

Тема доклада:

**«ФОРМИРОВАНИЕ ТАКТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ ЮНЫХ
ТХЭКВОНДИСТОВ НА ОСНОВЕ ИГРОВЫХ ЗАДАНИЙ».**

Санкт-Петербург
2013 г.



Актуальность исследования: определяется поиском новых подходов в применении игровых заданий у юных тхэквондистов 11-13 лет с целью формирования тактического мышления и повышения качества освоения тактических действий.

Гипотеза исследования: предполагается, что включение в учебно-тренировочный процесс комплекса игровых заданий позволит повысить качество освоения тактических действий у юных тхэквондистов.

Цель исследования: определить влияние комплекса игровых заданий на повышение качества освоения тактических действий и соответственно, развитие тактического мышления у тхэквондистов 11-13 лет.

Задачи исследования:

1. Выявить особенности применения игровых заданий в подготовке юных тхэквондистов на основе анализа литературных источников.
2. Разработать комплекс игровых заданий для юных тхэквондистов.
3. Экспериментально определить эффективность применения игровых заданий для повышения качества освоения тактических действий юными тхэквондистами и их тактического мышления.



Методы исследования:

- анализ научно-методической литературы;
- педагогический эксперимент;
- математико-статистическая обработка данных исследования;

Объект исследования: учебно-тренировочный процесс юных тхэквондистов 11-13 лет.

Предмет исследования: анализ влияния различных игровых заданий на повышение качества освоения тактических действий юными тхэквондистами и развитие их тактического мышления.

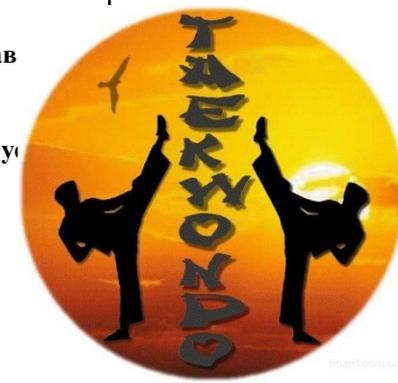
Научная новизна исследования: заключается в формировании комплекса игровых заданий, позволяющих более продуктивно осваивать тактические действия и формировать тактическое мышление юных тхэквондистов.

Теоретическая значимость исследования позволяет расширить научные представления о включении игровых заданий на различных этапах подготовки тхэквондистов.

Практическая значимость исследования предполагает рекомендации по формированию комплекса игровых заданий, позволяющих в дальнейшем применять их в тактической подготовке тхэквондистов - юношей.



Игровые задания										
По целевым установкам игроков										
на закрепление теоретических основ (интеллектуальные игры)		на развитие СФП	на передвижение	в касание	в противодействие		на создание территориального преимущества	На овладение отдельными элементами техники и тактики		
По характеру целевых заданий										
однотипные					разнотипные					
По условиям выполнения целевых установок										
С ограничением времени		С ограничением площади опоры	С ограничением игровой площади	С ограничением зрительного анализатора			С ограничением способа выполнения игровых заданий			
По преимущественному проявлению физических качеств			По преимущественному проявлению навыков ведения боя							
скоростных	скоростных силовых	силовых	выносливости	Умение маневрировать и быстро передвигаться. удерживая в поле зрения постоянно передвигающегося противника и создавая исходные положения, благоприятные для развития атак, выполнение защитных	Умение сохранять равновесие в различных положениях, чувствовать дистанцию, точно определять расстояние до цели	Умение ориентироваться в пространственном диапазоне	Умение решать разнообразные двигательные задачи и быстро находить из неблагоприятных ситуаций боя	Умение распределять и перераспределять усилия, осуществляя натиск и преодолевая сопротивление противника, своевременно блокируя или ограничивая его действия, а так же стойко переносить болевые ощущения	Умение наносить удары руками и ногами, своевременно реагируя на аналогичные действия противника, тактически правдея выбор в зависимости от изменяющихся условий боя	



Игровые задания применяемые для оптимизации технико-тактических действий и развития физических качеств.

1. Игровые задания для развития физических качеств:

«Наступи на ногу» - участники игры, распределившись по парам, берут односторонний захват соперника и получают задание наступить на ногу партнера по возможности большее количество раз за одну минуту.

«Сто ударов в минуту» - играющие в колоннах возле снарядов. По сигналу игроки наносят удары по мишени в течение 30-60 секунд поочередно правой и левой ногой.

«Группа, смирно!» - играющие в круге. По сигналу они выполняют только те упражнения, перед которыми предварительно прозвучит команда: «Группа, смирно!».

«Ловля парами» - выбираются два водящих. Остальные игроки разбегаются по площадке. По сигналу водящие берутся за руки и, перемещаясь, пытаются поймать, сомкнув руки одного из игроков.

«Бег со скакалкой» - играющие делятся на 2-4 команды и выстраиваются на линии старта в колонну по одному. По сигналу первые игроки бегут, прыгая через скакалку, до поворотного знака и возвращаются обратно. Затем это выполняют вторые номера.

«Будь внимателен» - играющие образуют круг в центре которого – водящий. По сигналу игроки повторяют за водящим упражнения, за исключением двух. Вместо которых следует выполнять любые другие.

«Мяч соседу» - играющие образуют круг на расстояние вытянутых рук. У двух игроков, стоящий в противоположных сторонах круга, – мячи. По сигналу играющие передают мячи друг другу во одном направлении так, чтобы один мяч догнал другой.



2. Игровые задания для развития тактических действий:

«Командный бой» - играющие делятся на две команды и располагаются на противоположных сторонах площадки. От каждой команды в центре находится игрок. По сигналу каждый из игроков стремиться нанести удар своему сопернику, не позволяя ему это сделать.

«Уклонись от мяча» - играющие образуют круг, в центре которого находится водящий с мячом. По сигналу водящий подбрасывает мяч вверх и вызывает одного из игроков. Названный игрок ловит мяч и подает команду «Стои!». Остальные игроки должны остаться на месте. Игрок с мячом пытается попасть им в ближайшего игрока, а последний стремиться уклониться от мяча.

«Выполни правильно»- играющие делятся на две команды, в которых рассчитываются по порядку. Команды выстраиваются в колоннах, а первые два номера располагаются в центре площадки и принимают боевую стойку. По сигналу вторые номера подбегают к первым и стараются выполнить удар ногой.

«Кто больше знает» - играющие делятся на 4 команды, располагаются попарно в шеренгах друг против друга и рассчитываются по порядку. По сигналу называется номер любого игрока, и он должен показать технический прием. За тем такой же номер другой команды демонстрирует прием, но не похожий на уже показанный.

«Не сойди с ринга» - играющие образуют круг лежа на спине, ногами к центру. По сигналу «Один» игроки принимают положение готовности. «Два» - быстро встают, «Три» - выполняют технические действия.

«Кто выше и точнее» - играющие делятся на две команды и располагаются в колоннах на против подвешенных тренировочных мешков. По сигналу первые игроки подбегают к мешку и выполняют удар (серию) ногой в обозначенные зоны касания.

«Два против одного» - играющие в тройках. По сигналу двое игроков нападают на одного, нанося удары ногами, последний пытается защищаться, применяя уходы и блоки.



Результаты исследования

Признак	n	$\bar{X} \pm S_{\bar{x}}$	гипотеза	уровень значимости	стат. вывод
Контр. гр. атака до	16	0,06±0,01	$H_0 : \mu_x = \mu_y$	P-value = 0,440652	P>0,05
Контр. гр. атака после	16	0,07±0,01	$H_1 : \mu_x \neq \mu_y$		
Контр.гр. защита до	16	0,4±0,03	$H_0 : \mu_x = \mu_y$	P-value = 0,577934	P>0,05
Контр.гр. защита после	16	0,4±0,02	$H_1 : \mu_x \neq \mu_y$		
Контр.гр. выигр-ность до	16	0,4±0,03	$H_0 : \mu_x = \mu_y$	P-value = 0,243007	P>0,05
Контр.гр. выигр-сть после	16	0,3±0,02	$H_1 : \mu_x \neq \mu_y$		

Таблица 1. Результаты контрольной группы до начала и после эксперимента

Признак	n	$\bar{X} \pm S_{\bar{x}}$	гипотеза	уровень значимости	стат. вывод
Эксп. гр атака до	16	0,06±0,006	$H_0 : \mu_x = \mu_y$	P-value = 0,000647401	P<0,05
Эксп. гр. атака после	16	0,1±0,007	$H_1 : \mu_x \neq \mu_y$		
Эксп.гр. защита до	16	0,4±0,04	$H_0 : \mu_x = \mu_y$	P-value = 0,0792211	P>0,05
Эксп.гр. защита после	16	0,5±0,01	$H_1 : \mu_x \neq \mu_y$		
Эксп.гр. выигр-ность до	16	0,5±0,03	$H_0 : \mu_x = \mu_y$	P-value = 0,27919	P>0,05
Эксп.гр. выигр-сть после	16	0,6±0,03	$H_1 : \mu_x \neq \mu_y$		

Таблица 2. Результаты экспериментальной группы до и после эксперимента



Признак	n	$\bar{X} \pm S_x$	гипотеза	уровень значимости	стат. вывод
Контр. гр. атака до	16	0,06±0,01	$H_0 : \mu_x = \mu_y$	P-value = 1,0	P>0,05
Эксп. гр. атака до	16	0,06±0,006	$H_1 : \mu_x \neq \mu_y$		
Контр.гр защита до	16	0,4±0,03	$H_0 : \mu_x = \mu_y$	P-value = 0,975514	P>0,05
Эксп.гр. защита до	16	0,4±0,04	$H_1 : \mu_x \neq \mu_y$		
Контр.гр. выигр-сть до	16	0,4±0,03	$H_0 : \mu_x = \mu_y$	P-value = 0,0689823	P>0,05
Эксп. гр. выигр-сть до	16	0,5±0,03	$H_1 : \mu_x \neq \mu_y$		

Таблица 3. Результаты контрольной и экспериментальной группы до начала эксперимента

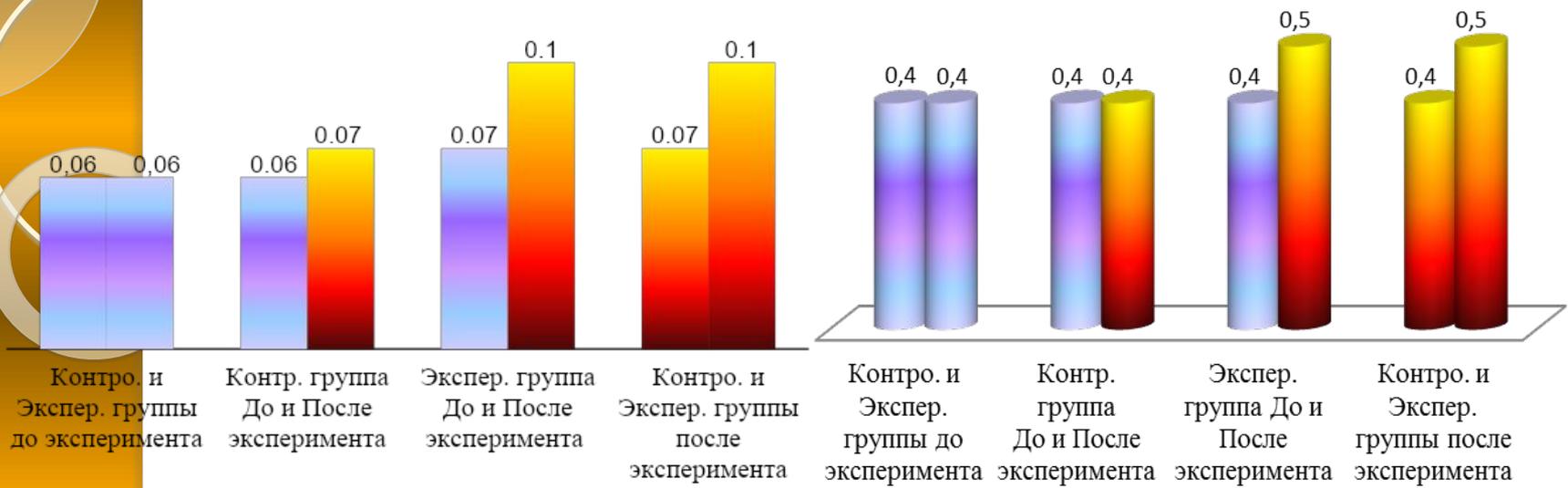
Признак	n	$\bar{X} \pm S_x$	гипотеза	уровень значимости	стат. вывод
Контр. гр. атака после	16	0,07±0,01	$H_0 : \mu_x = \mu_y$	P-value = 0,0504978	P<0,05
Эксп. гр. атака после	16	0,1±0,007	$H_1 : \mu_x \neq \mu_y$		
Контр.гр. защита после	16	0,4±0,02	$H_0 : \mu_x = \mu_y$	P-value = 0,00026432	P<0,05
Эксп.гр. защита после	16	0,5±0,01	$H_1 : \mu_x \neq \mu_y$		
Контр.гр. выигр-сть после	16	0,3±0,02	$H_0 : \mu_x = \mu_y$	P-value = 0,0000211677	P<0,001
Эксп.гр. выигр-сть после	16	0,6±0,03	$H_1 : \mu_x \neq \mu_y$		

Таблица 4. Результаты контрольной и экспериментальной группы после эксперимента



■ До эксперимента ■ После Эксперимента

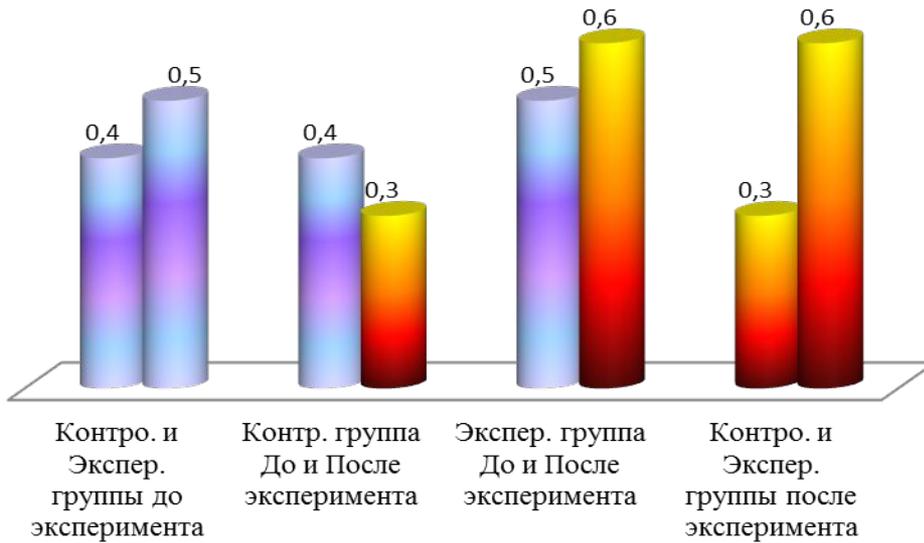
■ До эксперимента ■ После Эксперимента



Коэффициент атаки

Коэффициент защиты

■ До эксперимента ■ После Эксперимента



Коэффициент выигрышности



ВЫВОДЫ

1. На основе анализа литературных источников определено, что важной особенностью игровых заданий для юных тхэквондистов является разносторонность их (заданий) воздействия на различные компоненты формирующие тактическое мышление. Комплекс игр необходимо формировать на основе заданий с целевой установкой на: передвижение; касание; противодействие; создание территориального преимущества; овладение отдельными технико-тактическими элементами;
2. Разработанный комплекс игровых заданий, включает в себя различные условия выполнения целевых установок (ограничение площади опоры, ограничение игровой площади, зрительного анализатора, способа выполнения задания) и направлен на закрепление тактических навыков ведения боя в этих условиях.
3. После применения игровых заданий в экспериментальной группе наблюдаются статистически достоверные различия по коэффициентам защиты, атаки и выигрышности (на уровне значимости $P < 0,05$; $P < 0,05$; $P < 0,001$) в продуктивности применения тактических действиях у спортсменов данной группы по сравнению со спортсменами контрольной группы. Это в определённой степени может свидетельствовать о влиянии игровых заданий на качество формирования тактического мышления у юных тхэквондистов.

