

УДК 796.322

Процедура построения модели ситуационной техники игровых приемов в гандболе

Анненко Инна Юрьевна

Макаров Юрий Михайлович, доктор педагогических наук, профессор

*Национальный государственный Университет физической культуры, спорта
и здоровья имени П.Ф. Лесгафта, Санкт-Петербург*

Аннотация. В теории спортивных игр выбор и реализация способа действия в зависимости от типа ситуации обозначены термином «ситуационная техника». В статье обоснована процедура построения модели ситуационной техники: (1) Разработка моделей требований к решению игровой задачи - «образов среды»: (А) типовых игровых ситуаций и (Б) моделей поведения противника. (2) Построение «образов действия» - готовых решений игровых задач, в которых отражена смысловая схема их устройства. (3) Формирование модели ситуационной техники приема - теоретического конструкта, интегрирующего в себе указанные выше модели и представленного структурным и функциональным компонентами. Структурный компонент - логико-смысловая схема, раскрывающая причинно-следственные связи преобразования предмета задачи согласно требованиям. Функциональный компонент - выстроенная на основании логико-смысловой схемы алгоритмическая последовательность операций выработки и актуализации решения.

Ключевые слова: гандбол, ситуационная техника, моделирование.

The procedure for constructing a model of situational techniques in handball

Annenko Inna Yuryevna

Makarov Yuri Mikhailovich, doctor of pedagogical sciences, professor

Lesgaft National State University of Physical Education, Sport and Health, St. Petersburg

Abstract. The term "situation technique" in the theory of sports games refers to the choice and implementation of actions depending on the type of situation. The article justifies the procedure for constructing a model of situational technique: (1) Developing models for solving game tasks - "environmental patterns": (A) typical game situations and (B) models of opponent behavior. (2) Creating "action patterns" - ready-made solutions for game tasks that reflect the semantic structure of their design. (3) Forming a model of situational technique for execution - a theoretical construct that integrates the above-mentioned models and is represented by structural and functional components. The structural component is a logical-semantic scheme that reveals cause-and-effect relationships in transforming the task object according to requirements. The functional component is based on the logical-semantic scheme and consists of an algorithmic sequence of operations for developing and actualizing solutions.

Keywords: handball, situational technique, modeling.

ВВЕДЕНИЕ. В последние десятилетия развитие теории и методики игровых видов спорта связано с активным внедрением ситуационного подхода к получению знаний и, в связи с этим, расширением предметной области дисциплины за счет включения в ее парадигму новых объектов изучения, одним из которых является ситуационная техника. Под ситуационной техникой понимается выбор и реализация способа действия в зависимости от типа ситуации [1]. Введение этого понятия в научно-методический обиход призвано подчеркнуть не только единство психики и моторики в реализации игрового приема в соревновательных условиях, но и новый принцип систематизации содержания тактико-технической подготовки, предполагающий выделение игровых ситуаций и характерных для них вариантов ситуационной техники двигательных действий как элементов содержания учебного материала, т.е. как самостоятельные единицы усвоения.

Ситуационная техника (игрового приема) — это действие, представляющее собой сложноорганизованную систему движений, сконструированную на основе обобщенной ориентировочной основы. Это непростой для познания объект, и при

обучении нерационально ставить вопрос о полном отражении всего его структурного богатства. В этом случае актуальной научной задачей становится выделение релевантных для реализации функций данного действия элементов и представление их в виде обобщенной, удобной для восприятия и усвоения знаково-символической системы. Таким образом, на передний план выдвигается проблема дидактического моделирования.

Несмотря на высокую теоретическую и практическую значимость, указанный вопрос остается вне фокуса исследовательского внимания. Отсутствие учебно-познавательных моделей, адекватно отражающих сущность ситуационной техники игровых приемов, вызывает стагнацию подготовленности спортивного резерва. Термин «техника решения игровых ситуаций» все чаще встречается в тренерском обиходе, а сама ситуационная техника, несмотря на то что не включена в программный материал, используется тренерами в виде требования в упражнениях: «действуй по ситуации!» часто, но методически необоснованно, бессистемно и, в связи с этим, малоэффективно. Таким образом, следует констатировать наличие противоречия, сложившегося между запросом практики, мыслящей в ключе ситуационного подхода к подготовке спортсменов-игровиков, и признающей необходимость наличия учебно-познавательных моделей ситуационной техники игровых приемов, и отсутствием завершенности в научно-практическом обосновании дидактической организации знания в указанном выше разделе, что позволяет удовлетворить этот запрос.

ЦЕЛЬ ИССЛЕДОВАНИЯ – обоснование процедуры построения модели ситуационной техники игровых приемов в гандболе. Методы исследования – теоретический анализ научно-методической литературы.

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ. В настоящее время ведущим в дидактическом моделировании двигательных действий признается функционально-семантический подход к представлению знания [2]. Согласно этому подходу, двигательное действие рассматривается как результат смыслового проектирования решения задачи. В этой связи целесообразно описать понятие «ситуационная техника» в контексте задачного понимания или задачного структурирования игровой соревновательной деятельности. Тогда игровая задача выступает в качестве критерия выделения деятельности, а само действие, «обслуживая» задачу, выстраивается в соответствии с ее требованиями. В такой плоскости рассмотрения ситуационная техника – это решение игровой задачи определенного типа.

Соблюдение принципов дидактического моделирования двигательных действий [2] предполагает многоуровневое системное рассмотрение действия (решения задачи):

1. макроуровень - уровень вышестоящей системы. Здесь решение описывается на высокой ступени абстракции как компонент системы более высокого иерархического ранга – системы задачи. Изучение надсистемы необходимо для определения в ней места и роли базовой системы, что позволяет сформулировать внешнюю цель последней. Исходя из ее содержания, выстраивается системная структура и комплектуется состав.

На макроуровне рассмотрения решение задается его отношениями с другими компонентами задачи: условием и требованием. Условие содержит информацию об исходном состоянии предмета преобразования и об ограничениях решения.

Требование задачи – надлежащее состояние ее предмета. Решение заключается в разработке и применении такого воздействия на предмет, которое, с одной стороны, переведет его из исходного состояния в потребное, а, с другой стороны, будет удовлетворять выдвинутому ограничению. Следовательно, модель решения задачи на макроуровне изучения является системой выдвигаемых к нему требований: (А) самой задачи, т.е. требование к решению как результату (вопрос «что делать?») и (Б) требование к решению как процессу (учет ограничений, вопрос «в каких условиях действовать?»).

Обозначенные выше требования сопоставимы с предложенными Е.Р. Яхонтовым [3] уровнями содержания игровой соревновательной деятельности. Автор выделяет: (1) игру в целом, (2) игровые ситуации, (3) условия игровой деятельности, (4) игровые действия. Каждый из уровней является отраженной в сознании спортсмена моделью игры разной степени абстракции. Это представления, которые детерминируют различные компоненты деятельности спортсмена. Так, Е.Р. Яхонтов связывает цель деятельности («что делать?») с уровнем ситуаций, а сформированное представление об игровой задаче («в каких условиях действовать?») — с уровнем игровых условий. Тогда очевидно, что решение задачи на макроуровне его изучения складывается из двух типов моделей-требований к действию: (А) типовой игровой ситуации, детерминирующей выбор действия (внешняя цель системы), и (Б) модели, описывающей поведение партнеров и противников, задающих ограничения на применение игровых приемов и обуславливающих поиск такой модификации техники, которая соответствует игровым условиям. Модель Б определяет конкретный способ реализации действия.

Таким образом, в ходе выработки решения спортсмен мысленно движется по игровой задаче в определенном порядке, делая предметом познания сначала крупные блоки — игровые ситуации, и далее, углубляясь в всё более мелкие детали игровых противодействий. Опознание крупного блока продолжается выяснением его систем связей, формирующих новые подзадачи и детерминирующих более мелкие детали техники. Таким образом, конструируя способ действия, спортсмен решает последовательность игровых подзадач различного ранга.

2. микроуровень - уровень нижестоящей системы. Здесь объект рассматривается с позиций его структуры и состава. Особенности внутренней организации системы характеризуют такое её свойство, как устойчивость. Соблюдение устойчивости является внутренней системной целью. Она определяется как способность сохранять намеченный режим функционирования в условиях внешних ограничений. Внутреннее устройство устойчивой системы – это результат успешного достижения внешней цели. В связи с этим решение задачи на микроуровне его изучения представляет собой смысловую модель уже готового способа действия. Такая модель аналогична понятию «техника двигательного действия», изложенному в русле функционально-семантического подхода к представлению знания. В ней отражены не только компонентный состав, но и структура, описанная в виде смысловой схемы, в которой выделены причинно-следственные связи между элементами действия. Опираясь на такую модель, спортсмен, осваивая параметры игрового приема, постигает закономерности его организации с учётом требований игровой задачи. В

полученной модели решения содержится ответ на вопрос: «почему именно так устроено действие?»).

3. собственный уровень системы – это уровень, на котором объект описывается как целостное образование, реализующее свою функцию. Это интегративная модель деятельности, в которой отражены микро- и макроуровни её изучения. Здесь решение задачи рассматривается как процесс конструирования способа действия – движение мысли от анализа исходных условий и требований (макроуровень) к модели действия, как готового решения (микроуровень). Это связующее звено между указанными уровнями моделирования, представленное в виде этапа развернутого целеполагания.

Целеполагание является основой конструирования способа действия. Оно предстает как процедура выделения цели и её постепенной конкретизации: от размытого представления, «области цели», вплоть до постановки двигательной задачи. Конкретизация цели осуществляется за счёт добавления к ней уточняющих характеристик, отражающих требования к структуре двигательного действия, полученных в результате поэтапного анализа значимых игровых обстоятельств. Ориентируясь во внешних условиях, спортсмен «пропускает» полученную информацию через призму собственного опыта и осмысливает, каким образом необходимо построить действие для достижения цели. Так действие приобретает внутреннюю форму, создается его смысловая структура, на базе которой оно наполняется содержанием – подбирается соответствующий требованиям двигательный состав, осуществляется построение кинематической, динамической и моторной программы. Так происходит превращение внешней цели системы во внутреннюю. Модель решения игровой задачи на собственном уровне изучения отвечает на вопрос «как действовать?».

Модели, полученные в результате соблюдения указанной последовательности изучения объекта, отражают требуемые в современной дидактике формы представления знаний [3]: декларативную (макроуровень: «что делать?»), семантическую (микроуровень: «почему именно так устроено действие?») и процедурную (собственный уровень системы: «как действовать?» — модель ситуационной техники).

Такая многомодельная форма представления содержания тактико-технической подготовки отвечает требованиям программированного обучения, а сами модели, как формы знания, сопоставимы с базовыми концептами теории поэтапного формирования умственных действий и понятий П.Я. Гальперина. Так, модель требований к решению (макроуровень) — это образ среды; модель двигательного действия (микроуровень) — образ действия; а модель ситуационной техники (собственный уровень системы) — это модель ориентировочной основы действия, которую П.Я. Гальперин обозначает как полученную на основе интеграции образа среды и образа действия систему условий, на которую опирается человек при осуществлении деятельности.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ. Обобщение вышеизложенных рассуждений и результатов теоретического анализа литературных источников позволяет представить процедуру дидактической адаптации содержания игровой соревновательной деятельности и построения модели ситуационной техники игровых приемов в виде последовательности следующих шагов: (1) Разработка моделей требований к решению иг-

ровой задачи - «образов среды»: (А) типовых игровых ситуаций и (Б) моделей поведения противника. (2) Построение «образов действия» в виде моделей техники, готовых решений игровой задачи, в которых отражена смысловая схема их устройства. (3) Формирование модели ситуационной техники - теоретического конструкта, отражающего особенности конструирования способа действий. Она интегрирует указанные выше модели и представлена структурными и функциональными компонентами. Структурный компонент — логико-смысловая схема, раскрывающая причинно-следственные связи преобразования предмета задачи согласно требованиям. Функциональный компонент — выстроенная на основании логико-смысловой схемы алгоритмическая последовательность операций выработки и актуализации решения.

Таким образом, модель ситуационной техники является моделью обобщенной ориентировочной основы действия, построенной на базе моделей «образа среды» и «образа действия». Предполагается, что, будучи аналогом этого ключевого концепта теории поэтапного формирования умственных действий и понятий, наиболее полно реализующей системный подход в области педагогики, модель ситуационной техники, выстроенная согласно описанным выше требованиям, будет обладать необходимой формой и содержанием, обеспечивающим возможность ее эффективного применения в обучении.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Макаров Ю. М. Методология формирования игровой деятельности у юных спортсменов в игровых видах спорта : дис. ... д-ра. пед. наук. Санкт-Петербург, 2013. 321 с.
2. Дмитриев С. В. Технология обучения двигательным действиям: предметная область и теоретические основания. Нижний Новгород : Нижегородский гос. пед. ун-т, 2001. 261 с.
3. Яхонтов Е. Р. Теоретическое обоснование введения в научно-методический обиход спортивных игр понятия «ситуационная техника» // Научно-педагогические школы университета: научные труды. Санкт-Петербург, 2016. С. 26–36.

REFERENCES

1. Makarov Yu. M. (2013), "Methodology of formation of gaming activity in young athletes in sport games", dissertation, Saint Petersburg.
2. Dmitriyev S. V. (2001), "Technology of motor action training: subject area and theoretical grounds", Nizhnij Novgorod.
3. Yahontov Ye. R. (2016) "Theoretical substantiation of introduction in the scientific and methodical use of sports games of the concept "situational technique"", *Nauchno-pedagogicheskie shkoly universiteta: nauchnye trudy*, pp. 26–36.

Информация об авторах:

И.Ю. Анненко, старший преподаватель кафедры биохимии, annenko-inna@yandex.ru

Ю.М. Макаров, профессор кафедры теории и методики спортивных игр.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

Поступила в редакцию 03.06.2024.

Принята к публикации 28.06.2024.