

Edward Superlak

*Katedra Motoryczności Sportowca
Akademia Wychowania Fizycznego
we Wrocławiu*

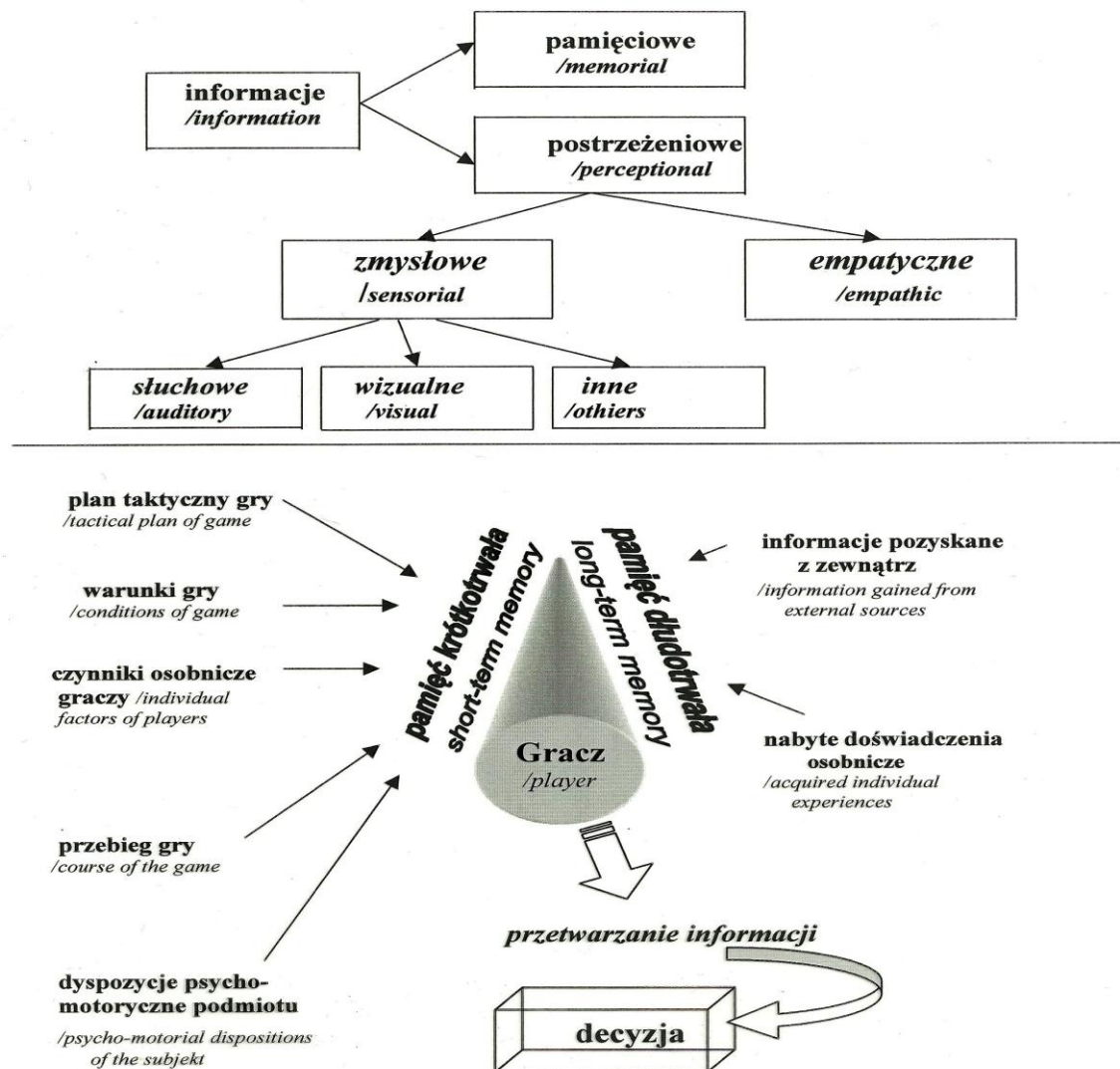
Percepcyjno-decyzyjne uwarunkowania umiejętności działania w grze w piłkę siatkową



SZCZYRK 22-23.09.2013.

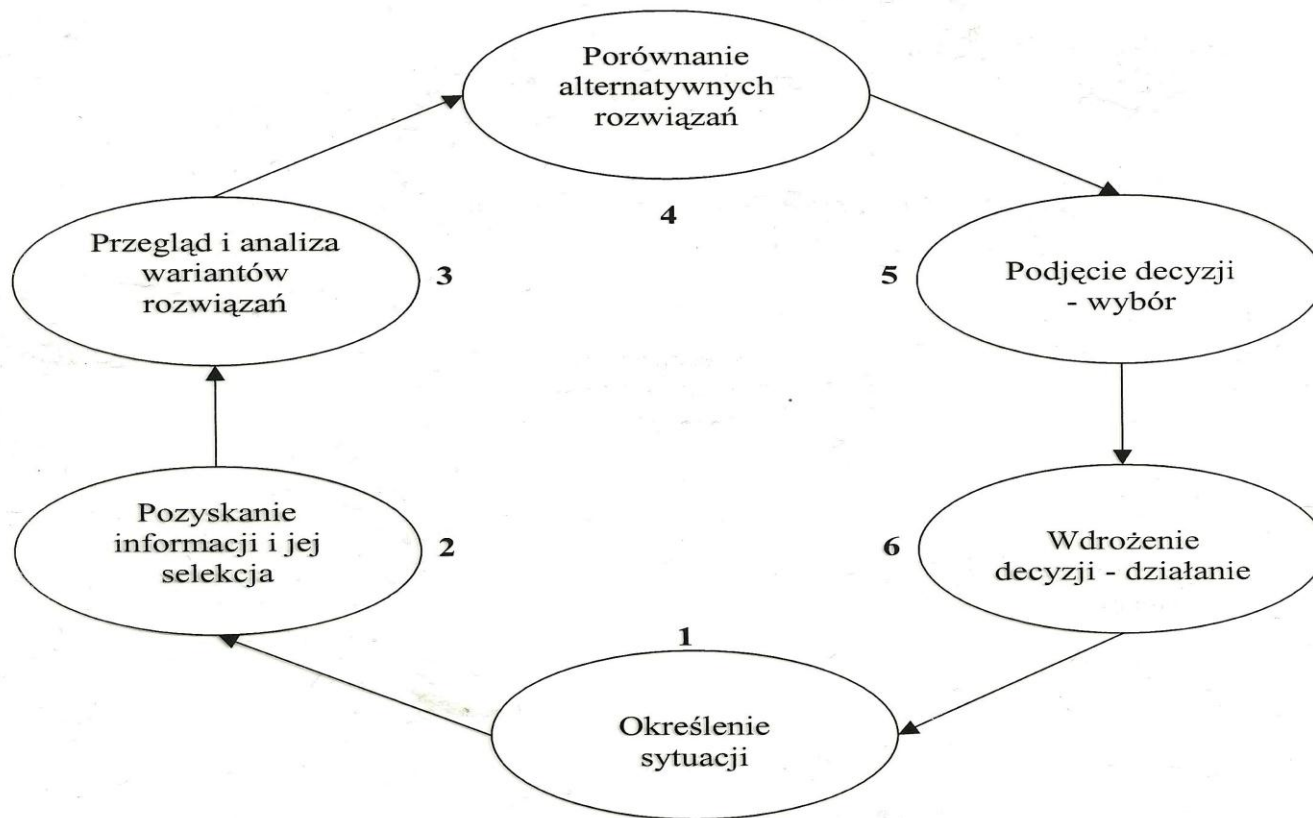
Percepcja w grze zespołowej to proces aktywnego odbioru, analizy i interpretacji zjawisk zmysłowych, w których nadchodzące z boiska informacje przetwarzane są na podstawie zarejestrowanej w pamięci **wiedzy specjalistycznej** o zasadach zachowania się w różnych sytuacjach i przetwarzane na **decyzje**, co robić, a czego nie robić.

źródło: Naglak, 2013



Rys.1. Rodzaje informacji warunkujących podejmowanie decyzji podczas gry / types of information which condition the decision making process during the game.

PROCES DECYZYJNY

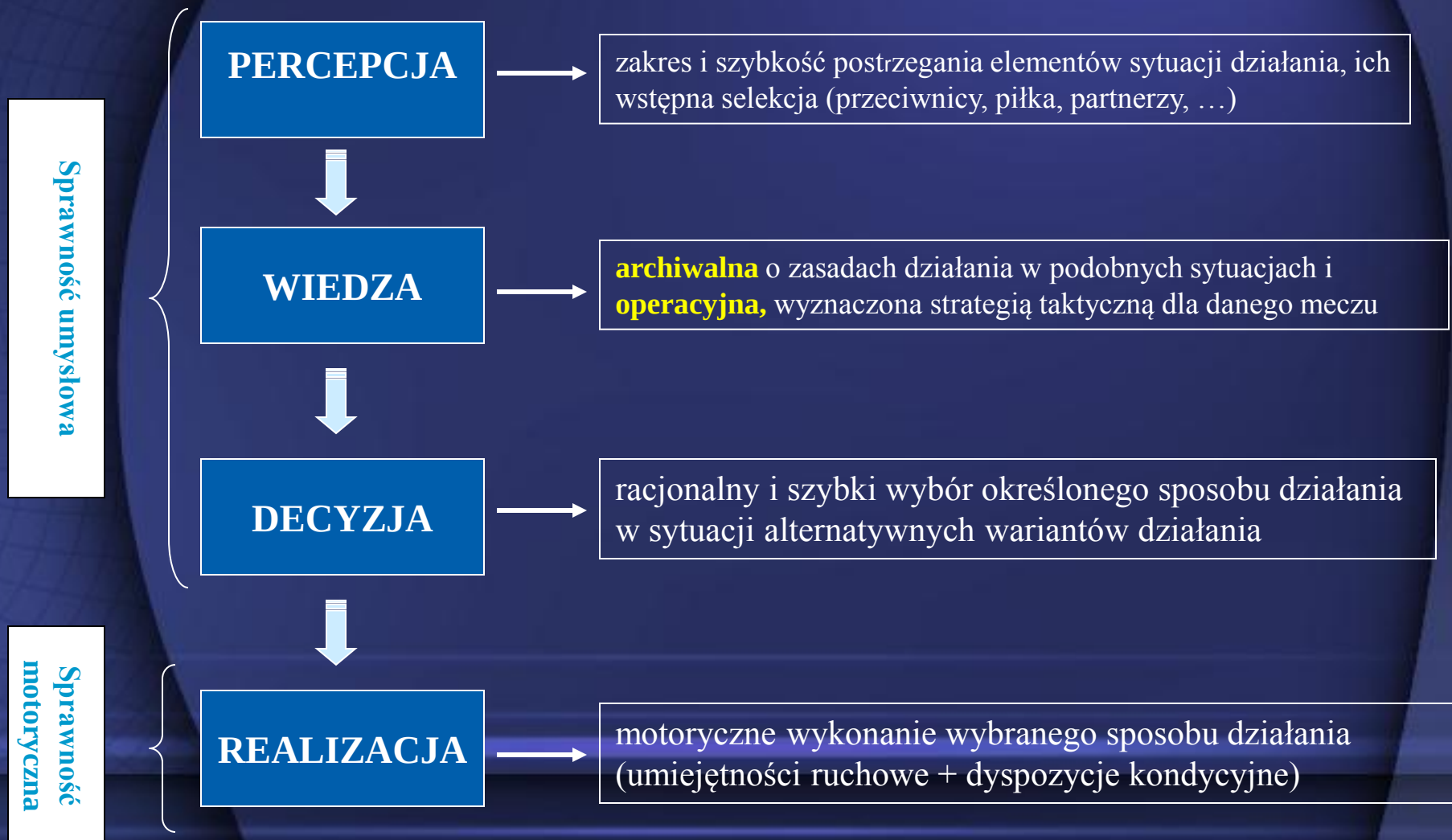


Atrybuty informacji:

- dostępna;
- pozyskana we właściwym czasie;
- odpowiednia treściowo;
- zrozumiała;
- możliwa do natychmiastowego wykorzystania.

(za A.Leigh,1999)

PROCESUALNY PRZEBIEG DZIAŁANIA GRACZA



TYPY RACJONALNOŚCI POSTĘPOWANIA W PROCESIE DECYZYJNYM

Racjonalność analityczna

analiza czynników sytuacji i ich skutków
przed podjęciem decyzji

nowicjusz

→ powolność
→ dokładność
→ trafność

**zasada
maksymalizacji**

Racjonalność holistyczna

reakcja na sytuację jako całość, bez
wyodrębnienia szczegółów i
pozyskiwania dodatkowych informacji

doświadczony
decydent

→ trafność
→ szybkość

**zasada
racjonalności
i
użyteczności**

Racjonalność ograniczona

wybór pierwszego wariantu, który
spełnia poziom aspiracji decydenta

amator

→ szybkość

**zasada
satysfakcji**

Prawdopodobieństwo
osiągnięcia celu

Decyzje zachowawcze

Decyzje
racjonalne

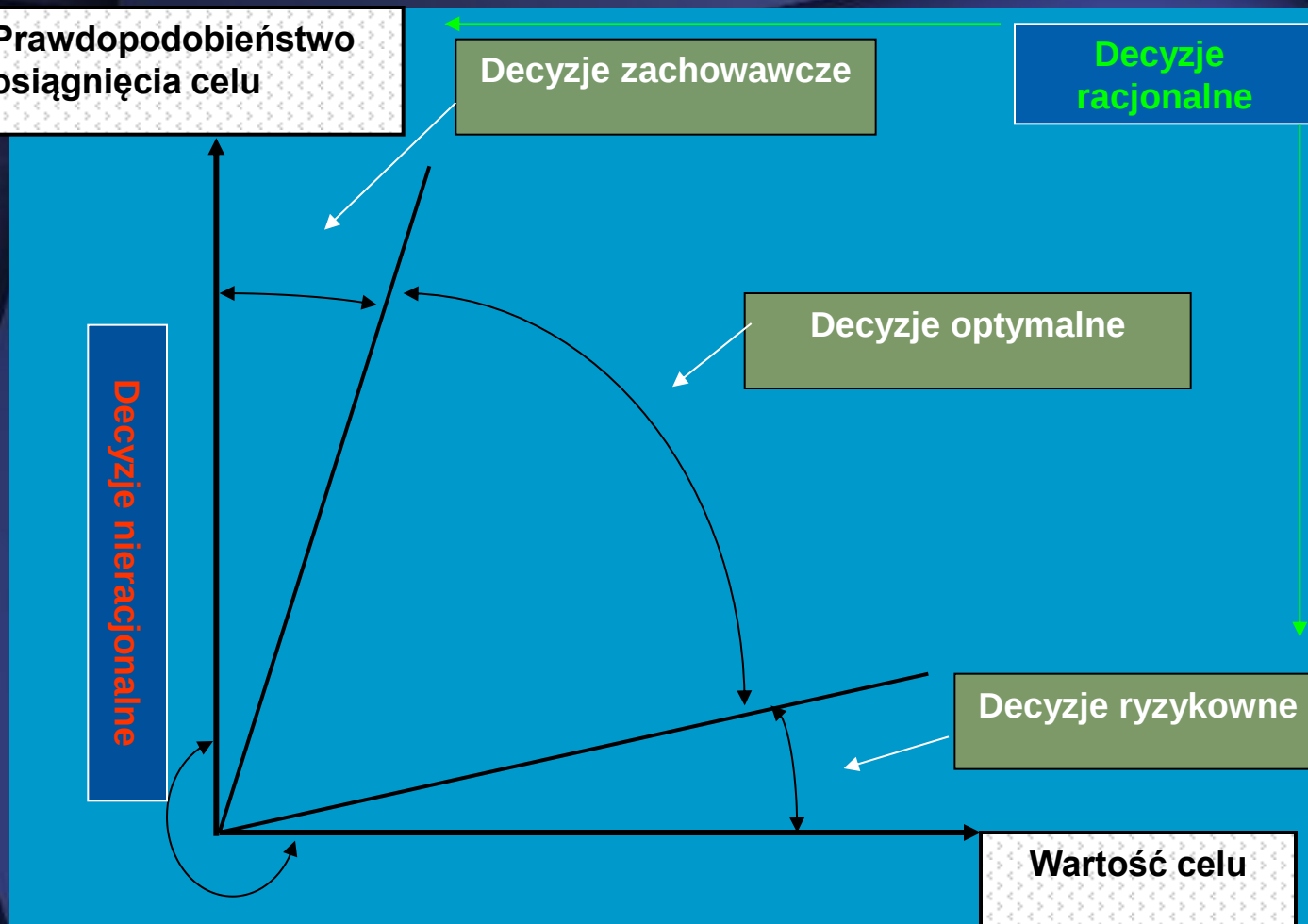
Decyzje optymalne

Decyzje ryzykowne

Decyzje nieracjonalne

Wartość celu

Klasyfikacja decyzji ze względu na subiektywną ocenę przez gracza
prawdopodobieństwa skutku i wartości celu



Warunkowanie podejmowania decyzji

Cechy umożliwiające i ułatwiające

- zdolność analitycznego myślenia;
- zdolność myślenia pojęciowego i logika;
- umiejętność oceny sytuacyjnej;
- odporność psychiczna;
- wysoka samoocena;
- podatność na sugestie z zewnątrz;
- kreatywność.

Cechy utrudniające i uniemożliwiające

- presja czasu;
- uprzedzenia;
- zwlekanie;
- niezdecydowanie;
- zrzucanie decyzji na innych;
- zaprzeczanie przykrym konsekwencjom;
- pomniejszanie niepowodzenia;
- unikanie osobistej odpowiedzialności;
- nadmierne zaufanie do siebie.

PERCEPCJA NA POZIOMIE CZUCIOWO-RUCHOWYM

REALIZACJA CZYNNOŚCI MOTORYCZNYCH, W TYM TECHNIKI

RECEPTORY



Im niższy poziom techniki gracza, tym większe znaczenie ma percepcja bodźców, w szczególności odbierana przez receptor wzroku.

PERCEPCJA NA POZIOMIE ZNACZENIOWO-CZYNNOŚCIOWYM



INTELIGENCJA

WIEDZA O ZASADACH GRY



ANTYCYPACJA DZIAŁAŃ



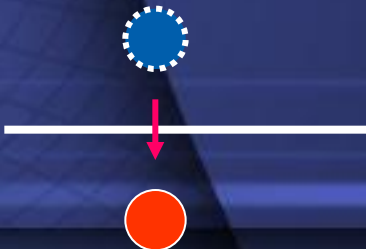
SZYBSZY CZAS REAKCJI PSYCHOMOTORYCZNEJ
NA ZMIANY W OTOCZENIU – DZIAŁANIE WYPRZEDZAJĄCE

POZIOMY PERCEPCJI

Sytuacje przykładowe

GRACZ

- przeciwnik
- rozpoczęcie ruchu
- kierunek ruchu
- prędkość przemieszczania
- pozycja docelowa
- rodzaj czynności
- układ ciała i jego części
- cechy lotu piłki



JEDNOZAKRESOWY

GRACZ

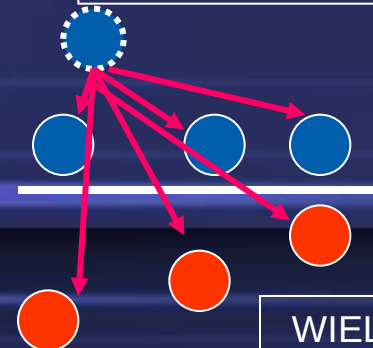
- partner – przeciwnik
(percepcja zachowań obu graczy oddzielnie i relacji między nimi)
- rozpoczęcie ruchu
- kierunek ruchu
- prędkość przemieszczania
- pozycja docelowa
- rodzaj czynności
- układ ciała i jego części
- cechy lotu piłki



DWUZAKRESOWY

GRACZ

- partnerzy – przeciwnicy
(percepcja zachowań obu graczy oddzielnie i relacji między nimi)
- rozpoczęcie ruchu
- kierunek ruchu
- prędkość przemieszczania
- pozycja docelowa
- rodzaj czynności
- układ ciała i jego części
- cechy lotu piłki



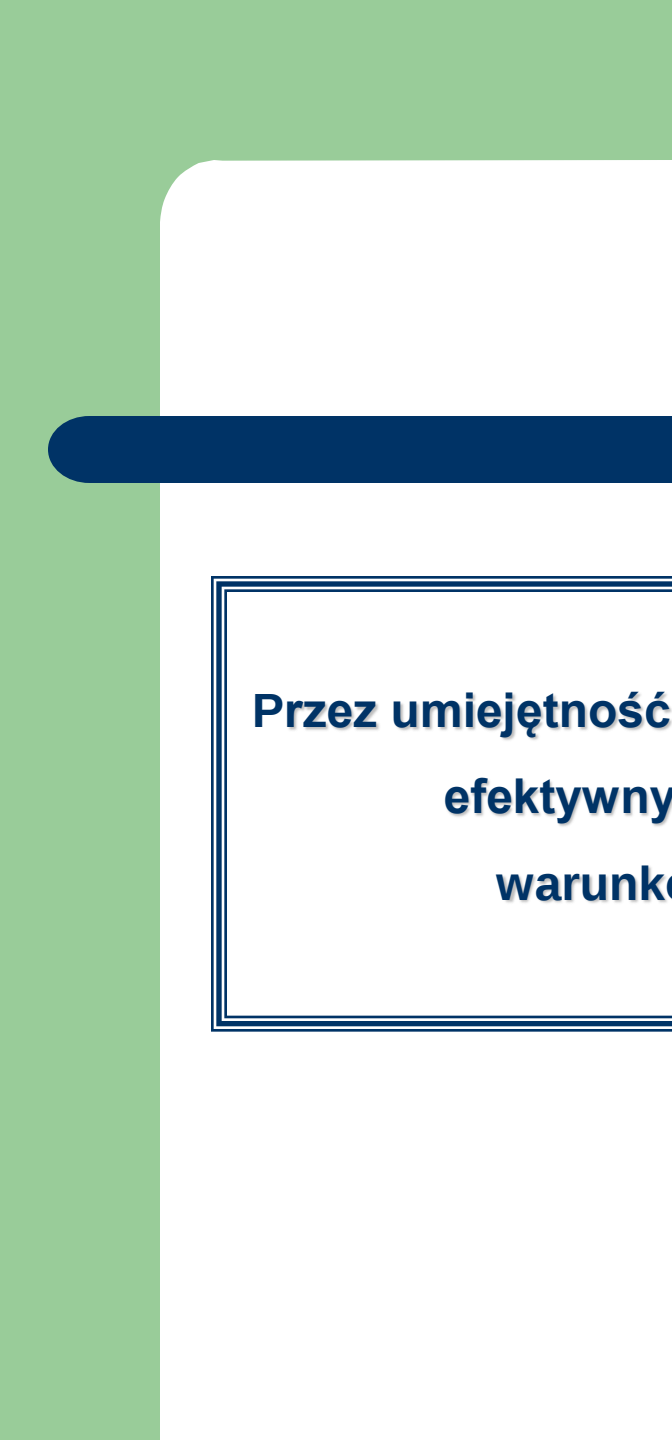
WIELOZAKRESOWY

Postępowanie w kształceniu procesu percepcyjno-decyzyjnego gracza

1. **Identyfikowanie** – „Podczas gry staraj się pokazać swoje mocne strony, w każdej sytuacji bądź skoncentrowany i postępuj możliwie racjonalnie. Zobaczę jakie są twoje możliwości.”
2. **Sugerowanie, polecanie** – „W tej sytuacji najlepszym sposobem działania będzie ..., spróbuj jeszcze raz, wykonując to co mówiłem.”
3. **Objaśnianie** – „W tych okolicznościach gry optymalnym sposobem realizacji zadania będzie ..., bo musisz wziąć pod uwagę takie czynniki jak ...”.
4. **Analiza sytuacyjna** – „Musisz zrozumieć, że w tej sytuacji właściwym sposobem działania jest wykonanie przez ciebie ... Swoje postępowanie uzależniaj od antycypowanego zachowania się przeciwników (lub partnerów). Skoncentruj się przede wszystkim na... i podejmij racjonalną decyzję. Powtórzmy tę sytuację kilka razy.”
5. **Odwołanie do autokreacji** – „Twoje postępowanie jest zachowawcze, a przez to nieskuteczne. Postępuj bardziej intuicyjnie, z określonym ryzykiem wykonania. Uwierz w swoje możliwości. Podejmowane decyzje mogą być taktycznie kontrowersyjne, ale zrealizowane działanie musi być efektywne.”
6. Efektywną czynnością w kształceniu sprawności percepcyjno-decyzyjnej jest **nieustanne zadawanie pytań** zawodnikowi i uzyskiwanie odpowiedzi: „dlaczego w tej sytuacji podjąłeś tę decyzję, jakie okoliczności brałeś po uwagę?

- Doskonalenie procesu percepcyjnego wymaga poszerzania wiedzy gracza o sposobach rozwiązywania różnorodnych sytuacji, aby rozumiał relacje zachodzące pomiędzy jego działaniem lub partnerów a możliwymi zachowaniami przeciwnika.
 - Niedoskonałość procesu percepcji jest często powodem nieskutecznych lub przeciwnie skutecznych działań gracza.
 - Proces percepcyjny najlepiej kształtuje się z aktywnym udziałem zawodnika w różnorodnych sytuacjach gry (w grach, we fragmentach gier).
- (Naglak, 2013)
- Gdy trener doskonali percepcję zawodnika poprzez zmysłowy odbiór i przetwarzanie informacji z gry, to sprzyja kształtowaniu umiejętności wewnętrznego programowania działania.

(Guła-Kubiszewska, 1997)

A decorative graphic on the left side of the slide, consisting of a light green L-shaped block at the top and a dark blue horizontal bar below it.

**Przez umiejętność działania zawodnika podczas gry rozumie się
efektywny sposób realizacji podjętego zadania,
warunkowany dyspozycyjnie i sytuacyjnie.**

UWARUNKOWANIA UMIEJĘTNOŚCI DZIAŁANIA GRACZA

MOŻLIWOŚCI
(umożliwianie, ułatwianie)

OGRANICZENIA
(utrudnianie, uniemożliwianie)

WEWNĘTRZNE

struktura dyspozycji osobniczych gracza:

- cechy budowy ciała;
- cechy i właściwości psychiczne;
- zdolności umysłowe;
- zdolności koordynacyjne;
- zdolności kondycyjne

ZEWNĘTRZNE

zmienne sytuacyjne gry:

- partnerzy;
- przeciwnicy;
- cechy przemieszczania piłki;
- trenerzy;
- sędziowie;
- widownia;
- środowisko gry;
- wynik współzawodnictwa

PRZEJAWY UMIEJĘTNOŚCI DZIAŁANIA ZAWODNIKA W GRZE

poprawnie

elastycznie

różnorodnie

szybko

zaskakująco

INTERDYSPOZYCJE PERCEPCYJNO-POZNAWCZE GRACZA

PERCEPCJA



WIEDZA

dokładnie postrzega zależności – posiada wiedzę

szybko postrzega zależności – posiada wiedzę

szybko postrzega zależności – szybko decyduje

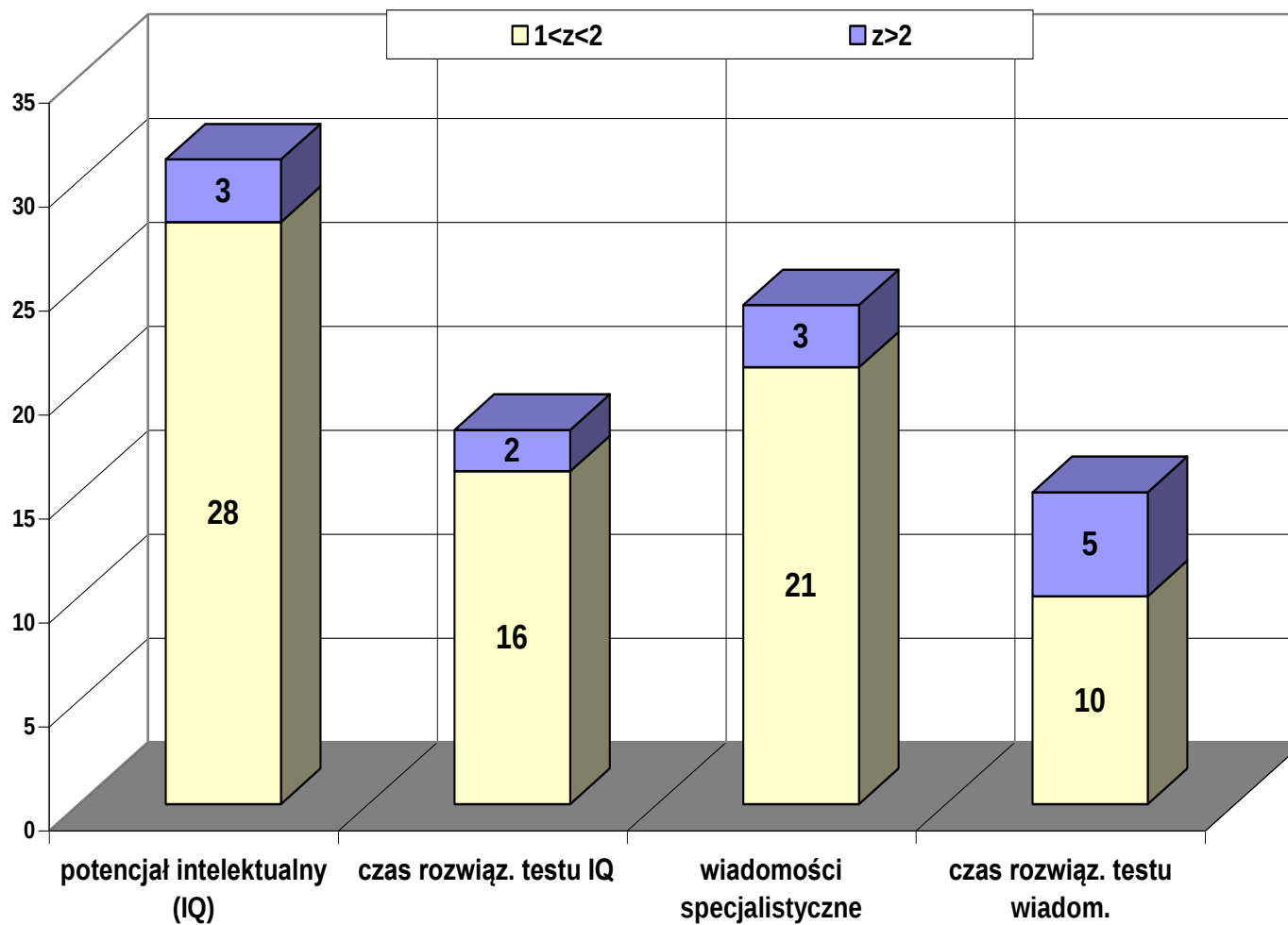
dokładnie postrzega zależności – szybko decyduje

dokładnie postrzega zależności – posiada wiedzę i szybko decyduje

szybko postrzega zależności – posiada wiedzę i szybko decyduje

dokładnie i szybko postrzega zależności – posiada wiedzę i szybko decyduje

(źródło: badania własne)



Liczba badanych graczy (spośród N=150) wyróżniających się pod względem zdolności umysłowych na poziomie wysokim ($1 < z < 2$) i bardzo wysokim ($z \geq 2$)

Gracze przyjmujący wyróżniający się pod względem określonych zdolności umysłowych (dobór losowy).

Gracz	Zdolności				
	potencjał intelektualny (IQ)	szybkość rozwiązania testu IQ (min.)	wiedomości specjalistyczne	szybkość rozwiązania testu wiadom. (min.)	Zespolone zdolności
M.M.	117	12	54,55%	6,55	postrzega zależności – wie
N.R.	130	9,35	45,42%	6,42	postrzega zależności – wie
L.F.	117	9,27	36,08%	6,08	postrzega zależności – wie

(źródło: badania własne)

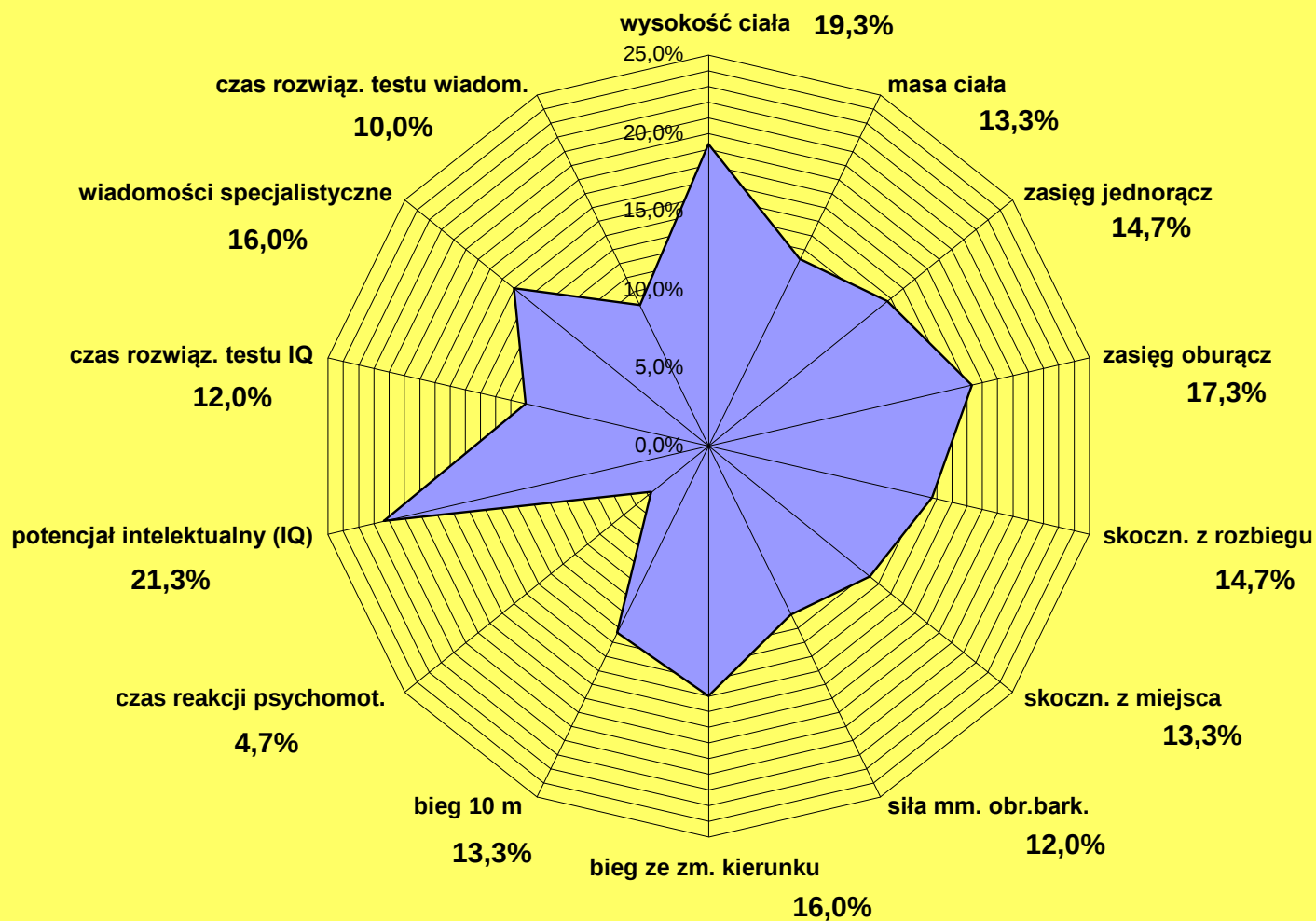
Gracze środkowi wyróżniający się pod względem wyróżnionych zdolności umysłowych (dobór losowy).

Gracz	Zdolności				
	potencjał intelektualny (IQ)	szybkość rozwiązania testu IQ (min.)	wiedomości specjalistyczne	szybkość rozwiązania testu wiadom. (min.)	Zespolone zdolności
B.W.	130	7,45	46,07	6,07	szybko postrzega zależności – wie
U.T.	105	6,48	14,01	5,01	szybko decyduje
KRA.M.	120	11,35	35,24	5,24	postrzega zależności – wie i szybko decyduje
M.K.	115	8,4	28,50	5,50	postrzega zależności i szybko decyduje

(źródło: badania własne)

Gracze rozgrywający wyróżniający się pod względem wyróżnionych zdolności umysłowych (dobór losowy).

Gracz	Zdolności				Zespolone zdolności
	potencjał intelektualny (IQ)	szybkość rozwiązania testu IQ (min.)	wiedomości specjalistyczne	szybkość rozwiązania testu wiadom. (min.)	
D.M.	97	6,1	44,38	5,38	wie – szybko decyduje
G.P.	117	6,22	40,30	5,30	sprawnie intelektualnie – wie – szybko decyduje
SZ.T.	87	6,43	28,46	4,46	szybko decyduje



Rys. 16. Liczba (%) graczy (N=150) wyróżniających się ($z > 1$) w zakresie badanych dyspozycji

(źródło: badania własne)

OSOBNICZA CHARAKTERYSTYKA 15 LENICH SIATKARZY (uczestnicy szkolenia kadrowego)
(poznawcza, percepcyjna, motoryczna, somatyczna)

CECHY I ZDOLNOŚCI	gracze przyjmujący							gracze środkowi			gracze rozgrywający	
	Ś.J.	G.M.	S.B.	Ja. B.	B.Z.	K.M	CH.M	S.M.	K.W.	J.B.	Ł.G.	K.P.
wysokość ciała	187	188	187	185	190	202	190	197	191	191	179	184
masa ciała	77	70	74	65	69	89	80	90	70	63	69	68
wskaźnik Rohrera	1,13	1,05	1,13	1,03	1,01	1,07	1,17	1,18	1	0,9	1,2	1,09
zasięg jednorącz	248	252	242	246	254	265	258	262	250	254	237	242
zasięg oburącz	246	247	238	241	250	260	252	256	248	251	234	238
wyskok z rozbiegu	330	321	317	317	331	330	317	325	316	314	312	295
wyskok z miejsca	306	295	302	303	310	315	303	310	296	302	295	282
skoczność z rozbiegu	82	69	75	71	77	65	59	63	66	60	75	53
skoczność z miejsca	60	48	64	61	60	55	51	54	48	51	61	44
siła dynam. mm. obręczy barkowej	8,5	7,9	9,4	10,8	7,9	7	9,3	11	9	7,7	8,8	7
bieg ze zmianą kierunku	13,89	15,15	14,54	14,08	15,08	15,25	15,55	15,72	16,09	15,42	14,38	15,53
bieg 10 m	1,78	1,77	1,61	1,54	1,59	1,81	1,84	1,69	1,72	1,73	1,6	1,72
czas reakcji psycho-motor.	19,78	9,16	17,08	12,36	22,44	14,19	10,26	10,52	12,48	18,73	12	10,19
wiadomości specjalistyczne	39,54	40,08	28,2	36,16	40,53	25,28	37,43	14,28	46,44	23,28	40,03	34,13
czas rozwiązywania testu wiadomości	5,54	5,08	5,2	6,16	6,53	6,28	6,43	5,28	6,41	6,28	7,03	6,13
potencjał intelekt. (IQ)	100	85	115	102	100	65	100	92	105	100	110	125
czas rozwiązywania testu IQ	10,35	7,1	8,27	7,32	7,34	11,3	9,35	5,08	9,33	7,2	7,13	9,15

(źródło: badania własne)

Dziękuję