

ЗАПОМИНАНИЕ ЧАСТОТНОСТИ ПРОДЕМОНСТРИРОВАННЫХ ПРИЕМОВ КАРАТЭ: СРАВНЕНИЕ МАСТЕРОВ И НОВИЧКОВ



Выполнил:

Научный руководитель:

Каратэ или **каратэ** (*каратэ-до*: «путь пустой руки») — японское боевое искусство. Данное название было придумано в 1929 году Фунакоси Гитином под влиянием идей дзэн-буддизма. В Японию карате попало с острова Окинава в конце XIX века. Окинава когда-то была центром независимого королевства Рюкю, имевшего тесные торговые связи с Китаем и Японией. В XVII веке королевство Рюкю было завоёвано самураями княжества Сацума и стало его вассалом. Боевые искусства на острове практиковались, в основном, среди потомков переселенцев из Китая, а от них постепенно попадали и к другим жителям.

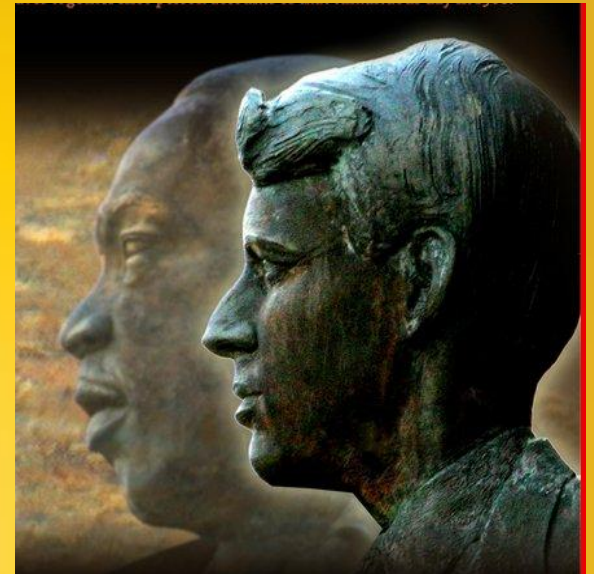
空手道



Данный исследовательский проект заимствовался из собственного опыта и интересов Бедона и Хауарда. Первый из авторов включил в академическое изучение процессов памяти свое увлечение борьбой каратэ, свои знания и опыт в этой области.

Проект осуществлен Б. Дж. Бедоном под руководством Д. В. Хауард.

Georgetown university



Bedon & Howard





Актуальность

С помощью комплекса мероприятий, направленных на изучение и совершенствование приёмов реального боя **формируется тело**.

Через научные изыскания в области истории, философии и методики предмета, изучение дисциплин, способствующих пониманию процессов формирования мастерства в восточных единоборствах- **интеллект**.

Нравственное воспитание достигается путём познания общечеловеческих нравственных принципов, понятий греха и добродетели с точки зрения воинской морали.

Кроме того, каратэ является одним из видов спорта-кандидатов на включение в программу Олимпийских игр.

空手道



空手道

Субъектные переменные

возраст

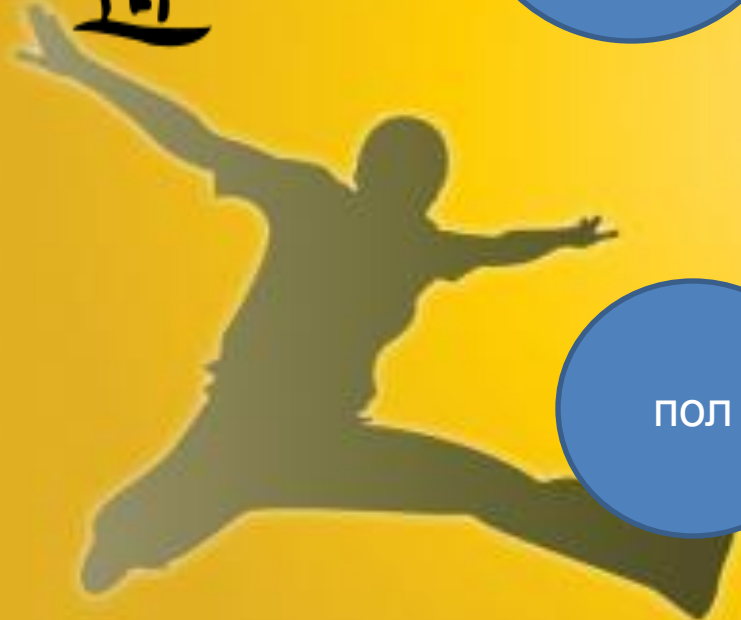


ТИП
ЛИЧНОСТИ
или IQ

СОЦИАЛЬНЫ
Й СТАТУС

ПОЛ

расовая
принадле
жность



Цель исследования: получение дополнительных данных, касающихся автоматичности запоминания движения в карате.

Объект исследования: актуализационно-деятельностная сфера, когнитивная сфера.

Предмет исследования: запоминание частотности продемонстрированных приемов каратэ

Гипотезы исследования: ожидается:

что мастера каратэ припомнят больше движений, чем новички, поскольку первые уже обладают определенными структурированными знаниями об этом виде спорта.

что если кодирование частотности носит автоматический характер, обе группы покажут одинаковую точность при оценке частоты, с которой демонстрируются приемы.

Метод исследования: констатирующий эксперимент

空
工
手
道



План эксперимента:

Эксперимент включал в себя межгрупповую переменную и две внутригрупповые переменные.

База исследования:

Испытуемыми были 30 добровольно принявших участие в исследовании учеников летних курсов Каратэистской ассоциации Томпкинса (ТКА), занимавшихся в классе мастеров и начинающих, так что каждая группа состояла из 15 испытуемых.

Мастером считался тот, кто обладал черным поясом, или человек, практиковавший каратэ по системе «танг су до му дук кван» Группа мастеров состояла из 5 женщин и 10 мужчин, а возраст испытуемых был в пределах от 15 до 45 лет.

Новичком считался тот, кто имел белый или желтый пояс, или любой каратэист, занимавшийся менее 1,5 лет. В этой группе были 2 женщины и 13 мужчин, возраст которых находился в пределах 14-37 лет.



空手道



Рис.1 Средняя оцененная частотность приемов каратэ как функция фактической частотности, полученная для мастеров и новичков

Результаты

исследования

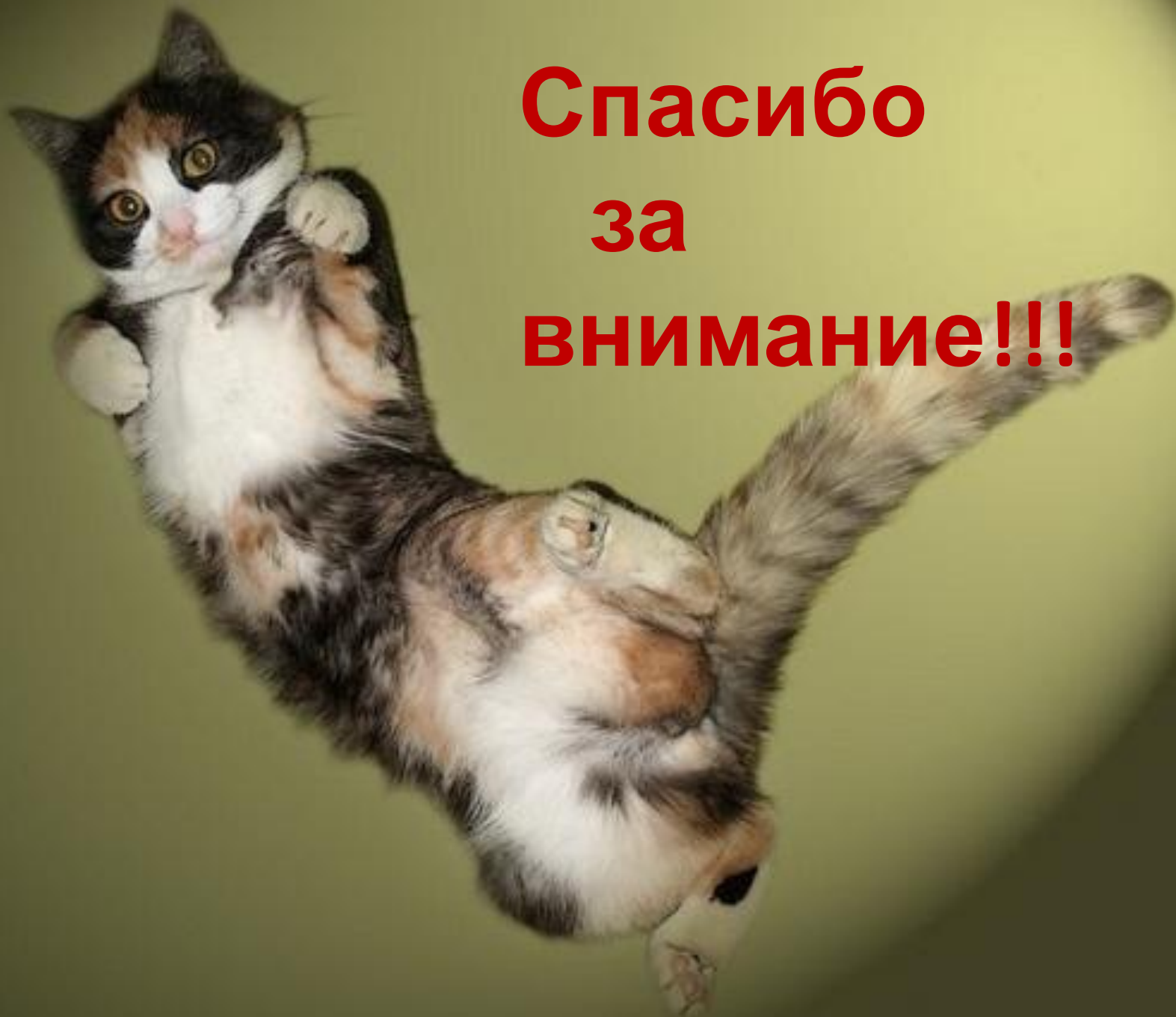
Это исследование показывает, что мастера и новички одинаково точно оценивают частотность приемов каратэ, хотя мастера демонстрируют значительно лучшие результаты, чем новички, в случае свободного припоминания приемов.

Также полученные данные свидетельствуют, что на запоминание частотности наблюдаемых действий не влияет такая субъектная переменная, как ранее приобретенные знания,—результат, согласующийся с выводом, что запоминание частотности события основывается на автоматических процессах.

При глубоком изучении статьи можно заметить, что в статье не говорится напрямую, подтверждаются ли результаты гипотезы.

空手道





**Спасибо
за
внимание!!!**