתאמות בית-ספרי. זוהי שנתו הרביעית בבית הספר ברנקו וייס באילת.