

УДК 796.85

<https://doi.org/10.5281/zenodo.7436838>*Хайруллина Э.Д.*

ORCID: 0000-0003-0979-4831

*Спортивная школа олимпийского резерва
г. Нижневартовск, Россия*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВОГО МЕТОДА В ПОДГОТОВКЕ ЮНЫХ БОРЦОВ

Аннотация. В статье представлен литературный обзор по проблеме использования игровых технологий в подготовке юных борцов. Применение игр и соревновательных упражнений направлено на формирование представления у юных спортсменов о соревнованиях и их значении для развития спортивного потенциала. Также приведены примеры игр для решения поставленных задач.

Ключевые слова: дзюдо; игровые технологии; юные спортсмены; единоборства; спорт

Khairullina E.D.

ORCID: 0000-0003-0979-4831

*Olympic reserve sports school
Nizhnevartovsk, Russia*

THE USE OF THE GAME METHOD IN THE TRAINING OF YOUNG WRESTLERS

Abstract. The article presents a literary review on the problem of the use of gaming technologies in the training of young wrestlers. The use of games and competitive exercises is aimed at forming an idea among young athletes about competitions and their importance for the development of sports potential. Examples of games for solving tasks are also given.

Keywords: judo; game technologies; young athletes; martial arts; sports

Актуальность. В современном мире виды спорта характеризуются быстрыми и объёмными изменениями, которые им приписываются. Этот факт встречается во многих видах спорта, особенно в дзюдо, с изменениями в его правилах за последние годы. В связи с этими изменениями возникает необходимость тренерам модернизировать способы и методики преподавания единоборств, следить за эволюцией дзюдо, чтобы максимально продуктивно подготавливать, тренировать и специализировать молодых и юных спортсменов. Когда разбираемся в методологии преподавания, тренинга и педагогики, то при начале спортивной карьеры следует рационально применять различные методики, направленные на повышение эффективности основ дзюдо. Для того, чтобы юные спортсмены не подвергались страху во время первых соревнований и не испытывали негативные эмоции, следует применять игровые технологии для подготовки к соревновательной деятельности, также это способствует раскрытию творческого потенциала и самостоятельности в спортивных схватках. Тренирующийся спортсмен может иметь представление о дзюдо в соответствии с игрой, как о стратегии достижения победы и содержания этой схватки.

Если рассматривать игру как педагогическую стратегию для обучения дзюдо, то благодаря этому спортсмен может соотнести игровую ситуацию со схваткой и самими

соревнованиями. Феномен игры, определяемый как свободная деятельность, имеет заранее установленные пространство, время и правила, содержит характер приостановки реальности посредством вымысла и представляет преобладание неопределенности после ее развития и его конец не определен [1; 3; 6]. Более того, игры как стратегия обучения дзюдо могут предполагать схватку в целом, проходящий через движения и отдельные приемы.

Задачей исследования является рассмотрение понятия игры с точки зрения разных учёных, а также возможность использования игрового метода в подготовке дзюдоистов.

Е.О. Смирнова и И.А. Рябкова в своем труде «Психология и педагогика игры» указали, что ближе всего к пониманию сути игры подошел В. Вундт. Именно ему принадлежит известное высказывание «Игра – дитя труда». Он обратил внимание на то, что у всякой игры есть прототип в одной из форм серьезного труда. Но если к труду человека побуждает необходимость существования, то игра вызывает наслаждение от самого процесса действия. Игра устраняет полезный результат труда и делает целью сам процесс, сопровождающий труд. Эти мысли Вундта имеют принципиальное значение, поскольку здесь игра включена не в чисто биологический контекст, а в социально-исторический [5, с. 9].

В своей работе Е.О. Смирнова и И.А. Рябкова проанализировали труды Ф. Шиллера, Грооса, З. Фрейда, Л.С. Выготского и рассмотрели их отношение к игре. Поэт, драматург и теоретик искусства Ф. Шиллер рассматривал игру как эстетическую деятельность. Эстетика для него занимала особое место в понимании сущности человека. Избыток сил, свободных от удовлетворения насущных потребностей, служит условием возникновения эстетического наслаждения, которое, по Шиллеру, доставляется искусством и игрой. Такая свобода от необходимости выживания является важнейшим качеством человека: он бывает Человеком лишь тогда, когда играет. Побуждение к игре – это эстетическое побуждение. Человек только в эстетическом состоянии свободен, поскольку не испытывает ни физического, ни морального принуждения [5, с. 8]. Гроос совершенно верно подметил, что игра – не бесполезная деятельность ребенка и что она влияет на развитие детской личности. Значение игры заключается в усовершенствовании унаследованных инстинктов, в придании им гибкости, приспособляемости, которых не хватает врожденным формам поведения [5, с. 9]. Фрейдом (игра рассматривается как средство выражения подавленных потребностей, защитный механизм для ребёнка) [5, с. 16]. По словам Л.С. Выготского, игра – это «правило, ставшее аффектом», или «понятие, превратившееся в страсть» [5, с. 19].

Основываясь на определении игры, признании ее актуальности в процессе обучения и повысить способность тренирующегося решать проблемные ситуации, возникающие во время игры. Игру можно использовать в качестве основной стратегии обучения в спортивной дисциплине дзюдо.

При тренировке с помощью игр применяют игровой метод. Игровой метод – это способ организации двигательной деятельности в соответствии с образным или условным сюжетом, при котором достижение цели осуществляется дозволенными способами в условиях постоянного или случайного изменения ситуации [4, с. 6].

Использование игр основано на функциональных единицах дзюдо, а именно работа в стойке (подход, контакт, создание возможностей, дисбаланс, применение и проекция бросков) и работа в партере (различные переходы на удержания, болевые и удушающие). Кроме того, организационная система игр представляет функциональные подразделения в больших сферах, игры в меньших сферах и набор связей, которые представляют взаимодействия между элементами.

Образование основано на нескольких теориях. Три из них используются при играх в единоборствах, поскольку они предоставляют помощь для процессов преподавания и обучения в разных возрастных группах [2]. Эти теории, называются врожденные, эмпирические и интеракционистские, поддерживают понимание мира с помощью разных подходов к получению некоторых знаний. Врожденная теория представляет концепцию, основанную на том, что знание биологически исходит от человека, врожденное, без эмпирической проверки. Напротив, эмпирик теория поддерживает концепцию, согласно которой знание приходит только из жизненного опыта, где человек – это пустой контейнер, который нужно заполнить знаниями, которые считаются важными. В обратной перспективе к предыдущему-согласно теориям, интеракционист полагает, что знания приходят из взаимодействий между людьми и окружающей средой, обусловленных социальным и культурным взаимодействием [9].

Эти теории представляют различные подходы, например, те, которые поддерживаются типом знаний, который определяет каждая из них. Среди различных подходов можно назвать экологический подход, основанный на интеракционистской теории и системном мышлении и комплексный, который не является парадигмой развития человека через медицинские взаимосвязи, окружающей среду или задачи [7; 8; 10].

Для понимания системного мышления нужно подумать о трансдисциплинарности, ломая представление о том, что такое наука, основанное на принципе простоты, которое может приписать идею новой парадигмы в науке. В качестве примера отмечается, как они анализируются как вещи, всегда по принципу фрагментации частей, для понимания целого [8]. Эта логика всегда доступна по частям, создает иллюзию понимания, поскольку это приводит к пристрастности знания. В этом смысле можно представить систему как комплекс взаимодействующих элементов, начиная со всего, чтобы получить понимание определенных знаний. Следовательно, систему можно понять по взаимодействию ее компонентов в постоянных правилах.

Тогда комплексное мышление также допускает простоту вещей, в дополнение к детерминизму и порядку, поскольку принцип сложности – это набор событий в постоянном взаимодействии. Кроме того, организация и анализ знаний должны руководствоваться идеей самоорганизации, в которой каждая часть не выполняется, поскольку остальное находится в каждой из частей и управляется и взаимно [9].

В спортивном контексте, особенно в дзюдо, эти теории знаний активно используются в процессах преподавания и обучения

Представление этого предложения в сетевом формате состоит из игр, которые представлены в таблице с буквами от А до Е с разными уровнями сложности и с боевыми функциональными единицами, которые связывают уровни со сложностью игр и их соревнований, в зависимости от уровня их сложности.

Например, игра А, в которой представлены два соединения, была бы менее сложной игрой с подходом. Более сложными вариантами являются игры Б и В. Эта игра А может быть игрой, в которой боец имеет цель коснуться своего противника в заранее определенном месте (которые нужны для выполнения броска), а его противник имеет цель не дать бойцу приблизиться и коснуться его.

В качестве вариативного варианта этой игры А, есть игра Б с большей сложностью, которая может быть направлена, помимо приближения, на то, чтобы два бойца вступили в контакт друг с другом (схватка на кимоно), и они должны найти лучший хват, чтобы доминировать над противником.

В отличие от этого, игра Д, в которой представлены десять соединений, является более сложной игрой, содержащей восемь шагов для выполнения задания, а именно подход, контакт, создание возможности, проекция броска, продолжение в партере, переход на удержание, удушающий или болевой, оценка и преимущество. Например, это может быть игра, в которой два бойца за определенное время должны выполнить схватку определенным захватом, чтобы доминировать над противником и, таким образом, создавать подвижные ситуации для выполнения бросков и контратак.

Таблица

Примеры игр в подготовке дзюдоистов

Название	Для чего	Содержание
Игра А	Подход, контакт	Игра в касание: разделившись на пары, игроки должны попытаться коснуться установленных частей тела противника. Эти части соответствуют местам, где проводятся схватки дзюдоистским хватом, в том числе: плечи, спина, руки и туловище.
Игра Б	Подход, контакта, создания возможностей и дисбаланса	Куми-ката с движением: распределенные по парам, с заранее определенным набором, игроки стремятся выполнить куми-ката и попытаться вывести противника из разграниченной зоны.
Игра В	Приближение, контакт, создание возможностей, дисбаланс, применение и проекция броска	Куми-ката с нейтрализацией противника с последующей техникой проекции: Распределенные по парам, с фиксированным временем в одну минуту, игроки должны выполнить схватку хватом, нейтрализовать противника и, как только не будет реакции, выполнить удар.
Игра Г	Приближение, контакт, создание возможностей, дисбаланс, применение, проекция и переход в партер	Вариация игры С с переходом на землю: Распределившись по парам, игроки получают вариацию предыдущей игры с большей степенью сложности. Татами будет разделено на две зоны, и игроки начинают с центральной зоны, стремясь переместить своего противника в другую зону, имея возможность выполнить технику. После того, как техника отработана с положительным результатом (противник падает на спину) или отрицательным результатом (противник падает на живот), переход должен быть немедленно выполнен в последовательности, в которой

		будет нацелен наземный бой, например, как техника, которая будет прогрессировать до иммобилизации.
Игра Д	Приближение, контакт, создание возможностей, дисбаланс, применение, проекция, переход наземный бой	Рандори с несколькими атаками: распределенные парами и со временем в 30 минут, игроки будут эффективно выполнять по крайней мере один удар, и они будут давать последовательность в наземном бою.
Игра Е	Партер	Борьба с обездвиживанием: распределенный по парам, один игрок начинает лежать лицом вниз, а другой стоит. В игре представлены разные цели для каждого из них. Игрок, который начинает стоять, должен попытаться обездвигать противника за 30 секунд. С другой стороны, другой, который начинает лежать лицом вниз, стремится сопротивляться 30 секунд, не будучи обездвиженным.

Таким образом, представленные примеры, иллюстрируют вариации игр, которые стремятся к акту борьбы, избегая чрезмерного воспроизведения и уделяя приоритетное внимание борьбе за игровые ситуации, в которых борцам необходимо разрабатывать стратегии для решения существующих ситуационных проблем. Это предложение также благоприятствует преподаванию дзюдо в соответствии с аспектами мировоззренческого, концептуального и процедурного содержания. В аспекте отношения акцент делается на оценке моральных и этических отношений со сверстниками. Концептуальное измерение фокусируется на историческом контексте модальности и внимании к постоянным изменениям правил. В соответствии с другими измерениями, процедурное измерение состоит из самой игры, направленной на обучение дзюдо через игры: систематическая организация в соответствии с принципами сложных игровых сетей взаимодействие содержания дзюдо в процессе борьбы.

Литература

1. Красникова О.С., Пащенко Л.Г., Коричко А.В., Пащенко А.Ю., Полушкина Л.Н. Современные проблемы организации физического воспитания школьников // Теория и практика физической культуры. 2014. №12. С. 38-40.
2. Мартынюк О.Б. Рабочие тетради по дисциплине «Возрастная психология». М.: ФЛИНТА, 2021. 171 с.
3. Пащенко Л.Г. Эффективность организации досуга современных подростков с использованием нетрадиционных видов двигательной активности // Культура, наука, образование: проблемы и перспективы: Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции (12-13 февраля 2015 г., Нижневартовск). Ч. II. Нижневартовск, 2015. С. 184-186.
4. Невмержицкая Е.В., Коновалов И.Е. Подвижные игры: теория, методика и практика. Казань, 2017. 136 с.
5. Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Психология и педагогика игры. М.: Издательство Юрайт, 2022. 223 с.

6. Хазиева Р.Ф., Пащенко Л.Г. Интеграция познавательной и двигательной активности дошкольников на основе игровых средств // Физическая культура: воспитание, образование, тренировка. 2019. №4. С. 43-44.

7. Kadir S.S., Siswantoyo M. Games to Introduce Basic Motion of Martial Arts // 2nd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (YISHPESS 2018) and 1st Conference on Interdisciplinary Approach in Sports (CoIS 2018). Atlantis Press, 2018. С. 301-304.

8. Leiss D., Luebbers P. Fun-Defense: Games that Teach Fundamental Martial-Arts and Build Self-Esteem // The Advocate. 2013. Т. 21. №1. С. 5.

9. Pereira M.P. V. C. et al. Judo teaching through games: systematic organization according to the principles of complex games networks // Ido Movement for Culture. Journal of Martial Arts Anthropology. 2021. Т. 21. №3. С. 1-8.

10. Wang M., Huan Y. Discussion On Martial Arts Games in Martial Arts Teaching in Ordinary Colleges and Universities. 2017.

© Хайруллина Э.Д., 2022