

Szachy – narzędzie rozwoju

Nie od dziś wiadomo, że gra w szachy rozwija zdolności umysłowe. Bardzo często słyszy się slogany typu „Szachy to logiczne myślenie” i jest to prawda. Jednak takie podejście do zagadnienia szachów jest wyjątkowo płytkie. Natomiast bardzo niesprawiedliwy dla miłośników sztuki szachowej jest mit „refleksu szachisty”. Wbrew obiegowym opiniom gra w szachy wymaga ponadprzeciętnej szybkości podejmowania decyzji pod presją „uciekającego” czasu (gra z zegarem szachowym). Dynamiczny charakter gry oddają przeprowadzone w 1997 roku badania polegające na pomiarze szybkości reakcji na bodźce wzrokowe wśród sportowców. Wyniki były zaskakujące gdyż na pierwszym miejscu znaleźli się tenisiści stołowi następnie szachiści, szermierze, bokserzy, siatkarze oraz piłkarze. Szachy to zjawisko o niespotykanej sile pozytywnego oddziaływania a niniejsza publikacja ma na celu ukazanie możliwie najszerszego wachlarza korzyści płynących z nauki i kultywowania tej gry. Podejmując próbę analizy tego zjawiska należy dokonać rozróżnienia ze względu na płaszczyznę oddziaływania:

- edukacyjną
- wychowawczą
- socjologiczno-społeczną

Gra w szachy szczególnie ceniona powinna być ze względu na swoje walory edukacyjne. Dzieci poznające arkana gry w szachy stykają się z materią bardzo złożoną a zarazem bardzo plastyczną. Grając 32 bierkami na ograniczonym obszarze 64 polowej szachownicy gdzie ogrom możliwości poraża swoim rozmiarem (dwa króle i dwa piony dają się ustawić w około 7 400 000 poprawnych pozycji, a liczba wariantów gry w pierwszych dziesięciu posunięciach wynosi $169\,518\,829\,100\,544 \times 10^{15}$)¹ mogą dowolnie modelować „szachową materię” poprzez wykonywane posunięcia (podejmowane decyzje). Rywalizacja na szachownicy kształtuje u grających silną wolę, umiejętność koncentracji uwagi, precyzyjnej kalkulacji, rozwija wyobraźnię, myślenie przyczynowo-skutkowe, abstrakcyjne, analityczne, zmusza do planowania strategicznego opartego na kreatywności. Z zebranych doświadczeń funkcjonujących klas szachowych w SP 5 w Skierniewicach czy SP 13 w Gorzowie Wielkopolskim wyłania się obraz, że najlepsze efekty uzyskuje się na etapie szkoły podstawowej. „Po latach oceniam pomysł wprowadzenia szachów niezwykle korzystnie. Jest to dyscyplina, która niezwykle silnie stymuluje rozwój dziecka (...) Mogę stwierdzić, że gdyby to zależało ode mnie, to bez wahania wprowadziłbym klasę szachową do każdej szkoły podstawowej” Stanisław Pietrkowski dyrektor SP nr 5 w Skierniewicach².

Bardzo łatwo dostrzec aspekt wychowawczy gry w szachy. Rozgrywane partie można „rozpatrywać w kategoriach kary i nagrody. Czymże innym jak nie karą jest przegrana? W dodatku wymierzona natychmiast i adekwatnie do czynu. To samo można powiedzieć o nagrodzie, jaką bez wątpienia jest dla młodego człowieka zwycięstwo, odniesione siłą własnego umysłu”³. „Nie sposób odmówić szachom wartości wychowawczych, typowych dla całego sportu, a jednocześnie uniwersalnych w życiu. Zasada „fair play” w sporcie jest przecież podstawą moralną w życiu, poszanowaniem dla samego siebie i innych, poczuciem godności i sprawiedliwości. Na zajęciach szachowych, po zakończeniu partii uczniowie podają sobie ręce i dziękują za grę. Wyrażają przez to szacunek i uznanie dla przeciwnika – skromność w przypadku zwycięstwa, spokój i panowanie w momencie porażki; mając pełną świadomość, że przeciwnik w grze, jest przede wszystkim kolegą i przyjacielem na co dzień”⁴. Poprzez grę w szachy dzieci rozwijają te cechy charakteru, które są konieczne do osiągnięcia sukcesu (wyznaczonego celu), nie tylko w czasie rywalizacji sportowej, ale i w życiu. Szachy wyrabiają umiejętność panowania nad sobą, wytrwałość, przezorność i odwagę. Każdy ruch na szachownicy równoznaczny jest z przeprowadzeniem procesu

decyzyjnego a co za tym idzie umiejętności brania odpowiedzialności za podjętą decyzję. Uczy to z kolei prostej prawdy, że własne zdanie i ocena nie zawsze są słuszne i prawdziwe, że należy myśleć obiektywnie i nie lekceważyć żadnego przeciwnika ani jego argumentów.

Analizując wartości socjologiczno-społeczne należy wyjść od tego, że szachy są grą wielopokoleniową. Często widuje się grających na jednej szachownicy kilku/kilkunastoletnie dziecko z osobą w podeszłym wieku. Wiek nie stanowi bariery uniemożliwiającej rywalizację gdyż w tej grze nie liczą się płeć, wzrost, waga, czy sprawność ruchowa lecz intelekt i siła umysłu. Brak wspomnianych barier ułatwia rodzicom (dziadkom) utrzymanie lepszego kontaktu z dzieckiem poprzez dodatkowy obszar wspólnych zainteresowań. Gra w szachy często staje się punktem wyjścia do prowadzenia rozmów na tematy zupełnie z szachami niezwiązane.

W obecnych czasach psychologowie biją na alarm. Dzieci zostają w coraz większym stopniu pochłonięte przez gry komputerowe. „Już obecnie liczba dzieci korzystających z gier komputerowych jest bardzo duża, a czas poświęcany na nie stale rośnie. Warto od razu dodać, że korzystanie z gier nie jest zazwyczaj przez nikogo kontrolowane, gdyż rodzice na ogół nie umieją się nimi posługiwać (...) Literatura, a także wizyta w dowolnym punkcie sprzedaży gier pokazują, że treścią około 95% gier jest agresja. Zabawa polega na walce z różnymi istotami - ludźmi, zwierzętami lub ze stworzeniami fantastycznymi. Do walki używa się rozmaitego typu uzbrojenia: dzid, rewolwerów, pił tarczowych, maczug, broni laserowej. Gry są tak skonstruowane, że w polu widzenia uczestnika znajdują się przeciwnicy, a także jego ręka z bronią, np. rewolwerem, widłami. W zależności od możliwości technicznych sprzętu i rodzaju gry, animacja jest zróżnicowana - od prostej, jak w filmach rysunkowych, do realistycznej z udziałem aktorów włącznie. W takim przypadku możliwe jest włączenie różnorodnych dodatkowych opcji, na przykład pozwalających na ponowne obejrzenie zabitego przeciwnika z różnych punktów widzenia, spojrzenie mu w oczy, podeptanie zwłok nogami i zostawienie krwawych śladów przy odchodzeniu od ofiary. Seans uzupełnia odpowiednio dobrany dźwięk: muzyka, krzyki, jęki, odgłosy wybuchów itp.”⁵ Wszystko wskazuje, że problem agresywnych gier komputerowych będzie narastał. Komputeryzacja społeczeństwa postępuje w błyskawicznym tempie i od tego nie ma odwrotu. Szkoła we współpracy z rodzicami powinna zmierzyć się z tym problemem jak najszybciej. Nauka gry w szachy jest bardzo dobrą alternatywą. Dziecko korzystając z komputera nie traci czasu na wyniszczające przesycone agresją gry lecz rozwija swój intelekt grając w szachy korzystając z sieci Internet czy też z pomocą specjalistycznych programów (np. Chessmaster, Fritz).

Czy szachy powinny znaleźć swoje miejsce w szkole?

„W oparciu o długoletnią pracę z dziećmi w charakterze trenera szachowego (od 15 lat prowadzę Sekcję Szachową przy Młodzieżowym Domu Kultury w Białymstoku, byłam inicjatorką wprowadzenia szachów do programu nauczania w Społecznej Szkole Podstawowej nr 2 STO, aktualnie nauczam podstaw gry w szachy w Społecznej Szkole Podstawowej nr 4 PTO w Białymstoku) uważam, że gra w szachy wpływa na rozwój dziecka, ma przełożenie w życiu dorosłym i powinna znaleźć się w programach nauczania w możliwie największej ilości szkół w Polsce. Podstawą zajęcia takiego stanowiska jest obserwacja moich podopiecznych, ich możliwości intelektualnych, zainteresowań, ambicji, wreszcie osiągnięć, a potwierdzeniem są wnioski z przeprowadzonej obserwacji dotyczących zachowań dzieci na lekcjach szachów. Dzieci w okresie wczesnoszkolnym przejawiają duże zainteresowanie wszelkimi formami zajęć ogólnorozwojowych, – zarówno ze strony fizycznej, jak i intelektualnej. Głównym czynnikiem warunkującym późniejsze zdolności młodego

człowieka jest przede wszystkim rodzina w jakiej wzrasta. Uzupełniającą rolę pełni szkoła.”⁶
zaznacza Kamila Klimaszewska

W Przeworsku w roku szkolnym 2008/2009 poprzez starania Burmistrza Miasta Przeworska Pana Janusza Magonia oraz Sekretarza Pana Macieja Karasińskiego a dzięki środkom Europejskiego Funduszu Społecznego realizowany był projekt „Przeworska Akademia Szachów” jego mottem było hasło „Szachy inwestycja w umysł”. W projekcie 120 dzieci z trzech Przeworskich podstawówek otrzymało szansę rozwoju poprzez poznanie tajników królewskiej gry. Powyższe rozważania mają odzwierciedlenie w rezultatach projektu. Przeprowadzone obserwacje, wywiady z nauczycielami i rodzicami dowodzą , że dzieci uczestniczące w projekcie rozwinęły się społecznie (nawiązanie nowych znajomości, integracja w grupach), zacieśniły relacje z rodzicami (rozmowy, gry, wspólne wyjazdy na turnieje) poprawiły wyniki w nauce (poprawa koncentracji nad omawianym zagadnieniem). Dzieci mające styczność z szachami zupełnie inaczej podchodziły do porażek. Zazwyczaj ponownie starały się rozwiązać określony problem. Bardzo dobry odbiór podjętych działań przez rodziców oraz społeczność lokalną potwierdza, że jest to właściwy kierunek a szachy powinny być trwałym elementem Przeworskiej edukacji.

Tomasz Kojder
Koordynator projektu „Przeworska Akademia Szachów”
Zastępca Pełnomocnika Komitetu Inicjatywy Ustawodawczej projektu Ustawy o
wprowadzeniu obowiązkowej nauki gry w szachy do szkół
Autor strony internetowej „Szachy w Przeworsku”
Instruktor szachowy
Sędzia szachowy klasy II

¹ Jerzy Giżycki, *Z szachami przez wieki i kraje*, Warszawa 1984, str. 84

² Grzegorz Gajewski, *Ma nr 4*, Wrocław 2009 str. 34

³ Andrzej Modzelan, *Osiągnięcia szkolne uczniów objętych programem nauki gry w szachy w trzech pierwszych latach nauczania w SP nr 13 w Gorzowie Wielkopolskim*, Gorzów Wielkopolski 2002, str. 12

⁴ Grzegorz Gajewski, *Mat nr 5*, Wrocław 2009 str. 35

⁵ Maria Braun-Gałkowska, *Gry komputerowe a psychika dziecka. Edukacja i dialog, nr 92*, Warszawa 1997

⁶ Kamila Klimaszewska, *Szachy w szkole – za czy przeciw ?*, <http://kama64.w.interia.pl>