

VILNIAUS PEDAGOGINIS UNIVERSITETAS

**Leonas Meidus**

**RANKININKIŲ SĄVEIKOS  
PSICHOLOGIJA**

 **leidykla**  
VILNIUS, 2005

UDK 796.32:159.9

Me71

Skiriama psichologijos, pedagogikos ir sporto specialistams, treneriams, aukštųjų mokyklų sporto specialybių studentams sportininkams.

Recenzavo: prof. habil. dr. Antanas Skarbalius  
prof. dr. Romualdas Malinauskas  
Lietuvos nusipelnęs treneris doc. Vytautas Sakalys

ISBN 9955-516-89-5

© Leonas Meidus, 2005  
© Vilniaus pedagoginis universitetas, 2005

*Šią knygą skiriu savo Motinai,  
taurios širdies, kilnios sielos moteriai.*



# TURINYS

<b>IVADAS</b> .....	<b>7</b>
<b>BENDRA DARBO CHARAKTERISTIKA</b> .....	<b>7</b>
<b>I SKYRIUS</b> .....	<b>11</b>
<b>TARPUSAVIO SĄVEIKOS MECHANIZMO TEORINIS MODELIS</b> .....	<b>11</b>
1.1. Veiklos ir bendravimo sąsaja .....	11
1.1.1. Bendravimas kaip informacijos perdavimas ir priėmimas .....	13
1.1.2. Bendravimas kaip tarpusavio sąveika .....	15
1.1.3. Bendravimas kaip vienas kito supratimas .....	17
1.2. Sporto komandų grupinė žaidėjų tarpusavio sąveika ir suderinamumas .....	19
1.3. Žaidėjų tarpusavio sąveikos priklausomybė .....	24
<b>II SKYRIUS</b> .....	<b>29</b>
<b>KOMANDOS (GRUPĖS) TAKTIKA KAIP ŽAIDĖJŲ TARPUSAVIO SĄVEIKOS IŠRAIŠKA</b> .....	<b>29</b>
2.1. Sportininkų-žaidėjų taktinis mąstymas .....	29
2.2. Sportininkų-žaidėjų operatyvinis mąstymas .....	32
<b>III SKYRIUS</b> .....	<b>36</b>
<b>PSICHOLOGINĖ KOMANDOS, KAIP MAŽOS GRUPĖS, CHARAKTERISTIKA</b> .....	<b>36</b>
3.1. Grupių dinamika .....	36
3.2. Sporto komandų tarpasmeniniai santykiai .....	42
3.3. Tarpasmeniniai santykiai ir konfliktai .....	46
3.4. Grupės sutelktumas .....	52
<b>IV SKYRIUS</b> .....	<b>56</b>
<b>RANKINIO KOMANDŲ ŽAIDĖJŲ KOEDUKACINĖ VEIKLA</b> .....	<b>56</b>
4.1. Skirtingos socialinės-psichologinės brandos rankinio komandų žaidėjų objektyvūs tarpusavio sąveikos rodikliai .....	59
4.2. Skirtingos socialinės-psichologinės brandos rankinio komandų žaidimo veikla .....	66
4.3. Subjektyvūs žaidėjų tarpusavio sąveikos rodikliai (analizė sintezuojant žaidėjų triadų sprendžiamus taktinius uždavinius) .....	77
4.4. Rankinio komandų sutelktumo parametrai .....	94
4.5. Skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų rankininkų emocinių-valios savybių pasireiškimas .....	100
<b>APIBENDRINIMAS</b> .....	<b>106</b>
<b>LITERATŪRA</b> .....	<b>110</b>
<b>SUMMARY</b> .....	<b>120</b>
<b>PEŽIOME</b> .....	<b>131</b>

# CONTENTS

## INTRODUCTION: GENERAL CHARACTERISTICS

- Research issue and actuality
- Objective of the work
- Hypothesis
- Main theoretical, methodological, practical tasks of researches
- Novelty and originality
- Research methods
- Theoretical and practical significance
- Validity of research results

## CHAPTER ONE

### 1. THEORETICAL MODEL OF PLAYERS' INTERACTION MECHANISM

- 1.1. Connection between activities and communication
- 1.2. Group players' interaction and compatibility in sports teams
- 1.3. Reliance of players' interaction

## CHAPTER TWO

### 2. TEAM (GROUP) TACTICS AS AN EXPRESSION OF PLAYERS' INTERACTION

- 2.1. Tactical thinking of athletes-players
- 2.2. Operative thinking of athletes-players.

## CHAPTER THREE

### 3. PSYCHOLOGICAL CHARACTERISTICS OF THE TEAM AS A SMALL GROUP

- 3.1 Group dynamics
- 3.2 Interpersonal relations in sport teams
- 3.3. Interpersonal relations and conflicts
- 3.4. Group cohesion

## CHAPTER FOUR

### 4. CO-EDUCATIONAL ACTIVITIES OF HANDBALL TEAM PLAYERS

- 4.1. Objective indices of players' interaction in the handball teams of different social-psychological maturity
- 4.2 Game activities of handball teams of different social – psychological maturity
- 4.3 Subjective indices of players' interrelation (analysis via synthesis in tactical tasks' decisions by players' triads)
- 4.4 Cohesion parameters of handball teams
- 4.5. Manifestation of handball players' emotional-volitional qualities in the teams of different social-psychological maturity

## CONCLUSIONS

# ĮVADAS

## BENDRA DARBO CHARAKTERISTIKA

**Tyrimų problema ir aktualumas.** Specialių sugebėjimų formavimas ir jų įvertinimas yra pagrindinė psichologijos problema. Šiuolaikiniame socialiniame gyvenime, sudėtingame kompiuteriniame amžiuje naujos kartos mokymas iš žmonių reikalauja didelės psichinės įtampos, protinio ir fizinio darbingumo. Formuojant harmoningą žmogų, užimantį aktyvią gyvenimo poziciją, labai svarbus vaidmuo tenka kūno kultūrai ir sportui. Sporto dėka galima tobulinti ne tik sportinį meistriškumą, bet ir formuoti visuomenei svarbias sportininkų moralines savybes. Deja, psichinė ir fizinė vienybė kol kas netapo pagrindiniu kūno kultūros ir sporto principu.

Dabartinis didelių laimėjimų sportas – tai ne tik fiziniai krūviai treniruočių ir varžybų metu, bet ir psichinė įtampa. Sportininkai dažnai patenka į tokias ekstremalias situacijas, prie kurių būtina prisitaikyti ir jas įveikti, priešingu atveju pasiekti aukštų rezultatų bus neįmanoma. Psichologinis faktorius, be abejonės, atlieka svarbų vaidmenį sporte. Esant vienodam sportininkų fiziniam, techniniam ir taktiniam pasiparengimui, laimės tie, kurie bus valingesni, daugiau mobilizuoti, kurių tvirtesnės moralinės savybės. Sudėtingose žaidimo situacijose, kur vyksta bekompromisinė kova, sportininkų psichinė būklė tampa dar reikšmingesnė, o psichologinis faktorius įgauna dar didesnę reikšmę.

Rankinis – labai emocingas žaidimas, kuriame išskyla specifiniai, tik tam žaidimui būdingi sunkumai. Norint juos įveikti, reikalingas specializuotas žaidėjų-rankininkų rengimas. Šis procesas negali būti stichiškas, jis turi būti planingas ir tikslingas. Deja, dar nėra vienybės tarp fizinio, techninio, taktinio ir psichologinio sportininkų parengimo. Tokios vienybės pasigendama ir moksliniuose šios problemos tyrimuose.

Kalbėdami apie mokslinį šios problemos pagrįstumą, mes jokių būdu neabejojame didele trenerių praktine patirtimi, tačiau trenerių darbas, besiremiantis asmenine intuicija, nėra moksliskai pagrįstas. Sporto žaidimai – tai ta erdvė, kurioje bendros veiklos specifika parodo šios problemos aktualumą. Tik tikslingas komandos ir atskirų sportininkų auklėjamas ir mokomasis darbas skatina siekti aukštų ir stabilų rezultatų. Neretai sporto žaidimų veikloje susiduriama su tokiomis situacijomis, kada beveik vienodos kvalifikacijos ir pajėgumo komandos skiriasi viena nuo kitos sporto rezultatais, todėl sporto komandų psichologinis mikroklimatas, tarpasmeniniai santykiai ir ryšiai tampa svarbia sporto veiklos tyrimo problema. Ypač svarbios komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos ir bendros grupės veiklos mokslinių tyrimų išvados.

Darbas aktualus ir glaudžiai susijęs su psichologine komandų (grupių) raidos

teorija. Tarpusavio sąveika šiame darbe traktuojama kaip svarbi sporto veiklos tobulinimo sąlyga. Funkcinis vaidmenų suderinimas (FVS) ir funkcinis vaidmenų tarpusavyje pasikeitimas (FVTP) yra vieni pagrindinių tarpusavio sąveikos charakteristikų. Darbas aktualus ir tyrimo objekto pasirinkimo atžvilgiu, nes sporto komandos – tai vienos iš informatyviausių ir įdomiausių psichologinio tyrimo objektų.

**Darbo tikslas** – nustatyti ir iširti rankininkų žaidimo tarpusavio sąveikos vyksmo sistemą, skatinančią komandų žaidėjų sutelktumą ir treniruočių bei žaidimo veiklos veiksmingumą.

**Darbo hipotezė.** Keliama prielaida, kad žaidėjų tarpusavio sąveika priklauso nuo komandos socialinės-psichologinės brandos, žaidėjų sutelktumo, kad tarpusavio sąveika turi poveikį asmenybės vystymuisi, aktyvina jos emocinę-valios sritį.

### **Pagrindiniai teoriniai, metodologiniai, praktiniai tyrimų uždaviniai:**

1. Išstudijuoti realią žaidėjų tarpusavio sąveikos problemą.
2. Iširti žaidėjų tarpusavio sąveikos fenomeną komandoms žaidžiant.
3. Nustatyti rankinio komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos bei žaidimo rezultatyvumo priklausomybę nuo komandų socialinės-psichologinės brandos.
4. Nustatyti pagrindinius rankinio komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos parametrus, reguliuojančius žaidėjų sutelktumą.
5. Iširti skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų ir skirtingo žaidimo stažo žaidėjų sąryšių (triadų) FVS ir FVTP parametrų kaitą.
6. Iširti svarbiausias sportininkų emocines-valios savybes.

### **Siekiant išspręsti iškeltus uždavinius, panaudoti šie tyrimo metodai:**

1. Pedagoginės ir psichologinės literatūros analizė, padedanti išaiškinti žaidėjų tarpusavio sąveikos kaip specialių sugebėjimų vyksmo ir įvertinimo koncepcijas;
2. Empiriniai;
3. Mokslinių faktų kiekybinė ir kokybinė analizė;
4. Interpretaciniai.

### **Tyrimo metodikos:**

1. Socialinio-psichologinio grupės brandos (SPGB) įvertinimo metodika;
2. Koedukacinio sprendimų priėmimo (KSP) žaidimo veikloje metodika;
3. Žaidėjų vaizdinių sutapimo (ŽVS) nustatymo metodika;
4. Emocinių-valios savybių (EVS-1) įvertinimo metodika;
5. Sociometrija.

**Tyrimo objektas** – rankinio komandų žaidėjų tarpusavio sąveika žaidžiant.



**Naujumas ir originalumas.** Šis darbas – tai pirmasis žaidėjų tarpusavio sąveikos žaidžiant (dinamikoje) tyrimas. Monografijoje atskleisti pagrindiniai žaidėjų tarpusavio sąveikos parametrai ir nustatyta jų priklausomybė nuo komandų socialinės-psichologinės brandos bei sportininkų žaidimo stažo, atsižvelgiant į individualias jų savybes.

### **Teorinė ir praktinė reikšmė**

Nustatytas skirtingos socialinės-psichologinės brandos rankinio komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos mechanizmas ir atsakyta į klausimus, kaip vyksta žaidėjų tarpusavio bendravimas ir sprendimų priėmimo prognozavimas, kokios tarpusavio sąveikos formos ir žaidėjų taktinių veiksmų specifiniai efektai.

Tokie žaidėjų tarpusavio sąveikos tyrimai įdomūs ir reikšmingi pedagogikai, socialinei psichologijai, sporto psichologijai ir sporto pedagogikai.

Žaidėjų tarpusavio sąveika – tai tiesioginiai tarpasmeniniai kontaktai, kuriuos lemia bendra veikla, grupės ir jos narių ypatumai. Šioje srityje vyksta įvairūs mikro-socialiniai ir makrosocialiniai procesai, kurie formuoja grupines vertybes. Kokia šių procesų specifika, kaip jie veikia vienas kitą – tai klausimai, kurie turi teorinę ir praktinę pritaikomąją reikšmę.

Monografijoje pateikta eksperimentinė medžiaga buvo daug kartų patikrinta praktiškai, rengiant komandas varžyboms. Sukurti ir apčiuoti tyrimo metodai gali būti panaudoti ne tik moksliniams tyrimams, bet ir sprendžiant praktines užduotis, susijusias su realių sporto komandų žaidimo veiksmingumu.

Autoriaus nuomone, ši medžiaga padės treneriams sėkmingai rengti didelio meistriškumo sportininkus, geriau suvokti komandose vykstančius psichologinius procesus, suprasti, kad šiuolaikinis sportas – tai ne tik „raumenų, bet nervų ir protų kova“, kuri nuolat kelia reikalavimus moksliniam-metodiniam didelio meistriškumo sportininkų rengimui pagrįsti.

Autorius tikisi, kad treneriai neliks abejingi monografijoje pateiktoms rekomendacijoms ir stengsis jas įdiegti rengiant sportininkus ir tobulinant jų meistriškumą.

### **Tyrimo rezultatų patikimumas**

Gauti tyrimo rezultatai atitinka priimtus mokslinius patikimumo ir validumo kriterijus, nes buvo panaudotas platus tyrimo metodikų spektras (Meidus, 2004).

Monografijoje pateikti rezultatai tyrimų, kuriuose dalyvavo 60 Lietuvos rankinio pirmenybėse dalyvaujančių komandų žaidėjų ir išnagrinėta 3000 žaidėjų sąryšių (triadų) per penkerius metus (1998–2002 m.). Per šį laikotarpį stebėta 100 rungtynių (20 rungtynių per metus), kurių metu sukaupta ir apdorota gana daug rodiklių.

Gauti rezultatai yra statistiškai patikimi.

Tyrimo rezultatų aprobaciją ir įdiegimą į praktiką autorius atliko skaitydamas

paskaitas treneriams, kūno kultūros specialybės studentams bakalaurams ir magistrantams. Be to, tyrimo duomenys buvo panaudoti rengiant atsakingoms varžyboms „Šviesos“ rankinio komandą, Lietuvos rankinio rinktinę ir pirmos lygos Vokietijos komandą (treneris A. Taraskevičius).

Autorius dėkoja buvusiam ilgamečiui Lietuvos rankinio rinktinės treneriui A. Taraskevičiui už teorines ir praktines žinias, širdingai dėkoja savo pirmajam treneriui doc. V. Sakaliui ir rankinio korifėjui J. Grinbergui, kurių įdiegtos žinios ir patirtis padėjo parengti šią knygą.

Autorius taip pat dėkoja šios monografijos recenzentams prof. habil. dr. Antanui Skarbaliui, prof. dr. Romualdai Malinauskai, doc. Vytautui Sakaliui už vertingas pastabas ir patarimus.

# I SKYRIUS

## 1. TARPUSAVIO SAŪVEIKOS MECHANIZMO TEORINIS MODELIS

### 1.1. Veiklos ir bendravimo sąsaja

Plačiaja prasme žodis *veikla* reiškia įvairiapusišką visuomeninio objekto sąlygu savo egzistavimui ir vystymuisi sukūrimo procesą. Žmogaus veikla turi įvairias formas ir rūšis, ir kiekviena iš jų yra visuomeniškai svarbi, o būdama specifinė, paklūsta ypatingiems įstatymams ir įgyvendinama visuomeninių subjektų (Буева, 1978).

Filosofija veiklą traktuoja kaip specifinį žmogaus santykį su aplinkiniu pasauliu, kaip tam tikrą jo biologinį ir socialinį poveikį bei tikslų realizavimo būdą, psichologija – kaip tikslingą subjekto (žmogaus) poveikį objektui. Be subjekto ir objekto santykių veikla egzistuoti negali: žmogus, kaip veiklos subjektas, atlieka veiksmus, nukreiptus į vieną gamtos objektą (gyvą arba negyvą). Pvz., sportininkui veiklos objektas treniruotėse ir varžybose yra jo kūnas, fizinės ir asmeninės savybės, nuo kurių priklauso rezultatai (Батищев, 1969; Асмолов, 1979; Волков, 1987; Добрович, 1987).

Svarbiausia veiklos sąlyga, kaip teigia V. Kruteckis, yra psichikos procesai. Tai privaloma bet kokios veiklos charakteristika. Ką beveiktų žmogus – visos jo veiklos rūšys yra susijusios su dėmesiu, suvokimu, atmintimi, mąstymu, vaizduote. Antra vertus, visi šie psichikos procesai formuojasi ir yra reguliuojami per veiklą. Taip įgyvendinamas žmogaus psichikos procesų ir veiklos ryšys (Крутецкий, 1980).

Per istorinį procesą žmogaus veikla keitėsi, vystėsi ir tobulėjo. Įvairios žmogaus veiklos sritys įgavo naują turinį, naują visuomeninę reikšmę, traukė į savo įtakos sritį dideles mases žmonių ir lėmė jų aktyvumą, interesus ir poreikius. Prie specifinių veiklos rūšių galima priskirti: bendravimą (Буева, 1978; Андреева, 1980; Ханин, 1980; Бодалев, 1982; Агеев, 1990; Rosenfeld, Wilder, 1990; Брушлинский, 1999; Valk, Karu, 1999), meną (Helson, 1980; Понамарев, 1983; Понамарев, Гаджиев, 1986 ir kt.), sportą (Пуни, 1969; Рудик, 1976; Найдиффер, 1979; Allen, Iwata, 1980; Худадов, Радионов, 1982; Джамгаров, Румянцева, 1983; Кричевский, Рыжак, 1985 ir kt.).

Galima teigti, kad sportas šiuo metu (ypač sporto žaidimai) tapo viena iš pagrindinių veiklos rūšių vien dėl to, kad jis yra svarbus asmenybės formavimo veiksnys, kad sporto laimėjimai – tai socialinio progreso kriterijus. Didelio meistriškumo sportas atlieka tarptautinio „eksperimentinio poligono“ funkcijas, padedančias patikrinti žmogaus organizmo galimybes ekstremaliomis sąlygomis, nustatyti tautos gyvybingumą, jos progreso lygį.

Visų veiklos rūšių, išskyrus sportą, žmogaus sąmonės, valios bei veiklos objektas yra kokie nors daiktai, kiti žmonės. Sporte žmogus dirba pats su savimi. Sportininkas tobulina savo jėgą, ištvėrmę, greitumą, savo sugebėjimus atlikti judesius, spręsti taktinius uždavinius ir priimti sprendimus. Sportininkas yra veiklos subjektas ir objektas, todėl būtent sporte vyksta veiklos objekto ir subjekto susiliejimas.

Nesunku nustatyti, kad sporto varžybos vyksta atvirai bendradarbiaujant. Visi šios veiklos dalyviai – sportininkai, treneriai, sporto psichologai, gydytojai, teisėjai ir kiti specialistai – įsijungia į tam tikrą daugiaplanę tarpusavio sąveiką. Tai irgi viena iš sporto veiklos charakteristikų, tačiau svarbiausia – sudėtinga, taisyklėmis reglamentuota sportininkų tarpusavio sąveika. Be tarpusavio bendradarbiavimo varžybos būtų neįmanomos. Skirtingų sporto šakų atstovų tarpusavio bendradarbiavimo formos yra skirtingos. Nepaisant to, varžybų metu sportininkai kontaktuoja su varžovais ir su savo partneriais. Žaidžiant tarp jų vyksta bekompromisinė kova, kurioje kiekvienas siekia savo tikslų ir pagal galimybes stengiasi savo varžovui sutrukdyti tai padaryti (Джамгаров, Пуни, 1979).

Sporto komandos žaidėjų tarpusavio sąveika – tai bendradarbiavimas, numatantis įvairias bendros veiklos organizavimo formas. Tarpusavio sąveika, kokia ji bebūtų (bendradarbiavimo ar konkurencijos) neįmanoma be bendravimo. Jeigu bendravimas tarp partnerių yra nukreiptas į bendrų veiksmų reguliavimą siekiant užsibrėžto tikslo, tai bendravimo su varžovu tikslas – sutrukdyti jam pasiekti tokį tikslą (žinoma, laikantis reglamentuotų taisyklių, etikos normų). Taigi bendravimas tampa būtina sporto veiklos sudedamąja dalimi.

G. Andrejeva teigia, kad bendravimas yra žmogiškųjų santykių realybė, kad bet kurios bendravimo formos yra bendros žmonių veiklos specifinės formos (Андреева, 1980, 2000).

Veiklus žmogus visada bendrauja, jo veikla neišvengiamai susikerta su kitų žmonių veikla. Tai ir sukuria veiklaus žmogaus santykius su kitais žmonėmis. Bendravimas formuoja individų, atliekančių bendrą veiklą, bendrumą. Vadinasi, veiklos ir bendravimo sąsajos faktą konstatuoja visi tyrėjai ir jo paneigti negalima.

Reikia akcentuoti dar ir tai, kad veikla bendravimo dėka ne šiaip sau organizuojama, bet ir praturtinama, tarp žmonių atsiranda nauji ryšiai ir santykiai.

Žmonių tarpusavio sąveika, – teigia A. Petrovskis ir M. Jaroševskis, – formuoja si objektyvių santykių dėka. Šie objektyvūs santykiai, ryšiai tarp žmonių, susiformuoja kiekvienoje realioje grupėje, ir jų tarpusavio santykių objektyvus atspindys yra grupės narių subjektyvūs tarpasmeniniai santykiai (Петровский, 1973, 1974, 1977; Петровский, Ярошевский, 1999).

Bendravimas yra būtina visuomenės ir asmenybės formavimosi sąlyga. Jo vaidmuo asmenybės tapsme yra labai svarbus, bet ne visi bendravimo aspektai sporte

yra ištyrinėti. Daugelis mokslininkų į bendravimą žvelgė kaip į dvasinių procesų informacinį pasikeitimą. Tačiau bendravimas – tai ne tik dvasinis, bet ir materialus procesas, kuriame vyksta pasikeitimas veikla, patirtimi, mokėjimais, įgūdžiais ir apskritai veiklos rezultatais.

Materialus bendravimo aspektas išryškėja ne tik formuojant individualų, bet ir grupinį veiklos subjektą, siekiantį būtinos individų veiksmų vienovės. Bendraujant įgyvendinama racionali emocinė, valinga individų tarpusavio įtaka ir tarpusavio sąveika, perduodami įpročiai, nuotaikos, mintys, pasiekiamas tarpusavio supratimas.

Įvairių bendravimo formų dėka žmonės pasikeičia pažinimo rezultatais, įsisavina empiriškai sukauptą kitų žmonių patirtį, tačiau gnostinis bendravimo aspektas visiškai neatskleidžia jo esmės, nes bendraujant žmogus ne tik pažįsta kitą žmogų, bet geriau pažįsta ir patį save.

Bendravimas – vienas iš esminių faktorių, lemiančių sudėtingą žmogaus elgesį, jo socialinės determinacijos procesus. Bendravimas formuoja asmenybės sąmonę ir savimonę, stimuliuoja jo brendimą. Šiame procese įgyvendinama žmonių įtaka vienas kitam ir jų tarpusavio supratimas. Tai – svarbiausi bendravimo funkcijos aspektai, ne tik bendrojoje, socialinėje, bet ir sporto psichologijoje.

Akivaizdu, kad bendravimas yra daugiaplanis kontaktų brandos tarp žmonių, skatinamų bendros veiklos motyvų, procesas. Atsižvelgiant į bendravimo sudėtingumą, privalu apibrėžti jo struktūrą. Tikslinga būtų išskirti tris, tarpusavyje susijusias jo puses: komunikacinę (informacijos perdavimą ir priėmimą), interakcinę (tarpusavio sąveika), perceptinę (tarpusavio supratimą) (Андреева, 1980).

B. Lomovo manymu, šie terminai yra sąlyginiai, nes galimi jų analogai, pvz.: informacinė, reguliacinė, efektinė funkcija (Ломов, 1975, 1976, 1980, 1981).

### **1.1.1. Bendravimas kaip informacijos perdavimas ir priėmimas**

Informacijos perdavimas įmanomas tik ženklų sistemų arba kalbos dėka, tačiau bendravimo negalima traktuoti kaip informacijos išsiuntimo viena ir priėmimo kita sistema. Skirtingai nuo „informacijos judėjimo“ tarp sistemų, čia susiduriama su dviejų individų santykiais, iš kurių kiekvienas yra aktyvus subjektas. Informacija šiame etape ne tik priimama, bet ir suvokiama, suprantama. Pasikeitimas informacija ženklų dėka gali daryti įtaką individams, t. y. toks pasikeitimas lemia partnerio elgesį. A. Leontjevas teigia, kad „ženklas bendraujant – tolygus darbo įrankiui“ (Леонтьев, 1972).

Komunikacijos poveikis, kaip pasikeitimo informacija rezultatas, įmanomas tik tada, kada žmogus, siunčiantis informaciją (komunikatorius) ir žmogus priimantis ją (recipientas) įvaldo tą pačią kodifikacijos ir dekodifikacijos sistemą. Tai labai svarbu vien dėl to, kad komunikatorius ir recipientas komunikacijos procese nuolat keičiasi vietomis. Bet koks pasikeitimas informacija tarp jų įmanomas tik esant sąlygai, kad ženklai ir jų prasmė suprantama visiems komunikacinio proceso dalyviams. Jeigu komunikatorius ir recipientas naudoja skirtingas kodifikacijas, tai jie

bendrai veikdami nepasieks tarpusavio supratimo ir sėkmės (1 pav.).

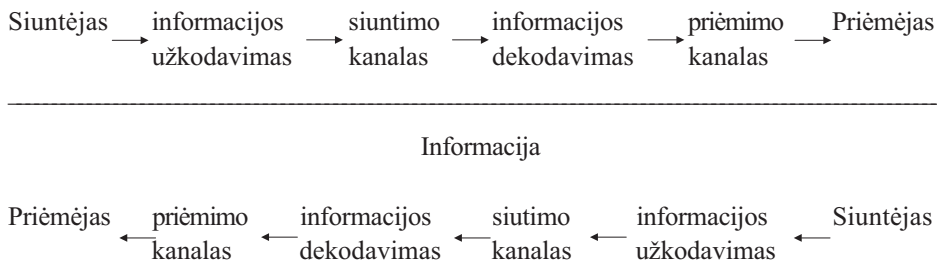
Kaip jau minėjome, tik kalba ir ženklai sudaro sąlygas informacijai perduoti. Galima išskirti verbalinę komunikaciją (kalba) ir neverbalinę (ženklai, mimika ir pan.).

**Verbalinė komunikacija** – tai informacijos perdavimas kalbos dėka. Kalba suprantama kaip ženklų sistema, istoriškai susidariusi žmonių bendravimo ir mąstymo priemonė, asmenybės savimonės reiškimo, informacijos perdavimo ir laikymo būdas (Psichologijos žodynas, 1993). Kalba yra pats universaliausias komunikacijos būdas, nes tik jos dėka įvyksta informacijos kodavimas ir dekodavimas: komunikatorius kalbėdamas koduoja, o recipientas klausydamasis šią informaciją dekoduoja. Galima teigti, kad kalbos dėka „informacija juda“ ne šiaip sau, nes komunikacijos dalyviai tam tikru būdu veikia vienas kitą, įtikina, stengiasi pasiekti tam tikrų elgesio pasikeitimų.

**Neverbalinė komunikacija.** Labiausiai paplitęs neverbalinio bendravimo būdas yra optinis-kinetinis, kuris apjungia gestus, mimiką, pantomimiką. Jie atspindi dinaminę bendravimo pusę. Gestas – tai judesys, perduodantis kalbančio ir galvojančio žmogaus psichinę būklę, o mimika – tai veido išraiška tuo momentu. Nors kai kurie gestai ir mimika yra įgimti, tačiau daugelis jų įgyjami ir ugdomi. Gerai įvaldyti gestai ir mimika padeda individui perduoti informaciją recipientui, todėl pedagogas privalo siekti artistinio meistriškumo. K. Ušinskis rašė: „Pedagogika – ne mokslas, o menas – pats visapusiškiausias, sudėtingiausias ir pats būtinausias iš visų menų“ (Ушинский, 1988).

**Paralingvistinė ir ekstralingvistinė** ženklų sistema irgi patvirtina neverbalinę komunikaciją. Paralingvistinė sistema – tai balso kokybė, jo diapazonas, o ekstralingvistinė – kalbos pauzės, kiti intarpai.

Komunikacijos proceso organizavimas **erdvės ir laiko** atžvilgiu taip pat laikoma savotiška ženklų sistema. Partneriai, žiūrintys vienas kitam į veidą ir kalbantys, skatina kontakto atsiradimą, parodo kalbančiajam dėmesį, o nosisukus – atvirkščiai.



1 pav. Komunikacija tarp dviejų asmenų (Suslavičius, 1998)

Erdvinė bendravimo forma, palyginti su kitomis, turi nemažai pranašumų ne tik dviem partneriams, bet ir masinėms auditorijoms. Laiko charakteristikos bendraujant taip pat papildo informaciją. Pvz., laiku pradėtas diplomatinis pokalbis simbolizuoja pagarbą pašnekovui.

Taigi neverbalinės komunikacijos sistemų analizė parodė, kad komunikuojant jos vaidina didelį pagalbinį, o kartais savarankišką vaidmenį. Kartu su verbaline komunikacijos sistema ji skatina pasikeitimą informacija, kuri būtina organizuojant bendrą individų veiklą. Be to, suderinti verbaliniai ir neverbaliniai bendravimo būdai – tai svarbi auklėjamojo poveikio prielaida.

### **1.1.2. Bendravimas kaip tarpusavio sąveika**

Interakcinis bendravimas susijęs su žmonių tarpusavio santykiais organizuojant jų bendrą veiklą. Intuityviai galima daryti prielaidą, kad egzistuoja ryšys tarp žmonių bendravimo ir tarpusavio sąveikos, nes šias sąvokas sunku išskirti. Dalis autorių sutapatina bendravimą ir tarpusavio sąveiką, tvirtindami, kad viena ir kita yra komunikacinis aktas, kiti – kalbėdami apie ryšį mano, kad bendravimas, kaip interakcija, egzistuoja savarankiškai. Jeigu komunikacinis procesas egzistuoja bendros veiklos dėka, tai pasikeitimas žiniomis, patirtimi apie šią veiklą parodo, kad yra bendraujančių tarpusavio supratimas, galintis skatinti tolimesnę veiklą.

B. Lomovas teigia, kad bendraujantiems svarbu ne tik pasikeisti informacija, bet ir organizuoti „pasikeitimą veiksmis, planuoti bendrą veiklą, kada vieno individo planai suvokiami kito žmogaus. Tada veikla tampa kolektyvinė, tada jos organizatorius – ne individas, o grupė“ (Ломов, 1975).

Galima teigti, kad tarpusavio sąveika – tai ne tik pasikeitimas informacija su ženklų pagalba, kurie gali pakeisti kito partnerio elgesį, bet ir bendrų veiksmų organizacija. Vadinasi, mes nematome atotrūkio tarp komunikacijos ir tarpusavio sąveikos kaip ir tarp tapatumo, nes komunikacija organizuojama bendros veiklos procese, kur ir vyksta pasikeitimas informacija ir pačia bendriausia veikla.

M. Šavas, P. Konstanco, H. Blumeris, N. Dencinas atliko eilę bandymų, aprašydami tarpusavio sąveikos struktūrą. Jie bandė fiksuoti kai kuriuos tarpusavio sąveikos komponentus: žmonės, jų ryšiai, žmogaus poveikis kitam žmogui buvo pavyzdys, kaip ieškoti tarpusavio sąveikos dominuojančių veiksmo motyvacijos faktorių. Veiklos pagrindu jie laikė tarpasmeninę sąveiką. Jų teigimu, ši sąveika – tai vienetinių veiksmų rezultatas, nuo kurių viskas prasideda ir kurie vėliau transformuojasi į veiksmų sistemas. Jie išskyrė penkias orientacijas, kurių dėka galima klasifikuoti įmanomas veiklos rūšis: veikėjas, „kitas“ (objektas, į kurį nukreiptas veiksmas), norma (pagal kurią organizuojama tarpusavio sąveika), vertybės (į kurias orientuojasi kiekvienas dalyvis), situacija, kurioje vyksta veiksmas (Shaw, Konstanco, 1970; Denzin, 1972; Blumer, 1996). Ši veiksmo schema nėra gera, nes ji per daug abstrakti, kad pagal ją galėtų būti atlikta įvairių veiksmų teorinė analizė.

Lenkų mokslininkas J. Ščepanskis truputį kitaip pažvelgė į tarpusavio sąveikos struktūrą, išskirdamas *socialinius ryšius* kaip centrinę socialinio elgesio sąvoką, t. y.: a) erdvės kontaktus; b) psichologinius kontaktus; c) socialinius kontaktus; d) socialinius santykius. Ši schema beveik visiškai atskleidžia *tarpusavio sąveikos* esmę (Щепанский, 1969).

Autorius, įvesdamas į schemą socialinius kontaktus, suprantamus kaip bendra veikla, labai praplėtė tarpusavio sąveikos analizės galimybes, nes tarpusavio sąveika yra interakcinio bendravimo esmė.

Interakcinės orientacijos atstovus domina tarpusavio sąveikos procesas, kurio analizė būtina, norint suprasti žmogaus elgesį. Neveltui jie atkreipia ypatingą dėmesį į simbolių, kalbos, asmenybės struktūros, elgesio referentinės grupės komunikaciją kaip tarpusavio sąveikos formavimo šaltinį. Šios orientacijos atstovai išskiria tokias kryptis: **simbolinį interakcionizmą, vaidmenų (rolių) teorijas, referentinės grupės teorijas.**

**Simbolinio interakcionizmo** pagrindinė tezė skelbia, kad asmenybė negali formuotis ir bręsti be visuomenės, kad žmogaus sugebėjimas bendrauti susijęs su veido išraiška, atskirais judesiais, išreiškiančiais jo būseną. Šie ženklai gali perduoti informaciją.

P. Zimbardo, M. Jaroševskis simbolinę komunikaciją traktuoja kaip požymį, išskiriantį žmogų iš gyvūnijos pasaulio, pabrėžia, kad žmogus egzistuoja ne tik gamtos, bet ir simbolių prieglobstyje (Zimbardo, 1968; Ярошевский, 1973). „Simbolinėje tarpusavio sąveikoje jie (žmonės) interpretuoja vienas kito gestus ir veikia įvertindami bendraujant gautą informaciją“, – rašė H. Blumeris (Blumer, 1969).

**Socialinio vaidmens** psichologinė analizė yra reikšminga suvokiant asmenybės elgesį, todėl ši problema domino daugelį tyrinėtojų (Gurman, Long, 1994; Thoits, 1995; Berzonsky, Ferrari, 1996). Jie klasifikavo vaidmenis, atsižvelgdami į jų atlikimo intensyvumą, ir išskyrė septynias stadijas: nuo nulinės, kada individas yra tik vaidmens nešiotas, iki maksimalios, kada vaidmuo atliekamas. Daug dėmesio vaidmenų teorijoje buvo skiriama empatijos tyrimams, t. y. sugebėjimui įsijausti į kito žmogaus emocinę būseną. Mokslininkų nuomone, empatija atlieka teigiamą vaidmenį tarpusavio sąveikos dalyvių atžvilgiu tik tuo atveju, jeigu bendrai veikiantys individai pasiekia bendrą tikslą, ir neigiamą, jeigu tikslai priešingi, pvz., priešingų komandų sportininkai.

**Vaidmenų teorija** neaplenkia ir konfliktų problemos. Konfliktas – tai priešingų nesuderinamų tendencijų susidūrimas, sukeliantis stiprius nemalonius išgyvenimus (Jones, Hardy, 1989; Hardy, 1990). Kitaip tariant, konfliktas – tai situacija, kurioje atsidūręs individas negali išpildyti vaidmens keliamų reikalavimų. Konfliktai būna įvairūs. Priimta išskirti dviejų tipų konfliktus: individo vidinius – kur vyksta stiprių, bet priešingų žmogaus motyvų, poreikių, interesų, potraukių susidūrimas, ir



tarp dviejų individų – tokių žmonių susidūrimas, kurie siekia nesuderinamų tikslų, yra nesuderinamų požiūrių į vertybes bei normas ir mėgina jas realizuoti tarpusavio santykiais, arba tokių žmonių, tarp kurių vyksta konkurencinė kova, nes jie siekia to paties tikslo, o tas tikslas gali būti pasiektas tik vieno iš konfliktuojančiųjų.

Eksperimentais yra nustatyta, kad konflikto atsiradimą dažnai lemia grupės sutelktumas. Kuo grupė vieningesnė, labiau susitelkusi, tuo mažesnė tikimybė atsirasti konfliktams. Kylantys dalykiniai prieštaravimai bendrai veikiant yra mažiau reikšmingi už asmeninius (Петровский, 1973, 1977, 1994; Немов, 1990).

Apibendrinant vaidmenų teorijas reikia pabrėžti, kad jos yra vertos dėmesio, nes jose analizuojamas žmonių elgesio socialinio vaidmens fenomenas, bandoma klasifikuoti vaidmenis ir vaidmenų konfliktus, išaiškinti psichologinius žmonių vaidmenų elgesio mechanizmus.

**Referentinės grupės** teorijos kūrėjai (Петровский, 1973; Maghaddam, Stringer, 1986; Karasawa, 1991; Reid, Deaux, 1996) teigia, kad asmenybė yra susijusi su daugeliu grupių, tačiau pasitaiko tokių, į kurių nuomonę bei elgesio normas individas visada stengiasi atsižvelgti. Tos grupės, kurių normos ir įstatymai tampa asmenybės normomis ir kuriose visuomet yra galimybė augti individo statusui, vadinamos referentinėmis. Analizuojant referentinių grupių teorijas, pastebimas ryšys tarp asmenybės savęs įvertinimo ir priklausomybės grupei, pastebima grupės normų ir vertybių įtaka individo nuostatoms ir elgesiui.

Referentinės grupės – tai instrumentas, kuris sudaro galimybes tirti grupės narių tarpusavio sąveiką, nustatyti sąveikos mechanizmus tarp individo ir socialinės struktūros.

### 1.1.3. Bendravimas kaip vienas kito supratimas

Nustatyta, kad bendravimas neįmanomas, jeigu tarp dalyvių nėra tarpusavio supratimo. Tarpusavio supratimas pasiekiamas tik tada, jeigu vienodai suvokiama situacija, t. y. iš dalies suprantama partnerių strategija ir taktika. G. Andrejeva teigia, kad tarpusavio sąveikos strategija ir taktika gali būti sukurta tik esant tarpusavio supratimui, kada tarpusavio sąveikos strategija susijusi su socialine veikla, o taktika – su tiesioginiu partneriu, suvokimu. Šių dviejų momentų vienybė sukuria realią tarpusavio sąveikos situaciją. Jos svarbiausia charakteristika – koedukacinis sprendimų priėmimas (Андреева, 1980, 2000).

Taigi norint pažinti tarpusavio sąveikos mechanizmą, būtina išsiaiškinti, kaip formuojasi partnerio, su kuriuo bendraujama, vaizdas, ir kuo jis tikslesnis, tuo veikla bus sėkmingesnė.

Bendravimo dalyviai visada stengiasi rekonstruoti savo sąmonėje vienas kito vidinį pasaulį, suprasti elgesio motyvus ir pan. K. Stanislavskis rašė: „Bendraudami jūs visų pirma ieškokite žmoguje sielos, jo vidinio pasaulio“ (Stanislavskis, 1951). Tačiau ši kito žmogaus vidinio pasaulio rekonstrukcija – ypač sudėtingas uždavi-

nys. Individas visada netiesiogiai gauna išorinį kito žmogaus vaizdą ir, panaudodamas komunikacijos priemones, jis turi sugebėti įvertinti žmones, su kuriais teks bendrauti ir sąveikauti, suvokti jų mintis, sugebėjimus, polinkius, kėslus ir kt.

Žmogus bendravimo procese dalyvauja kaip asmenybė ir kito žmogaus (bendravimo partnerio) suvokiamas taip pat kaip asmenybė, todėl išorinė žmogaus elgesio pusė leidžia „skaityti“ kitą žmogų, iššifruoti jo išorinius duomenis (Рубинштейн, 1959). Tokie įspūdžiai reguliuoja tarpusavio sąveikos procesą.

Bendro pažinimo proceso metu svarbu išskirti vieną svarbiausių tarpasmeninio suvokimo mechanizmų – refleksiją. Psichologijos žodyne (1993) refleksija apibrėžiama kaip procesas, per kurį žmogus pažįsta savo paties psichikos veiksmus ir būsenas (filosofinis požiūris). Socialinės psichologijos požiūriu, refleksija – tai veikiančio subjekto (individo ar bendrijos) suvokimas, kaip jį suvokia ir vertina kitas subjektas.

Refleksijos procesą sudaro šešios subjektų vienas kito suvokimo pozicijos: subjektas, koks jis yra iš tikrųjų; subjektas, kokiu jis pats save laiko; subjektas, kokiu jį laiko kitas; ir tos pačios trys pozicijos, tik kito subjekto požiūriu (veidrodinis vienas kito atspindėjimas).

Jeigu žmogus galėtų gauti mokslškai pagrįstą informaciją apie žmones, su kuriais bendrauja, tai jo tarpusavio sąveikos taktika būtų be klaidų, tačiau taip nėra. Kai žmogus nori pažinti kitą žmogų, jam išorinio stebėjimo duomenų nepakanka. Jis nori sužinoti to žmogaus elgesio priežastis, asmenybės bruožus ir padaryti išvadas apie jo asmenines savybes – tai kauzalinė atribucija.

F. Heideris eksperimentais nustatė, kad svarbiausios kauzalinės atribucijos tyrimų sritys yra žmonių tarpusavio suvokimas, savęs suvokimas ir kitų socialinių objektų suvokimas (Heider, 1958).

Be F. Heiderio, šiai problemai daug dėmesio skyrė mokslininkai K. Danilinas, G. Andrejeva, A. Bodaliovas ir kt. Jie įrodė, kad egzistuoja dideli skirtumai tarp to, kaip žmogus aiškina savo ir kitų žmonių elgesį. Žmogus daugiausia savo veiklos nesėkmę aiškina išoriniais, o sėkmę – vidiniais veiksniais. Tai jau stereotipiniai vaizdiniai, kurie susiformuoja kaip „šablonai“ (Данилин, 1977; Андреева, 1980, 2000; Бодалев, 1983).

Dar vienas svarbus ir ypatingas kito žmogaus supratimo būdas yra empatija. Tai ne kito žmogaus problemų racionalus apmąstymas, o emocionalus įsijautimas į kito žmogaus emocinę būseną. Empatija glaudžiai siejasi su identifikacija: esant ir vienai ir kitai emocinei būsenai vyrauja sugebėjimas būti kito vietoje, pažvelgti į daiktus jo akimis. Tačiau toks žvilgsnis – tai nėra susitapatinimas su tuo žmogumi. Jeigu susitapatinama su „kitu“, vadinasi, elgesys bus toks, kaip „kito“, o jeigu išreiškiama jam empatija, tai tik priimamas jo elgesys, bet pats asmuo gali elgtis kitaip. Abiem atvejais priimamas kito žmogaus elgesys, tačiau bendrų veiksmų

rezultatas bus skirtingas. Viena, kada suprantamas bendravimo partneris, palaikoma jo pozicija, kita, kaip partnerio pozicija priimama, bet veikiama savaip. Abu atvejai yra svarbūs. Nuo to, kaip vienas partneris supras kitą, priklausys tarpusavio sąveikos sėkmė.

Bendravimo būdų įvairovė ir savotiškas jų panaudojimas priverčia išmokyti sportininkus, trenerius ir kitus sporto veiklos dalyvius naudotis šiais komunikacijos būdais ir efektyvinti tarpusavio sąveiką.

## **1.2. Sporto komandų grupinė žaidėjų tarpusavio sąveika ir suderinamumas**

Grupinės tarpusavio sąveikos ir suderinamumo problemomis mokslininkai domėjosi jau XX a. viduryje. Pagrindinis tyrimų kontingentas buvo neorganizuotos grupės, neturinčios bendravimo patirties. Tyrėjus domino klausimas, ar turi įtakos veiklos sėkmei pašalinių žmonių dalyvavimas. Iš dalies buvo įrodyta, kad padidėjus narių skaičiui grupėje, sumažėjo jos narių vidutinis indėlis į galutinį darbo rezultatą (Kelley, Thibaut, 1954; Fischer, 1996).

Šių autorių darbuose galime išskirti keletą krypčių: grupinių ir individualių veiksmų santykį sprendžiant vieną ir tą patį uždavinį; komunikacijų grupėje įtaką grupinio sprendimo efektyvumui; konfliktinių situacijų įtaką grupinio sprendimo produktyvumui; draugiškų santykių įtaką grupinio sprendimo kokybei. Mokslininkai priėjo išvadą, kad grupės, kurių nariai orientavosi į bendradarbiavimą, daug našiau ir tiksliau derino savo pastangas bei sėkmingiau sprendė uždutis, negu tos grupės, kuriose vyravo konkurencija. Grupėse, kuriose dominavo bendradarbiavimas, išryškėjo atsakomybė, motyvacija vykdyti uždutis. Komunikacijos procesas šiose grupėse vyko efektyviau, buvo daugiau pasiūlymų, grupės nariai buvo dėmesingi vienas kito atžvilgiu, nebuvo kliūčių bendraujant, kiekvienas stengėsi išsikovoti pagarbą ir pripažinimą, buvo patenkinti savo tarpusavio santykiais ir darbo rezultatais.

D. Kretis taip pat įrodė (tiriamos buvo sporto žaidimų komandos), kad uždutys atliekamos daug sėkmingiau, jeigu komandų nariai bendradarbiauja. Jis rašė: „Tarpusavyje sąveikaujančios komandos, kurių narių aukšti siekiai, matyt, turės mažiau problemų ir jos pasieks aukštesnį bendragrupinį rezultatą“ (Кретти, 1978).

Reikia nepamiršti, kad profesionalaus sporto komandų veiklos tikslas ir charakteris labai skiriasi nuo mėgėjų sporto, kuriame mažiau egocentrizmo, korporatyvinių interesų.

Analizuojant profesionalų interviu, dažnai susiduriama su tokiomis nuomonėmis ir pasisakymais, kuriuose labai ženkli egoistinė motyvacija ir poreikiai, kuriuos esant net sunku įsivaizduoti. Pvz., JAV krepšinio rinktinės narys pasakė: „Aš žaidžiu dėl savęs. Aš ne patriotas ir vykstu į Miuncheną tik dėl to, kad mano šeima iš mano pergales galės turėti (jeigu laimėsiu) naudą“.

Didžiuliai pokyčiai pasaulyje pakoreguoja kiekvieno žmogaus veiklos sritį (ypač sporto veiklą), todėl grupinio efektyvumo problema ir dabar išlieka labai aktuali.

Nūdienos psichologai, tirdami mažų grupių tarpusavio sąveikos problemas iškelia kitus tikslus, nei tuos, apie kuriuos kalbėta anksčiau. Pirma, grupės narių socialinis aktyvumas, jų veikla vertinami kaip pagrindiniai grupinės veiklos efektyvumo kriterijai; antra, parenkamas kokybiškai kitas tyrimų objektas – *skirtingos socialinės-psichologinės brandos* grupės (komandos), nes tik jos intragrupiniuose santykiuose vaidina pagrindinį vaidmenį.

Sporto veiklos sąlygomis tarpusavio sąveika ir suderinamumas tarp komandos narių pastebimas iš karto arba formuojasi po ilgalaikės tarpusavio sąveikos ir bendravimo. Suderinamumas šiais atvejais atsirada skirtingai. Greitą suderinamumą (pagal socialines, psichologines ir psichofiziologines komandos narių savybes) lemia vienodos jų įgimtos ar įgytos savybės. Mažai pažįstami arba komandos naujokai po neilgos tarpusavio sąveikos irgi pastebi, kad tarp jų yra panašumas, kad jie turi tokių savybių, kurios sukelia tarpusavio simpatijas.

Tolimesnis bendravimas ir tarpusavio sąveika gali pakoreguoti susiformavusius įspūdžius. Komandos nariai pradeda įvertinti vienas kito elgesio savybes, kurios atitinka jų normas ir vaizdinius. Šioje bendravimo ir tarpusavio sąveikos stadijoje vyksta gili analizė, kurios devizas: „Kas aš ir kas kiti?“ Toks palyginimas suformuoja išvadą, kad komandoje yra bendraminčių. Taip komandoje išryškėja žmonės, tarp kurių yra suderinamumas.

Visai kitaip komandoje vyksta bendravimas ir tarpusavio sąveika, jeigu komandos nariai neturi bendrų interesų, jeigu nėra tarpusavio supratimo. Jeigu interesai priešingi, komunikacija įgauna manipuliacinį charakterį. Bendra veikla, neleidžianti grupei iširti, skatina jos narius ieškoti kompromiso bendraujant, ieškoti „bendro“, kas galėtų juos suartinti.

Psichologinis suderinamumas – tai įgimtos nervų sistemos savybės: temperamentas, psichomotorinės reakcijos, mąstymo greitumas, skirtingai nuo psichinių savybių, yra netreniruojamas. Skirtumas tarp šių savybių blokų sukelia veiksmų nesuderinamumą, mažina veiklos rezultatyvumą. Savo ruožtu pradeda formotis konfliktinė situacija, kurioje psichologinis nesuderinamumas pereina į socialinį. Pvz., jeigu vieno komandos nario lėta reakcija, palyginti su kitais, tai jo nesavalaikiai kamuolio perdavimai ekstremaliose situacijose per varžybas gali sukelti konfliktą.

Taip pat socialinis nesuderinamumas ir jį lydinti antipatija konfliktus gali transformuoti į pagrindinę veiklą.

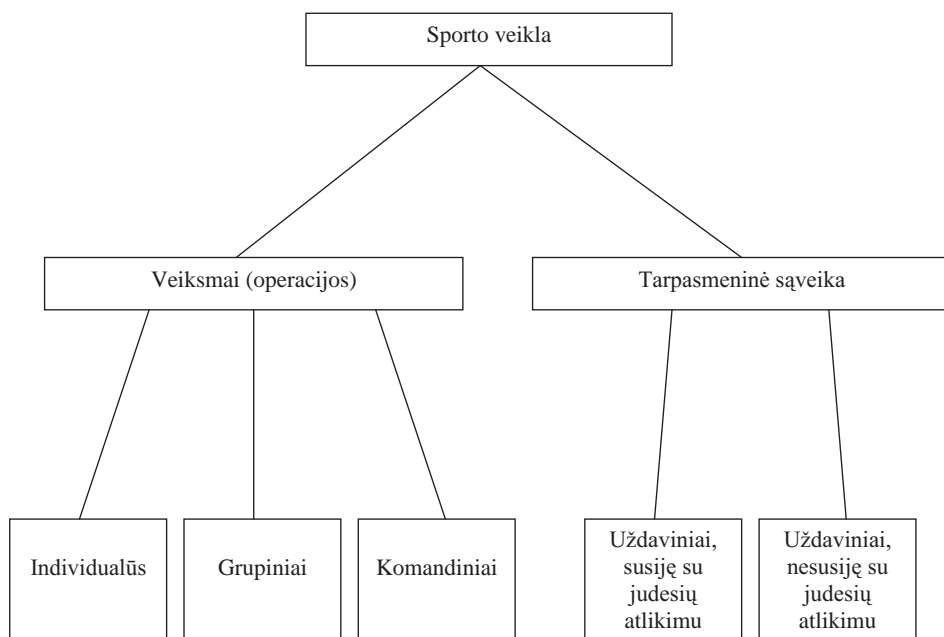
Praktika pateikia daug pavyzdžių, kada skirtingi sportininkų motyvai, vertybinės orientacijos, požiūriai neigiamai veikia jų tarpusavio sąveiką ir veiklą apskritai, nors jų psichologinės savybės buvo vienodos. Sporto žaidimų komandose tokie sportininkai varžybų metu imitavo nesugebėjimą reaguoti į kamuolio perdavimus, dėsė

atlikti derinį, stengėsi sudaryti nepalankias sąlygas partneriams, kuriems jautė antipatiją, t. y. perkeldavo socialinį nesuderinamumą į treniruotes ir varžybas.

Mokslininkai, kurių darbai atlikti grupinio aktyvumo stratometrines koncepcijos rėmuose, teigia, kad grupėse, kurių socialinė-psichologinė branda yra aukšta, naujų narių adaptacijos mechanizmas ir tarpusavio sąveika iš esmės skiriasi nuo silpnai subrendusios grupės (Горбатенко, 1978; Немов, 1984).

J. Chaninas pateikia sporto veiklos tarpasmeninio bendravimo schemą (2 pav.), kurioje parodo, kad individualių sporto šakų sportininkai neprivalo suderinti savo veiksmų su kitais, nes nėra tarpusavio sąveikos. O komandinių sporto šakų tarpusavio sąveika reikalauja bendrų veiksmų organizacijos, paremtos bendravimu (Ханин, 1980). Jis netiesioginę tarpasmeninę sąveiką charakterizuoja iš dviejų pusių. Išorinėje pusėje jis mato partnerių verbalinę arba neverbalinę komunikaciją, o vidinėje – subjektyvų partnerių bendravimo situacijos suvokimą, pergyvenimus dėl būsimų kontaktų, motyvų, psichologinį bendravimo efektą (ten pat).

Taigi galime tvirtinti, kad abi tarpusavio sąveikos pusės yra glaudžiai susijusios, papildo viena kitą, kad tarpasmeninis bendravimas sąlyginai savarankiškas, orientuotas į kitą žmogų, pavaldus tarpusavio sąveikai ir atliekamas žodžių bei gestų dėka.



2 pav. Sporto veiklos tarpasmeninės sąveikos schema (Ханин, 1980)

Vis dėlto kuo ypatinga žaidėjų tarpusavio sąveika žaidžiant? Žaidžiant dominuoja grupinė veikla, o žaidėjų tarpusavio sąveika – tai grupinių ir individualių veiksmų procesas. Jeigu palyginsime sporto žaidimus: krepšinį, rankinį, futbolą (kur yra kontaktai su varžovais) ir tinklinį (kur nėra kontakto su varžovais), mes pastebėsime ne tik dominuojančią žaidėjų tarpusavio sąveiką, bet ir technikos veiksmų panašumą, t. y. technika, kuri remiasi kamuolio perdavimais, žaidėjų judėjimu su kamuoliu ir be kamuolio (tai esminis tarpusavio sąveikos elementas), laiko limitu, suvokiant žaidimo situacijas, puolimo ir gynybos veiksmų kaitą ir pan. Tarpusavio sąveikos sėkmė labai priklauso nuo visų arba dalies žaidėjų suderintų veiksmų. Dažnai sėkminga ir efektyvi sąveika priklauso nuo laiku atlikto veiksmo, o nekokybiškas veiksmas gali sustabdyti sėkmingos veiklos tęsinį. Kartais klaidų ištaisyti neįmanoma.

J. Chaninas priėjo išvadą, kad žaidėjų tarpusavio sąveika atlieka sąmoningo socialinio-psichologinio atspindėjimo, savo ir svetimo elgesio reguliavimo funkcijas. Tarpusavio sąveikos charakteris sporto žaidimų metu apsprendžiamas visų pirma kiekvieno žaidėjo realiu įnašu į grupinės užduoties sprendimą (Hanin, 1999).

Komandoms dažnai iškyla sudėtingi uždaviniai, reikalaujantys koordinuotos sportininkų veiklos. Šiuos uždavinius galima išspręsti, jeigu bus optimalūs žaidėjų tarpasmeniniai santykiai ir tarpusavio supratimas (Коломейцев, 1984). Tokie eksperimentiniai tyrimai buvo reikalingi žaidimų praktikos poreikiams tirti.

Daugelio mokslininkų (Сурков, Жиленков, 1971; Ингхэм, Лоу, 1979; Сурков, 1982; Янаушек, 1982; Полуэктова, Тихонов, 1985; Ellemers, 1992; Ellemers, Spears, Dosje, 1997) darbuose irgi buvo ieškoma atsakymų į tai, kokią įtaką tarpusavio santykių struktūra turi sporto komandų žaidėjų (ir ne tik jų) veiklos sėkmei ir rezultatyvumui.

A. Kolyčevos ir V. Šaidarovo darbai buvo pašvęsti bendravimo ir tarpusavio sąveikai tirti. Jie tyrė poras, kuriose partneriai pasirenka ar atstumia vienas kitą, ir neadekvačias poras. Tiriamiesiems buvo pateikta spręsti psichomotorines užduotis. Rezultatų analizė parodė, kad pereinant nuo individualios veiklos prie grupinės, klaidų skaičius ir užduočių atlikimo laikas sumažėjo, tai rodo esant grupinės veiklos pranašumą. Ženkliai sutrumpėjo vienai kitą pasirenkančių porų užduočių atlikimo laikas pereinant prie grupinio darbo (Колычева, Шайдаров, 1985).

S. Malinovskis, tirdamas atsakomojo veiksmo pasirinkimo ypatumus, teigia, kad žaidžiant susidariusios situacijos priverčia sportininkus priimti sprendimus per labai trumpą laiką. Didelio meistriškumo sportininkai atlikdami taktines užduotis, kurios susijusios su žaidėjų tarpusavio sąveika, padaro mažiau klaidų negu mažo meistriškumo (beveik 1,5–2 kartus). Autorius pabrėžia, kad teisingas veiksmo pasirinkimas iš keleto galimų būdingas didelio meistriškumo sportininkams (Малиновский, 1981). Akivaizdu, kad žaidėjų tarpusavio sąveikai įtakos turi veiksmų suderinamumas.

Vadinasi, sudėtingoje žaidimo veikloje sportininkų tarpusavio sąveika yra priklausoma nuo partnerių pasirinkimo, taip pat nuo sportininkų sugebėjimo koordinuoti savo veiksmus su tiesioginių savo partnerių veiksmis.

„Šis tarpusavio sąveikos mechanizmas, – kaip teigia G. Andrejeva, – gali būti suprastas tik analizuojant tai, kokiū būdu iškyla tarpusavio supratimas tarp veiklos dalyvių, kad nuo partnerių vienas kito supratimo priklauso, kaip sėkmingai bus organizuoti koordinaciniai veiksmai, kad būtų galimas pasikeitimas jais“ (Андреева, 1980).

Tiriant tarpusavio sąveikos problemą, reikia atsižvelgti į A. Leontjevo mintis, kurios yra labai artimos ir priimtinos bei sporto veikloje taikytinos. Jis teigia, kad ideali vidinė veikla pagal savo struktūrą yra tapati išorinei praktinei veiklai. Įdomus A. Leontjevo požiūris į veiksmų etapinį vyksmą. Jo nuomone, naujų uždavinių sprendimas suskyla į du etapus: pirmas etapas (vidinis) – adekvataus sprendimo būdo suradimas, kuris tiesiogiai neišplaukia iš uždavinio; antras etapas (išorinis) – surasto principo realizacija, jo patikrinimas ir tolesnis pertvarkymas pagal atitinkamas konkretaus sprendžiamo uždavinio sąlygas (Леонтьев, 1977).

Šią mintį išplėtojo R. Nemovas, teigdamas, kad grupinė veikla, kaip ir individuali, turi dvi fazes: pirmoji – paruošiamoji, kurioje sukuriama bendri sprendimai, antroji – instrumentinė, kurioje atliekama sprendimų realizacijos funkcija (Немов, 1984).

Labai svarbi R. Nemovo idėja yra ta, kad tarpusavio sąveika yra tiesiogiai susijusi su grupės (komandos – *aut. L. M.*) socialine-psichologine branda. Autorius pabrėžia, kad grupių, esančių skirtingose brandos stadijose, nariai skirtingai spręš įvairaus sunkumo užduotis. Socialiai-psichologiškai nesubrendusi grupė, matyt, nesėkmingai atliks užduotis, reikalaujančias sudėtingų bendros veiklos įgūdžių. Grupės, kurių socialinė-psichologinė branda yra didelė, užduotis įvykdys efektyviau (ten pat).

Apibendrinant galima teigti, kad žaidimo veikla turi tarpusavio sąveikos ypatumų. Reikia nepamiršti ir tarpusavio sąveikos priklausomybės nuo žaidėjų techninio, taktinio ir fizinio pasirengimo, nes šios savybės gali padėti ar neleisti įgyvendinti užsibrėžtus tikslus, nuo žaidėjų stažo, t. y. nuo laiko, kurį jie kartu žaidžia, ir nuo tarpusavio santykių.

Šie teiginiai labai svarbūs treneriams atrenkant į komandas sportininkus. Komplektuojant komandas, privalu atsižvelgti ne tik į individualius kiekvieno kandidato įgūdžius, bet ir į jų sugebėjimą suderinti savo veiksmus, mokėjimus su kitų komandos narių veiksmis ir veikla. Taigi žaidėjų tarpusavio sąveikos kokybė priklauso nuo partnerių pasirinkimo ir sugebėjimo derinti savo veiksmus, t. y. turi veikti tarpusavio sąveikos mechanizmas: vienodas ir teisingas situacijos įvertinimas, vienodas ir teisingas savo bei partnerio galimybių įvertinimas. Iš to darytina išvada, kad šių trijų momentų vienybė sudaro realią situaciją tarpusavio sąveikai, o koedukacinis

sprendimų priėmimas – svarbiausia tarpusavio sąveikos charakteristika (Meidus, 1998, 2004).

### 1.3. Žaidėjų tarpusavio sąveikos priklausomybė

Atlikta literatūros apie žaidėjų-sportininkų tarpusavio sąveiką analizė skatina dar apžvelgti tarpusavio sąveikos priklausomybę žaidžiant. Daugiametė darbo su rankininkais patirtis leidžia išskirti pagrindinius faktorius, kurie daro įtaką žaidėjų tarpusavio sąveikai: **žaidimų sėkmė arba nesėkmė, varžovų pajėgumas, sportininkų pasiruošimas, tarpasmeniniai santykiai (vertikalūs, sistemoje „treneris – sportininkas“ ir horizontalūs, sistemoje „sportininkas – sportininkas“).**

Moksliniais tyrimais įrodyta, kad tarp sėkmingos žaidėjų tarpusavio sąveikos ir bendravimo egzistuoja didelė priklausomybė (1 lentelė) (Румянцева, 1975; Вайсман, 1977; Неверкович, 1981; Понамарев, 1981; Yukelson, 1984; Anchel, 1990;).

Susiklosčius sėkmingam žaidimui (savaiame suprantama, tuo metu varžovai daro klaidas) žaidėjai aktyviai juda ir produktyviai bendrauja, ruošiasi būsimiems veiksmams. Šis aktyvumas būdingas netgi nebendraudant. Visai kitas vaizdas, kai tarpusavio sąveikoje atsiranda klaidos, todėl galime teigti, kad bendravimo turinys ir apimtis atitinka tarpusavio sąveikos procesą ir yra tiesiogiai priklausomas (3, 4 pav.).

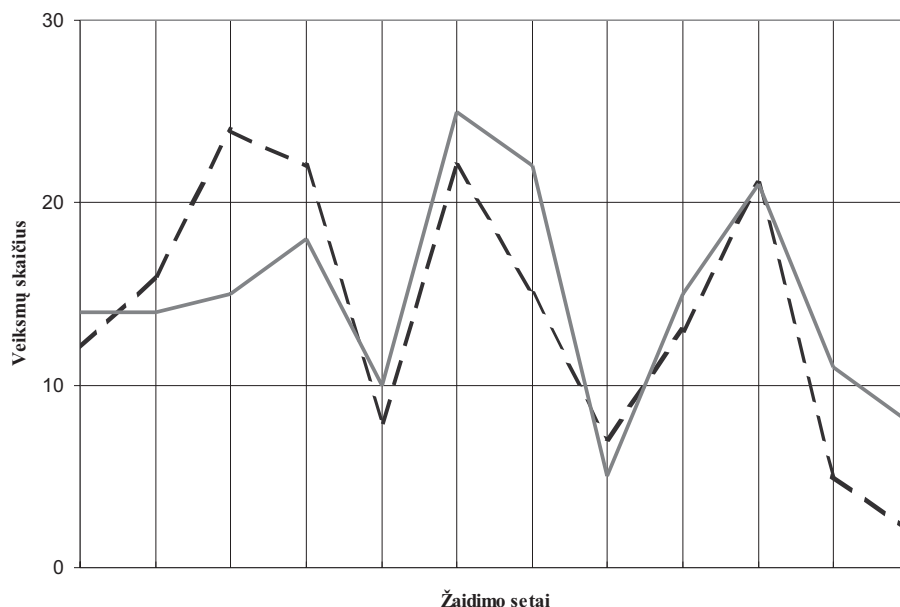
Varžovų pajėgumas žaidžiant lemia ne tik bendros veiklos rezultatyvumą ir sėkmę, bet ir žaidėjų tarpusavio sąveikos efektyvumą. Rungtyniaujant su stipresniu varžovu žaidėjų tarpusavio sąveika vyks ženkliai sudėtingesnėmis sąlygomis negu žaidžiant su silpnesniu priešininku. Klaidų tikimybė daug didesnė bus pirmuoju atveju, todėl žaidėjų tarpusavio sąveikos korekcija yra neišvengiama, tai vėl padidina klaidų skaičių (Богданова, Молодкин, Знаменская, 1978; Ханин, 1980; Кричевский, Дубовская, 1991; Ханин, 1996, 1997).

Apie tai byloja šių mokslininkų pateikti tyrimų rezultatai: „sunkus“ priešininkas iššaukia aktyvesnę tarpusavio sąveiką, o kad ji vyktų normaliai, ją reikia pastiprinti komunikacija.

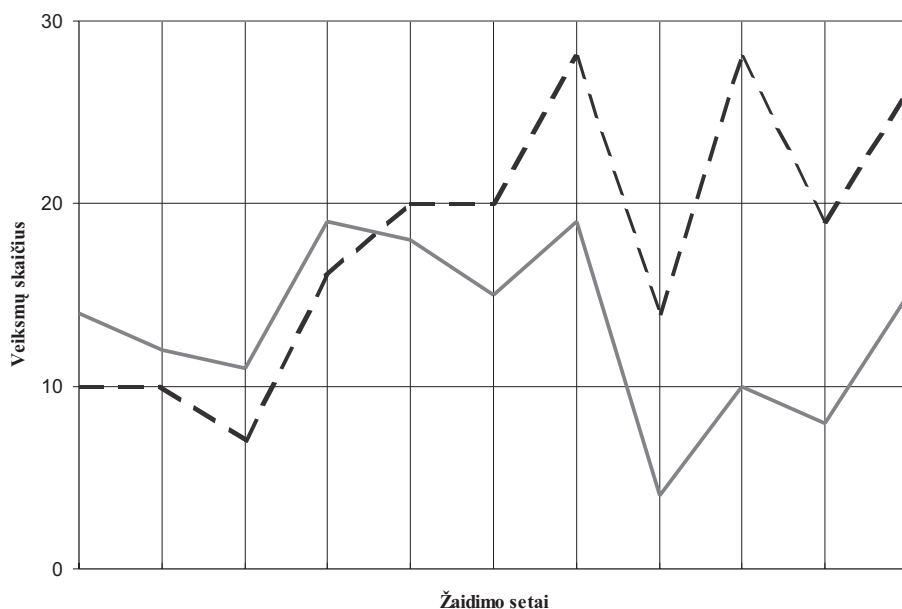


Sėkminga tarpusavio sąveika ir bendravimo charakteris (Ханин, 1980)

Išoriniai dirgikliai		Sėkmingas komandinis žaidimas puolant; varžovų klaidos	Žaidėjų klaidos tarpusavio sąveikos metu; sėkmingas varžovų žaidimas	Iš viso
Žaidėjų reagavimo charakteris				
Produktyvus bendravimas (pagyrimai, paskatinimai)	su judesiu	33,8	10,1	22,4
	be judesio	16,0	31,2	23,4
Bendravimo nebuvimas	su judesiu	27,7	3,9	15,8
	be judesio	20,2	41,0	30,4
Neproduktyvus bendravimas (triukšmas, paskatinių nebuvimas)	su judesiu	1,5	3,0	2,2
	be judesio	0,8	10,8	5,8
Bendras skaičius		100,0 (2873)	100,0 (2802)	100,0 (5675)



3 pav. Sėkminga tarpusavio sąveika ir bendravimas žaidžiant (Ханин, 1980)



4 pav. Nesėkminga tarpusavio sąveika ir bendravimas žaidžiant (Ханнин, 1980)

Netenka abejoti, kad bendra sportininkų fizinė, techninė, taktinė ir psichologinė būklė, t. y. sportininko pasiruošimas yra svarbu sprendžiant uždavinius, reikalaujančius aktyvios žaidėjų tarpusavio sąveikos. Ši sritis neliko mokslininkų nepastebėta (Коломейцев, 1984; Stonkus, 1985).

Pradedančiųjų sportininkų, kurių žaidimo patirtis nėra didelė, tarpusavio sąveika yra neefektyvi. Jie nesugeba numatyti artimiausių veiksmų. Didelio meistriskumo sportininkų tarpusavio sąveika pasižymi sugebėjimu numatyti ir prognozuoti ne tik savo partnerių, bet ir varžovų veiksmus, o bendraujant dominuoja organizuojančios ir reguliuojančios funkcijos. Mūsų tyrimų duomenys (buvo panaudota speciali stebėjimo metodika) rodo, kad didelio meistriskumo sportininkės (rankininkės) dažniau panaudoja sudėtingus grupinius veiksmus, kuriems atlikti reikalinga juvelyrinė technika. Mažo meistriskumo žaidėjos daugiaveiksmių derinių neatlieka (2 lentelė) (Meidus, 2001).

Šie rezultatai iš dalies patvirtina J. Chanino gautus žaidėjų tarpusavio sąveikos bendraujant rezultatus, be to, įrodo, kad beveik visi taktiniai deriniai atliekami bendraujant.

Svarbios tarptautinės varžybos reikalauja iš sportininkų ypatingai gero visapusiško pasirengimo. Norint laimėti varžybas arba bent tapti prizininku, reikia pademonstruoti rekordinius rezultatus. Natūralu, kad tokie laimėjimai neįmanomi be ilgalaikių, monotoniškų, žmogaus organizmą alinančių krūvių. Dabar ne tik varžy-

Skirtingo meistriškumo rankininkių tarpusavio sąveikos veiksmai bendraujant (%)\*

Žaidimo veiksmai	Mažo meistriškumo žaidėjos	Didelio meistriškumo žaidėjos
Perduodant kamuolį	<u>810</u> 18,4	<u>3004</u> 2,6
Metant kamuolį	<u>184</u> 23,0	<u>548</u> 16,3
Žaidėjams judant	<u>30</u> 11,0	<u>2</u> –
Žaidėjams pasaugojant	<u>12</u> 80,0	<u>7</u> 5,0
Atliekant apgaulingus judesius	<u>18</u> 90,0	<u>3</u> –
Žaidimas „2 × 2“	<u>15</u> 100	<u>50</u> 10,0
Derinys „kraštas“	<u>4</u> 100	<u>47</u> 79,5
Derinys „pusiau kraštas“	–	<u>39</u> 81,0
Derinys „laipteliai“	–	<u>23</u> 64,0
Derinys „kryžius“	–	<u>11</u> 97,0
„9 metrai“	<u>4</u> 99,0	<u>21</u> 94,0
Rungtynių skaičius	10	10

\* – skaitiklyje pažymėta veiksmų skaičius, vardiklyje – veiksmų procentas bendraujant.

bū, bet ir treniruočių veiklą reikia vertinti kaip ekstremalią. Tokia veikla sukelia ir sportininkų, ir komandos įtampą. Komandų psichologinė įtampa yra nepageidautina ir ją reikėtų pašalinti. Vienas iš būdų, šalinančių stresogeninius komandų veiksmus, yra pozityvių tarpasmeninių santykių formavimas.

Tarpasmeniniai santykiai – tai subjektyviai išgyvenami žmonių ryšiai, kurie objektyviai reiškiasi įvairiais vieno su kitu sąveikos būdais (Psichologijos žodynas, 1993). Kiekvienoje sporto komandoje tokie santykiai egzistuoja ir yra skirstomi į dalykinius (formalius) ir tarpasmeninius (emocinius).

Dalykiniai santykiai siejasi su komandos narių tarpusavio sąveika sprendžiant grupines užduotis, jų pasiruošimu ir galimybėmis veikti bendrai. Tarpusavio sąveikos procese formuojasi ir asmeniniai (emocionalūs) kontaktai. Šių tarpasmeninių santykių vaidmuo komandos gyvenime neabejotinai svarbus.

Sporto praktika patvirtina ir tokį teiginį, kad sporte dažniausiai susiklosto draugiški santykiai arba neapykanta, kurie susiformuoja bendrai veikiant. Be to, didelio meistriškumo sportininkų veikla visada susijusi su intensyviais emociniais atspalviais, formuojančiais asmeninius santykius su partneriais.

Moksliniais tyrimais nustatyta (Коломейцев, 1984), kad šiuolaikiniame sporte trenerio vaidmuo rengiant komandas ir atskirus sportininkus varžyboms išaugo. Apie 60–70 proc. jų sėkmės priklauso nuo trenerio veikos pradiniame etape, todėl „trenerio – sportininko“ santykiai, be abejonės, turi įtakos žaidėjų tarpusavio sąveikai. Stebint trenerių darbą, jų tarpasmeninius santykius su sportininkais, pastebėjome, kad santykiai su pirmuoju treneriu nesikeičia ir dažniausiai yra geri daugelį metų, o trenerio autoritetas yra nepriekaištingas.

Santykiai „sportininkas – sportininkas“ dažniausiai formuojasi atsižvelgiant į jų statusą. Šie santykiai charakteringi tose komandose, kuriose žaidėjų statusas yra panašus. Iš atliktų stebėjimų matyti, kad tarpusavio sąveikai treniruotėse ir varžybose, laisvalaikio metu žaidėjos pasirinkdavo partneres, kurios turėjo panašų statusą kaip ir jos. Šie duomenys yra labai artimi J. Kolomeicevo gautiems tyrimų rezultatams.

Reikėtų pabrėžti, kad tarpusavio santykių formavimas ir vertikalioje sistemoje „treneris – sportininkas“, ir horizontalioje – „sportininkas – sportininkas“ yra labai subtilus ir atsakingas. Čia daug priklauso nuo paties trenerio ir jo auklėtinių asmeninių savybių. Šios problemos išsprendimas, tai galimybė ne tik neišsemiamai žaidėjų tarpusavio sąveikai, bet ir bendrai žaidimo veiklai tobulinti.

Galima teigti, kad žaidėjų, kurie sieks aukštų rezultatų, tarpusavio sąveika bus efektyvesnė ir emocionalesnė, negu tų, kurių orientacija bus tik geri tarpusavio santykiai. Tolimesni žaidėjų tarpusavio sąveikos tyrimai būtų labiau produktyvūs, jeigu būtų atsižvelgiama į pačių komandų dinamiką, struktūrą, socialinę-psichologinę brandą.

## II SKYRIUS

### 2. KOMANDOS (GRUPĖS) TAKTIKA KAIP ŽAIDĖJŲ TARPUSAVIO SĄVEIKOS IŠRAIŠKA

#### 2.1. Sportininkų-žaidėjų taktinis mąstymas

Psichologinis-taktinis sportininkų rengimas varžyboms – tai tikslingas asmenybės moralinių-psichologinių savybių formavimo, įtvirtinimo ir tobulinimo procesas. Šios savybės būtinos tam, kad sporto veikla būtų rezultatyvi ir efektyvi. Kaip teigia A. Punis, T. Džamgarovas, V. Bachvalovas, A. Romaninas, psichologinis sportininkų rengimas sprendžia ne tik mokomuosius-auklėjamuosius ir lavinamuosius sporto treniruotės uždavinius, bet ir sportininkų adaptaciją prie ekstremalių varžybų sąlygų. Į psichologinio rengimo varžyboms turinį autoriai įtraukia: moralinį-estetinį sportininkų auklėjimą (organizuotumas, drausmė, sugebėjimas valdyti save sudėtingomis varžybų sąlygomis), sportininkų intelekto tobulinimą (mąstymas, kritiškumas, kūrybiškumas), valinį pasirengimą (kiekvienos sporto šakos valios savybių struktūros tobulinimą), sugebėjimą kritiškai įvertinti pratimų atlikimą (sugebėjimas analizuoti situaciją bei gautą informaciją apie pratimų atlikimo kokybę ir, jeigu reikia, koreguoti), savireguliaciją (savikontrolė, sugebėjimas atsipalaiduoti, kvėpavimo reguliavimas, mobilizacija) (Джамгаров, Пуни, 1979; Бахвалов, Романин, 1983). Teisingai organizuotas bendras psichologinis sportininkų rengimas varžyboms reikalauja, kad jis organiškai pereitų į specialų psichologinį rengimą, nes tik specialus psichologinis rengimas padeda maksimaliai atskleisti visas šias sportininkų asmenybės savybes. Bendras ir specialus sportininkų rengimas – tai vieningas, vienas kitą papildantis procesas: sunkios ir alinančios varžybos formuoja moralines-valios savybes, o pastarosios sudaro būtinas sąlygas realizuojant taktinius uždavinius ir siekiant pergalės. Negalima neigti ir organiško ryšio tarp sportininkų-žaidėjų psichologinio ir techninio, funkcinio pasirengimo, tačiau reikia pabrėžti, kad psichologinis sportininkų pasirengimas priklauso nuo jų taktinio pasirengimo, t. y. nuo jų taktinio mąstymo.

Joks sportininko moralinis-valinis pasirengimas, jokia drąsa, ryžtas, reakcijos greitis neleis jam pasiekti aukštų rezultatų per varžybas, jeigu jis neturės konkrečių taktinių žinių. Ir atvirkščiai, pats geriausias taktinis pasirengimas gali būti nerealizuotas, jeigu sportininko psichologinis pasirengimas bus prastas. Štai kodėl psichologinį sportininkų pasirengimą reikia analizuoti greta taktinių sugebėjimų. Sporto praktika bei ilgametė darbo patirtis leidžia teigti, kad pergalės dažniausiai pasiekiamos esant ne tik geram funkciniam sportininkų pasirengimui, bet ir tvirtam taktinio bei specialaus psichologinio pasirengimo lydiniui. Tik tada galima greitai ir

tiksliai priimti sprendimus nuolat besikeičiančiomis varžybų sąlygomis. *Taktika* nūdienos sporto žaidimuose įgauna psichologinę prasmę, t. y. reikalingas ne tik varžybų planas, bet ir kruopščiai apgalvotas žaidėjų elgesys, kuris padeda pakelti pasitikėjimą savimi, ir sukelti nepasitikėjimą varžovų gretose. Taktinis sportininkų pasirengimas – tai daugiaplanė sąvoka, kuria operuoja ir sporto teoretikai, ir atskirų sporto šakų specialistai bei sporto psichologai (Матвеев, 1977; Крети, 1978; Stonkus, 1985).

Reikia pabrėžti, kad taktinio meistriškumo esmė (nesvarbu kokios sporto šakos), – tai taktinės žinios, mokėjimai ir įgūdžiai bei sportininkų taktinio mąstymo kokybė, todėl kai kuriems sportininkų-žaidėjų mąstymo ypatumams tikslinga skirti dėmesį.

Sportininkai-žaidėjai per varžybas sprendžia įvairiausių uždavinius, susijusius su partnerių tarpusavio sąveika ir su varžovų kontraveiksmis. Svarbu tai, kad per varžybas šie uždaviniai darosi sudėtingesni, laiko limitas priimant sprendimus mažėja, o atsakomybė auga. Reikia pridurti, kad didelio meistriškumo sporte, dalyvaujant pajėgiems varžovams, žaidėjų veikla vyksta tokiomis sąlygomis, kurios niekada nepasikartoja. Tai reiškia, kad žaidėjai savo praktikoje negali naudotis paruoštais sprendimų pavyzdžiais, mechaniškai kopijuoti treniruočių metu naudotus veiksmų būdus.

Besikeičiančios varžybų sąlygos verčia sportininkus tobulinti savo intelektualines savybes, kelti savo mąstymą į kūrybinės minties lygį. Tik toks mąstymas šiuolaikiniame žaidimų sporte leidžia spręsti sudėtingus žaidimų taktinius uždavinius. Sportininko mintys yra jo sprendimų priėmimo pagrindas, nes varžybų situacijų sugrąžinti neįmanoma. G. Gagajevos, S. Malinovskio teigimu, sportininko mąstymas turi aplenkti įvykius, atspėti tolimesnes užduotis, t. y. prognozuoti besiklostančią įvykių eigą (Гагаева, 1969; Малиновский, 1981).

Ekspperimentiniais tyrimais šie mokslininkai nustatė labiausiai tipiškus sportininkų mąstymo bruožus:

1. **Vaizdumą.** Sportininkui tenka apmąstyti savo sėkmingus ir nesėkmingus veiksmus. Patyręs sportininkas neturi teisės lėtai spręsti taktinių uždavinių, nes lėtas sprendimas tolygus klaidai. Taktinio mąstymo kokybė glaudžiai susijusi su sportininko kvalifikacija: kuo didesnis meistriškumas, tuo didesnis mąstymo variatyvumas. Tokie sportininkai suranda išeitį iš pačių kebliausių situacijų.
2. **Mąstymo greitį ir intensyvumą.** Sportininkas privalo greitai ir teisingai orientotis žaidimo situacijose, per trumpą laiką išanalizuoti jas ir pasirinkti teisingiausią veiksmą.
3. **Situacinį mąstymo charakterį.** Šis mąstymo bruožas priverčia sportininką varijuoti nuolat besikeičiančiose žaidimo situacijose.

Daugkartiniai varžybų stebėjimai leidžia daryti išvadą, kad didelio meistriškumo sportininkės sugeba greitai persiorientuoti iš vienos veiklos rūšies į kitą (iš atakos į gynybą). Įdomu, kad atakos metu žaidėjos išlieja visas savo fizines ir psichines galimybes. Jeigu nors viena žaidėja tokiu metu suklysta, situacija staigiai pasikeičia ir iniciatyva jau priklauso varžovui. Tokioje situacijoje sportininkės privalo persiorientuoti iš puolimo į gynybą, priešingu atveju atsirastų galimybė praleisti įvartį ir prarasti tašką.

Tyrimai parodo, kad sprendžiant taktines užduotis sportininkų mąstymas yra nukreiptas į varžovo veiksmų rezultatų numatymą, prognozavimą (anticipaciją). Tai sudėtingas gnostinis procesas, kuris vyksta mąstymo operacijų – analizės ir sintezės – dėka (Сурков, 1982). Kadangi anticipacija vyksta mąstant, tai ji yra asmenybės „praktinio intelekto“ bruožas.

Dar 6–7-ame dešimtmetyje mokslininkai daug dėmesio skyrė šiam fenomenui (Абельская, 1955; Анохин, 1962). Jų nuomone, „veiksmų rezultatų numatymo“ tikslumui reikia specialių žinių bagažo, t. y. erdvės ir laiko vaizdinių („vietovės pajautimo“ ir „kur, kada, kokių momentu pradėti veiksmą“). Svarbu mokėti būti varžovo vietoje, galvoti ir spręsti už jį, įvertinti varžovo galimybes, derinius ir pan.

Daug sudėtingesnis anticipacijos procesas sportininko mąstymo struktūroje vyksta tada, kai sprendžiami grupiniai uždaviniai esant priešpriešai su varžovu. Žaidėjų individualių veiksmų suderinimas su partnerių veiksmis (sinchronizacija) galimas tik nuolat ir bendrai planuojant, numatant žaidimo veiksmų laiką ir erdvę. Tai vadinami *kolektyviniai sumanymai*.

G. Gagajeva teigia, kad norint sėkmingai spręsti uždavinius, žaidžiant reikalingas taktinis planas, kuris sudaromas gautos informacijos apie varžovus dėka, kad prognozuojant savo veiksmus reikia mokėti vaizdinių dėka suformuoti žaidimo situacijas, kurios gali susidaryti. Įsivaizduojami varžovų veiksmas padeda pasiekti užsibrėžtą tikslą. Be to, komanda turi sugebėti per varžybas keisti žaidimo taktiką, jeigu pasirinktoji yra nesėkminga. Autorė prie pagrindinių uždavinių, kuriems spręsti sutelktas žaidėjų mąstymas, priskiria: a) žaidimo situacijų analizę, b) taktinių sumanymų formavimą, c) tikslingų taktikos būdų pasirinkimą, kad sėkmingiau būtų realizuojami taktiniai sumanymai (Гараева, 1969).

Rankininkų mąstymas žaidimo metu vyksta esant dideliu laiko limitui. Jos privalo ypač greitai įvertinti situacijas, per akimirka priimti tikslingus sprendimus ir juos realizuoti. Taigi rankininkų mąstymas turi būti maksimaliai greitas. Tik tada jie galės greitai priimti sprendimus ir, esant reikalui, juos pakeisti. Tokia veiksmų eiga gali vykti, jeigu žaidėjos gerai įvaldžiusios techniką, turi taktinių žinių, mokėjimų ir įgūdžių. Be to, greitą žaidėjų mąstymą lemia didelis jų treniruotumas, kurio dėka formuojasi aiškus sąmoningumas, dėmesingumas. Visa tai sudaro ypač palankias sąlygas įvertinti varžovus ir savo partnerius. Didelis treniruotumas padeda

rankininkėms pastebėti netgi smulčiausias varžovų elgesio ir judesių detales, atspėti jų sumanymus, orientuotis sudėtingiausiose situacijose ir rasti efektyvius sprendimus. Dažnai didelio meistriškumo žaidėjos intuityviai priima sprendimus, suvokdamos tik galutinį mąstymo proceso rezultatą. Tai nėra ypatingas žaidėjų sugebėjimas, bet ilgo parengiamojo darbo rezultatas, sudėtinga ir nuolatinė minties koncentracija į numatytų problemų sprendimą.

Rankinis yra komandinis žaidimas, kuris jungia komandinę ir individualią žaidėjų taktiką. Sudėtingose žaidimo situacijose įvairūs deriniai yra atliekami labai greitai, o tai reikalauja iš žaidėjų mąstymo procesų paslankumo ir kūrybinio aktyvumo. Jeigu tokių savybių žaidėjai neturi, tai jie nesugebės varijuoti savo veiksmus. Kūrybinė mintis padeda žaidėjams sėkmingai išnaudoti bet kokias galimybes siekiant užsibrėžto tikslo.

Sėkmingas rankininkų žaidimas neįmanomas be jų tarpusavio supratimo – tai labai svarbi žaidėjų ypatybė. Kiekvienos žaidėjos sumanymai, minties eiga turi būti partnerių suprasta. Žaidimo deriniai – tai grupiniai veiksmai, kuriais realizuojama daugelio žaidėjų mintys. Žaidėjų tarpusavio supratimas yra įmanomas tik esant suderintiems veiksams. Tarpusavio supratimas – tai kertinis sėkmingos ir racionalios žaidimo taktikos akmuo, tai šiuolaikinio rankinio plėtotės pamatas. Komandų žaidimo rezultatyvumas dabar tiesiogiai priklauso nuo žaidėjų santykių, susižaidimo ir tarpusavio supratimo, t. y.: „pusiau krašto – krašto – linijos“ (Pk – K – L), „pusiau krašto – centro – pusiau krašto“ (Pk – C – Pk), „centro – linijos“ (C – L) ir pan. Blogai susižaidusi komanda dažnai nesugeba laimėti rungtynių ir prieš silpnesnį varžovą, todėl žaidėjų tarpusavio supratimas, veiksmų suderinimas yra įmanomi tik tada, jeigu žaidėjų mąstymas tampa komandiniu. Be tokių mokėjimų žaidėjai bus blogi partneriai.

Būtina žaidėjų tarpusavio supratimo sąlyga yra ta, kad jos turi visos vienodai teisingai įvertinti žaidimo situacijas, savo galimybes, partnerių galimybes ir turėti gerus tarpusavio santykius (dalykinius ir emocinius). Rankinio komandų kompleksavimas tik tada bus sėkmingas, jeigu komandų vadovai atsižvelgs į šiuos reikavimus, nes psichologinis faktorius yra labai reikšmingas.

Taigi apibendrinant rankininkų taktinio mąstymo psichologinę analizę, galima teigti, kad taktinis meistriškumas pasiekiamas esant atitinkamų psichikos procesų ir funkcijų: regėjimo, suvokimo, dėmesio, pastabumo, regimosios atminties, vaizduotės, mąstymo išsivystymui.

## **2.2. Sportininkų-žaidėjų operatyvinis mąstymas**

Sporto psichologijoje operatyvinis mąstymas turi tas pačias charakteristikas kaip ir taktinis mąstymas. Jie dažnai vartojami kaip sinonimai, tačiau sutapatinti jų negalima.



Operatyvinis mąstymas – tai toks praktinių užduočių sprendimo procesas, kuris vyksta modeliuojant veiklos objektus, formuojant veiksmų, operacijų modelius su realiais objektais. S. Malinovskis teigia, kad taktinio mąstymo modeliavimas sporte vyksta sukuriant dirbtines situacijas (statines, po to – dinamines). Pirmuoju atveju sportininkas mintyse įsivaizduoja save realiomis veiklos sąlygomis, antruoju – bando atlikti numatytus veiksmus (Малиновский, 1981).

Operatyvinis mąstymas sporte turi daug ypatumų. Pirmas požymis yra tas, kad pastebimas glaudus ryšys tarp suvokiamos ir įsisaugomos besikeičiančios informacijos ir aplinkos sąlygų. Antra, operatyvinis mąstymas vyksta esant griežtam laiko limitui. Jis susijęs su pergyvenimais, atsakomybe priimančiais sprendimus, reikalauja didelių emocijų-valorios pastangų. Dar viena operatyvinio mąstymo savybė – operacijų dekodavimas. Sportininkai-žaidėjai tarpusavio sąveikos metu ir su partneriais, ir su varžovu dažnai gauna informacijos apie susidariusią situaciją ženklų pagalba, t. y. užkoduotus. Dekodavimo operacija iš žaidėjų reikalauja didelio mąstymo aktyvumo.

Žaidžiant sportininkų operatyvinis mąstymas susiduria su sudėtingais deriniais, kuriuose dalyvauja visi komandos žaidėjai. Tai jau sudėtinga sistema. Tokiose sistemose būna netikėtos situacijos, todėl norint išspręsti susidariusias problemas, reikalingi nauji veiksmų atlikimo būdai.

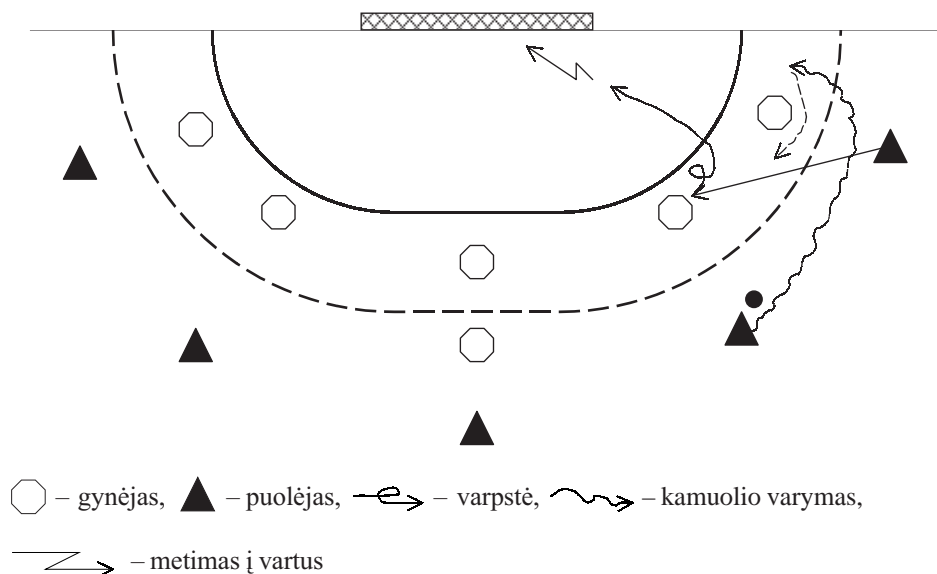
Kaip jau minėjome, sportininkai, gaudami užkoduotą informaciją, turi sukurti aiškia situaciją (žaidimo): partnerių padėtis, varžovų padėtis, t. y. jie mintyse turi sukurti žaidimo situacijos modelį. Žaidimo situacijų vaizdinis sukūrimas-modeliavimas yra būtinas operatyvinio mąstymo komponentas.

V. Puškinas išskiria tris operatyvinio mąstymo komponentus: struktūrinį, dinaminį pažinimą, sprendimo algoritmo formavimą. Pirmam komponentui būdinga stambių veiksmo vienetų formavimas, antram – paprastų uždavinių suvokimas iki galutinio veiksmo etalono suvokimo (dinamikoje), trečiam – laipsniško veiksmų atlikimo principų sukūrimas (Пушкин, 1965).

Kaip šie komponentai daro įtaką žaidėjų taktiniam mąstymui, galima pamatyti analizuojant rankinio taktinį derinį.

**Pirmasis komponentas (struktūrinis).** Žaidėjus rankinyje suburia žaidimo situacija (kamuolys, vartai, partneriai, varžovas) (5 pav.). „Dešinysis krašto puolėjas užtveria dešiniojo pusiau krašto puolėjo gynėją. Dešinysis pusiau krašto puolėjas staigiai veržiasi į krašto puolėjo vietą, kur jį pasitinka krašto gynėjas. Dešinysis krašto puolėjas atsisuka varpste ir, gavęs kamuolį iš dešiniojo pusiau krašto puolėjo, meta jį į vartus“ (Stasiulevičius, 1999). Kaip matome, pats žaidėjų pasiskirstymas aikštėje dar nėra situacija, bet užtvaros dešiniajame krašte pastatymas žaidėjui sukuria palankią situaciją pelnyti įvartį ir jis, pasinaudodamas ja, tai padaro.

**Antrasis komponentas (dinaminis pažinimas).** Galutinis taktinio derinio tiks-



5 pav. Taktinis puolimo derinys (Stasiulevičius, 1999)

las – metimas į vartus. Žaidėjas visada renkasi patį artimiausią kelią tikslui pasiekti. Matydamas užtvara, žaidėjas įvertina situaciją kaip tinkamą tikslui pasiekti ir juda vartų link, taip sukurdamas dinaminę struktūrą, kuri lemia uždavinio sprendimą. Prasdėjęs judėjimas – dinaminis uždavinio elementas – padeda žaidėjui su kamuoliu priimti teisingą sprendimą.

**Trečiasis komponentas.** Žaidėjas, kuris atlieka perdavimą, mintyse formuoja algoritmą; jis mano, kad po perdavimo tikslinga pasilikti savo vietoje, siekiant praplėsti žaidimo erdvę ir suformuoti koridorių metimui į vartus.

Tai sudėtingos intelektualinės operacijos, kur didelis laiko deficitas ir didelis motorinis veiksmų glaudumas.

Žaidėjų taktiniame pasiruošime, lyginant su individualių sporto šakų sportininkais, dominuoja kiti psichologiniai dėsningumai, susiję su tarpasmeniniu bendravimu komandoje, atskirų žaidėjų glaudžia tarpusavio sąveika, tarpusavio supratimu. Žaidėjų taktinis rengimas numato būtinybę tobulinti žaidėjų suderinamumą ne tik žaidimo funkcijoms atlikti, bet ir funkcijų, susijusių su komandos gyvenimu, pasiskirstymą.

Be to, daug psichologinių problemų iškyla parenkant žaidėjų psichologinio rengimo varžybos metodus. Žaidimuose dažniausiai naudojamos dvi taktinio rengimo

kryptys: a) tiksliai numatyti („atidirbti“) deriniai. Jie lengvai atliekami, nes juos visi gerai žino; b) žaidėjai skatinami rodyti aikštelėje iniciatyvą, ieškoti racionaliausių sprendimo būdų, t. y. žaidėjo „kūrybinis savarankiškumas sąryšyje su jo operatyviu mąstymu“ (Родионов, 1974). Tai didelė problema surasti teisingą santykį tarp improvizacijos ir žaidimo su iš anksto žinoma schema. Atitinkami psichologiniai tyrimai leidžia sudaryti mąstymo proceso struktūrą (6 pav.).

Uždavinio formuluoė	Uždavinio suvokimas		Aplinkos įvertinimas				Sprendimo apipavidalinimas		Sprendimas	
			Tiesioginė minties eiga							
	Analizė sintezuojant	Uždavinio reikalavimai	Aplinkos sąlygos	Indukcija – analizė – sintezė		Dalinės išvados	Sintezė analizuojant		Esminės išvados	Sisteminimas
	Analizė palyginant			Sintezė – analizė – dedukcija			Sintezė palyginant			Paskirstymas
			Atbulinė minties eiga							

6 pav. Mąstymo proceso priimant sprendimą struktūra (Ломов, 1976)

Iš 6 pav. pavaizduotos schemas matyti, kad individo mąstymas juda nuo užduoties formulavimo iki detalaus jos reikalavimų atskleidimo. Šis mąstymo aktas – tai tikslo ir veiksmo būdų sąsaja ir yra ne kas kita, o analizė sintezuojant.

Vadinasi, taktinis sportininko-žaidėjo rengimas turi būti atliekamas atsižvelgiant į sprendimų priėmimo psichologinius mechanizmus. Jis turi būti kryptingas, t. y. privalu „tobulinti ir taktinius būdus, ir lavinti specialias taktines savybes“ (Родионов, 1979). Šių ypatumų nepaisymas taktiškai rengiant sportininkus sumenkina varžybų efektyvumą bei patikimumą.

## III SKYRIUS

### 3. PSICHOLOGINĖ KOMANDOS, KAIP MAŽOS GRUPĖS, CHARAKTERISTIKA

#### 3.1. Grupių dinamika

Grupė – tai žmonių bendrija, kurios narius jungia koks nors bendras požymis (bendra veikla, tarpusavio santykiai, bendri interesai, priklausymas tai pačiai organizacijai).

Žmogaus psichologija ir elgesys pareina nuo socialinės aplinkos. Tai sudėtinga ir organizuota visuomenė, kurioje žmonės jungiasi į įvairias grupes. Grupės galime suskirstyti į mažas ir dideles. Didelės grupės – tai valstybės, nacijos, tautos, partijos, socialinės bendruomenės. Šios grupės (politika, ideologija, kultūra) daro nemažą poveikį asmenybės psichologijai ir elgesiui.

Didelių grupių ideologijos garantas yra maža grupė, kurioje žmogus praleidžia didesnę savo gyvenimo dalį. Maža grupė, tai elementari visuomenės ląstelė, kur asmenybę veikia visuomenė ir kur asmenybė daro poveikį visuomenei. Visų pirma tai šeima, darbo grupės, sporto komandos ir t. t. Mažą grupę charakterizuoja jos narių psichologinis ir elgesio bendrumas, kuris suteikia jai socialinę-psichologinę autonomiją, išskiria ją iš kitų grupių. Psichologinis bendrumas apsprendžia grupės sutelktumą, kuris yra pagrindinis jos socialinis-psichologinis brandos rodiklis. Mažos grupės gali būti skirtingos: pagal sudėtį (nuo 2–3 iki 30 ir daugiau žmonių), pagal santykių struktūrą tarp jos narių, vertybių charakterį, veiklos tikslus ir turinį. Grupės dydis, jos kompozicija ir komunikacijos kanalai, psichologinis mikroklimatas ir grupinės normos – tai pagrindiniai mažų grupių parametrai.

Laipsniškas grupių formavimasis yra labai reikšmingas, nes nuo grupės susiformavimo priklauso varžybų sėkmė. Tarptautinės rungtynės kelia ypatingai didelius reikalavimus komandų sutelktumui, kolektyviškumui, atsakomybei. Be šių parametrų išsivystymo neįmanoma tikėtis pergalės ne tik prieš stiprų, bet ir prieš panašaus pajėgumo varžovą.

L. Umanskis sukūrė laipsnišką mažos grupės formavimosi koncepciją, pagal kurią grupė praeina keturis formavimosi etapus.

**Grupė-konglomeratas** – tai nepažįstamų žmonių grupė, esančių vienoje erdvėje ir vienodu laiku. Šios grupės narių sąveika ir santykiai paviršutiniški (pvz., tai ką tik pakviesti į stovyklą sportininkai iš įvairių šalies kampelių).

**Grupė-kooperacija**. Tokia grupė išsiskiria sėkmingai veikiančia organizacine struktūra, aukštu grupiniu pasirengimu ir sąveika. Tarpusavio santykiai ir bendravimas turi dalykinį pobūdį ir nukreiptas į aukštų rezultatų siekimą. Psichologinis

suderinamumas priklauso nuo tikslų ir tarpusavio sąveikos. Tokios sąlygos yra palankios pereiti į kitą grupės brandos pakopą.

Tarp grupės-konglomerato ir grupės-kooperacijos daugeliu atvejų iškyla dar du lygiai: nominali grupė ir grupė-asociacija. Pirmas lygis fiksuojamas tada, kai grupė gauna bendrą vardą („pirma komanda“). Tai oficialus grupės statusas „pirminis kolektyvas“. Ši grupė gali likti konglomeratu, jeigu grupės nariai nesusitelks ir nepriims jos tikslų ir sąlygų. Jeigu pirminis susijungimas įvyko, grupės nariai pripažino „pirminio kolektyvo“ statusą, grupė pakilo laipteliu aukščiau, ji tampa grupe-asociacija. Šiuo lygiu prasideda grupės gyvavimo ir veiklos pradžia, pasirodo pirmieji kolektyviškumo daigai ir jos struktūros formavimasis.

**Grupė-korporacija.** Sėkminga grupės veikla formuoja grupinio solidarumo jausmą, grupės nariai priešpastato save kitiems. Kiekvienas grupės narys didžiuojasi priklausomybe šiai grupei ir siekia tikslo bet kokia kaina, netgi kitų grupių sąskaita. Prasideda „korporacinės dvasios“ formavimasis. Naujokų įsiliejimas į komandą būna nesėkmingas. Senbuviai nenoriai su jais bendrauja, didelė galimybė atsirasti konfliktams ir socialiniam-psichologiniam nesuderinamumui, slopinančiam grupės veiklos efektyvumą.

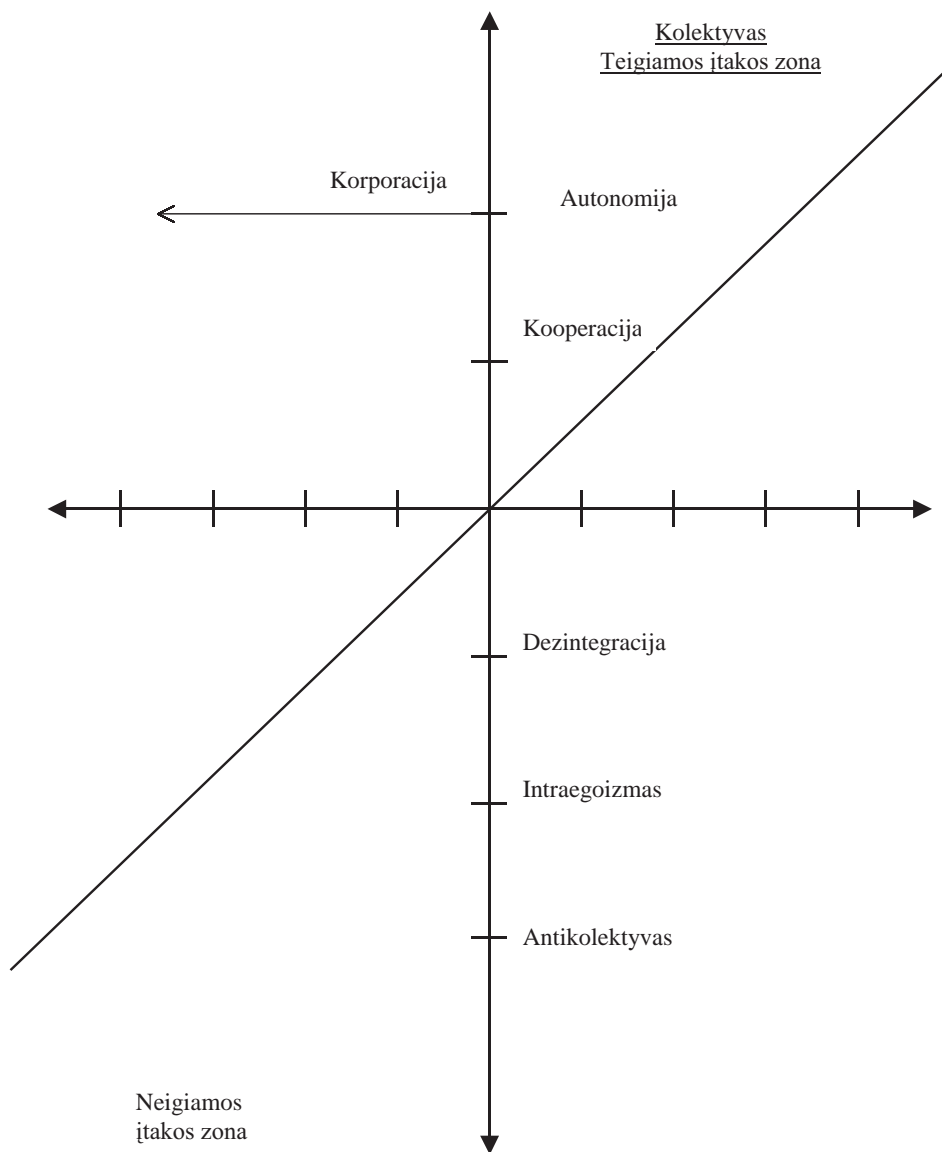
**Grupė-kolektyvas.** Šiose grupėse bendravimas ir tarpusavio sąveika pasiekia aukštą lygį. Lyderių įtikinimas peržiūrėti savo pozicijas, neigiamas pašalinant, gaubaus jaunimo įsiliejimas į grupę, vadovybės stiprinimas ir kitos pedagoginės-psichologinės priemonės bei renginiai padeda peržengti korporacijos slenkstį ir tapti grupe-kolektyvu.

Autorius pastebėjo, kad be teigiamos grupių dinamikos egzistuoja ir neigiama jų brandos kryptis. Tokios grupės užsidariusios savyje, pasižymi vidine antipatija, tarpasmeniniu egocentrizmu ir egoizmu, aktyvia dezorganizacija, konfliktais ir agresyvumu. Tai – „antikolektyvai“ (Уманский, 1980).

Apibendrinta grupių brandos ir intragrupinio aktyvumo zonų schema pavaizduota 7 pav.

Bendravimas suformuoja dvilypius santykius: asmeninius – tai simpatijos ir antipatijos, ir dalykinius – kai grupės narių santykius lemia jos pripažintos vertybės ir bendri veiklos tikslai. Remdamiesi šiuo teiginiu, A. Petrovskis ir V. Špalinskis suklasifikavo grupes pagal jų brandos lygį ir santykių jose pobūdį. Atsižvelgdamas į bendros veiklos turinį, veiklos tikslus, uždavinius, principus jis pateikė grupių brandos hierarchiją: difuzinė grupė, asociacija, kooperacija, kolektyvas, korporacija.

**Difuzinė grupė** – tai grupė žmonių, kur tarpusavio santykiai nėra grindžiami bendra veikla, tikslais, svarba ir vertybėmis. Difuzinėje grupėje dažnai nėra jokios veiklos. Pvz., tik ką susiformavusios sporto žaidėjų (rankininkų, krepšininkų, tinklininkų) grupės. Šioje grupėje prasideda grupės diferenciacija, t. y. lyderių iškilimas, diadų ir triadų atsiradimas, tačiau dominuoja emociniai santykiai.



7 pav. Grupės brandos lygiai ir etapai (Уманский, 1980)

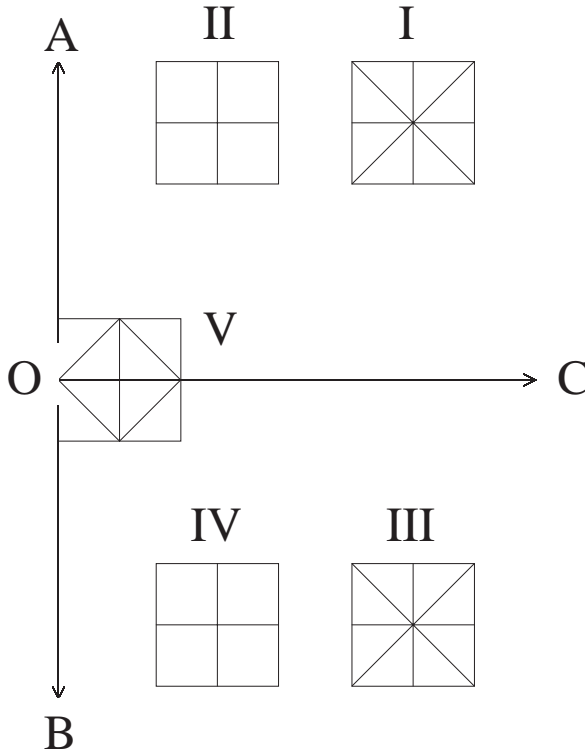
**Asociacija.** Ši grupė dar neturi konkrečių tikslų, bet grupės nariai padeda suvokti priklausymą vienai socialinei grupei, pradeda prognozuoti ir numatyti tarpusavio santykius.

**Kooperacija** – grupė, kur intensyviai formuojasi jos hierarchinė struktūra, o bendra veikla kiekvienam nariui darosi reikšminga, tačiau dominuoja emociniai-psichologiniai santykiai. Pvz., sporto komanda varžybose – tai asociacijos arba kooperacijos grupės, pasiekusios tam tikrą brandos laipsnį, o jos narių santykiai sąlygojami bendros veiklos.

**Kolektyvas** – aukščiausia grupės brandos forma. Tai labai organizuota grupė, kurios tarpusavio santykius lemia bendra veikla, o ši yra kiekvienam asmeniškai vertinga ir visuomenei naudinga.

**Korporacija** – tai grupė, kurioje tarpusavio santykius lemia jos nariams asmeniškai svarbi, tačiau pagal nuostatas asociali grupinė veikla.

Pavaizduotame geometriniam modelyje (8 pav.) matome grupės brandos lygius. Vektoriai OC ir OA nurodo visuomenės progresą, OB – regresą.



8 pav. Grupių dinamika (Петровский, 1973)

Figūra I – tai kolektyvas, atitinkantis visuomenės progreso reikalavimus.

Figūra II – tai grupė turinti aukštą socialinių vertybių išsivystymo lygį, bet žemą grupinį.

Figūra III – atspindi grupę, kurioje dominuoja antvisuomeniniai santykiai.

Figūra IV – rodo grupės narių santykius, kurių nesąlygoja bendri veiklos faktoriai. Tai antisocialinė grupė.

Figūra V – tai tipiška difuzinė grupė, kur ties nuliu atsiranda socialinė sąlygojančių veiksmų vertė.

Mažų grupių dinamika ir jų judėjimas kolektyvo link, kaip aukščiausios grupės raidos formos, yra individualus. Kiekviena iš jų pereina krizės etapą, kuris gali būti labai gilus. Svarbiausia, kad kiekviena socialinė grupė susiduria su savo problemomis, dėl ko negalima jų vadinti subrendusiomis, pasiekusiomis aukščiausią raidos formą, – kolektyvais. Idealaus kolektyvo sąvoka dažnai vartojama socialinės psichologijos teorijoje iki tam tikros ribos, prie kurios galima priartėti, bet praktiškai pasiekti ją neįmanoma. Dauguma mažų grupių užima tarpinę padėtį tarp silpnai subrendusių ir grupių, turinčių aukštą brandos laipsnį (Petrovskis, Špalinskis, 1983).

J. Kolomeicevas išskiria šiuos būdingus mažai grupei (sporto komandai) požymius: 1) grupės autonomija; 2) sutelktumas; 3) grupės narių elgesio kontrolė; 4) padėtis ir vaidmuo (grupė skiria kiekvienam savo nariui atitinkamą vaidmenį); 5) grupės narių hierarchija; 6) konformiškumas (prisitaikymas) ir gebėjimas pasidalyti egzistuojančias grupės normas, pareigas, tvarką; 7) laisvanoriškumas (atėjimas ir išėjimas iš grupės); 8) siekis išsaugoti optimalų grupės dydį; 9) intymumas (kiekvienas grupės narys žino vienas kito asmeninę ir intymią gyvenimo pusę); 10) stabilumą; 11) referentiškumą (kiekvieno grupės nario selektyvus santykis su kitais grupės nariais tokiomis aplinkybėmis, kai būtina įvertinti objektą, sudaryti apie jį nuomonę); 12) psichologinis grupės mikroklimatas, kuriame individo jausmai ir norai yra patenkinami arba nepatenkinami (Коломейцев, 1984). Toks požiūris į grupių dinamiką dominuoja tarp Rusijos mokslininkų, sporto specialistų.

Žmogus, bendraudamas su kitais žmonėmis, elgiasi kitaip negu būdamas vienas. Daugelyje sporto šakų dalyvauja grupės žmonių arba komandos. Varžybose irgi dalyvauja daugiau negu vienas žmogus, todėl sporto specialistai privalo gerai išmanyti grupėse vykstančius procesus ir jų dinamiką.

D. Kartraitas ir A. Zanderis teigia, kad norint suprasti sportininko elgesį, būtina suvokti grupės esmę (Cartwright, Zander, 1968). B. Tukmanas išskiria keturis etapus, kuriuos pereina grupė, kol tampa komanda: **formavimo**, „**slankiojimo**“, **nusiramavimo**, **stabilizacijos** (Tuckman, 1965).

**Formavimo etapas.** Šiame etape sportininkai susipažįsta, ieško „savo“ vietos komandoje, ieško kontaktų su treneriu, lyderiais, komandos nariais.



„**Slankiojimo**“ etapas. Antram komandos formavimosi etapui charakteringa „sukilimas“ prieš trenerį, priešinimasis grupės kontrolei, tarpasmeniniai konfliktai. Dažnai konfliktai kyla „dėl vietos“ komandoje.

**Nusiramino** etapas. Trečiame etape antagonistiniai santykiai tarp sportininkų užleidžia vietą solidarumui ir bendradarbiavimui. Sportininkai pradeda dirbti bendrai ir siekia užsibrėžto tikslo. Žaidėjų suartėjimas formuoja gerą psichologinį mikroklimatą.

**Stabilizacijos** etapas. Baigiamajame etape komandos nariai savo pastangas nukreipia siekti bendro tikslo. Struktūriniai klausimai išspręsti, tarpasmeniniai santykiai stabilizuoti, belieka vienas tikslas – tai komandos sėkmė.

Tokį požūrį į grupių dinamiką išreiškia JAV sporto specialistai.

### **Teigiamo sporto komandos mikroklimato formavimas**

Komandos mikroklimatas pareina nuo žaidėjų tarpusavio sąveikos, trenerio vaidmens ir labai veikia grupės funkcionavimą (Fisher, Mancini, Hirsch, 1982; Коломейцев, 1984; Meidus, 1996, 2001, 2003; Miškinis, 1995; Mikalauskas, 2000).

Psichologinis žaidėjų suderinamumas, psichologinis partnerio būklės suvokimas, nuostata į bendrą veiklą, pasiruošimas konformizmui, egocentrizmo nebuvimas ir t. t. ugdo psichologinių santykių harmoniją. Teigiamą indėlį į tokių santykių formavimą įneša žmonės, turintys „slaptą“ bendravimo gyslelę. Jie parodo atitinkamose situacijose dėmesį kitiems, atjautą, stengiasi padėti, kitaip tariant, parodo sugebėjimą pereiti iš savo psichologinių koordinačių sistemos į psichologinių koordinačių sistemą, kurie siekia kontaktų. Toks perėjimas reikalauja bendravimo technikos, įvairių poveikio aplinkiniams būdų (žodinių, mimikos, pantomimikos), todėl bendravimo kultūros formavimas yra neatskiriama grupės mikroklimato formavimo sąlyga.

Sportininkams būtinas socialinis palaikymas (parama), t. y. „pasikeitimas ištekliais“ tarp dviejų žmonių (Shumaker, Brownell, 1984).

Emocinis palaikymas, skatinamasis informacijos pateikimas, kito žmogaus gyvenimų išklauskymas – tai pritarimo socialiniam elgesiui pavyzdžiai (Albrecht, Adelman, 1984). Emocinis palaikymas yra būtinas, ypač tada, kai sportininkas varžybose patiria nesėkmę arba negali realizuoti savo galimybių. Dėmesio stoka, griežta kritika gali tiesiog „sunaikinti“ sportininką. Sportininkų artumas (pastovūs kontaktai) skatina tarpasmeninį bendravimą ir ugdo komandos individualumą.

Komandos visada nori išsiskirti iš kitų, pvz., specialia apranga, pasisveikinimo ritualais ir pan. Tokios tradicijos išskirtinumas stiprina komandos narių vienybę, gerina jos psichologinį mikroklimatą. Jeigu santykiai tarp trenerio ir sportininkų yra geri, o jeigu treneris dar yra ir teisingas, tai labai veikia sportininkų motyvaciją. Trenerio teisingumas suartina komandos narius, priešingu atveju komanda gali iširti (Anchel, 1990).

Treneriai privalo būti su sportininkais atviri ir teisingi. Sportininkai turi būti užtikrinti trenerio teisingumu, nors kai kurie trenerio sprendimai jiems būna nepriimtini. Ši trenerio savybė tik padeda formuoti komandos psichologinį mikroklimatą.

Komandos sutelktumą, vienybę lemia lyderio vaidmuo. Protingas lyderis stiprina komandą, jos vienybę. Lyderis suburia bendraminčius, kurie efektyviai sąveikauja bendro tikslo labui. Skirtingų požiūrių žmonės vargu sugebės suformuoti stiprią komandą.

Daugiametė varžybų stebėjimo patirtis leidžia teigti, kad gerai subalansuota žaidėjų tarpusavio sąveika žaidimo aikštelėje – tai efektyvaus ir patikimo žaidimo pamatas. Tačiau daugelis trenerių ir sporto psichologų pritaria tai minčiai, kad individualiai stiprūs žaidėjai ne visada suburia gerą komandą, pvz., pasaulio rinktinės dažnai pralaimi valstybių komandoms.

Kuo daugiau komandos žaidėjų dirba kartu, tuo komanda stipresnė.

### **3.2. Sporto komandų tarpasmeniniai santykiai**

Tarpasmeniniai santykiai – subjektyviai išgyvenami žmonių ryšiai, kurie objektyviai reiškiasi įvairiais vieno su kitu sąveikos būdais.

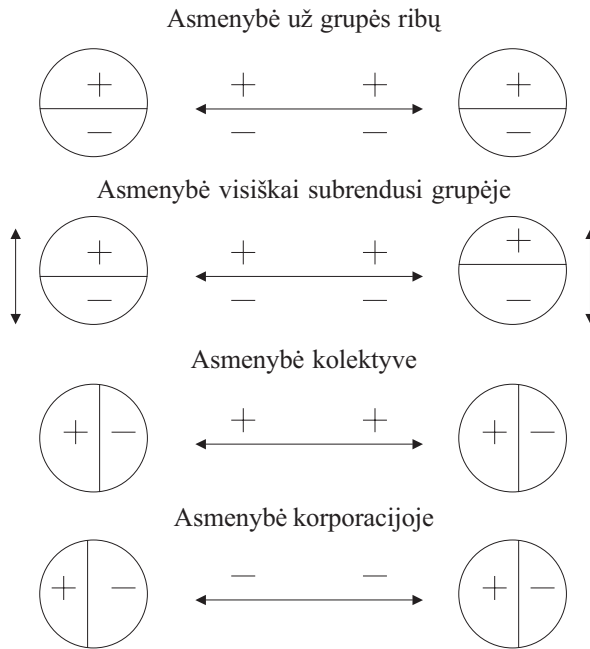
Sporto komanda – visada sporto grupė. Sporto grupė tampa komanda tik tada, kada susiformuoja tarpasmeniniai santykiai, sudarytos sąlygos bendrai veiklai, kada visus narius jungia bendros veiklos vertybės, tikslai ir uždaviniai.

Kiekvienas žmogus turi teigiamų ir neigiamų bruožų, savo pranašumų ir trūkumų, todėl kokia savo puse jis pasisuks į bendraujančius žmones, priklausys nuo tų žmonių, socialinės aplinkos ir grupės, kuriai jis tuo metu priklausys, ypatumų. Kitaip tariant, žmogaus elgesys grupėje pareina ne tik nuo jo asmenybės, bet ir nuo pačios grupės, t. y. kuo labiau grupės branda auga tuo susidaro palankesnės sąlygos geriausių asmenybės savybių raiškai ir, atvirkščiai, kuo labiau grupės branda krinta, tuo sunkiau formuojasi tarpasmeniniai santykiai, stabdomi asmenybės siekiai (9 pav.). Viršutinėje schemos dalyje apskritimais pažymėti du individai (grupės nariai), tarkime, kad už grupės ribų teigiamos ir neigiamos asmenybės savybės yra subalansuotos, todėl epizodiniai emociniai santykiai tarp jų neutralūs. Tai būdinga silpnai subrendusiai grupei.

Antroje grupėje šie santykiai nestabilūs ir bet kuriuo momentu gali pasisukti kuria nors kryptimi, neatpažįstamai pasikeisti (tai parodo dvi vertikalios rodyklės). Kolektyve, su ypatingomis santykių normomis, asmenybė priversta išreikšti (pateikti) draugams geriausias savo savybes. Kooperacijoje, atvirkščiai, daugiau skatinamas individualizmas ir grupinė moralė, būdinga šioms mažoms grupėms, verčia individus ginti savo interesus, demonstruoti save šioje santykių sistemoje iš blogos pusės. Tokia yra tarpasmeninių santykių dinamika mikrogrupėje-diadoje. Tokios mikrogrupės labai paplitusios sporte (šachmatai, fektavimas, boksas, imtynės ir pan.).

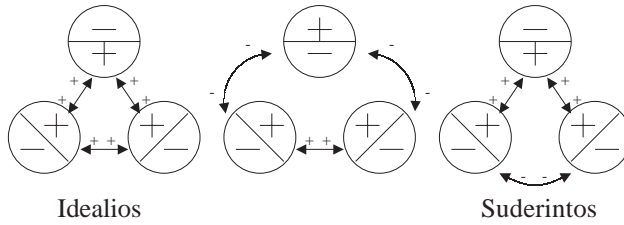
Labiau reikšmingas santykių modelis yra tarpasmeninių santykių sistema mikrorupėje-triadoje. Įvairūs tarpasmeninių santykių variantai pavaizduoti 10 pav. Tarpasmeniniai santykiai grupėse-triadosose gali būti teigiami ir neigiami. Skirtingi tipų deriniai atskleidžia įvairius tarpasmeninių santykių variantus. Pirmas – harmoningi tarpasmeniniai santykiai. Šioms triadoms būdingi teigiami arba neigiami tarpasmeniniai santykiai. Esant idealiam variantui, tarp individų dominuoja tik teigiami santykiai.

Antras variantas – priešingos grupės. Jų ypatumai yra tokie, kad vieno iš triados narių kito atžvilgiu santykiai yra teigiami, o kito (jo atžvilgiu) – neigiami.

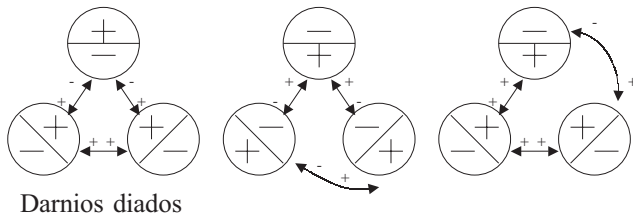


- + teigiama tarpasmeniniuose santykiuose
- neigiama tarpasmeniniuose santykiuose
- ↔ santykiai
- ↕ galima santykių kryptis į bet kurią pusę

A. Harmoningos



B. Prieštaringos



C. Konfliktinės



10 pav. Mikrogrupių-triadų tarpasmeniniai santykiai (Немов, 1990)

Grupių-triadų tarpasmeniniai santykiai gali būti ir konfliktiniai. Tokiose grupėse neįmanoma surasti nė vienos poros, kur santykiai būtų teigiami. Tokios grupės kaip socialinės-psichologinės bendruomenės gyvavimo laikas dėl konfliktų yra trumpas. Ji turi iširti (Немов, 1990).

Kartais mikrogrupių sudėtis ir santykių struktūra jose būna daug sudėtingesnė. Neretai galime matyti komandose 4–5 žaidėjų sambūrius, kuriuos sieja draugiški ryšiai, tačiau tokios grupuotės realiose grupėse sutinkamos retai. Galime tvirtinti, kad grupės-diados ir grupės-triados yra tipiškiausios sporto komandų mikrogrupės.

Reikia nepamiršti ir neigiamų tarpasmeninių santykių grupėse, nes jie stabdo asmenybės brandą, o esant ypatingai nepalankioms sąlygoms – žlugdo asmenybę. Neigiami tarpasmeniniai santykiai – tai visų pirma tokie, kurie sukelia asmenybei nerimą, tarpasmeninius konfliktus, frustraciją ir agresiją.

### **Tarpasmeniniai santykiai sistemose „sportininkas – sportininkas“, „sportininkas – treneris“**

Olimpinėse žaidynėse, Pasaulio bei Europos čempionatuose iškovoti prizinę vietą galima tik pasiekus rekordinius arba artimus jiems rezultatus. Tokie laimėjimai be alinančių treniruočių negalimi, todėl treniruočių ir varžybų veiklą tikslinga vadinti ekstremalia. Tokia veikla savo ruožtu sukelia sportininkams psichinę įtampą. Panaikinti šią įtampą yra labai sunku, bet būtina.

Stresogeniniai faktoriai treniruotėse ir varžybose netenka galios, jeigu jos vyksta esant psichologiniam komfortui, teigiamiems santykiams tarp sportininkų, geram psichologiniam mikroklimatui. Tačiau sportas yra tokia veiklos rūšis, kurioje išvengti konfliktų neįmanoma. Komandiniuose sporto žaidimuose visada yra priešprieša, konfliktai. Čia varžosi sportininkų intelektas, raumenų jėga, strategija ir taktika, požiūriai, įsitikinimai ir pan.

Labai skausmingi konfliktai tarp sportininko ir trenerio. Jų neįmanoma kompensuoti. Tokiais atvejais sportininkai nori mesti sportą apskritai, kartais nori palikti komandą, kartais trenerį. Ilgalaikis konfliktas sistemoje „sportininkas – treneris“ sukelia emocinį nepasitenkinimą, neurotizmą, psichinę įtampą, krinta rezultatai.

Pozityvių santykių tarp sportininkų nebuvimas neigiamai veikia jų psichiką, požiūrį į darbą, tačiau tokie konfliktai, lyginant su konfliktais sistemoje „sportininkas – treneris“, pakeliami lengviau, nes bendravimas su kitais grupės nariais tai gali kompensuoti.

Stebint komandas, susiformuoja nuomonė, kad visi jų nariai tarpusavyje lygūs. Vis dėlto tokios lygybės nėra ir negali būti, nes sportininkai, nors ir atlieka tą patį darbą, jį atlieka skirtingai (skirtingi požiūriai, sugebėjimai, asmenybės savybės ir t. t.). Nuolat vyksta poelgių, sėkmingų veiksmų įvertinimas bei jų palyginimas su kitais grupės narių poelgiais, todėl suformuojama hierarchinė komandos struktūra, nustatomas kiekvieno grupės nario statusas.

Tyrimais nustatyta, kad komandose yra žaidėjų, kurioms skiriama daugiau simpatijų, pagarbos, kurių ženklus autoritetas. Tai komandų lyderės. Yra sportininkų, kurios neturi autoriteto tarp komandos narių – tai grupės „ausaiderės“ (atstumtosios). Be šių dviejų kategorijų, yra sportininkų, užimančių tarpinę padėtį. Jos nepopuliarios tarp lyderių, bet jų neignoruoja ir atstumtosios, todėl tarpasmeniniai santykiai sistemoje „sportininkas – sportininkas“ formuojasi atsižvelgiant į kiekvienos grupės narės statusą.

Trenerio vaidmuo sporte yra labai reikšmingas. Kiekvieno sportininko arba komandos sėkmė pradiniam pasirengimo etape 60–70 proc. priklauso nuo trenerio veiklos. Laikui bėgant treneris sugeba pažinti savo auklėtinius, teisingai įvertinti jų psichinę būklę ekstremaliomis treniruočių ir varžybų sąlygomis. Toks ilgalaikis bendras darbas, lydimas pastovių emocijų, iškelia didelius reikalavimus tarpasmeniniams santykiams sistemoje „treneris – sportininkas“. Treneriai dažniausiai savo santykius su sportininkais formuoja atsižvelgdami į jų specifines sportines savybes, tik po to – į asmenines, t. y. pagrindinis dėmesys kreipiamas į veiklos uždavinius, vertybių sistemą ir trenerio poreikius.

Sportas reikalauja iš žmonių maksimalių fizinių pastangų, intelekto ir specifinių savybių. Natūralu, kad treneris pasirenka auklėtinius, tinkamus išskirtinei sporto šakai. Sportininkų sugebėjimai padeda efektyviai spręsti specifinius uždavinius, taip pat formuoti tarpasmeninius santykius.

Vertybių sistema ir trenerio poreikiai yra svarbus tarpusavio santykių formavimo veiksnys. Treneris pasirenka tokius mokinius, kurie savo sugebėjimų dėka gali realizuoti praktiškai jo mintis, planus, koncepciją, gali patenkinti jo poreikius, siekius užimti visuomenėje kuo aukštesnį statusą. Aukštas sportininkų specifinių savybių vertinimas formuoja trenerio pozityvius santykius jų asmeninių savybių atžvilgiu. Jeigu sportininko specifinės savybės neatitinka reikalavimų, kuriuos iškelia treneris, tai sportininkų asmeninių savybių reitingas kinta. Svarbūs yra trenerio ir sportininko vaizdiniai apie jų tarpusavio santykius. Jeigu treneris žino, kad auklėtinių požiūris į jo profesionalią veiklą ir asmenines savybes yra neigiamas, jis auklėtinius vertins irgi negatyviai.

Taigi vienas iš svarbiausių faktorių sistemoje „treneris – sportininkas“, yra trenerio sugebėjimas sukurti tokias sąlygas, kurios patenkintų auklėtinių poreikius sporte, t. y. padėtų sportininkams pasiekti aukštų sporto rezultatų ir patenkintų bendravimo poreikius. Treneris, sugebantis patenkinti formalius ir neformalius poreikius, yra auklėtinių gerbiamas ir turi didelį autoritetą.

### 3.3. Tarpasmeniniai santykiai ir konfliktai

Grupės, asmenybės vystymasis ir branda neįmanomi be priešingų idėjų, pozicijų, susidūrimų, skirtingų požiūrių, be kovos. Bekonfliktinis gyvenimas – tai iliuzija, ypač sporte. Tai lemia sporto veiklos prasmę, nes sportininkas arba komanda visada siekia pergalės, pranašumo prieš kitus. Sporte, kaip ir visuomenėje (socialinėje sistemoje), galioja tie patys raidos dėsniai – tai kas progresyvu turi teisę gyventi toliau, atmetant konservatyvizmą, pasenusias idėjas. Taigi kas yra konfliktas?

**Konfliktas** – tai priešingų nesuderinamų tendencijų susidūrimas, sukeliantis stiprius nemalonius išgyvenimus. Įvairių konfliktinių situacijų analizė leido išskirti

kai kurias konfliktų rūšis. Visų pirma konfliktus reikia išskirti pagal kryptingumą, vertybių sistemą, poreikius, idėjinius įsitikinimus. Konfliktinėse situacijose gali dalyvauti įvairūs žmonių skaičius. Atsižvelgiant į tai, galima išskirti: **socialinius konfliktus**, kurie charakterizuojami socialiniais-ekonominiais prieštaravimais. Visos konfliktinės situacijos tarptautinėse varžybose įgauna socialinį atspalvį. Sėkmingas sportininkų arba komandų dalyvavimas tokiose varžybose, tai ne tik sportininko arba trenerio reikalas, tai yra tos socialinės aplinkos, tos visuomenės, kurią jie atstovauja, charakteristika.

**Tarpgrupiniai konfliktai** iškyla varžantis komandoms arba sporto grupėms. Jis gali atsirasti ir komandinėse, ir individualiose sporto šakose. Futbole, rankinyje, ledo rutulyje, bokse konfliktai būna dažni ir labai ryškūs, kartais peraugantys į agresyvų elgesį varžovo atžvilgiu. Plaukime, lengvojoje atletikoje, šuoliuose su slidėmis nuo tramplyno, gimnastikoje tarp sportininkų nėra tiesioginio kontakto, tačiau konfliktai būna ir šiose sporto šakose. Tai poreikių, požiūrių, idėjų, tikslų, principų, būdingų daugeliui komandų, kova.

**Tarpasmeniniai konfliktai** (konfliktai tarp individų) – tai susidūrimas tokių žmonių, kurie siekia nesuderinamų tikslų, laikosi nesuderinamų požiūrių į vertybes ir normas ir mėgina jas įgyvendinti tarpusavio santykiuose; arba tokių žmonių, tarp kurių vyksta konkurencinė kova, nes jie siekia to paties tikslo, o tas tikslas gali būti pasiektas tik vieno iš konfliktuojančių. Tarpasmeniniai konfliktai gali vykti ir komandoje tarp įvairių komandos sportininkų.

Sportininko arba trenerio elgesys tarpasmeninio konflikto metu būna savotiškai nepakartojamas, sunkiai numatomas. Konfliktas – tai negatyvių tarpusavio santykių forma. Jis aštrina prieštaravimus, didina emocinę ir psichinę įtampą ne tik tarp konfliktuojančių asmenybių, bet ir tarp visos grupės. Padidintas emocinis susijaudinimas trukdo suvokti žodžių prasmę, poelgius, didina nuoskaudą ir nepasitenkinimą. Sportininkas, patirdamas psichinę įtampą, kiekvieną varžovo judesį suvokia kaip negatyvų, kartu darydamas nepagrįstus apibendrinimus be gilios jo elgesio priežasčių analizės.

Esant neigiamiems santykiams klesti neigiama empatija – sugebėjimas sukelti varžovui kančias, suvokiant tai, ką jis turi iškentėti (Ханин, 1977; Allison, 1991; Mikalauskas, 2000).

Tarpasmeniniai konfliktai gali būti trumpalaikiai ir ilgalaikiai, vienus ir abipusiai, atviri ir paslėpti, turintys tikslą ir betiksliai, dalykiniai ir buitiniai, neformalūs. Ši konfliktų klasifikacija nėra visiškai išbaigta, nes tai sudėtinga ir sporte neiširta problema.

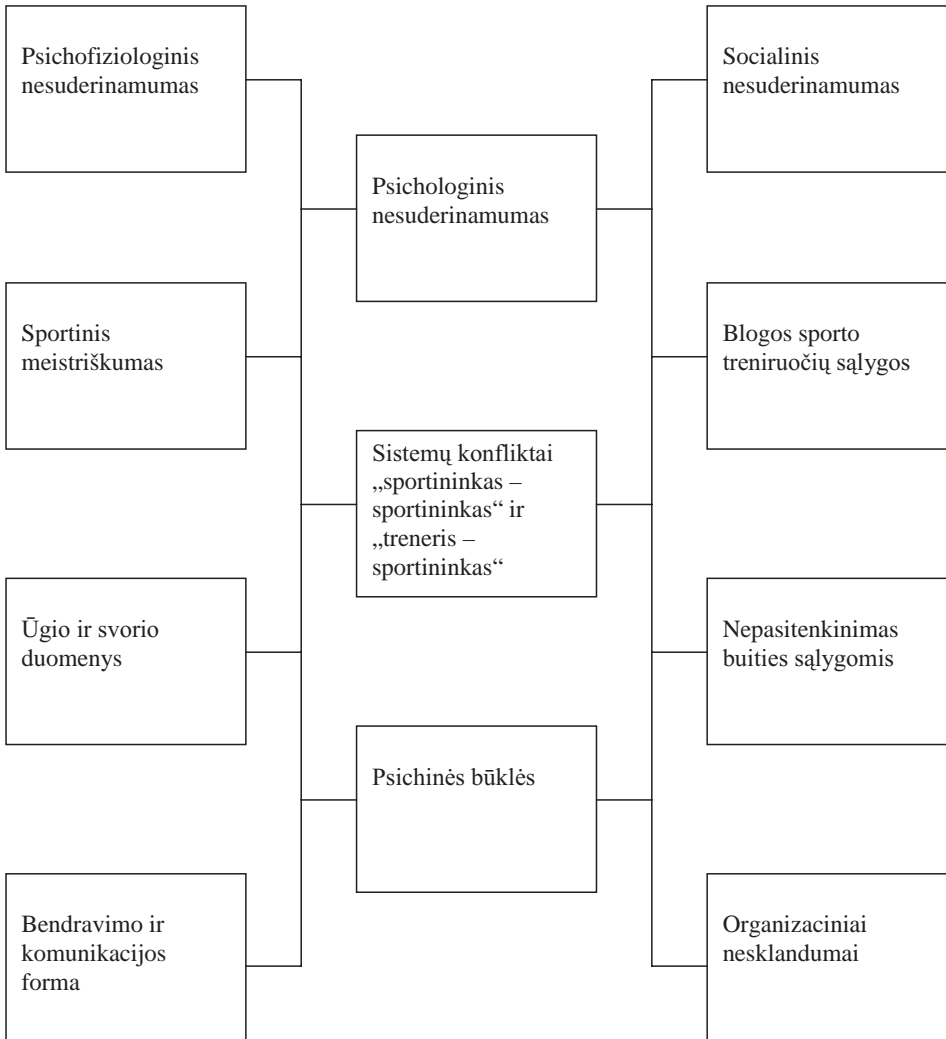
Visi išvardyti tarpasmeniniai konfliktai turi savo priežastis ir motyvus, kuriuos galima suskirstyti į devynias grupes (Коломейцев, 1984):

1. Sportinio meistriškumo svarbiausias komponentas – specifinių savybių lygis.

Skirtingas fizinis ir techninis pasirengimas gali tapti konfliktų tarp sportininkų, tarp sportininkų ir trenerio priežastimi (tokių konfliktų būna apie 54 proc.).

2. Sportininko ūgio ir svorio duomenys. Plaukime, gimnastikoje, akrobatikoje ir kitose sporto šakose sporto rezultatams turi įtakos sportininko ūgis ir svoris. Nekontroliuodamas savo svorio jis gali sukelti ir partnerio, ir trenerio nepasitenkinimą.
  3. Psichologinių savybių skirtumai. Skirtingas mąstymas, informacijos įsisavinimas, judesių atlikimo greitis gali sukelti abipusį trenerio – sportininko nepasitenkinimą, kartu ir konfliktą.
  4. Sąveikaujančių asmeninės savybės, pasireiškiančios formalioje ir neformalioje bendravimo aplinkoje. Treneriams būdingos asmeninės savybės, dominuojančios formalaus bendravimo metu: nesugebėjimas sulaukti galutinio rezultato, nesugebėjimas analizuoti, drausmės stygius, reiklumo trūkumas. Sportininkams: nesugebėjimas paklusti, drausmės, rizikos, vyriškumo nebuvimas, nesugebėjimas išverti maksimalius krūvius. Šių savybių įtaka konfliktinėje situacijoje didėja, ypač jeigu yra netinkamas trenerio vadovavimo stilius. Jeigu sportininkai nedrausmingi, konfliktai tarp trenerio ir sportininko gana dažni (53 proc. jų vyksta komandinėse sporto šakose ir 48 proc. – individualiose). Prie asmeninių savybių, kurios išryškėja bendraujant neformaliai, galime priskirti: subjektyvizmą, žemą empatiją, egoizmą, merkantilizmą (noras visur gauti naudos), melą, agresyvumą, grubumą, įžeidimus ir t. t.
  5. Nesutarimai tarp sportininkų, tarp sportininkų ir trenerio. Šie nesutarimai vyksta kai yra: skirtingi požiūriai į pasiruošimo metodus, tikslus ir uždavinius, į vertybių sistemą, į poelgius ir veiksmus.
  6. Bendravimo, tarpasmeninių konfliktų ir komunikacijos priežastys: kreipimosi į kitus forma, elgesio manieros ir poelgių pobūdis, žemas intelekto lygis, išsiauklėjimo trūkumas, trenerio paskirtų bausmių neadekvatumas.
  7. Negatyvios psichinės būsenos: psichinė įtampa, padidėjęs susijaudinimas, besikeičianti nuotaika, dirglumas, nerimas, pasyvumas, nepasitenkinimas, nepasitikėjimas, nuovargis, baimė. Šios psichinės būsenos gali būti ne tik konfliktų priežastis, bet ir prieš tai buvusių konfliktų pasekmė.
  8. Sportinės-buitinės priežastys: bloga treniruočių bazė, prietaisų kokybė, reabilitacijos priemonių nebuvimas, netinkamas maitinimas stovyklose ir varžybose, elementarių higienos reikalavimų nesilaikymas.
  9. Organizacinės priežastys: neapgalvota treniruočių organizacija, trenerio nesugebėjimas vertinti sportininko veiksmus, treniruočių krūvių didinimas.
- Aprašytai konfliktų sukėlėjų klasifikacijai pagal sistemą „sportininkas – treneris – sportininkas“ galima pateikti schema, pavaizduotą 11 pav. (Коломейцев, 1984).





11 pav. Konfliktų sukėlėjų klasifikacija pagal sistemą „sportininkas – treneris – sportininkas“ (Коломейцев, 1984)

Atskirai grupei reikia priskirti individo vidinį konfliktą – beveik vienodai stiprių, bet priešingų žmogaus motyvų, poreikių, interesų potraukių susidūrimą. Ne visada vidinis konfliktas yra neskausmingas. Kartais sprendimai priimami po kankinančių apmąstymų (dažnos situacijos sporte, kai sportininkai pereina iš vienos komandos į kitą). Skausmingi sprendimai ne visada atneša palengvėjimą. Tai priklauso nuo to, kiek ir kaip patenkinami jo poreikiai naujoje vietoje. Vidiniai konfliktai kartais turi ir

teigiamą poveikį sportininkui. Kritiškas požiūris į save iš šalies moko jį vertinti aplinkinių nuomonę, kovoti su trūkumais, skatina tobulėti. Kitaip tariant, konflikto metu patikrinamas žmogaus padorumas, jo sugebėjimas įveikti frustracinius barjerus.

Tarpasmeniniai konfliktai irgi turi pozityvių pusių. Vieni iš jų padeda sportininkams ir treneriams pasiekti tarpusavio supratimą, pašalinti nesutarimus, kiti, atvirkščiai, žlugdo veiklos efektyvumą, sukelia neurozes, patologines reakcijas, pyktį, kerštą, norą įskaudinti ir pan.

Tyrimais nustatyta, kad ne visi konfliktai pageidaujami ir naudingi, ne visi jie daro teigiamą įtaką asmenybei ir komandai. Treneriai supranta konfliktų žalą: 62,0 proc. individualių ir 84,0 proc. komandinių sporto šakų trenerių konfliktus vertina kaip reiškinius, griaunančius psichologinį grupių mikroklimatą. Konfliktų pašalinimas – tai subtilus darbas, reikalaujantis didelio pedagoginio meistriškumo.

Reikia dar kartą pabrėžti, kad tarpusavio santykiai sporto žaidimų komandose (ir ne tik sporto) turi ypač svarbią reikšmę, jie išplaukia iš kiekvieno komandos nario pareigų, visus vienija bendrai veiklai. Asmeniniai santykiai atsiranda spontaniškai, simpatijų ir antipatijų dėka, dalykinių tarpusavio santykių atsiradimo procesas yra daug sudėtingesnis, jie jau nusakomi vaidmenimis ir funkcijomis, paskirstytomis tarp grupės narių. Dalykiniai komandų santykiai visada užima vyraujančią poziciją. Teisingas sporto komandos tarpasmeninių santykių struktūros formavimas yra privaloma sporto veiklos sąlyga. Praktika rodo, kad geri, šilti, teigiami tarpusavio santykiai, susiformavę tarp sportininkų ir trenerio sukuria konkurencinę darbinę atmosferą. Jeigu komandose šie santykiai antagonistiniai, tai kyla konfliktai, įtampa, kuri žlugdo žaidėjų darbingumą.

Stebėdami sporto komandų treniruotes ir varžybas, nustatėme, kad draugiškai, sutelktai komandai galima išskelti ženkliai didesnius reikalavimus.

Tampa aišku, kaip yra svarbu pažinti tarpgrupinės struktūros ir dinamikos reiškinį prigimtį, taip pat surasti būdus, kaip juos kontroliuoti.

Normaliam treniruočių ir varžybų proceso vyksmui didelę įtaką turi atsakomybės jausmas. G. Gagajeva teigia, kad asmeninės atsakomybės suvokimas, meilė savo sporto šakai, skatina sportininką panaudoti maksimalias valios pastangas atliekant sportinį veiksmą. Jeigu nėra asmeninės atsakomybės suvokimo, valios pastangos mažėja (Гараева, 1969).

Praktika parodo, kad didelio meistriškumo žaidėjas, patekęs į kitą komandą (laikinai), negali pademonstruoti savo meistriškumo ir žaidžia žemiau savo galimybių, nes neįaučia tos atsakomybės, kuri buvo bendraminčių komandoje. Asmeninės atsakomybės suvokimas formuojasi asmenybės moralinių savybių, pareigos, sportinės garbės, asmeninės savigarbos dėka. Kiekvienas sportininkas yra atsakingas už savo komandą, kaip ir komanda atsako už kiekvieną savo narį. Gilus

kiekvieno sportininko-žaidėjo atsakomybės jausmas, mokėjimas kautis už vėliavos garbę – tai didžiausia sporto jėga.

Didelio meistriškumo sporto treniruočių metodika turi savo ypatumus, nes čia turi būti atsižvelgiama į kiekvieno sportininko individualias asmenines savybes (treniruočių procesas turi būti individualizuojamas) ir žaidėjų tarpusavio sąveiką, tarpusavio supratimą, komandos psichologinį mikroklimatą, t. y. grupinį faktorių. Sporto žaidėjai, ypač rankinio, vienas iš įdomiausių ir informatyviausių tyrimo objektų. Rankinio populiarumą ir platų pritaikymą kūno kultūros ir sporto sistemose lemia jo ekonominis paprastumas ir aukštas emocinis efektas. Be to, šis žaidimas vertinamas kaip kompleksinė jaunimo kūno kultūros lavinimo priemonė.

### **Svarbiausi rankinio ypatumai:**

1. **Komandiniai veiksmai.** Rankinis – komandinis žaidimas, kuriame kiekvienas žaidėjas savo veiksmus suderina su partnerių veiksmais, kiekvieno žaidėjo skirtingos funkcijos priverčia juos sąveikauti vienas su kitu, siekiant tikslo. Šis ypatumas reikšmingas tobulinant tarpusavio sąveiką, ugdant draugystę, lavinant įpročius savo veiksmais siekti bendrų tikslų. Čia formuojasi ir žaidėjų moralinės savybės: sąmoningumas, aktyvumas, drausmė, mokėjimas valdyti emocijas.
2. **Varžybų charakteris.** Žaidimas – tai dviejų komandų žaidėjų varžymasis. Siekis nurungti priešininką skatina žaidėjus mobilizuoti savo galimybes, nugalėti sunkumus. Sporto specialistai, mokslininkai, atlikę tyrimus, nustatė šiuos objektyvius ir subjektyvius sporto žaidimų sunkumus. Objektyvūs sunkumai – tai sunkumai, susiję su sportininkų fiziniu rengimu ir jų fizine būkle, su trenerių taktiniais veiksmais, su bendromis žaidimo sąlygomis. Subjektyvūs sunkumai – tai neigiamos emocijos, mažinančios sportininkų darbingumą. Jų atsiradimas susijęs su individualiomis sportininko psichologinėmis savybėmis, todėl esant vienodoms sąlygoms šios būsenos charakteringos ne visiems sportininkams. Prie subjektyvių sunkumų galima priskirti: neigiamas priešstartines būsenas, nemalonias emocines būsenas žaidžiant, pralaimėjimo baimę, atsakomybės baimę ir baimę gauti traumą (Гараева, 1976).
3. **Nepertraukiamas ir staigus žaidimo sąlygų pasikeitimas.** Žaidimo aplinka keičiasi labai greitai. Kiekvienos rungtynės sukuria naujas situacijas. Šios sąlygos moko žaidėjus nuolat sekti žaidimo eigą, akimirksniu įvertinti sąlygas, rodyti iniciatyvą kiekvienoje situacijoje. Nepertraukiamas žaidimo proceso stebėjimas lavina žaidėjų sugebėjimą geriau orientuotis erdvėje ir laike bei kūrybinę vaizduotę.
4. **Veiksmų savarankiškumas.** Kiekvienas žaidėjas privalo būti savarankiškas, nes to reikalauja žaidimo sąlygos. Kiekvienas iš jų per varžybas, įvertindamas nuolat besikeičiančias sąlygas, priima sprendimą kaip ir koku būdu jam veikti.

5. **Didelis emocionalumas.** Žaidimų varžybinis charakteris, sėkmė arba nesėkmė sukelia tarp sportininkų įvairius jausmus ir peryvenimus. Didelis emocinis pakilimas aktyvina norą žaisti. Šie rankinio ypatumai sukuria palankias sąlygas lavinti žaidėjų mokėjimus valdyti emocijas, sėkmės atveju – stiprinti kovą, o nesėkmės – nenusiminti.

Taigi žaidžiant rankinį kartu lavinamos ir įvairios žmogaus savybės, pavyzdžiui, vikrumas, lankstumas, išvermė, jėga, griežtumas, kurios būtinos asmenybei visapusiškai tobulėti.

### 3.4. Grupės sutelktumas

Grupinis sutelktumas buvo ir dabar yra svarbi pedagoginių-psichologinių tyrimų problema. Mokslininkai šiuo fenomenu susidomėjo dar 6-ame dešimtmetyje. L. Festindžeris, S. Šakteris, K. Bekas grupinį sutelktumą laikė vienu iš esminių grupinės dinamikos faktorių. Jie sukūrė vieną populiariausių šios sąvokos traktavimų. Sutelktumas, jų nuomone, „jėgų visuma, veikianti grupės narius, kad juos joje išlaikytų“ (Festinger, 1950; Festinger, Schacter, Back, 1950). Šie mokslininkai teigia, kad grupės narius veikia dvi jėgos, kurios priverčia juos pasilikti grupėje. Pirmą jėgą – grupės trauka, apibūdinanti jos narių siekį bendrauti, kartu veikti. Būtent buvimas grupėje ir jos narių tarpusavio sąveika ugdo pasitenkinimo jausmą. Antra jėga – kontrolės būdai – charakterizuoja tą pranašumą, kurį suteikia žmogui dalyvavimas grupinėje veikloje.

Vėliau sutelktumo fenomenas buvo padalytas į dvi dalis: a) sutelktumą, sudarantį sąlygas atlikti užduotį; b) socialinį sutelktumą. Pirmasis atspindi grupės narių tarpusavio sąveiką siekiant tikslo. Sporte bendras tikslas gali būti pergalė, kuri iš dalies priklauso nuo komandos narių koordinuotų pastangų. Socialinis sutelktumas atspindi komandos narių simpatijas ir antipatijas (Spink, Carron, 1992).

Sutelktumo skaidymas turi konceptualinę reikšmę ir padeda suprasti, kaip komanda, siekdama tikslo, įveikia konfliktus.

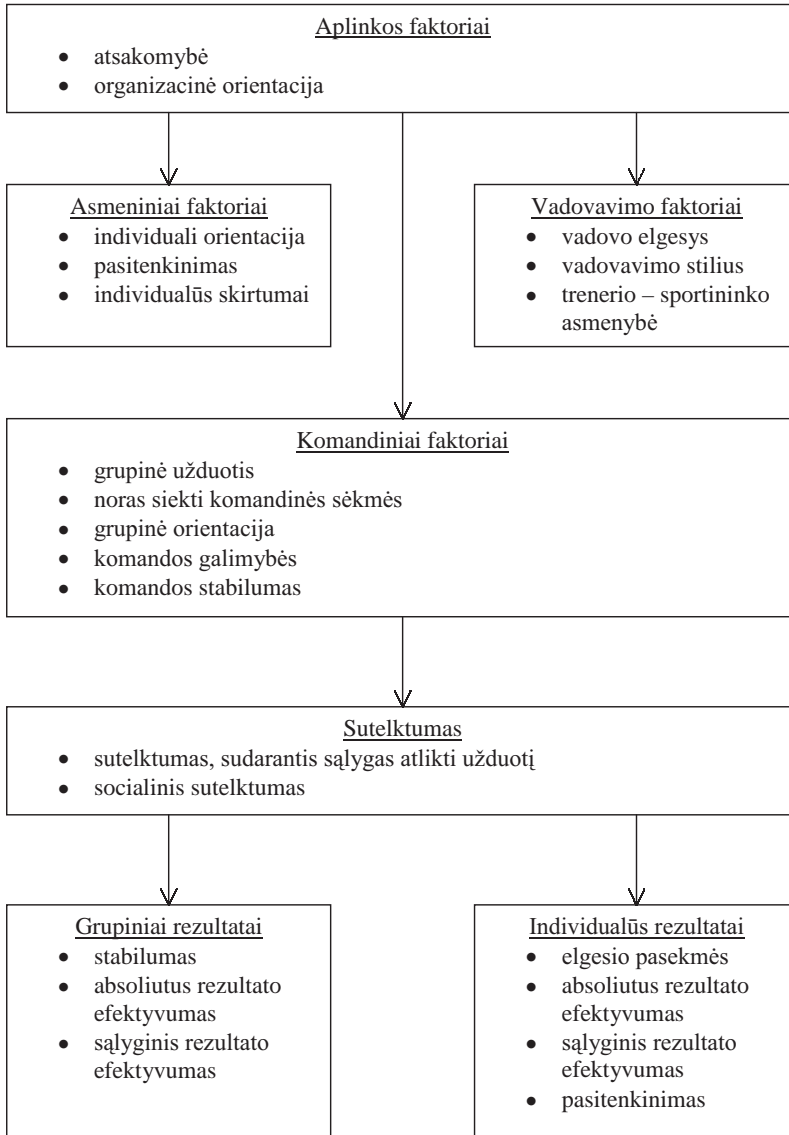
A. Kerono sutelktumo traktavimas yra tikslesnis, palyginti su L. Festindžerio, S. Šakterio ir K. Beko, ir labiau priimtinas sporto veikloje. A. Keronas sukūrė sporto komandų sutelktumo modelį (12 pav.). A. Kerono modelis atspindi keturis pagrindinius faktorius, darančius įtaką sportininkų sutelktumo plėtotei, t. y. aplinkos, asmeninius, komandinius ir vadovavimo.

Aplinkos faktoriai yra labiau bendri ir charakterizuoja normatyvines jėgas, skatinančias grupės sutelktumą. Jie yra sąlyginai pastovūs ir priimtini visoms žaidimų komandoms. O asmeniniams faktoriams būdingas didelis variatyvumas.

Vadovavimo faktoriai sujungia vadovavimo stilių ir elgesį.

Komandiniai faktoriai jungia grupines normas, sėkmės siekį ir komandos stabilumą. Komandos, kurios siekia grupinės sėkmės, demonstruoja aukštą sutelktumo lygį.

D. Kartraitas ir A. Zanderis, apibūdindami sutelktumą, akcentuoja, kad sutelktumas formuojasi grupėje augant jos narių tarpusavio sąveikai (Cartwright, Zander, 1968). Akivaizdu, kad kalbėdami apie sutelktumą, šie mokslininkai bando įtraukti turiningus grupės narių ryšius, tačiau tarpasmeninis bendravimas čia yra tik emocinis.



12 pav. Komandinių sporto šakų sutelktumo modelis (Carron, 1993)

Dauguma mokslininkų (Ломов, 1975; Донцов, 1975; Донцов, Саркисян, 1980; Донцов, Дуванская, Улановская, 1998) irgi nurodo, kad grupinis sutelktumas lemia grupinės veiklos efektyvumą, kad grupinė veikla kokybiškai skiriasi nuo individualios ir kad bendra schema priklauso nuo individų tarpusavio sąveikos, suderintų veiksmų ir pastangų. Grupinis rezultatas – tai teisingas uždavinių sprendimas, tarpusavio supratimas, visų grupės narių sutelktumas.

Ypač didelį dėmesį grupinio sutelktumo problemai skyrė A. Petrovskis ir jo bendradarbiai. Psichologinė vienybė (intelektinė, emocinė, valios, organizacinė) – tai pagrindiniai, jo nuomone, ir svarbiausi grupės parametrai, padedantys spręsti bendrus grupės uždavinius (Петровский, 1973, 1974, 1977).

Sutelktumo koncepcijos eksperimentinį patikrinimą atliko garsūs šios srities specialistai: V. Špalinskis, A. Doncovas, R. Nemovas (Шпалинский, 1972; Донцов, 1975; Немов, 1984).

Vieną iš produktyviausių šios problemos sprendimo būdų pasiūlė V. Špalinskis. Jo nuomone, grupės vertybinių orientacijų vienybė (VOV) yra svarbiausias grupės sutelktumo rodiklis. A. Doncovas atsižvelgė į VOV idėją. Autorius pateikė naują sutelktumo būdą, kuriuo buvo parodyta, kaip konkrečių grupių praktinėje veikloje pasireiškia vertybinių orientacijų sutapimas. Eksperimentų dėka, A. Doncovas nustatė sutelktumą vertinant objektų etaloną ir sutelktumą vertinant realius objektus. Įdomi išvada – realių objektų vertinimas buvo aukštesnis negu vaizdiniai apie etaloničius objektus. Šią išvadą patvirtino R. Nemovas. Jis teigia, kad „bendra grupinė veikla turi socialinės apercepcijos\*, t. y. sugebėjimą analizuoti ir nukreipti grupės dėmesį į tų asmenybės savybių vertinimą, kurios reikšmingos bendrai veikiant (Немов, 1984).

Apibendrinami konstatuojame, kad koncentruota sutelktumo išraiška atsispindi vertybinių orientacijų vienybėje. Grupės narių psichologinis suderinamumas, partnerių psichologinės būklės suvokimas, nuostata bendrai veiklai, pasiruošimas protingam konformizmui, egocentrizmo išgyvendinimas ugdo psichologinių santykių harmoniją. Pozityvų indėlį į harmoningų santykių formavimą įneša žmonės, pasižymintys geranoriškumu, įvaldę bendravimo paslaptis. Esant atitinkamoms situacijoms jie parodo kitiems žmonėms didesnę dėmesį, atjautą (empatiją), pagalbą, kitaip tariant, parodo sugebėjimą pereiti iš savo psichologinės sistemos koordinatų į kito, norinčio kontaktuoti, psichologines koordinates. Tokiam perėjimui svarbu įvaldyti bendravimo techniką, turėti žodžių rinkinius, mimikos ir pantomimikos būdus, galinčius paveikti aplinkinius. Todėl komandoje privalu kiekvienam ugdyti bendravimo kultūrą: mokėjimą lengvai įsijungti į pokalbį, valdyti savo emocijas, ma-

---

\* Apercepcija – suvokimas, priklausomas nuo ankstesnės žmogaus patirties, bendrojo psichinės veiklos turinio ir individualių savybių (Psichologijos žodynas, 1993).

tyti ir teisingai įvertinti situaciją, sugebėti išreikšti save ir suprasti kitą, nugalėti norą iškelti savo interesus aukščiau kitų.

Nors mokslininkai ir teigia, kad yra tiesioginis ryšys tarp grupės sutelktumo ir jos veiklos rezultatyvumo, kiti faktoriai irgi daro įtaką sutelktumui. Prie tokių faktorių galime priskirti: **komandinį pasitenkinimą, stabilumą, grupinius tikslus, norą sportuoti.**

Pasitenkinimas ir sutelktumas turi daug bendro (Carron, 1982, 1984, 1993; Brawley, Carron, Windmeyer, 1985; Carron, Spink, 1993). Autorių nuomone, sutelktumas padeda siekti sėkmės, tai savo ruožtu sukelia pasitenkinimą, o sėkmingos varžybos sutelkia komandą, kartu stiprindamos pasitenkinimo jausmą. Taigi šie atvejai parodo, kad tarp pasitenkinimo ir sutelktumo egzistuoja glaudus ryšys.

Stabilumas charakterizuoja komandos žaidėjų kaitą. Akivaizdu, kad komandų, kurių sudėtis ilgą laiką yra pastovi, jų stabilumas, sutelktumas bus didesnis. A. Keronas teigia, kad komandos stabilumas stiprina jos sutelktumą, kuo didesnis sutelktumas, tuo mažiau žaidėjų nori palikti komandą (Carron, 1984).

V. Esingas, tirdamas žaidėjų komandas, nustatė, kad kuo mažiau komandose buvo pasikeitimų, tuo sėkmingiau jos dalyvavo varžybose (Essing, 1970). Taigi nustatytas teigiamas ryšys tarp komandos sutelktumo ir jos stabilumo, skirtingai nuo individualių sporto šakų, kur sportininkai patys nustato sau tikslus, nustatomi grupės tikslai. Grupiniai tikslai nėra paprasta asmeninių tikslų suma. Tai bendras norimas grupės, kaip vieneto, suvokimas.

Tiriant krepšinio, tinklinio, ledo rutulio komandas (Brawley, Carron, Widmeyer, 1993) buvo nustatyta: 1) komandų nariai, kurių nuostata buvo varžybų grupinis tikslas, pasižymėjo didesniu susitelktumu, 2) didesnis pasitenkinimas grupiniais tikslais labiau sutelkė komandos narius.

Taigi sportininkai, suvokiantys komandinį tikslą kaip pastangų didinimo ir įgūdžių tobulinimo stimulą, gaus didesnę pasitenkinimą komandiniais treniruočių ir varžybų tikslais. Grupinis tikslas gali sukelti vienybės ir sutelktumo jausmą.

Moksliniais tyrimais nustatyta, kad 50 proc. sportuojančių žmonių meta sportą. To priežastis – silpnas grupinis užduoties, iškeltos komandai, suvokimas, žemas socialinis sutelktumas (Carron, Spink, 1993; Spink, Carron, 1992, 1993). Šie duomenys byloja apie tai, kad sporte sutelktumas yra svarbus faktorius. Sutelktumas sukuria tokią aplinką, kuri formuoja komandos narių teigiamą tarpusavio sąveiką.

## IV SKYRIUS

### 4. RANKINIO KOMANDŲ ŽAIDĖJŲ KOEDUKACINĖ VEIKLA

XXI a. įvyko ženklūs pasikeitimai pasaulyje, kurie plėtojasi ir daro įtaką kiekvienai žmogaus veiklos sričiai. Šie pokyčiai neaplenkė ir sporto. P. Karoblis išskiria pagrindines šiuolaikinio sporto rūšis: olimpinį sportą, sportą visiems ir profesionalų (Karoblis, 1999). Pasaulinė spauda, charakterizuodama sporto veiklą, panaudoja pačius ryškiausius epitetus: „Sportas – XXI a. fenomenas“, „Sportas – visuomenės gyvenimo veidrodis“ ir kt. Visa tai pateisina teiginį, kad sportas įgavo tokią socialinę reikšmę, kokios niekada neturėjo per žmonijos istoriją.

„Žaidimų pasaulis – tai ta vienintelė, dirbtinai sukurta realybė, kurioje be socialinės trinties galima įgyvendinti lygių demokratiją. Šiame pasaulyje gyvena žmonės, norintys absoliučiai skaidrios tarpusavio sąveikos. Būdami geri sportininkai jie visada trokšta sąžiningo sportinio elgesio. Tai reiškia, kad kiekvienas iš jų privalo saugoti žaidimo prestižą, griežtai laikydamasis etiketo ir taktikos taisyklių. Kitaip tariant, geras sportininkas yra tas, kuris nesupainioja sporto sąlyginės realybės su kasdieninio gyvenimo realybe“. Štai tokias mintis apie sporto žaidimus išsako A. Inghemas ir D. Lou. Be to, jie teigia, kad žaidimo veikla yra idealus fundamentalių socialinių problemų tyrimų objektas (ИНГЕМ, Лоу, 1979).

Socialinis progresas neišmatuojamai pakeitė, padarė sudėtingesnius visus žmogaus santykius. Sporto grupių psichologijos specialistai vis didesnę dėmesį skyrė sporto veiklos socialinei-psichologinei organizacijai. Sporto grupės tapo ypatingu tyrimų objektu. Tai paaiškinama tuo, kad socialinė psichologija tiria ne tik asmenybę, bet ir žmonių grupes, kurias jungia vieningi veiklos uždaviniai, tikslai, būdai. Grupinių faktorių specifikai būdinga ir tai, kad grupinės veiklos sąlygomis žmogaus psichiką veikia daug socialinių-psichologinių faktorių: pamėgdžiojimas, įtaiga, konformizmas, emociniai-doroviniai pergyvenimai, individui nepasiekiami be grupės, ir pan.

Grupinės psichologijos metodai skirti ištirti socialinius-psichologinius žmonių sąveikos grupėje mechanizmus, atskleisti tuos dėsnius, kurie valdo žmogaus elgesį bendros veiklos sąlygomis.

Bendragrupinė sportininkų veikla kelia didelius reikalavimus psichologiniam jų rengimui. Grupinė psichologija turi padėti išspręsti klausimą, kaip sukurti atrankos (grupinės veiklos sąlygomis) principus ir metodus. Vienas iš sporto veiklos organizavimo ypatumų buvo tai, kad žaidėjų-sportininkų veiksmai dažnai vyksta uždaraime sensomotoriniame lauke. Didelė emocinė-psichologinė įtampa nuolat aštrina ma rizikos ir baimės faktoriais iš varžovo pusės, gali suformuoti žaidėjų tarpusavio sąveikos galingus individualius ir grupinius stabdomuosius psichologinius mecha-



nizmus. Todėl grupinės veiklos psichologinio suderinamumo klausimas įgauna **mokslinę ir pritaikomąją** reikšmę.

Ženklią įtaką bendrai grupei veiklai turi ir asmenybės dalykinės bei profesinės savybės, tačiau jos neprilygsta žmogaus komunikaciniams sugebėjimams, t. y. tarpasmeninio bendravimo sugebėjimams. Kita esminė šio efekto pusė – gnostiniai asmenybės sugebėjimai adekvačiai ir neiškreiptai suvokti partnerių veiksmus ir elgesį, teisingai vienas kitą suprasti sprendžiant grupinius uždavinius. Čia išryškėja ir grupės socialinis-psichologinis bendravimo charakteris, kuris yra reikšmingas grupinės veiklos efektyvumui ir grupės moraliniam gyvavimui.

### **Trumpa koedukacinės veiklos struktūros charakteristika**

A. Doncovas, E. Dubovskaja, I. Ulanovskaja, analizuodami koedukacinės veiklos struktūros problemą, teigia, kad veikla ir bendravimas yra tapatūs, nors turi nemažai prieštaravimų (Донцов, Дубовская, Улановская, 1998).

Daug įvairių tyrimų, susijusių su koedukacine veikla, leidžia išskirti šiuos jos bruožus:

1. **Koedukacinė veikla priklauso atskiriems bendravimo aktams, o struktūra gali būti nustatoma pagal šalutinius požymius kaip bendravimo ciklai** (Ломов, 1981). Ciklas prasideda išaiškinant uždavinį, kuris atsiranda tarpusavio sąveikos metu ir baigiasi suderinus individualius sprendimus. D. Raselas koedukacinę veiklą interpretuoja kaip informacijos pasikeitimą tarp dalyvių (Russel, 1981). Taigi dalis eksperimentinių darbų parodo, kad bendravimas apsprendžia koedukacinės veiklos turinį ir procesą.
2. **Koedukacinės veiklos struktūra nustatoma atsižvelgiant į sąveikaujančių dalyvių struktūrą ir formas.** Šios krypties eksperimentinių darbų analizė išryškina dalyvių kokybinius tarpusavio sąveikos ypatumus sprendžiant uždavinius. Tokie ypatumai – tai tarpusavio sąveikos išraiška ir turinys, ženklus ir lankstus vaidmenų pasiskirstymas (Янаушек, 1982; Полужктова, Тихонов, 1985).

V. Liaudis mano, kad koedukacinė veikla yra ne kas kita, kaip pasikeitimo veiksmas aktas, taip pat šių veiksmų verbaliniai ir neverbaliniai signalai (Ляудис, 1984). Be to, autorius tarpusavio sąveiką įtraukia į koedukacinės veiklos procesą kaip jos vieneta, teigdamas, kad tarpusavio sąveika yra koedukacinės veiklos tikslas, o jos normos – šios veiklos dalykas.

J. Silvermanas, E. Džeringeris, J. Raselas, J. Ponamariovas, V. Romanovas, N. Ščerbo, T. Chaščenko parodo, kad tarpusavio sąveika yra koedukacinės veiklos struktūros esminis ypatumas, jos išskirtinis požymis, palyginti su individualia veikla, kad ši veikla susiformuoja ir plėtojasi tik esant tarpusavio sąveikai (Silverman, Jeringer, 1973; Russel, 1981; Понамарев, 1981; Щербо, 1984; Романов, 1986; Хащенко, 1989).

3. **Tarpusavio sąveika suprantama kaip koedukacinės veiklos charakteristika.** N. Obozovas tvirtina, kad dalyvių tarpusavio sąsaja ne tik yra koedukacinės veiklos požymis, bet ir jos pagrindinė charakteristika (Обозов, 1981).
4. **Koedukacinės veiklos procesas suprantamas kaip dalyvių funkcinį vaidmenų, pozicijų tarpusavio sąveika.** Analizuojant šią poziciją, nustatyta: kad funkcinis vaidmenų pasiskirstymas, siekiant grupinio rezultato, yra vaidmenų diferenciacija – sėkmės laidas sprendžiant uždavinius; kad koedukacinės veiklos organizacijos formos siejasi su konkrečiais vaidmenų ir pareigų pasiskirstymo būdais; kad stichiškas vaidmenų pasiskirstymas daro įtaką grupiniam uždavinių sprendimui, o bendros veiklos vaidmenų diferenciacijos efektyvumas susijęs su jos suderinamumu ir pertvarkos lankstumu grupei funkcionuojant.
5. **Koedukacinės veiklos procesas susideda iš dalyvių veiksmų ir operacijų koordinacijos.** J. Ponomariovas, Č. Gadžijėvas į koedukacinės veiklos procesą įtraukia: pradinių veiksmų paskirstymą, pasikeitimą veiksmų būdais, tarpusavio supratimą (Пономарев, Гаджиев, 1983).

Daugybės eksperimentinių tyrimų, atliktų tiriant koedukacinę veiklą, dėka galima sudaryti tokia jos schema: koedukacinė veikla prasideda nuo instrukcijos, uždavinio, vaidmenų paskirstymo, t. y. organizacijos sąlygų.

#### **Koedukacinės veiklos rezultatyvumo kriterijai:**

1. Koedukacinės veiklos rezultatyvumas vertinamas pagal jos galutinį produktą. Daugelis tyrinėtojų rezultatyvumo rodikliu laiko patį užduočių atlikimo faktą, nors ieško kiekybinių charakteristikų ir kokybinių koedukacinės veiklos ypatumų (palyginti su individualia veikla).
2. Koedukacinės veiklos rezultatas – grupės branda. Nustatyta, kad koedukacinės veiklos efektyvumas priklauso nuo grupių socialinės-psichologinės brandos (Шпалинский, 1972; Петровский, 1973, 1974, 1977; Горбатенко, 1978; Немов, 1984).
3. Koedukacinės veiklos rezultatas – individo branda. Svarbus yra tas faktas, kad ne tik koedukacinė veikla lemia individo brandą, bet ir individo intelektualinė būklė, jo motyvacinis komponentas yra esminis veiklos fenomenas.

Taigi manome, kad koedukacinių sprendimų priėmimo grupėje proceso analizė ir objektyvių šio proceso kriterijų paieška yra vienas iš pagrindinių mūsų tyrimo uždavinių.

Šiame skyriuje pateiksime asmeninius tyrimų duomenis, atspindinčius rankinio komandų dalykinius santykius koedukacinės veiklos metu, šių komandų socialinės-psichologinės brandos rodiklius bei atskleisime pagrindinius sporto komandų sutelktumo parametrus.

#### **4.1. Skirtingos socialinės-psichologinės brandos rankinio komandų žaidėjų objektyvūs tarpusavio sąveikos rodikliai**

Pagrindinis rodiklis, parodantis rankinio komandų sportinių dalykinių santykių brandą, buvo jų žaidimo veiklos rezultatyvumas penkerių metų laikotarpiu (3 lentelė). Remdamiesi gautais veiklos patikimumo ir efektyvumo rodikliais, suskirstėme komandas į du lygius: A – aukštą ir B – žemą (t. y. didelio meistriškumo ir mažo meistriškumo).

Trečios lentelės duomenys rodo, kad A grupės komandų rezultatyvumas penkerių metų laikotarpiu buvo stabilus. Pergalių skaičius vidutiniškai per tą laikotarpį sudarė 74,5 proc., o pralaimėjimų – 25,5 proc. O B grupės komandų ženklus žaidimo efektyvumo augimas pastebimas tik nuo 2000 m. ir kilo gana greitai. Atsižvelgdami į žaidimo veiklos rezultatyvumą ir efektyvumą šiuo metu B grupės komandas galime priskirti prie didelio meistriškumo komandų. Šių komandų pergalių skaičius net 79,6 proc. pranoko pralaimėjimų skaičių ir 16,0 proc. buvo didesnis negu A grupės komandų.

Tyrėme šių komandų, kurių meistriškumas buvo nustatytas atsižvelgiant į bendros veiklos kriterijus, socialinę-psichologinę būklę, t. y. tarpusavio santykių brandą pagal šiuos parametrus: atsakomybę, kolektyviškumą, sutelktumą, kontaktiškumą (asmeninių santykių charakterį), atvirumą, organizuotumą, informuotumą (13 pav.). Tai buvo bandymas, kuris turėjo atsakyti į klausimą, kas lėmė B grupės komandų veiklos rezultatyvumo augimą.

#### **Tyrimo metodika**

Spręsti iškeltam uždaviniui mes panaudojome daugiafaktorinę socialinio-psichologinio grupės brandos įvertinimo metodiką (SPGB). Ši daugiafaktorinė kokybinio ir kiekybinio grupės aprašymo pagal būtinus parametrus ir charakteristikas ekspertų įvertinimo metodika remiasi 70 charakteristikų, įvertinančių įvairias grupės veiklos sritis. Iš esmės šie klausimai charakterizuoja santykius, kurie turi būti idealioje grupėje.

Šių klausimų turinys – tai savotiškas grupės etalonas-idealas, su kuriuo lyginant įvertinama kiekviena konkreti grupė. Ekspertai – tai grupės narės, kurios aprašo savo grupę, atsižvelgdamos į santykių joje raidą. Išvados apie socialinę-psichologinę grupės brandą daromos remiantis ekspertų apibendrintais balais.

Metodikos klausimai suskirstyti į 7 grupes, kiekvienoje po 10 klausimų. Kiekviena klausimų grupė liečia vieną iš 7 grupės parametrų. Su šios metodikos pagalba galima įvertinti grupę iš įvairių pusių: grupės branda pagal socialinių-psichologinių parametrų vienumą, pagal atskirų parametrų būklę ir pagal 70 atskirų socialinių-psichologinių charakteristikų būklę.

Grupę vertina jos narės-ekspertės pagal penkių balų skalę, į kurią įeina tokie

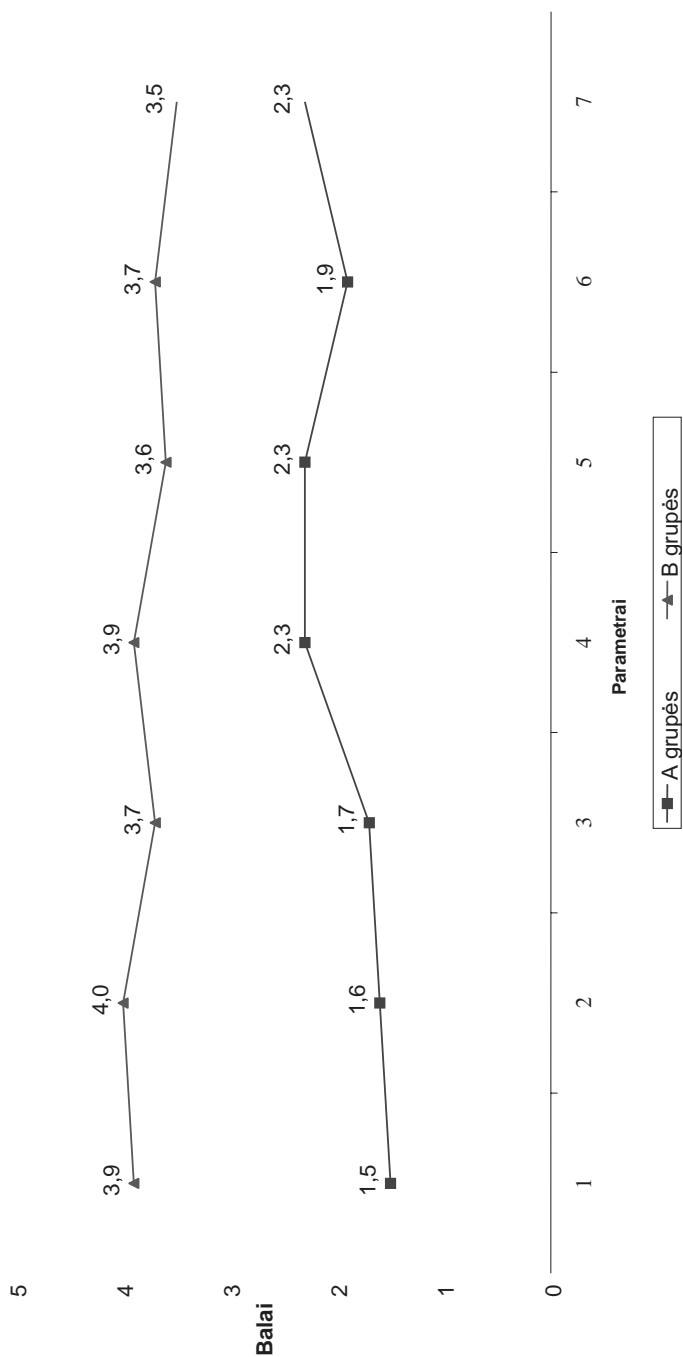
3 lentelė

Skirtingo meistriškumo rankinio komandų žaidimo rezultatyvumas  
(objektyvūs rodikliai) (%)

Metai	1998		1999		2000		2001		2002	
	Pergalės	Pralaimėjimai	Pergalės	Pralaimėjimai	Pergalės	Pralaimėjimai	Pergalės	Pralaimėjimai	Pergalės	Pralaimėjimai
A* grupės komandos	76,8	23,2	73,3	26,7	74,3	25,7	74,2	25,8	73,8	26,2
	n = 56		n = 45		n = 35		n = 35		n = 42	
B** grupės komandos	41,9	58,1	45,4	54,6	67,6	32,4	78,1	21,9	89,8	10,2
	n = 31		n = 33		n = 34		n = 32		n = 49	

\* A – didelio meistriškumo komandos

\*\* B – mažo meistriškumo komandos



Komandų parametrai: 1 – atsakomybė, 2 – kolektyviškumas, 3 – sutelktumas, 4 – kontaktiškumas, 5 – atvirumas, 6 – organizuotumas, 7 – informuotumas

13 pav. Socialinė-psichologinė rankinio sporto komandų branda 1998 m.

punktai: „visi“ (5 balai), „dauguma“ (4 balai), „pusė“ (3 balai), „mažuma“ (2 balai), „niekas“ (1 balas).

Į klausimų sistemą įtraukti keturi kontroliniai klausimai, atsakymų į kuriuos analizė padeda atrinkti tik tuos protokolus, kurie yra patikimi. Protokolai atmetami kaip nepatikimi, jeigu: nėra visų atsakymų į pateiktus klausimus, panaudoti vienas arba du atsakymų variantai, atsakymų į kontrolinius klausimus balų vidurkis mažiau negu vienetu skiriasi nuo atsakymų į likusius klausimus vidurkio. Jeigu nėra nurodytų trūkumų, bet ne į visus kontrolinius klausimus duotas atsakymas „niekas“, tai analizuojant ir vertinant tiriamosios atsakymus įvedamas specialus pataisos koeficientas. Po to iš visų balų vidurkio šis pataisos koeficientas minusuojamas\*.

### Tyrimų rezultatai ir jų aptarimas

Analizuodami 13 pav. pateiktus duomenis, matome, kad šios komandos pagal tiriamus parametrus labai skiriasi viena nuo kitos. A grupės komandų žaidėjos labai **atsakingai** žiūri į darbą, reiklios viena kitai, objektyviai vertina savo sėkmes ir nesėkmes, niekada nemeta pradėto darbo, drausmingos, visuomeninius interesus iškelia aukščiau asmeninių, į visuomeninį turtą žiūri šeimininkiškai. B grupės komandų žaidėjų atsakingumo laipsnis ženkliai mažesnis, koeficientų skirtumas lygus 2,4.

Pastebimas daug didesnis A grupės komandų **kolektyviškumas**. Šių komandų žaidėjos dažnai smerkia individualizmą, o išskylančius klausimus sprendžia kartu. Asmeninius interesus pajungia grupės interesams ir niekada nelieka abejingos juos sprendžiant. Žaidėjos visada kovoja dėl priimtų grupės elgesio normų ir visada ja tiki, palaikydamos naudingas idėjas, tradicijas bei kovoja prieš grupę ardančias jėgas. Šis B grupės komandų parametras ženkliai mažesnis, koeficiento skirtumas lygus 2,4.

**Sutelktumas**. A grupės komandų sutelktumas, palyginti su B grupės komandomis, yra didesnis, koeficientų skirtumas lygus 2,0. A grupės komandų žaidėjų įsitikinimai yra labiau panašūs, jos yra vieningesnės vertinant kolektyvo problemas, daug žaidėjų panašiai leidžia laisvalaikį ir vienodai vertina pareigų paskirstymą bei komandų sėkmes ir nesėkmes. Be to, žaidėjos panašiai vertina dorovės normas bei skirtingas asmenybės savybes. Tarp jų nekyla prieštaravimų vertinant pagyrimų ir bausmių teisingumą.

**Kontaktiškumas**, t. y. asmeninių santykių charakteris, būdingas A grupės komandų žaidėjoms. Jos labai džiaugiasi viena kitos sėkmėmis, pasitiki viena kita, gina ir padeda viena kitai, pergyvena dėl draugių nesėkmių bei taktiškai elgiasi

---

\* Išsamų šios metodikos aprašymą galima surasti L. Meidaus ir L. Pečiūros metodinėse rekomendacijose „Psichologiniai tyrimų metodai sporte“, 1988. – 47 p.

tarpusavyje. Žaidėjos geranoriškos, gerbia, o sunkiomis minutėmis palaiko viena kitą. Šių koeficientų skirtumas lygus 1,6.

**Atvirumas ir didelis pasitikėjimas** jaučiamas tarp A grupės komandų žaidėjų. Dauguma jų padeda atėjusioms į komandą naujokėms, dalijasi su jomis darbo patirtimi, vertina jų interesus, ir senbuvėms, ir naujokėms kelia vienodus reikalavimus ir vienodai objektyviai vertina jų darbą, nepabrėždamos savo pranašumų. Žaidimo veikloje visos glaudžiai bendradarbiauja, džiaugiasi viena kitos sėkmėmis. B grupės komandose tokie reiškiniai pastebimi retai. Koeficientų skirtumas lygus 1,3.

A grupės komandos labiau **organizuotos** – koeficientų skirtumas lygus 1,8. Šios grupės žaidėjoms būdinga gera sąveika, tai mažiau pastebima tarp B grupės komandų žaidėjų. A grupės komandų žaidėjų dauguma be konfliktų pasiskirsto pareigas, dažnai pakeičia viena kitą darbe, dauguma jų savarankiškai kelia darbo trūkumus, o susidarius konfliktinei situacijai, greitai išsprendžia prieštaravimus ir suranda bendrą kalbą. Jeigu reikia, dauguma žaidėjų prisiima kitų komandos narių pareigas, o atsidūrusios sunkiose situacijose veikia darniai ir organizuotai. B grupės komandų žaidėjoms tai nėra būdinga.

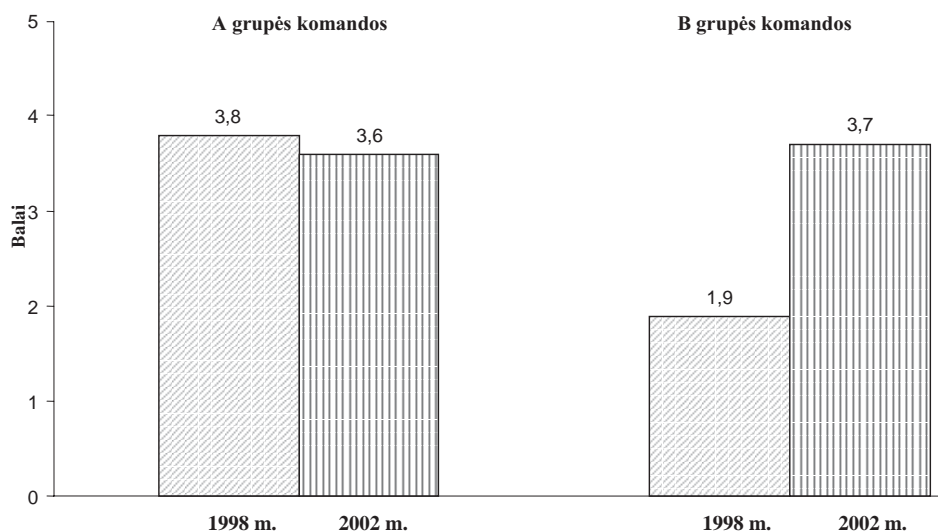
A grupės komandų žaidėjos daugiau informuotos ir susipažinusios su tais klausimais, kurie turi įtakos bendrai veiklai. Šių komandų žaidėjos žino komandai iškeltus uždavinius bei galutinį rezultatą, žino neigiamas ir teigiamas komandos puses, elgesio taisykles, savo pareigas, draugių darbą, viena kitos charakterio bruožus, įpročius ir polinkius. Tai mažiau būdinga B grupės komandų žaidėjoms, koeficiento skirtumas lygus 1,2.

Taigi galime teigti, kad sporto veikloje A grupės komandų žaidėjoms būdinga: atsakomybė, kolektyviškumas, sutelktumas, kontaktiškumas, atvirumas, organizuotumas ir informatyvumas. Skirtumų patikimumas, palyginti su B grupės komandų rezultatais, yra  $P < 0,001$ . Tai ženkliai parodo apibendrinti duomenys (14 pav.).

Iš visų parametrų aukščiausi (1998 m.) A grupės komandose buvo kolektyviškumas, atsakomybė ir kontaktiškumas, o B grupės komandų šie parametrai nėra aukšti. Šios grupės komandose labiau dominuoja kontaktiškumas, atvirumas ir informuotumas, nors jų branda yra silpna.

Vadinasi, pagal visų tirtų parametrų rodiklius A grupės rankinio komandų socialinė-psichologinė branda yra **pakankama**, o B grupės komandų socialinė-psichologinė branda yra labai **silpna**.

Po penkerių metų buvo atliktas antras matavimų pjūvis. Šiuo laikotarpiu buvo vykdomas tikslingos žaidėjų tarpusavio sąveikos formavimas, kuris davė teigiamų rezultatų. Buvo nustatyta, kad A grupės komandų socialinė-psichologinė branda išliko stabili, koeficientas lygus 3,7, o pergalių skaičius siekė 73,8 proc. B grupės komandų socialinės-psichologinės brandos koeficientas išaugo iki 3,6. Pergalių skaičius pasiekė 89,8 proc. Labai žekliai išaugo B grupės komandų atsakomybės,



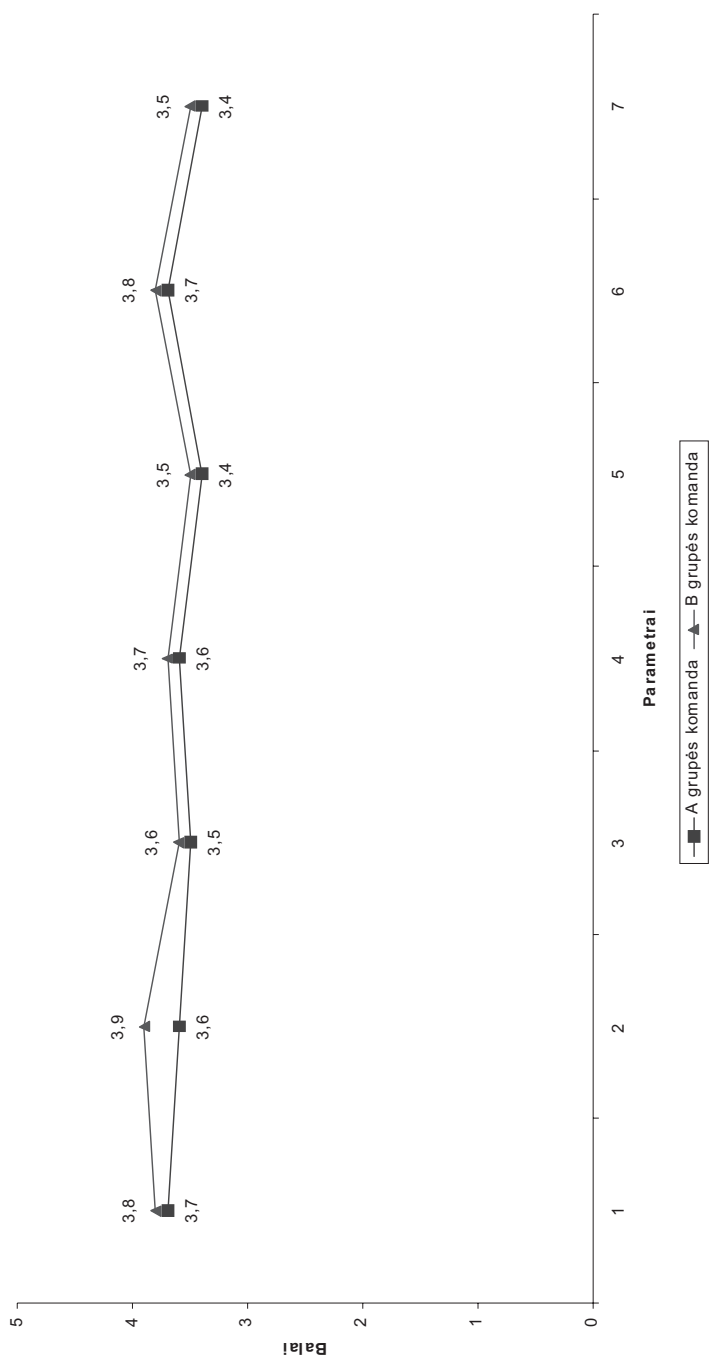
14 pav. Rankinio komandų įvertinimas pagal visus socialinius-psichologinius parametrus

kolektyviškumo, sutelktumo parametrai, atitinkamai – 3,7; 3,6; 3,5. Šie parametrai ir lėmė komandų rezultatyvumo bei socialinės-psichologinės brandos augimą (15 pav.)

**Išvados**

1. Skirtingos socialinės-psichologinės brandos ir meistriškumo komandų rezultatyvumas penkerių metų laikotarpiu buvo skirtingas. Didelio meistriškumo A grupės komandų pergalių skaičius vidutiniškai siekė 74,5 proc., B grupės komandų – 64,6 proc. B grupės komandų varžybų veiksmingumas padidėjo tik pradėjus tikslingai formuoti žaidėjų tarpusavio sąveikos bei socialinius-psichologinius parametrus (atsakomybę, sutelktumą, kolektyviškumą).
2. Rankinio komandų varžybų efektyvumui labai didelę įtaką daro jų socialinės-psichologinė branda.





Komandų parametrai: 1 – atsakomybė, 2 – kolektyviškumas, 3 – sutelktumas, 4 – kontaktiškumas, 5 – atvirumas, 6 – organizuotumas, 7 – informuotumas

15 pav. Socialinė-psichologinė rankinio komandų branda 2002 m.

## 4.2. Skirtingos socialinės-psichologinės brandos rankinio komandų žaidimo veikla

Sporto praktikoje atrandama nemažai efektyvių žaidimo veiksmų fiksavimo metodikų. Remiantis jomis yra fiksuojama: techninių veiksmų dažnumas ir rezultatyvumas, puolamųjų veiksmų kryptis ir charakteris, perdavimai, žaidėjų išsidėstymas gynybos metu, metimai į vartus, techninės klaidos, vartininkų žaidimas, bendradarbiavimas su partneriais ir t. t. Šios schemas fiksuojant žaidimo veiklą duoda nemažai naudos, tačiau jos yra vienpusiškos ir negali būti panaudotos žaidėjų tarpusavio sąveikos procesui žaidžiant tirti.

Iškilo uždavinys – surasti tuos žaidimo momentus, kurie atspindėtų žaidėjų tarpusavio sąveiką ir supratimą, nuomonių sutapimą vertinant vienas kito galimybes ir mokėjimą prognozuoti vienas kito veiksmus. Tam tikslui buvo sukurta speciali žaidimo veiklos stebėjimo schema (Мейдус, Травина, 1979).

### Tyrimo metodika

Žaidėjų tarpusavio sąveikai ir tarpusavio supratimui nustatyti fiksuojame visus įmanomus žaidėjų tarpusavio sąveikos pažeidimų atvejus, t. y. visus klaidingus veiksmus, kurie atsirasdavo „pažeidus ekspektacijas“\* ir išryškėdavo, kai žaidėjos atlikdavo viena kitai netikėtus veiksmus. Buvo registruojamos šios žaidėjų veiksmų pažeidimo situacijos:

1. Suderinamumo pažeidimai perduodant kamuolį (netikėtas perdavimas) buvo fiksuojami tada, kai žaidėja, turėdama kamuolį, perduoda jį savo partnerei, kuri šio perdavimo nesitikėjo, nebuvo jam pasiruošusi.
2. Suderinamumo pažeidimai žaidėjoms judant (dviejų partnerių susidūrimas) buvo fiksuojami, kada žaidėjos aikštelėje susiduria ir trukdo viena kitai judėti.
3. Suderinamumo pažeidimai statant užtvaras buvo fiksuojami tada, kada žaidėja pastato užtvarą priešininkei, kad galėtų padėti savo partnerei atlikti numatytą taktinį derinį, o partnerė į tai nereaguoja.
4. Suderinamumo pažeidimai pasaugant buvo fiksuojami tada, kada dvi žaidėjos ginantis vienu metu „iššoka“ prieš vieną puolėją, tuo pat metu palikdamos kitą priešininkę laisvą (šie veiksmai dažniausiai vyksta prie linijos).
5. Suderinamumo pažeidimai atliekant klaidinamuosius judesius buvo fiksuojami tada, kada viena iš partnerių atlikdavo apgaulingą judesį („finta“), norėdama suklaidinti priešininkę, bet tuo pat metu suklaidina savo partnerę, kuri supranta apgaulingą judesį kaip realų veiksmą. Būtina šio stebėjimo metodo

---

\* Ekspektacija – sistema tikėjimosi, lūkesčių, reikalavimų, kad individas atliks savo vaidmenis grupėje pagal atitinkamas normas.

charakteristika yra jo patikimumas, kuris nustatomas palyginus dviejų stebėtojų rezultatus pagal formulę:

$$P = \frac{O_1 - O_2}{O_1 + O_2} \times 100\%,$$

kur P – skirtumų dydis (paklaida),  $O_1$  – stebėtojo Nr. 1 užfiksuotas klaidų skaičius kiekvienu momentu,  $O_2$  – stebėtojo Nr. 2 užfiksuotas klaidų skaičius kiekvienu momentu. Maži skirtumai tarp rodiklių rodo šios metodikos patikimumą.

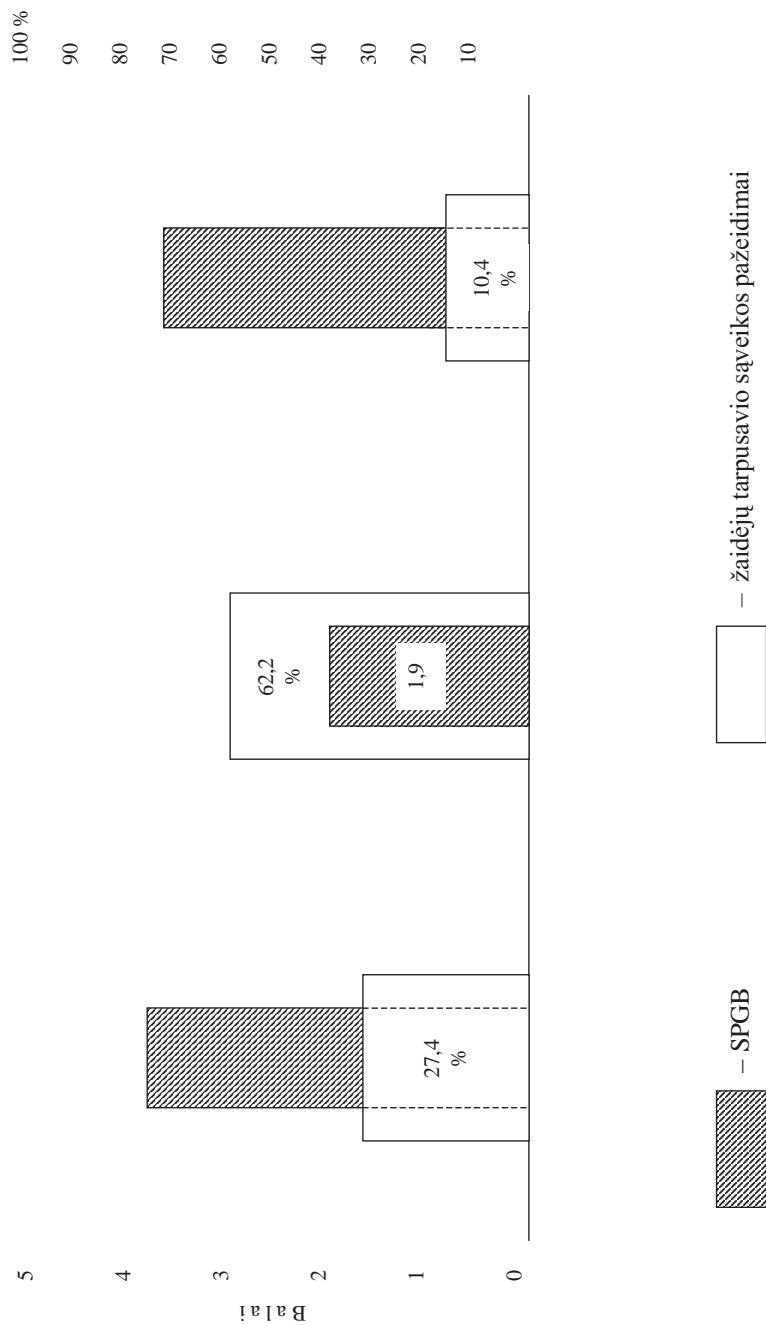
### **Tyrimų rezultatai ir jų aptarimas**

Šiame skyriuje pateikti komandų žaidimo veiklos duomenys, jų dinamika penkerių metų laikotarpiu (kiekvienais metais stebint po 20 rungtynių), t. y. komandų tarpusavio sąveikos pažeidimų priklausomybė nuo jų socialinės-psichologinės brandos ir skirtingo žaidėjų amplua bei skirtingo žaidimo stažo žaidėjų tarpusavio sąveikos pažeidimų.

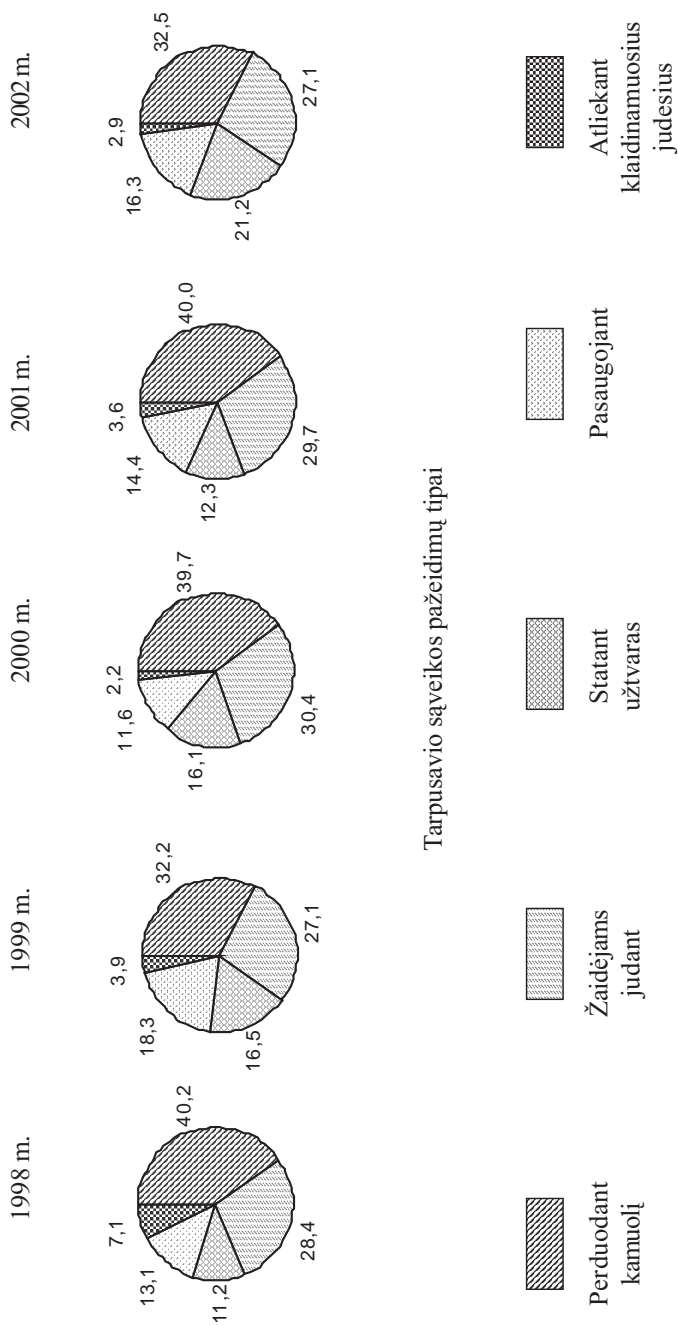
Žaidimo veiklos stebėjimas padėjo mums nustatyti, kad A ir B grupės komandų tarpusavio sąveikos pažeidimų bendras skaičius per penkerius metus lygus 3859,5. A grupės komandų, kurių socialinė-psichologinė branda buvo stabili tarpusavio sąveikos pažeidimų skaičius siekė 1060,0, vidutiniškai 212,0 pažeidimų per 20 rungtynių. B grupės komandų socialinė-psichologinė branda pakilo tik nuo 2000 m., todėl ir pažeidimų skaičius buvo nestabilus, t. y. nuo 1998 iki 2000 m. jis pasiekė 2401,5, vidutiniškai 800,5 pažeidimų, o kitais metais, kai B grupės komandos pasiekė A grupės komandų socialinį-psichologinį brandos lygį, pažeidimų skaičius buvo tik 398,0, vidutiniškai 199 pažeidimai, o tai yra beveik 12 kartų mažiau. Matome, kad šių komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos pažeidimai labai skiriasi tik esant joms skirtingos socialinės-psichologinės brandos (16 pav.).

Sprendžiant pagal stebėjimo rezultatus galima teigti, kad B grupės komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos pažeidimų skaičius ženkliai didesnis antrame kėlinyje. Tam, matyt, įtakos turėjo ir nepakankamas bendras fizinis, techninis ir taktinis parengtumas. Tik nuo 2000 m., kai šių komandų meistriškumas padidėjo, klaidų skaičius ir pirmame, ir antrame kėlinyje beveik nesiskyrė. Toks reiškinys padidino komandų žaidimo efektyvumą ir rezultatyvumą. Nuo 2000 iki 2002 m. B grupės komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos pažeidimų skaičius santykinai buvo netgi mažesnis.

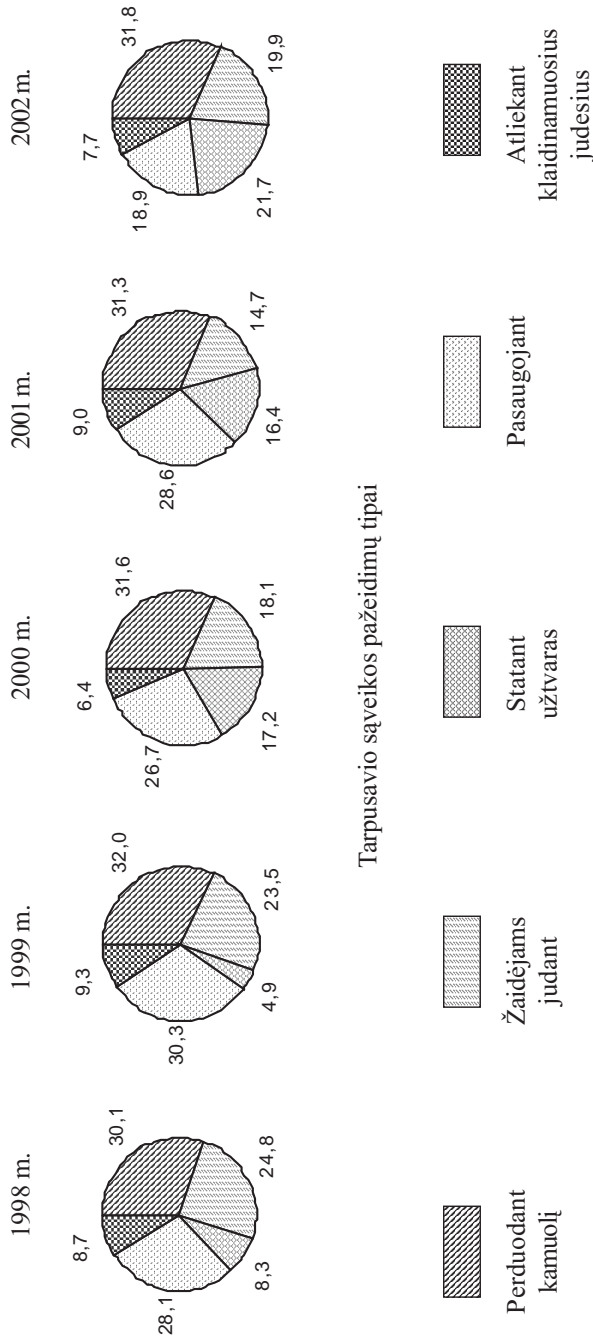
Analizuojant rankinio komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos pažeidimų struktūrą (17–18 pav.) pastebima, kad pažeidimai atliekant „netikėtus perdavimus“ daugiau būdingi A grupės komandų žaidėjams, nors didelių skirtumų, palyginti su B grupės komandų žaidėjais, nėra. Šių pažeidimų skaičius dažniau buvo fiksuoja-



16 pav. Skirtingo meistriškumo ir skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų bendras tarpusavio sąveikos pažeidimų skaičius (%)



17 pav. A grupės komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos pažeidimai (%)



18 pav. B grupės komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos pažeidimai (%)

mas, kai į žaidimą įsijungdavo atsarginės nepatyrusios žaidėjos, kurių kamuolio perdavimo technika irgi buvo bloga.

Pažeidimai judant būdingi abiejų komandų žaidėjoms. A grupės žaidėjų susidūrimų skaičius vidutiniškai per 5 metus buvo 28,5 proc., kai B grupės komandų žaidėjų pažeidimai judant tesiekė 20,2 proc. Šis pažeidimų procentas B grupės komandose labai sumažėjo nuo 2001 m. ir dviejų metų laikotarpiu tesiekia 17,3 proc., o A grupės komandose – 28,4 proc. Tai grubi klaida, kuri menkina komandų žaidimo efektyvumą. B grupės komandų žaidėjos, matyt, daugiau dėmesio per treniruotes skyrė šių klaidų analizei bei taktikai tobulinti.

Pažeidimų statant užtvaras daugiau padarė A grupės komandos – 15,5 proc., B grupės komandų rodiklis lygus 13,7 proc., nors pagal absoliučius skaičius šis B grupės komandų rodiklis yra didesnis.

Labai sudėtinga žaidėjų tarpusavio sąveika buvo „pasaugojimo“ metu. Šis B grupės komandų rodiklis ženkliai didesnis ir siekia 26,5 proc. Tokie pažeidimai mažiau būdingi A grupės komandoms. Per varžybas daugiau šių pažeidimų buvo užfiksuota, kai komandos žaidė su stipriais varžovais, todėl B grupės komandos pralaimėjo daugiau rungtynių, kai dominavo šis techniškai sudėtingas pažeidimas.

Pažeidimai klaidinamųjų judesių metu abiem komandoms nebuvo būdingi. Dažniausiai jie buvo užfiksuoti, kai komandos žaidė su silpnais varžovais ir žaidime dalyvavo komandų rezervas (atsarginės žaidėjos).

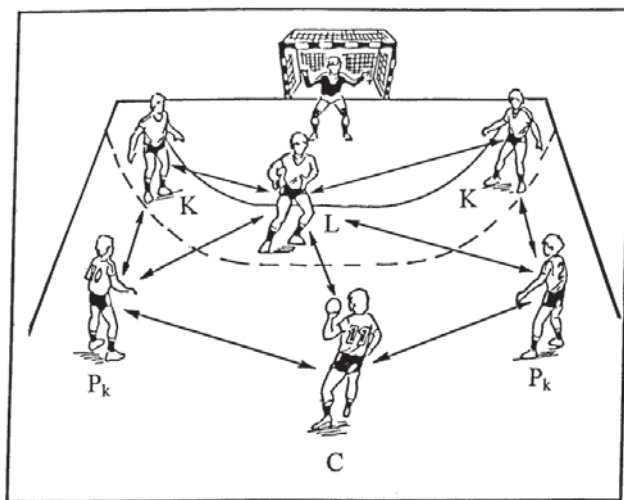
Mes atkreipėme dėmesį į tai, kad žaidžiant daugiausia klaidų padaro tokie pirmosios ir antrosios linijų žaidėjų sąryšiai\*:  $P_k - L$ ,  $P_k - K$ ,  $C - L$ .

Tai galima paaiškinti tuo, kad žaidžiant šioms žaidėjoms tenka kontaktuoti su varžovėmis, – tai sudaro didelių sunkumų. Esant tokioms situacijoms rankininkės privalo vienodai įvertinti ne tik savo partnerių, bet ir varžovių veiksmus. Tada būtina paskirstyti dėmesį, greitai keisti taktiką, prognozuoti varžovių sumanymus, veikti greitai ir tiksliai. Kiekviena žaidėja turi savo apibrėžtą vietą, kurioje jis atlieka savo vaidmenį (19 pav.).

„Pirmosios linijos puolėjai – tai kairiojo, dešiniojo krašto bei linijos puolėjai. Jie judrūs, koordinuoti, dinamiški, gerai gaudantys kamuolį, pasižymintys puikia orientacija žaidžiant. Linijos puolėjas paprastai padeda įgyvendinti taktinį puolimo planą ir dažnai užbaigia jį metimu į vartus“ (20 pav.) (Stasiulevičius, 1999). Šie mokslininkai nustatė, kad pirmos linijos žaidėjų veiksmingumas siekia 75–85 proc., o per rungtynes pelno 40–45 proc. įvarčių.

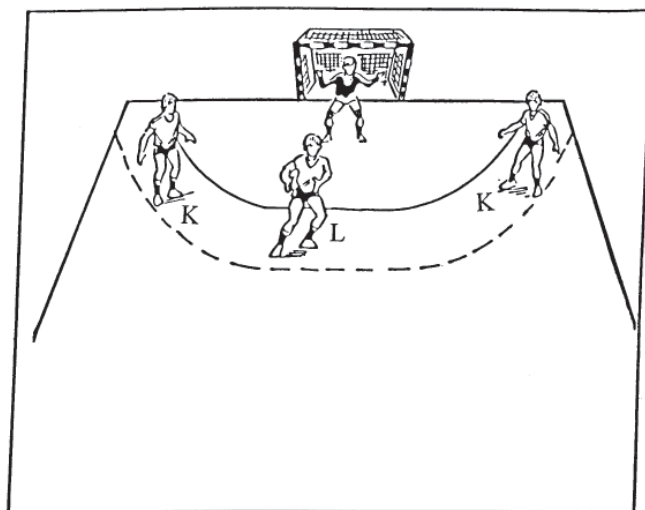
Antrosios linijos puolėjai (21 pav.) išsidėsto laisvų metimų zonoje, „tai atsitraukusiųjų puolėjų trejetas: kairysis bei dešinysis pusiau kraštai ir vidurio žaidėjas“. Paprastai antrosios linijos puolėjai yra aukšti ir šoklūs. Šie žaidėjai gerai įvaldę

\* Žaidėjų-rankininkų sąryšis – tai dviejų ar trijų žaidėjų grupiniai veiksmai puolant ir ginantis.



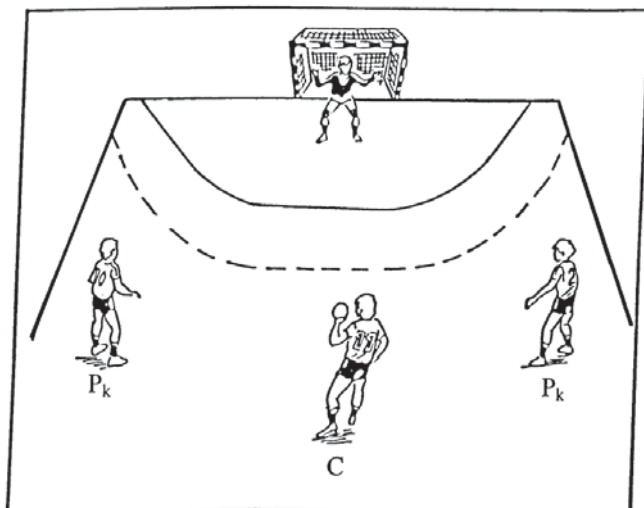
- Pk – L pusiau kraštas – linija
- Pk – K pusiau kraštas – kraštas
- C – L centras – linija
- C – Pk centras – pusiau kraštas
- L – K linija – kraštas

19 pav. Pirmosios ir antrosios linijos žaidėjų sąryšiai



20 pav. Pirmosios linijos žaidėjai: K – kraštas, L – linija, K – kraštas



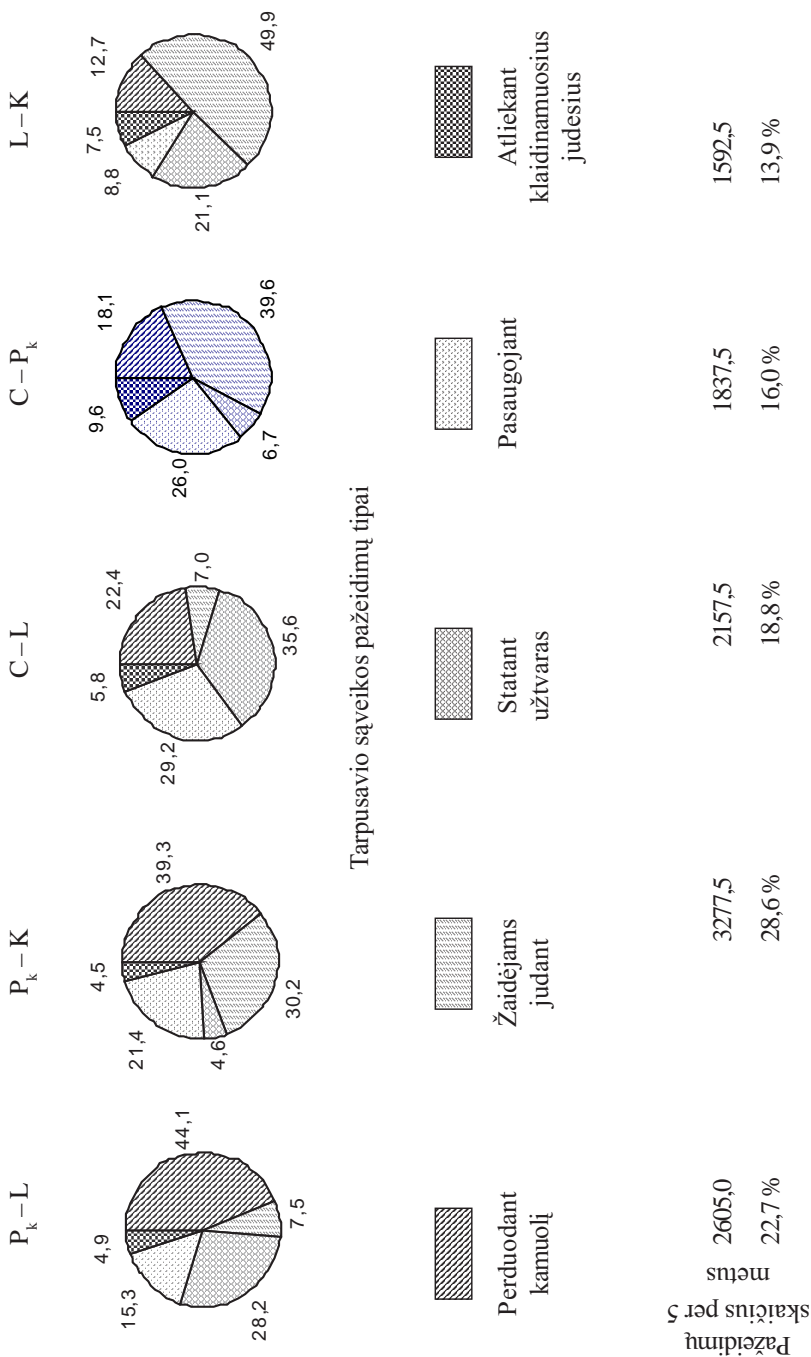


21 pav. Antrosios linijos žaidėjai: P<sub>k</sub> – pusiau kraštas, C – centras, P<sub>k</sub> – pusiau kraštas

tolimų metimų į vartus techniką atremiant ir pašokus. Antrosios linijos žaidėjai pelno daugiau kaip 50 proc. visų komandos įvarčių. Šios linijos žaidėjų metimų į vartus rezultatyvumas – 40–45 proc. (ten pat).

Stebėjimų rezultatai padėjo mums nustatyti tipiškus pažeidimų „profilus“, parodančius žaidėjų-rankininkų tarpusavio sąveikos suderinamumą, ir atskirų žaidėjų sąryšių tarpusavio supratimą. 22 pav. pateikti duomenys gana aiškiai parodo, kad skirtingo amplitua žaidėjų sąryšių bendras pažeidimų skaičius lygus 11 470. Dominuojantis pažeidimas – kamuolio perdavimas (netikėtas perdavimas). Jau minėjome, kad tai labai svarbus individualios žaidėjų taktikos veiksmas. Nuo tikslaus, savalaikio perdavimo priklauso tolimesnė žaidimo eiga. Netikslius perdavimas pažeidžia žaidimo ritmą, atima iš komandos galimybę pulti varžovų vartus, taip pat sudaro galimybę varžovų kontrataakai, todėl šį pažeidimo tipą galime priskirti prie labai reikšmingų. Žaidėjų sąryšių P<sub>k</sub> – L ir P<sub>k</sub> – K pažeidimai perduodant kamuolį yra pakankamai dideli, atitinkamai 44,1 proc. ir 39,3 proc. Tai galima paaiškinti tuo, kad šios žaidėjos atlikdamos šį veiksmą, skirtingai vertina susidariusias situacijas ir atlieka skirtingus veiksmus. Žaidėjų sąryšiai L – K šis pažeidimų tipas nėra būdingas, nors šiuos pažeidimus padaro ir sportininkų poros, turinčios 4–5 metų žaidimo stažą (15,8–15,4 proc.).

Pažeidimai judant (žaidėjų susidūrimai) labiau būdingi pirmosios ir antrosios linijos žaidėjų sąryšiams – tai L – K ir C – P<sub>k</sub>. Matyt, komandos pasirenka skirtingus žaidimo taktikos būdus ir juos panaudoja susidarius konkrečioms varžybų



22 pav. Skirtingo amplitua žaidėjų sąryšių tarpusavio sąveikos pažeidimai

sąlygoms, tačiau nežinomas varžovas dažnai įneša sumaištį į žaidimo eigą, ir tai padidina klaidų atsiradimo galimybę. Be to, komandos, kurios neturi aukštų, stiprių žaidėjų, galinčių atakuoti vartus iš toli, žaidimą organizuoja prie linijos. Linijos ir krašto žaidėjos priverstos daugiau judėti palei 6–9 m liniją, ieškomos galimybių atakuoti vartus iš arti. Stebėjimo rezultatai ir praktika neginčijamai įtikino, kad linijos ir krašto bei krašto ir krašto žaidėjų pasikeitimas vietomis sustiprina komandos puolimą. Tokia žaidimo taktika pasiteisina, kada pirmosios linijos puolėjų tarpusavio sąveika yra gerai suderinta. Jeigu suderinimo nėra, tai žaidėjų tarpusavio susidūrimai neišvengiami. L – K žaidėjų susidūrimai yra labai ženkliūs – 49,9 proc., C – P<sub>k</sub> žaidėjų susidūrimai sudaro 39,6 proc. ir labai priklauso nuo nesuderintų judėjimo veiksmų. Centro arba vidurio puolėjas – tai atakų organizatorius, jis „ne tik žaidimo vairininkas, bet ir pats taikliai mėto į vartus“. Pusiaus krašto žaidėjas – tai vienas iš komandos lyderių. Nuo šių žaidėjų dažnai priklauso komandos sėkmė, nors pasitaiko ir tokių atvejų, kad dviejų lyderių buvimas aikštelėje padidina klaidų skaičių, t. y. dažniau vyksta jų susidūrimai. P<sub>k</sub> – K žaidėjų susidūrimai siekia 30,2 proc. Labai dažni susidūrimai judant vyksta tarp žaidėjų, kurių žaidimo stažas 1–2 metai (35,1–32,3 proc.).

Mūsų stebėjimo rezultatai pabrėžė svarbiausius žaidėjų sąveikos pažeidimus: 1) pažeidimai perduodant kamuolį, 2) pažeidimai pasaugojant. Šie pažeidimai yra tiesiogiai susiję su žaidimo efektyvumu ir rezultatyvumu. Praradus kamuolį, atsiranda galimybė varžovei kontratakuoti vartus, o klaidos pasaugojant sudaro galimybę atakuoti vartus iš arti arba iš toli laisvai antrosios linijos puolėjai.

Suderinamumo pažeidimai, t. y. žaidėjoms judant, statant užtvaras, atliekant klaidinamuosius judesius, tiesiogiai žaidimo rezultatyvumui įtakos neturi. Šie pažeidimai daugiau atspindi žaidimo kokybę, nors kai kuriose rungtynėse šis pažeidimas buvo retai fiksuojamas. Kitokiam žaidėjų sąryšiui susidūrimai judant yra nebūdingi.

Pažeidimai statant užtvaras daugiau būdingi pirmosios ir antrosios linijos žaidėjų sąryšiui: P<sub>k</sub> – L, C – L. Šios žaidėjos labai dažnai atlieka derinius, kur ypač svarbus jų tarpusavio supratimas. C – L žaidėjų sąryšis (mūsų stebėtų rungtynių) padarė 35,6 proc. klaidų, o P<sub>k</sub> – L – tik 28,2 proc. Šis pažeidimas būdingas žaidėjoms, žaidžiančioms 1–2 metus (37,2 – 36,0 proc.).

Labai įdomi pažeidimų struktūra pasaugojant. Šis pažeidimų tipas dominuoja beveik visuose žaidėjų sąryšių tipuose, išskyrus L – K, nes šios žaidėjos išsidėsčiusios aikštelėje toli viena nuo kitos ir retai kartu veikia. Dažniausiai ginantis sąveikauja dvi gynėjos. Viena iš jų saugo linijos žaidėją, kita – antros linijos žaidėją – centrą arba pusiaus kraštą. Varžovui atakuojant vartus, viena iš gynėjų privalo ją pasitikti ir sustabdyti. Būtent šiuo momentu ir įvyksta klaida, nes dažnai dvi gynėjos pasitinka puolėją ir tuo metu kamuolys perduodamas linijos žaidėjai, arba abi

gynėjos pasilieka prie linijos, ir varžovės atakuoja vartus iš toli. Tokiose situacijose žaidėjų gynybos veiksmai pasaugojant turi būti griežtai sinchroniški ir lydimi verbalinės komunikacijos. Paradoksalu, bet buvo nustatyta, kad gana daug klaidų pasaugojant padarė ir žaidėjų sąryšiai, turintys 4–5 metų žaidimo stažą (15,7–11,6 proc.), 1–2 metų stažą turinčios žaidėjos padarė atitinkamai 27,3–24,0 proc. klaidų.

Pažeidimų atliekant klaidinamuosius judesius buvo užfiksuota palyginti nedaug. Iš visų žaidėjų daugiausia klaidų padarė C – P<sub>k</sub> sąryšio žaidėjos – 9,6 proc. Dažniausiai naudojamas klaidinamasis judesys su kamuoliu yra metimo imitacija į vartus. Praktiškai jis atliekamas prieš kiekvieną kamuolio perdavimą. Puolėjos turi būti budrios ir įdėmiai sekti gynėjų ir savo partnerių veiksmus, nes klaidinamasis judesys gali suklaidinti ir partnerę. Ypatingų šio pažeidimo skirtumų tarp skirtingą žaidimo stažą turinčių žaidėjų sąryšių nepastebėta.

### Išvados

1. Nustatyta, kad A grupės komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos pažeidimų skaičius penkerių metų laikotarpiu pasiekė 1060. B grupės komandų pažeidimų skaičius buvo didesnis daugiau nei 2 kartus. Tik pakilus B grupės komandų socialinės-psichologinės brandos lygiui, pažeidimų skaičius sumažėjo beveik 12 kartų.
2. Pažymėti tie rankinio žaidimo momentai, kur bendraujant ir sąveikaujant sportininkės žaisdamos daro klaidas. Tai pažeidimai perduodant kamuolį (netikėtas perdavimas), judant (dviejų partnerių susidūrimai), statant užtvaramą (partnerės nereagavimas į užtvaramą), pasaugojant (nesuderinti gynybos veiksmai), atliekant apgaulingus judesius (klaidinantys žaidėjų judesiai, kurie kartu suklaidina ir partnerį). Taip pat nustatyta, kad daugiausia klaidų būna perduodant kamuolį ir pasaugojant. Kiti pažeidimai yra mažiau reikšmingi. Šie duomenys rodo rankininkių taktinio pasirengimo trūkumus, todėl treneriai turėtų atkreipti dėmesį į žaidėjų tarpusavio suderintų veiksmų formavimą būtent šiais žaidimo momentais. Be to, treneriai naudodami šią medžiagą galės tikslingai stebėti žaidimo veiklą ir individualizuoti žaidėjų taktinį pasirengimą.
3. Nustatyta, kad skirtingų specializacijų (amplua) žaidėjų sąryšiams būdingi skirtingi nesuderintų tarpusavio veiksmų rodikliai. Daugiausia klaidų padaroma sąveikaujant pusiau krašto – krašto (P<sub>k</sub> – K), pusiau krašto – linijos (P<sub>k</sub> – L), centro linijos (C – L) žaidėjoms. Svarbu ir tai, kad lemiamą reikšmę žaidėjų tarpusavio sąveikai turi grupės socialinė-psichologinė branda ir žaidėjų žaidimo stažas. Atsižvelgdami į šiuos duomenis, treneriai turėtų atkreipti dėmesį į šių žaidėjų taktinį rengimą.

### 4.3. Subjektyvūs žaidėjų tarpusavio sąveikos rodikliai (analizė sintezuojant žaidėjų triadų sprendžiamus taktinius uždavinius)

Mūsų tyrimo tikslas buvo ištirti tarpusavio sąveikos (TS) mechanizmą vykstant mąstymo operacijoms (analizė sintezuojant), tiesiogiai dalyvaujant žaidėjoms. Užduotys sprendžiamos mintyse. Mes rėmėmės B. Lomovo teiginiu, kad „tokia jo (bendravimo, *aut. L. M.*) forma yra genetiškai pradinė. Visos kitos negali būti supaprastos be detalaus jų tyrimo“ (Ломов, 1975, 1976, 1980, 1981).

Sportininkams-žaidėjams žaidžiant teko spręsti daug sudėtingų uždavinių (Meidus, 1994). Tai sukuria būtinybę tirti mąstymo procesus sprendžiant taktinius uždavinius. Šiai problemai spręsti mes išskėlėme hipotezę: skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų rankininkų ir skirtingą žaidimo stažą turinčių žaidėjų sąryšių (triadų) sprendžiant taktinius uždavinius žaidimo metu tarpusavio sąveika ženkliai skirsis. Pakankamai subrendusios komandos žaidėjų ir žaidėjų sąryšių, kurių bendras žaidimo stažas yra penkeri metai, TS bus daug efektyvesnė.

Iškeltam tikslui įgyvendinti ir hipotezei patvirtinti mes panaudojome laboratorinį tyrimą. Buvo svarbu nustatyti, kaip vystosi grupių-triadų mąstymas konkrečiose situacijose sprendžiant taktinius uždavinius, ir užfiksuoti analizės sintezuojant funkcionavimo specifiką. A. Brušlinskis, V. Polikarpovas teigia, kad mąstymas iškyla tik praktinės veiklos dėka, kad analizuojant ir sintezuojant mąstymas pasiekia teorinį apibendrinimą, tačiau nenutraukia ryšio su praktika (Брушлинский, Поликарпов, 1990). Taip suvokiant mąstymą, tampa aišku, kad teorinio mąstymo procese žmogus išeina toli už vaizdinio-jutiminio objekto savybių ribų ir sprendžia ne tik iš anksto pateiktas užduotis, bet pats kuria ir sprendžia naujas.

Taigi atliktu longitudiniu tyrimu stengėmės išsiaiškinti, kaip žaidėjų tarpusavio sąveika lemia komandos socialinę-psichologinę brandą, jos sutelktumą.

#### Tyrimo metodika

Kuriant koedukacinio sprendimų priėmimo (KSP)\* sporto veiklos metodiką (Meidus, 1988), rėmėmės pagrindiniais veiklos teorijos principais (Рубинштейн, 1959; Анохин, 1962; Каган, 1972; Леонтьев, 1972, 1977; Буева, 1978; Ломов, 1980, 1981; Петровский, Ярошевский, 1999 ir kt.). KSP metodika turi atitikti šiuos reikalavimus:

1. Metodika turi atspindėti „subjekto – objekto“ ir „subjekto – subjekto“ santykius. Tiriamųjų tarpusavio sąveikos efektyvumas priklauso: a) nuo to, kaip jie vertina situaciją, kurioje užsimezga tarpusavio supratimas; b) kaip vertina save nustatytoje situacijoje; c) kaip vertina vienas kitą toje situacijoje.

\* Koedukacinis sprendimų priėmimas – tai žaidėjų tarpusavio sąveikos, tarpusavio supratimo išraiška.

2. Metodika turi atspindėti pagrindinius bendros veiklos principus, t. y. nustatyta-  
me epizode (užduotyje) turi būti griežtas tarpusavio santykiais susietų dalyvių  
pasiskirstymas vaidmenimis. Koedukacinio sprendimo priėmimo sėkmė turi  
priklausyti nuo tiriamųjų mąstymo operacijų, t. y. analizės sintezuojant.
3. Tiriamųjų tarpusavio sąveikos nustatymo mechanizmas turi priklausyti nuo  
vieningos nuomonės pasiekimo subjekto ir objekto atžvilgiu.
4. Tiriamųjų grupės nariai užduotį gali išspręsti tik gerai pažindami vienas kitą.  
Šie principai buvo tyrimo atramos taškas.

### Tyrimo eiga

Koedukacinio sprendimų priėmimo rodiklis gaunamas trijų žaidėjų grupei  
sprendžiant specialius žaidimo-taktikos uždavinius\* . Trims tiriamiesiems, sėdin-  
tiems už vieno stalo, duodami identiški kortelių, kuriose pavaizduotas visas žaidi-  
mo derinys ir trys jo sudėtinės dalys, rinkiniai (23–28 pav.). Žaidėjams pateikiamas  
„gyvenimiškas epizodas“, kuris nušviečia būdingiausias bendros veiklos puses.  
Šie žaidimo-taktikos deriniai yra realus, užbaigtas bendras veiksmas, sutinkamas  
žaidžiant rankinį. Juose atsispindėjo būdingiausios rankinio taktikos pusės, t. y.:

- a) griežtas žaidėjų pasiskirstymas funkcijomis bei vaidmenimis;
- b) žaidėjų tarpusavio veiksmų sąsaja ir priklausomybė;
- c) techninių veiksmų (operacijų), būdingų rankiniui (kamuolio varymas, meti-  
mai, perdavimai ir t. t.), vykdymas atliekant taktinius derinius;
- d) taktinių veiksmų, dažnai pasitaikančių rankinyje, vykdymas atliekant žaidi-  
mo derinius.

Nusakoma žaidimo užduotis: „Kiekvienas iš Jūsų turi prieš save kortelių, kurio-  
se pavaizduotas žaidiminis derinys ir trys jo sudėtinės dalys, rinkinį. Jūs turite,  
nesitardami vienas su kitu, perskaityti žaidimo derinio turinį ir išsirinkti sau tą vaid-  
menį, kurį **norėtumėte** (norimas vaidmuo) atlikti šiame žaidimo derinyje. Pasirin-  
kę norimą vaidmenį, atiduokite tyrėjui tą kortelę, kurioje šis vaidmuo pavaizduotas“.

Po to pagal tyrėjo signalą tiriamieji paima nuo stalo savo kortelių rinkinius ir  
vykdo pirmąją užduotį, t. y. analizuoja užduotį. Pasirinkę norimą vaidmenį, atidu-  
da tyrėjui kortelę, kurios rodiklius pastarasis užrašo į protokola. Kortelės gražina-  
mos tiriamiesiems ir pateikiama nauja užduotis: „Dabar, nesitardami tarpusavyje,  
turėsite išsirinkti tą vaidmenį, kurį, Jūsų nuomone, yra **tikslingiausia** (privalomas  
vaidmuo) atlikti pavaizduotame derinyje su čia esančiais partneriais. Išsirinkdami  
vaidmenį sau, Jūs neturite pamiršti, jog reikia įvykdyti užduotį, t. y. sudaryti žaidi-  
mo derinį iš jo sudėtinių dalių. Tai įmanoma padaryti tik tuo atveju, jeigu Jūs nedub-

---

\* Socialinėje psichologijoje dauguma autorių pirmenybę teikia mažoms grupėms, susidedančioms iš 3 žmonių (triadų). Tokiose grupėse atsiranda galimybė pažvelgti į santykius iš šalies, tai suteikia jiems daugiau objektyvumo.

liuosite vienas kito. Išsirinkę sau vaidmenį, likusius du paskirstykite savo partneriams. Atlikę užduotį, korteles atiduokite tyrėjui, pasakydami, koks vaidmuo kam skiriamas. Iš pradžių duokite tą kortelę, kurioje pavaizduotas Jūsų išsirinktas vaidmuo, o po to iš eilės atiduokite korteles, skirtas partneriams“.

Pagal signalą tiriamieji pradeda vykdyti antrąją užduotį (analizė). Eksperimentatorius kiekvieno tiriamojo priimtą sprendimą užrašo į protokolą (4 lentelė). Paskui tiriamiesiems pasiūloma popieriaus lapelyje nurodyti priežastis, nulėmusias vaidmenų pasirinkimą ir paskirstymą (sintezė).

Žymėjimas: 1, 3, 5 grafose užrašomi kiekvieno tiriamojo pasirinktų vaidmenų numeriai (norimas vaidmuo); 2, 4, 6 grafose – numeriai vaidmenų, kuriuos pasiskyrė kiekvienas tiriamasis, spręsdamas grupinę užduotį (privalomas vaidmuo); 7 grafoje – vaidmens, kurį tiriamasis A paskyrė tiriamajam B, numeris; 8 grafoje – vaidmens, kurį paskyrė tiriamasis A tiriamajam C, numeris; 9 grafoje – vaidmens numeris, tiriamojo B skirtas tiriamajam A; 10 grafoje – vaidmens numeris, tiriamojo B skirtas tiriamajam C; 11 grafoje – vaidmens numeris, skirtas tiriamojo C tiriamajam A; 12 grafoje – vaidmens numeris, išrinktas tiriamojo C tiriamajam B.

4 lentelė

**Protokolo schema**

Tiriamasis A		Tiriamasis B		Tiriamasis C	
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

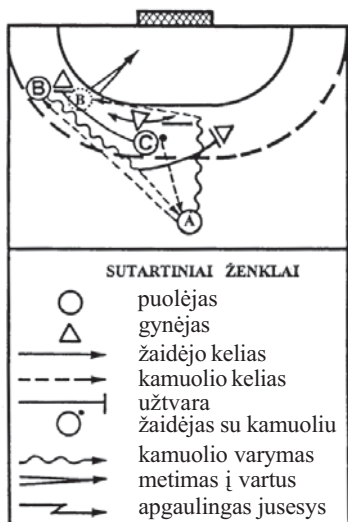
Iš viso tiriamiesiems buvo pateikti šeši taktiniai deriniai, kurių pateikimo eilę nulėmė užduočių sudėtingumas. Buvo išskirti trys žaidimo derinių sudėtingumo lygiai:

1 lygis (minimalus) – žaidimo deriniai, sudaryti iš skirtingos specializacijos žaidėjų individualių veiksmų: antros linijos, krašto ir linijos (23–24 pav.).

2 lygis (vidutinis) – žaidimo deriniai sudaryti iš dviejų vienos ir vieno kitos specializacijos žaidėjų individualių veiksmų (25–26 pav.). 25 pav. parodytas derinys, kuriame dalyvauja du antros linijos puolėjai ir vienas krašto puolėjas, 26 pav. parodytas derinys, kuris susidaro veikiant dviem krašto ir vienam antrosios linijos žaidėjui.

3 lygis (maksimalus) – žaidimo deriniai sudaryti iš vienodos specializacijos žaidėjų veiksmų (27–28 pav.).

Taigi tiriamiesiems deriniai pateikiami pagal sudėtingumą. Tyrimas užbaigiamas, kai tiriamieji išsprendžia visus šešis derinių variantus.



Žaidėjo „A“ veiksmai: gauna kamuolį iš žaidėjo „C“ ir perduoda jį „B“. Gauna kamuolį atgal ir ryžtingai puola vartų link, imituoja metimą, o kamuolį perduoda žaidėjui „C“.

Žaidėjo „B“ veiksmai: gauna kamuolį iš žaidėjo „A“, varo jį iki centro, imituoja metimą ir gražina kamuolį žaidėjui „A“, stato užtvaramą gynėjui.

Žaidėjo „C“ veiksmai: atiduoda kamuolį žaidėjui „A“ ir stato užtvaramą kraštiniam gynėjui. Gauna kamuolį iš žaidėjo „A“ ir meta į vartus.

23 pav. Žaidimo I derinys ir jo sudėtinės dalys



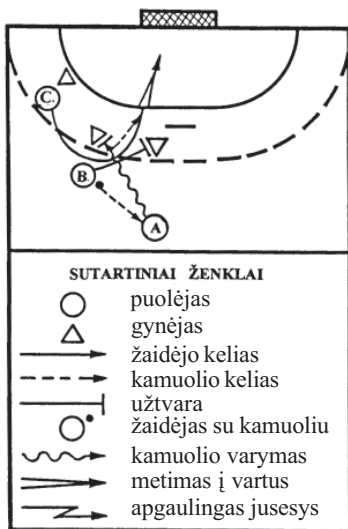
Žaidėjo „A“ veiksmai: atiduoda kamuolį žaidėjui „B“ ir gauna jį atgal, žaidėjas „A“ su kamuoliu bėga į kraštą ir perduoda kamuolį žaidėjui „C“.

Žaidėjo „B“ veiksmai: atlieka apgaulingą judesį, imituodamas metimą iš krašto, atiduoda kamuolį žaidėjui „A“ ir stato užtvaramą gynėjui.

Žaidėjo „C“ veiksmai: pasinaudojęs užtvarama, bėga į kraštą, gauna kamuolį iš žaidėjo „A“ ir meta į vartus.

24 pav. Žaidimo II derinys ir jo sudėtinės dalys



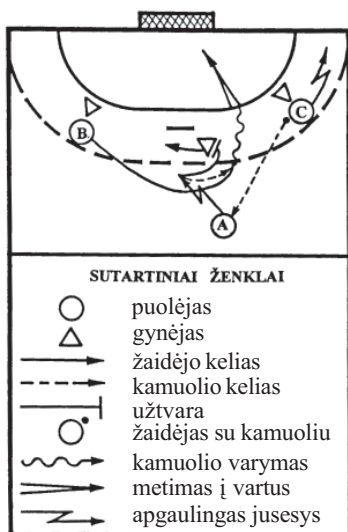


Žaidėjo „A“ veiksmai: perduoda kamuolį bėgančiam žaidėjui „B“ ir stato užtvaramą gynėjui.

Žaidėjo „B“ veiksmai: perduoda kamuolį žaidėjui „A“ ir stato užtvaramą gynėjui.

Žaidėjo „C“ veiksmai: gavęs kamuolį, bėga link vartų per susidariusį koridorių ir meta į vartus.

25 pav. Žaidimo III derinys ir jo sudėtinės dalys

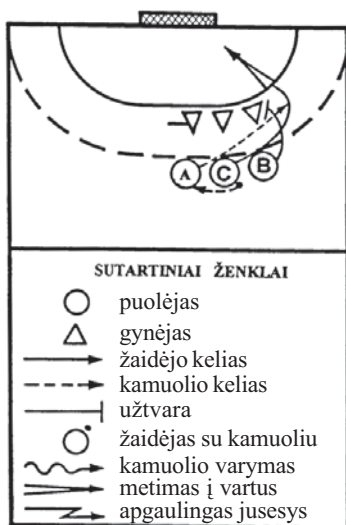


Žaidėjo „A“ veiksmai: gauna kamuolį iš žaidėjo „C“, atlieka apgaulingą judesį, stato užtvaramą gynėjui ir atiduoda bėgančiam žaidėjui „B“ kamuolį.

Žaidėjo „B“ veiksmai: gavęs kamuolį iš žaidėjo „A“, greitai bėga vartų link ir atlieka metimą.

Žaidėjo „C“ veiksmai: atlieka apgaulingą judesį nuvesdamas gynėją į kraštą ir atiduoda kamuolį žaidėjui „A“.

26 pav. Žaidimo IV derinys ir jo sudėtinės dalys



Žaidėjo „A“ veiksmai: gavęs kamuolį iš žaidėjo „C“, imituoja metimą į vartus ir atiduoda kamuolį žaidėjui „C“.

Žaidėjo „B“ veiksmai: stato užtvaramą gynėjui.

Žaidėjo „C“ veiksmai: atiduoda kamuolį žaidėjui A ir bėga į kraštą. Gavęs kamuolį, atakuoja vartus.

27 pav. Žaidimo V derinys ir jo sudėtinės dalys



Žaidėjo „A“ veiksmai: stato užtvaramą gynėjui.

Žaidėjo „B“ veiksmai: bėga vartų link, gauna kamuolį iš žaidėjo „C“ ir atlieka metimą į vartus.

Žaidėjo „C“ veiksmai: su kamuoliu bėga vartų link, imituoja metimą ir atiduoda kamuolį žaidėjui „B“ bei stato užtvaramą gynėjui.

28 pav. Žaidimo VI derinys ir jo sudėtinės dalys

Norint atlikti grupinę užduotį, t. y. pasiekti tikslą, tiriamieji privalo:

1. Įvertinti žaidimo derinį, aiškiai įsivaizduoti jo esmę.
2. Esant tam tikrai partnerių sudėčiai, pasirinkdami vaidmenis, žaidėjai įvertina save, savo sugebėjimus pavaizduotame žaidimo derinyje.
3. Skirdami kiekvienam partneriui vaidmenį, įvertinti jo sugebėjimus, mokėjimą atlikti tuos veiksmus, kurie yra efektyvūs pavaizduotame derinyje.
4. Patikrinti ar sutampa pasirinktas vaidmuo su tuo vaidmeniu, kurį jam, žaidėjo manymu, paskirs jo partneris.

Užduoties atlikimo efektyvumas priklauso nuo to, kaip patenkinamos šios keturios sąlygos.

Tiriamųjų ataskaitų apie vaidmenų pasirinkimo ir paskirstymo priežastis analizė padeda išaiškinti kiekvieno tiriamojo orientacijos į pasiūlytą žaidimo derinį pobūdį, t. y. nustatyti orientacijos kryptis derinyje, pagal kurias tiriamasis vertino savo ir partnerių galimybes.

Ataskaitos ir protokolai buvo analizuojami pasitelkus mikrosemantinę analizę, kuri leido analizuoti žaidėjų atsakymus tuo metu, kai jie mintyse sprendė taktinius uždavinius.

### **Tyrimų rezultatai ir jų aptarimas**

Dabartiniu metu sporto moksle koedukacinis sprendimų priėmimas (KSP) rankinyje nėra galutinai išnagrinėtas, kadangi nėra užbaigtos bendrapsichologinės koncepcijos. Psichologijoje aptinkame nemažai lokaliųjų teorinių schemų, empirinių tyrimų, susijusių su grupinių užduočių sprendimu, tačiau jų koncepcinė sintezė yra blokuojama sunkiai aprėpiama turimos medžiagos gausa, apimtimi ir įvairove.

Be to, šios problemos analizė byloja apie tai, kad ji faktiškai nėra suformuluota kaip psichologinė. A. Karpovo ir kt. teigimu, ši problema yra apspręsta sekančių ypatumų ir tradicijų: 1) platus ir įvairus šios problemos tyrimų spektras, dėl ko susidaro didelė empirinių duomenų apimtis, o pati problema dar labiau „išplėtojama“ (t. y. ekstensyviai), negu į ją „įsigilinama“; 2) vyksta koedukacinio sprendimų priėmimo privačių koncepcijų susiliejimas, nors toks procesas nėra perspektyvus ir negali pranokti lokaliųjų koncepcijų (Arrow, 1957; Brand, 1982; Cumming, 1968; Lvinger, Schniger, 1969; Vroom, Yetton, 1973; Карпов, 1998, 2000; Козеленский, 1979; Мейстер, 1979); 3) vyksta teorinio rezultatų apibendrinimo atotrūkis nuo jų kaupimo, ir taip skatinamas pragmatizmas; 4) nėra suformuluotas svarbus klausimas – tai klausimas apie koedukacinio sprendimų priėmimo turinį, psichologinį statusą ir šios sąvokos ribas (Карпов, 2004).

Šie ypatumai parodo, kad dominuojanti šios problemos sprendimo ašis yra *dalykinė-centriška paradigma*. Dabartiniu metu ji yra pateisinama, nors privalu ją papildyti, o vėliau ir pakeisti kitais tyrimų būdais. R. Vaismanas, A. Petrovskis, V. Špailinskis, M. Jaroševskis, remdamiesi ilgalaikių tyrimų rezultatais, siūlo įvesti į grupi-

nės veiklos fenomenų tyrimą kintamąjį, t. y. *socialinę-psichologinę grupės brandą* (SPGB). Jų nuomone, socialinės-psichologinės grupės brandos sąvokos integracija į grupinės veiklos fenomenų tyrimą padės interpretuojant gautus koedukacinio sprendimų priėmimo rezultatus (Petrovskis, Špalinskis, 1983; Вайсман, 1977; Петровский, Ярошевский, 1999).

Mūsų atlikti tyrimai patvirtino šią hipotezę. Įvedus kintamąjį SPGB, palyginus skirtingų socialinės-psichologinės brandos komandų koedukacinio sprendimų priėmimo rezultatus, išryškėja dideli skirtumai (Травина, Мейдус, 1980; Meidus, 1996, 2003, 2004). Tai pirmasis žingsnis rankinyje įveikiant dalykinį centriškumą tiriant KSP kaip apibrėžtos metasisistemos komponentą.

Planuojant tyrimą rėmėmės šiais teiginiais:

1. Rankininkų žaidimo veikla reikalauja tam tikrų ryšių, priklausančių nuo tarpusavio supratimo ir dėsningumų tarp žaidėjų nustatymo. Tokių ryšių žinojimas sutelkia komandą, ugdo jos socialinę-psichologinę brandą. Tokios komandos nariai tampa ne tik veiklos partneriais, bet ir vienas kito pažinimo subjektais.
2. Žaidėjų vienas kito pažinimas reguliuoja įvairias tarpusavio santykių formas, skatina tarpusavio sąveiką, gerina žaidimo veiklos rezultatyvumą.

Pasitvirtino mūsų nuomonė, kad skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų žaidėjų koedukacinis sprendimų priėmimas, t. y. tarpusavio sąveika sprendžiant taktines užduotis žaidimo metu, buvo skirtingas, kad taktinių užduočių sprendimas buvo tik tada veiksmingas, kai tarp žaidėjų triadų buvo suderinamumas: a) įvertinant situaciją; b) prognozuojant partnerių tikslus (sumanymus); c) sutampanant vaizdiniais partnerių atžvilgiu.

Tyrimų rezultatai (5 lentelė) rodo, kad nevienodo meistriškumo, rezultatyvumo ir socialinės-psichologinės brandos komandų žaidėjų koedukacinis sprendimų priėmimas 1998 m. buvo labai skirtingas. Matyt, B grupės komandų žaidėjų atsakomybės, sutelktumo, kolektyviškumo stoka neleido pasiekti geresnių rezultatų. Tikslingas komandos rengimas, tarpusavio sąveikos, žaidėjų tarpusavio supratimo formavimas per penkerius metus padėjo komandoms atlikti didelį šuolį meistriškumo link (Meidus, 2003).

Atlikus tyrimus ir gautų rezultatų lyginamąją analizę nustatyta, kad triadų\*, kurių bendras žaidimo stažas yra vieneri ir dveji metai, rezultatyvumas sprendžiant taktines užduotis laboratorinėmis sąlygomis, modeliuojančiomis žaidimo veiklą,

---

\* Žaidėjos buvo suskirstytos į triadas pagal tris kriterijus: 1) žaidėjų triados, susidedančios iš trijų skirtingų amplua žaidėjų (krašto žaidėja – pusiau krašto žaidėja, vidurio puolėja ir visi kiti įmanomi variantai); 2) žaidėjų triados, susidedančios iš dviejų vienodų amplua žaidėjų ir vienos kitokios (krašto žaidėja – krašto žaidėja – linijos žaidėja ir t. t.); 3) žaidėjų triados, susidedančios iš trijų vienodų amplua žaidėjų (krašto žaidėja – krašto žaidėja – krašto žaidėja ir visi kiti variantai). Duomenys buvo fiksuojami penkerių metų laikotarpiu nuo 1998 iki 2002 m.

5 lentelė

**Skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų koedukacinis sprendimų priėmimas (KSP)**

( $\bar{x} \pm S\bar{x}$ )

Parametras	S P G B			
	A grupės komandos	B grupės komandos	A grupės komandos	B grupės komandos
	1998 m.		2002 m.	
K S P	0,67	0,27	0,70	0,66
	0,03	0,02	0,02	0,01
Tarp A ir B komandų	Skirtumų statistinis patikimumas P			
	P < 0,001		P > 0,05	

buvo žemesnis negu triadų turinčių trejų, ketverių ir penkerių metų stažą. Triados, turinčios didesnę žaidimo patirtį pasižymėjo suderinamumu atliekant grupinius žaidimo veiksmus, buvo vieningesnės sprendžiant taktines užduotis. Tai mums leidžia teigti, kad rankininkų koedukacinis sprendimų priėmimas sprendžiant taktines užduotis priklauso nuo žaidimo stažo (6 lentelė).

Kaip jau minėjome, koedukacinio sprendimų priėmimo efektyvumą sąlygojo tam tikri fenomenai. Aptarsime tyrimo metu gautus rezultatus, patvirtinančius mūsų hipotezę.

**Suderinamumas įvertinant situaciją.** Šis rodiklis buvo gautas analizuojant tiriamųjų atsakymus raštu. Suderintas žaidimo situacijos įvertinimas buvo laikomas tada, kai tiriamieji naudojo vienodus orientyrus. Buvo išskirti du orientyrų tipai:

6 lentelė

**Skirtingą žaidimo stažą turinčių rankininkų sąryšių koedukacinio sprendimų priėmimo rodikliai**

( $\bar{x} \pm S\bar{x}$ )

Tiriamas parametras	Bendras žaidimo stažas (metai)				
	1	2	3	4	5
KSP	0,21	0,34	0,44	0,59	0,68
	0,02	0,03	0,03	0,01	0,02
Rankininkų sąryšių skaičius	30	41	49	39	31
Skirtumų statistinis patikimumas P					
1-2 – P < 0,005, 2-3 – P < 0,005, 3-4 – P < 0,005, 4-5 – P < 0,001					

1) erdvės – kai orientyras buvo žaidėjų pasiskirstymas aikštelėje. Pvz., žaidėja „A“ sako: „Aš pasirinkau vaidmenį Nr. 1 todėl, kad žaisdama centre, sugebėsiu tiksliau perduoti kamuolį partneriui, žaidėja „B“ dažniau žaidžia krašte ir geriau pastatys užtvarą gynėja, linijos žaidėja „C“ atliks metimą į vartus;

2) kinetinė (judėjimo orientacija) – kai orientyras buvo žaidimo veiksmų turinys. Pvz., „Aš pasirinkau vaidmenį Nr. 1 todėl, kad, manau, geriau ir greičiau pastatysiu užtvarą krašto gynėjai ir atliksiu metimą į vartus, žaidėja „B“ irgi gali atlikti užtvarą, žaidėja „A“ greitai galės įbėgti į metimų zoną ir pašokusi atlikti perdavimą man“.

Jeigu žaidėjos sprendžiant taktines užduotis naudojami tais pačiais orientyrais, tai jos vienodai suderintai įvertina situaciją (7 lentelė).

7 lentelės duomenys parodo, kad kuo didesnė komandų socialinė-psichologinė branda, tuo ženklėsnė orientavimosi situacijose ypatumai, t. y. kuo greičiau žaidėjos suvokia situaciją („mato aikštę“), tuo rišliau vykdomos nurodytos taktinės užduotys.

**Partnerių tikslų prognozavimo rodikliai** irgi buvo gauti analizuojant tiriamųjų atsakymus raštu. Tikslų prognozavimas buvo fiksuojamas tuo atveju, kai tiriamoji sutapatindavo save su kitomis partnerėmis, pastatydavo save į jų vietą ir priimdavo sprendimą. Pvz., „Aš pasirinkau vaidmenį Nr. 1, nors galėjau atlikti ir partnerės funkcijas, t. y. vaidmenį Nr. 2, bet manau, kad vaidmenį Nr. 1 partnerė paskirs man, o vaidmenį Nr. 2 atliks pati“ (7 lentelė).

Gauti duomenys ženkliai parodo, kad šis skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų parametras yra labai skirtingas. Palyginus šį parametą (1998 m.)

7 lentelė

**Skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų suderinamumas įvertinant situaciją ir partnerių tikslų prognozavimo rodikliai**

( $\bar{x} \pm S\bar{x}$ )

Parametras	S P G B			
	A grupės komandos	B grupės komandos	A grupės komandos	B grupės komandos
	1998 m.		2002 m.	
Suderinamumas įvertinant situaciją	0,39	0,20	0,41	0,42
	0,02	0,04	0,03	0,05
Tarp A ir B komandų	Skirtumų statistinis patikimumas P			
	P < 0,001		P > 0,05	
Partnerių sumanymų prognozavimas	0,35	0,09	0,36	0,34
	0,05	0,03	0,08	0,06
Tarp A ir B komandų	Skirtumų statistinis patikimumas P			
	P < 0,001		P > 0,05	

tarp A ir B grupės komandų skirtumas buvo labai didelis ( $P < 0,001$ ), o 2002 m. šis skirtumas buvo nepatikimas. Tai dar kartą patvirtina tą teiginį, kad šie parametrai tiesiogiai priklauso nuo komandų socialinės-psichologinės brandos.

Lygindami skirtingą žaidimo stažą turinčių žaidėjų sąryšio **suderinamumą įvertinant situaciją** pastebime kai kuriuos pokyčius. 8 lentelės duomenys parodo, kad suderinamumo koeficientas įvertinant situaciją lieka beveik stabilus nuo antrų bendros veiklos metų.

8 lentelė

**Rankininkų sąryšių suderinamumo įvertinant situaciją ir sugebėjimo prognozuoti partnerių tikslus rodikliai**

( $\bar{x} \pm S\bar{x}$ )

Tiriamas parametras	Bendras žaidimo stažas				
	1	2	3	4	5
1. Suderinamumas	0,20	0,31	0,40	0,39	0,42
įvertinant situaciją	0,02	0,02	0,01	0,02	0,01
2. Partnerių tikslų	0,15	0,10	0,39	0,40	0,47
prognozavimas	0,02	0,01	0,03	0,02	0,01
Skirtumų statistinis patikimumas P					
1. 1–2 – $P < 0,001$ , 2–3 – $P > 0,1$ , 3–4 – $P > 0,5$ , 4–5 – $P < 0,5$					
2. 1–2 – $P < 0,1$ , 2–3 – $P < 0,001$ , 3–4 – $P > 0,5$ , 4–5 – $P < 0,1$					

Analizuojant **partnerių tikslų prognozavimo** rezultatus, pastebime, kad trečiaisiais bendros veiklos metais šis rodiklis staigiai pakyla ir toliau beveik nesikeičia. Stebint žaidėjų triadų žaidimą galima teigti, kad žaidimo stažas turi didelės įtakos tarpusavio sąveikos suderinimui. Nesugebėjimas teisingai įvertinti situacijas bei prognozuoti partnerių tikslus būdingas žaidėjų trejetams turintiems 1–2 metų bendros veiklos stažą – sukeliama tarpusavio santykių įtampa, pastebimas nesuderinamumas atliekant funkcinis vaidmenis. Tokių triadų žaidėjos yra individualistės. Žaidėjų sąryšiai, kurių bendras veiklos stažas siekia trejus ir daugiau metų, daug aiškiau suvokdavo žaidimo situaciją, geriau prognozavo savo partnerių sumanymus.

**Vaizdinių sutapimo partnerių atžvilgiu įtaka žaidėjų tarpusavio sąveikai**

Mes rėmėmės plačiai žinomu psichologijos mokslo teiginiu, kad vaizdiniai (vaizduotė) žmogaus veikloje, taip pat ir sporte, atlieka svarbų vaidmenį. Vaizduotė sudaro galimybes atskleisti priešininkų sumanymus, planuoti savo partnerių taktinių veiksmų eigą, priimti pagrįstus sprendimus ir juos realizuoti. Žaidėjo vaizduotė la-

bai svarbi, kada reikia veikti esant laiko deficitui sudėtingose ir pavojingose situacijose. Numatyti savo veiksmus, priešininko veiksmus ir elgesį, projektuoti taktinių veiksmų eigą – tai daugelio sporto šakų svarbiausias uždavinys, ypač sporto žaidimų.

Žaidžiant sportininkų sąmonėje svarbią vietą užima judėjimo vaizdiniai, kurie atsispindi asmeninius judesių ypatumus ir partnerių judesius, susijusius su efektyvia tarpusavio sąveika (Meidus, 1998, 2004).

### **Tyrimo metodika**

Žaidėjų vaizdinių (vienas apie kitą) sutapimas buvo nustatomas palyginus savęs įvertinimo ir vienas kito įvertinimo rezultatus. Tam tikslui buvo panaudota anketinė apklausa, kur tiriamosios įvertino save ir kitas komandos nares pagal nustatytas savybes. Parinkdami savybių komplektus rėmėmės tokiais reikalavimais:

- a) savybės turi atitikti dalykinę-praktinę veiklą;
- b) savybės turi atitikti taktinius-žaidimo derinius.

Į sudarytų savybių rinkinius įėjo: mokėjimas atlikti funkcinius-žaidimo veiksmus ir reikšmingos žaidimo veiklai asmeninės žaidėjų savybės.

1. Funkciniai-žaidimo veiksmi: tolimi metimai, metimai nuo linijos, metimai iš krašto, kamuolio perdavimai, kamuolio varymas, užtvaros, atakos organizavimas.
2. Asmeninės savybės: pasitikėjimas, ryžtingumas, iniciatyvumas.

Tiriamosios turėjo įvertinti savo ir kitų komandos žaidėjų (kryžminis įvertinimas) anksčiau minėtas savybes (pagal penkių balų sistemą). Pvz.: 5 – labai gerai atlieka žaidimo veiksmą; 4 – gerai atlieka; 3 – patenkinamai atlieka; 2 – blogai atlieka; 1 – labai blogai atlieka ir t. t.

Pagrindinis šios metodikos rodiklis – tai žaidėjų vaizdinių sutapimo vienas apie kitą koeficientas, kuris buvo apskaičiuojamas atskirai sportininkų žaidimui ir asmeninėms savybėms įvertinti. Kadangi buvo tiriamos triados (žaidimo sąryšiai), tai ir buvo apskaičiuojamas jų vaizdinių sutapimo koeficientas.

Koeficiento apskaičiavimas vyko keliais etapais:

1. Vienos žaidėjos vaizdinių ir kitos žaidėjos vaizdinių apie 7 žaidimo ir 3 asmenines savybes sutapimas. Savęs įvertinimo ir kitos partnerės įvertinimo rodiklis parodė vaizdinių sutapimo laipsnį vienos tiriamosios apie kitą, kuris apskaičiuojamas pagal formulę:

$$V_1 = \frac{m}{N},$$

kur  $m$  – tiriamosios savęs įvertinimo sutapimų skaičius su kitos tiriamosios jos įvertinimu;  $N$  – savybių skaičius.  $V_1$  gali svyruoti nuo 0 iki 1.



2. Dviejų žaidėjų vienos apie kitą vaizdinių sutapimo koeficientas buvo apskaičiuojamas pagal formulę:

$$V_2 = \frac{V + V_1}{2},$$

kur  $V$  – tiriamosios „A“ vaizdinių sutapimas apie tiriamąją „B“ koeficientas;  $V_1$  – tiriamosios „B“ vaizdinių sutapimo apie tiriamąją „A“ koeficientas.

3. Trijų žaidėjų vaizdinių sutapimo vienos apie kitą koeficientas. Pvz., triada A – B – C. Iš pradžių apskaičiuojamas vaizdinių sutapimas tiriamųjų „A“ ir „B“ (vienas apie kitą), tiriamųjų „B“ ir „C“ ir tiriamųjų „A“ ir „C“. Tada vaizdinių sutapimo koeficientas apskaičiuojamas kaip aritmetinis vidurkis.

Atlikti tyrimai parodė, kad tarp skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų žaidėjų vaizdinių partnerių atžvilgiu apie žaidimo savybes sutapimo yra nemažas skirtumas (koeficientų skirtumas – 0,18,  $P < 0,001$ ) (1998 m.). 2002 m. B grupės komandai pasiekus didesnę socialinę-psichologinę brandą šis skirtumas išnyko, tai dar kartą parodo, kad vaizdiniai apie partnerių žaidimo savybes paklūsta komandų socialinės-psichologinės brandos dėsningumams (9 lentelė).

Visai kitoks komandų rezultatas, kur vaizdinių sutapimas apie žaidėjų asmenines savybes penkerių metų laikotarpiu nepakito ( $P > 0,05$ ) (9 lentelė).

Analogiški rezultatai buvo gauti ir tiriant skirtingo žaidimo stažo žaidėjų sąryšius (triadas) (10 lentelė).

9 lentelė

**Skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų žaidėjų vaizdinių sutapimo rodikliai ( $\bar{x} \pm S\bar{x}$ )**

Parametras	S P G B			
	A grupės komandos	B grupės komandos	A grupės komandos	B grupės komandos
	1998 m.		2002 m.	
Žaidimo savybės	0,49	0,31	0,53	0,50
	0,02	0,04	0,02	0,02
	Skirtumų statistinis patikimumas P			
	P < 0,001		P > 0,05	
Asmeninės savybės	0,42	0,40	0,41	0,39
	0,02	0,01	0,02	0,02
	Skirtumų statistinis patikimumas P			
	P < 0,001		P > 0,05	

**Skirtingą žaidimo stažą turinčių rankininkų sąryšių vaizdinių sutapimo partnerių atžvilgiu rodikliai**

( $\bar{x} \pm S\bar{x}$ )

Tiriamas parametras	Bendras žaidimo stažas (metai)				
	1	2	3	4	5
1. Žaidimo savybės	0,12	0,32	0,50	0,57	0,78
	0,01	0,01	0,02	0,03	0,02
2. Asmeninės savybės	0,32	0,40	0,41	0,40	0,40
	0,01	0,02	0,02	0,01	0,02
Skirtumų statistinis patikimumas P					
1. 1-2 – P < 0,001, 2-3 – P < 0,001, 3-4 – P < 0,05, 4-5 – P < 0,001					
2. 1-2 – P > 0,05, 2-3 – P > 0,05, 3-4 – P > 0,05, 4-5 – P > 0,05					

Pirmaisiais žaidimo metais žaidėjų triadų vaizdiniai apie partnerių žaidimo savybes yra blankūs. Didėjant žaidimo stažui pastebimas laipsniškas šio parametro augimas. Jeigu pirmaisiais žaidimo metais šis koeficientas buvo 0,12, tai po penkerių metų jis išaugo daugiau nei septynis kartus – 0,78.

Vaizdinių apie partnerių asmenines savybes sutapimo rezultatai yra pakankamai stabilūs ir per penkerius metus ypatingų pokyčių neįvyko.

### **Tarpasmeniniai santykiai**

Vienas iš svarbiausių mūsų visuomenės uždavinių yra bendravimo kultūros tobulinimas, tarpusavio santykių ugdymas.

Sporto žaidimai – tai grupinė veikla, kur labai efektyviai vyksta sportininkų tarpusavio sąveika, formuojasi glaudūs, o kartais antagonistiniai tarpusavio santykiai. Norint pasiekti grupinės veiklos efektyvumą, būtina realiai susiformavusi komandos tarpusavio santykių sistema.

Didelį teorinį ir praktinį susidomėjimą kelia diadų ir triadų eksperimentai. Tyrimais nustatyta, kad silpno partnerio bendravimas su stipriu varžybu metu ženkliai padidina jo veiklos rezultatus.

Šalia psichologinių fenomenų, skatinančių sėkmingą tarpusavio sąveiką, būtina įvertinti ir sportininkų bendrą fizinį pasirengimą, psichologinį suderinamumą, grupės socialinę-psichologinę brandą. Sporte žaidėjų suderinamumo problema ypač aktuali žaidimo sporto šakose, kurių specifika priverčia sportininkus ne tik adaptuotis prie besikeičiančių situacijų, bet ir keisti jas, operatyviai reaguoti ir priimti sprendimus, imtis atsakomybės ir iniciatyvos.

Mūsų atlikti tyrimai buvo nukreipti į skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų žaidėjų tarpusavio santykių išaiškinimą. Mes kėlėme prielaidą, kad komandų, kurių socialinė-psichologinė branda yra pakankama, žaidėjų tarpusavio santykiai bus palankūs žaidimo veiklai, o viena kitą pasirenkančių komandos žaidėjų porų bus dauguma, ir nepalankūs, jeigu dominuos viena kitą atstumiančios poros.

### **Tyrimo metodika**

Atlikdami sociometrinę apklausą mes naudojame parametrinę procedūrą su apribotais pasirinkimais, t. y. tiriamajam buvo rekomenduojama pasirinkti griežtai fiksuotą grupės žmonių skaičių (3–5). Toks apribojimų įvedimas padidina sociometrinių duomenų patikimumą ir palengvina jų apdorojimą. Be to, fiksuotas pasirinkimas priverčia tiriamuosius atsakingiau pažvelgti į savo atsakymus ir tuo pačiu sumažina atsitiktinių pasirinkimų tikimybę.

### **Pasiruošimas sociometrinei apklausai**

Sociometrijos metodikos rezultatyvumas daug priklauso nuo tiriamųjų psichologinio parengimo. Jokiu būdu neturi būti dirbtinio ar administracinio spaudimo. Vykdydamas sociometrinę apklausą tyrėjas privalo nusakyti pasirinkimų kriterijų skaičių. Šiam darbui reikalinga apklausos kortelė, kuri turi būti aiški.

Reikalavimai sociometrinei kortelei yra šie:

1) iš pradžių paruošiami tiriamų grupių narių sąrašai. Kiekvienas grupės narys privalo turėti savo eilės numerį. Tai jo šifras;

2) atsižvelgiant į grupės dydį, sudaroma sociometrinė kortelė. Joje pateikiama trumpa pildymo instrukcija, t. y. kreipimasis į tiriamąjį, klausimai, atsakymai, paslapties išlaikymo garantija, padėka, šifras.

Sociometrinių tyrimų eiga labai priklauso nuo tiriančiojo asmenybės, mokėjimo bendrauti, sugebėjimo įteigti tyrimų svarbą ir t. t. Tokias procedūras tyrėjas turėtų pradėti palaipsniškai, skirti laiko vadinamai sociometrinei mankštai. Kada tarpusavio santykiai suderinti ir tinkamas psichologinis mikroklimatas, sociometrinė procedūra gali būti pradėta.

Atsakymų duomenys yra perkeliama į pasirinkimo lenteles – tai sociometrinės analizės pagrindas (teigiami pasirinkimai žymimi „+“, neigiami „-“).

Prieš užpildant sociometrinę kortelę dalyviai turi būti absoliučiai savarankiški. Negali būti patarimų iš šalies, jos negalima parsinešti į namus. Tyrimas atliekamas frontaliu būdu, t. y. visų vienu kartu. Tyrėjas turi būti malonus ir pasitikintis. Tiriamiesiems užpildžius korteles, jos surenkamos paties tyrėjo, kuris neprivalo atskleisti iš karto tyrimo detalių, nors dauguma grupės narių kartais nori sužinoti rezultatus tuoj pat. Reikia nepamiršti, kad atskleidus grupės narių neformalių ryšių sistemą, galima prarasti grupės narių pasitikėjimą, o pakartotinas tyrimas neturės prasmės.

Pateiktuose klausimuose buvo suprojektuotos tarpusavio sąveikos situacijos, atitinkančios komandos veiklą ir atspindėjo tik dalykinę jos pusę. Pateikti šeši klausimai: trys iš jų buvo susiję su teigiamais santykiais, kiti – su neigiamais. Teigiami klausimai:

1. Su kuo Jūs norėtumėte pradėti ataką?
2. Su kuo Jūs norėtumėte užbaigti ataką?
3. Su kuo Jūs norėtumėte aptarti žaidimo rezultatus?

Kadangi buvo pateikti trys teigiami ir trys neigiami klausimai, tai leido mums išaiškinti viena kitą pasirenkančias ir viena kitą atstumiančias poras. Toks buvo tyrimo uždavinys.

### **Tyrimo rezultatai ir jų aptarimas**

Gautų rezultatų analizė parodė, kad komandose, kurių socialinė-psichologinė branda yra pakankama, susidaro prielaidos grupiniam užduočių sprendimui. Šios komandos turi potencines galimybes suformuoti gerą darbinę atmosferą, kur dominuos teigiami tarpusavio santykiai, suinteresuotumas bendra sporto-žaidimo veikla ir bendravimas.

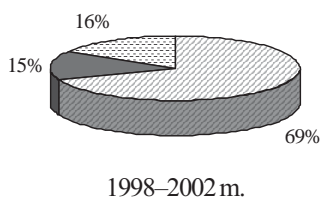
Komandos, kurių socialinė-psichologinė branda yra nepakankama, nesugebės sėkmingai spręsti užduočių, reikalaujančių suderintos tarpasmeninės sąveikos, nes grupės narių santykiai yra paviršutiniški. Šių grupių narės dėl patirties stokos sugebės spręsti tik tuos uždavinius, kur nereikalinga tiesioginė tarpusavio sąveika su kitomis narėmis.

Tyrimų duomenys (29 pav.) patvirtino mūsų prielaidas ir parodė, kad dauguma teigiamų pasirinkimų, t. y. viena kitą pasirenkančių žaidėjų porų dominavo tarp pakankamai subrendusios A grupės komandų žaidėjų. Tai keturis kartus daugiau negu B grupės komandų. Neigiamų pasirinkimų dominavimas parodo šiose komandoje esančius tarpusavio santykių pažeidimus. Nenoras bendradarbiauti lemia komandų sutelktumą ir rezultatyvumą. Varžybų stebėjimas taip pat parodė, kad 1998 m. komandų nesėkmės varžybose darė neigiamą įtaką tarpasmeninių santykių struktūrai. Matyt, šios nesėkmės per varžybas lėmė padidintą žaidėjų „sensitivity“ bet kuriam faktoriui, kuris gali būti interpretuojamas kaip nesėkmės priežastis.

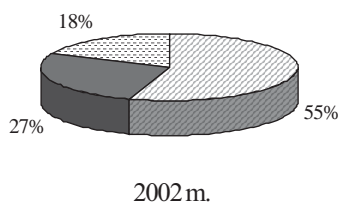
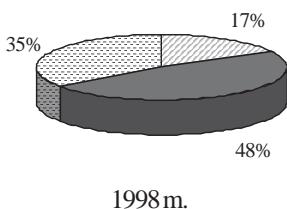
A grupės komandos, kurias lydėjo sėkmė, su tokiomis problemomis nesusidūrė. Tą faktą patvirtina B grupės komandos, kurių socialinė-psichologinė branda po penkerių metų tapo pakankama ir sociometrinių pasirinkimų rodikliai gana ženkliai išaugo.

Gauti duomenys leidžia praplėsti sutelktumo determinantų sąrašą.

A grupės komandos




B grupės komandos



 – viena kitą pasirenkančios žaidėjų poros

 – viena kitą atstumiančios žaidėjų poros

 – neutralios

29 pav. Skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų sociometrinių pasirinkimų rodikliai (apibendrinti penkerių metų duomenys)

**Išvados**

1. Sukurta koedukacinio sprendimų priėmimų metodika gali būti naudojama žaidėjų tarpusavio sąveikai tirti ir (pedagoginiu-psichologiniu požiūriu) komandai valdyti.
2. Nustatyta, kad koedukacinis sprendimų priėmimas yra tiesiogiai susijęs su rankinio komandų socialine-psichologine branda.
3. Rankininkų sąryšių koedukacinių sprendimų priėmimą lėmė jų bendros veiklos stažas. Penkerių metų stažą turinčios žaidėjos, palyginti su vienerių, dvejų, trejų metų stažą turinčiomis žaidėjų triadomis, užduotis sprendė daug rezultatyviau ir produktyviau ( $P < 0,001$ ).

4. Rankininkų sąryšių suderinamumas įvertinant situaciją yra daugiau konservatyvus ir nuo antrų bendro žaidimo metų išlieka pastovus.
5. Specifiniai triadų tarpusavio santykiai yra susiję su uždavinių sprendimu minyose bei bendravimo forma ir formuojasi atsižvelgiant į individų ieškomų sprendimų sutapimą, procesų prognozavimą. Skirtingą žaidimo stažą turinčių rankininkų sąryšių tikslų prognozavimas partnerių atžvilgiu ženkliai išaugo trečiais bendros žaidimo veiklos metais ir toliau išliko stabilus.
6. Vaizdinių partnerių atžvilgiu apie žaidimo savybes sutapimas labiau reikšmingas esant koedukaciniam sprendimų priėmimui negu vaizdinių sutapimui apie partnerių asmenines savybes.
7. Patvirtinta prielaida, kad komandų socialinė-psichologinė branda tampa tuo fenomenu, kuris nustato ryšį tarp žaidėjų bendravimo ir sėkmingos tarpusavio sąveikos. Viena kitą pasirenkančių porų dauguma parodo pakankamos brandos komandų glaudžius emocinius tarpusavio ryšius ir tampa reikšmingu grupinės veiklos faktoriumi.

#### 4.4. Rankinio komandų sutelktumo parametrai

Svarbiausias individų tarpusavio santykių parametras yra **sutelktumas**. Grupės sutelktumas yra viena svarbiausių charakteristikų, atskleidžiančių esmines grupės savybes. Reikia pažymėti, kad grupės sutelktumo esmės interpretacija yra nevienareikšmė. Į sutelktumo sąvoką įjungiami našumas, individų pajėgumas ir pan. Sutelktumas buvo suprantamas ir kaip individualus, grupėje laikančių ir ryšius tarp jų stiprinančių jėgų poveikio visiems grupės nariams, galutinis efektas (Festinger, Schaeter, Back, 1950; НЬЮКОМ, 1965). Tai produktyvi idėja, tačiau ji remiasi individų emocijomis.

Logiška įsivaizduoti naują sutelktumo tyrimų kryptį, kuri remtųsi pagrindiniu grupės integratoriumi – jos bendra veikla. Pats grupės formavimasis ir tolesnė branda turi būti suprantamas kaip jos tolimesnis raidos procesas, bet ne emociškai prisirišant, o bendrai veikiant.

Yra daug indeksų, vadinamų sutelktumo koeficientais, kurių dėka galima gauti tam tikros informacijos apie grupių vidaus raidos ypatumus, tačiau jie adekvačiai neatspindi individų sutelktumo grupėje.

V. Špalinskis pasiūlė tyrimų programą, pagal kurią reikalaujama eksperimentuojant pirmiausia atsižvelgti į grupės vertybes, būdingas visai grupei, tikslus, normas, nuostatų sistemą (Шпалинский, 1972). Taigi vertybių orientacijų vienybė (VOV), kaip grupės sutelktumo rodiklis, tampa integraline grupių vidaus ryšių sistemos charakteristika. VOV parodo nuomonių, vertinimų, nuostatų, grupės narių pozicijų objektų atžvilgiu sutapimo laipsnį.

Atsižvelgdami ir priimdami šią idėją mes atlikome tyrimą, kurio tikslas – **nusta-**

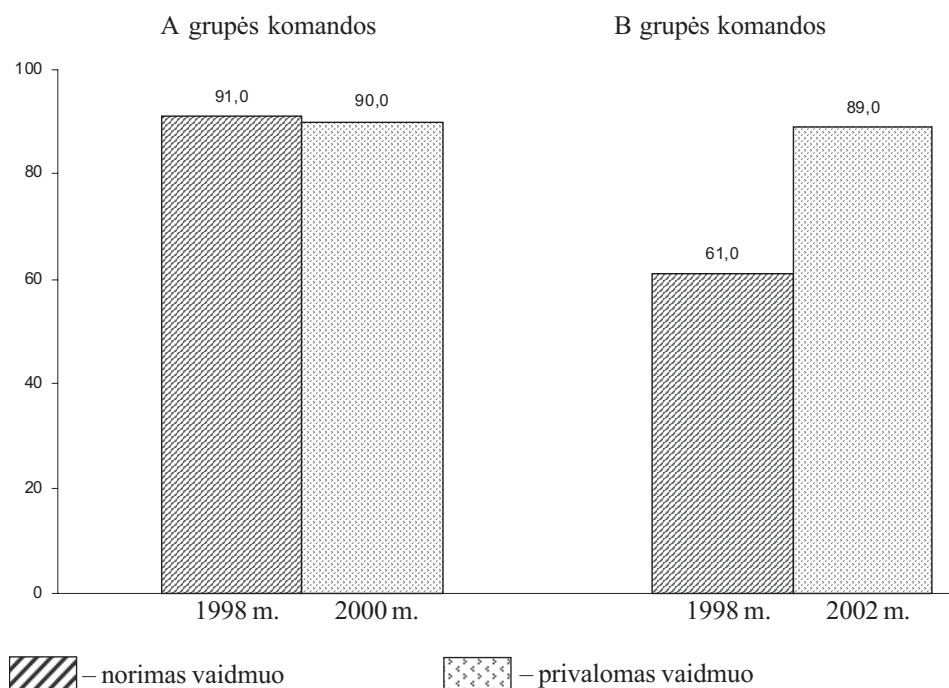
tyti pagrindinius rankinio komandų sutelktumo parametrus, kurie būtų pagrįsti nuomonių sutapimu reikšmingų objektų atžvilgiu. Panaudodami KSP metodiką, mes išaiškinome pagrindinius komandų sutelktumo parametrus, t. y.: funkcinį vaidmenų suderinimą (FVS) ir funkcinį vaidmenų tarpusavyje pasikeitimą (FVTP).

Apžvelkime skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų šių paramet-  
rų esmę ir palyginkime jų išraiškos laipsnį.

Buvo fiksuojamos dvi FVS formos:

- 1) asmeninis funkcinis vaidmenų suderinimas – tai kiekvienos komandos žaidėjos norimų ir privalomų vaidmenų sutapimas;
- 2) tarpasmeninis funkcinis vaidmenų suderinimas, kuris reiškiasi: a) partnerės veiksmų suderinimu su partnere atsižvelgiant į save; b) partnerės veiksmų suderinimu su partnerėmis atsižvelgiant į partneres.

Asmeninis FVS buvo fiksuojamas žaidėjų triadai sprendžiant taktinius derinius – tai norimo ir privalomo vaidmens sutapimas. Pvz.: žaidėja „A“ pasirenka vaidmenį Nr. 1, kurį ji **nor**i atlikti, kad būtų išspręsta taktinė užduotis, sutampa su tuo vaidmeniu, kurį ji iš tikrųjų skiria sau – vaidmuo Nr. 1 – privalomas vaidmuo (30 pav.).



30 pav. Skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų asmeninis FVS (norimų ir privalomų vaidmenų sutapimas) (%)

Paveiksle pateikti duomenys parodo, kad skirtumas tarp asmeninio FVS skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų žaidėjų gana ženklus. Toks vaidmenų pasirinkimo apibrėžtumas pakankamai subrendusių komandų žaidėjams padeda sėkmingiau spręsti taktines užduotis. Norimo vaidmens pasirinkimo adekvatumas nesudaro vidinių sunkumų, kurie galėtų priversti žaidėjas dažnai keisti priimtus sprendimus. Iš anksto teisingai įvertindamos situaciją, šių komandų žaidėjos stengiasi veikti atsižvelgdamos į konkrečias sąlygas ir konkrečią situaciją, dėl ko taktinio derinio mintinis modelis visiškai atitinka realių veiksmų eigą.

Nevisiškai subrendusių komandų asmeninis FVS yra žemas.

Reikia atsižvelgti į tai, kad norimo ir privalomo vaidmens sutapimo pranašumas gali būti tik tada realizuotas, jeigu priimtas sprendimas patvirtinamas partnerių. Tyrimo rezultatai parodė, kad A grupės komandų patvirtinimo koeficientas yra 71,3 proc. Tai reiškia, kad šių komandų žaidėjos, sprendamos taktinius derinius žaidžiant, suvokia savo partnerių sumanymus, todėl greitai ir suderintai priima sprendimą. B grupės komandų patvirtinimo koeficientas ženkliai mažesnis – 32,0 proc. Šių komandų žaidėjos blogiau įsivaizduoja taktinius derinius, skurdus jų taktinių būdų arsenalas, dominuoja veiksmų tiesmukiškumas.

Matome, kad skirtumas tarp šių rodiklių 1998 m. buvo ženklus ( $P < 0,001$ ). B grupės komandų brandos augimas turėjo įtakos ir žaidėjų asmeninio FVS rodiklių kaitai ir 2002 m. šis skirtumas tarp dviejų grupių komandų išnyko.

Tarpasmeninis FVS, kaip minėjome, pasireiškia dviem aspektais, t. y. atliekamų vaidmenų suderinimu su partnerėmis atsižvelgiant į save ir atliekamų vaidmenų suderinimu atsižvelgiant į partneres. Pirmasis rodiklis buvo fiksuojamas tada, kada žaidėjos pasirinktas vaidmuo (tai liečia tik privalomą vaidmenį) buvo patvirtintas kitų dviejų partnerių. Pvz., jeigu žaidėja „A“ pasirenko sau vaidmenį Nr. 1, kurį ji privalo atlikti, norint išspręsti užduotį, ir šį vaidmenį skyrė jai likusios dvi partnerės, užduotis laikoma įvykdyta.

### **Kaip matome, mintinis taktinių užduočių sprendimas yra sąlygojamas konkrečios žaidimo veiklos.**

Kiekviena žaidėja turi galimybę pasirinkti kokį nori vaidmenį, tačiau tik suderinti veiksmai gali duoti teigiamą rezultatą. Jeigu visos trys žaidėjos pasirenks skirtingus vaidmenis, kurie bus kiekvienos žaidėjos patvirtinti, užduoties atitikimo sėkmė neabejotina (31 pav.).

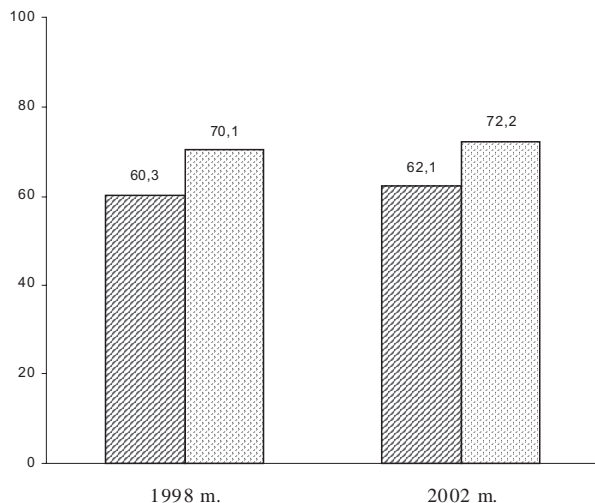
Svarbus sėkmingo taktinių užduočių sprendimo faktorius yra vaidmenų suderinimas su partnerėmis, atsižvelgiant į partneres. Šis parametras buvo fiksuojamas tuo atveju, kada pasirinkti dviejų partnerių **privalomi** vaidmenys buvo patvirtinami trečios partnerės. Pvz., žaidėjos „A“ ir „B“ pasirenka vaidmenis, atitinkamai Nr. 1 ir Nr. 2, o trečia partnerė joms taip pat skiria vaidmenis Nr. 1 ir Nr. 2 (31 pav.).

Tarpasmeninis FVS yra svarbus sėkmingo taktinio užduočių sprendimo fakto-

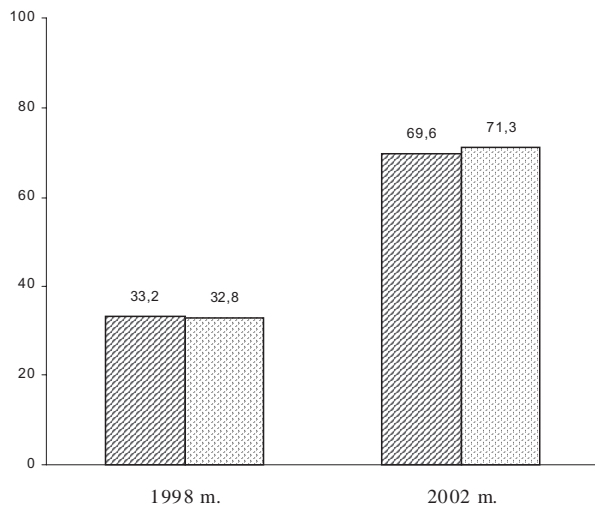




rius ne tik laboratorinėmis sąlygomis, bet ir žaidžiant. Be to, vaidmenų suderinamumas irgi priklauso nuo komandų socialinės-psichologinės brandos. Jeigu 1998 m.

A grupės komandos



B grupės komandos



 – partnerės vaidmenų suderinimas su partnerėmis atsižvelgiant į save
  – partnerės vaidmenų suderinimas su partnerėmis atsižvelgiant į partneres

31 pav. Skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų tarpasmeninis FVS (%)

asmeninio FVS ir tarpasmeninio FVS tarp A ir B grupių komandų rodiklių skirtumas buvo didelis, atitinkamai 27,1 proc. ir 37,3 proc., tai 2002 m. šie parametrai buvo beveik lygūs. Galime teigti, **kad asmeninis ir tarpasmeninis FVS yra vertybinių orientacijų vieningumo rodikliai**, todėl tikslinga komandos žaidėjų sąveiką laikyti komandos žaidėjų nuostatų ir vertybinių orientacijų vieningumo išvada, kuri yra bendro komandinio pobūdžio rezultatas. Taigi komandos vertybinių orientacijų vieningumas yra jos **sutelktumo** rodiklis.

**Funkcinis vaidmenų tarpusavyje pasikeitimas** reiškia: kokias galimybes turi arba kaip žaidėjos sugeba atlikti įvairius vaidmenis ir esant reikalui pakeisti žaidžiančius partnerius. Šis parametras buvo gautas palyginus privalomus vaidmenis, kuriuos spręsdamos taktines užduotis tiriamosios skyrė sau, dalyvaudamos įvairiose žaidėjų triadose. Privalomo vaidmens kaita ir buvo FVTP rodiklis. Šio parametro analizė patvirtina tą faktą, kad socialinė-psichologinė komandų branda, koedukacinis sprendimų priėmimas ir FVTP yra glaudžiai susiję (32 pav.). A grupės komandų žaidėjos, neatsižvelgiant į amplitudą ir pagrindines savo funkcijas, darniai bendradarbiauja su visomis komandos žaidėjomis, tai liečia ir B grupės komandos, kurios pasiekė pakankamą brandos laipsnį. Tokių pokyčių mes nepastebime nepakankamos brandos komandose.

Akivaizdu, kad FVTP – tai parametras, kuris lemia komandų socialinę-psichologinę brandą bei koedukacinį sprendimų priėmimą. Vadinasi, FVTP yra **komandos sutelktumo** rodiklis.

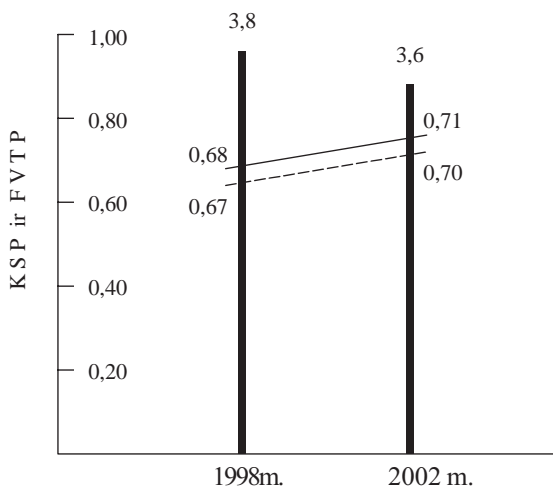
Visos žaidėjos privalo mokėti žaisti įvairiose pozicijose gerai, o savo – labai gerai. Tokie žaidėjų sugebėjimai nesukels komandoms neigiamų pasekmių, o efektyvins žaidimą. Šių komandų taktinis universalizmas pasiekė tokį lygį, kad leidžia žaidėjoms spręsti taktines užduotis įvairiuose amplitudose, be jokios žalos vykdant asmenines funkcijas. Universalus žaidėjų meistriškumo dėka šios komandos labai retai patenka į „duobę“.

Stebint tiriamąsias komandas ir komandas, žaidžiančias įvairiuose čempionatuose (profesionalių komandų), nustatyta, kad kiekviena sportininkė žaidė savo pozicijose, bet kiekviena iš jų galėjo per varžybas bet koku metu pakeisti partnerę.

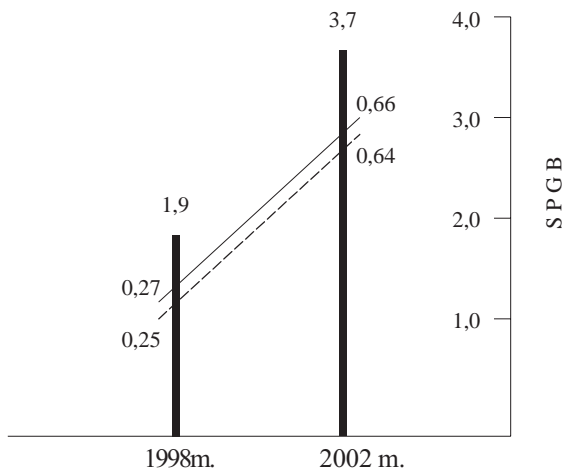
Sporto žaidimams reikalingi žaidėjai universalai, kurie būtų techniškai ir galėtų žaisti bet kurioje aikštelės vietoje ir daryti viską tik gerai. Tai dar kartą patvirtina teiginį, kad universalumas, technika, darbingumas, meistriškumas – tai pagrindinės sąvokos kalbant apie didelio meistriškumo komandas.

Turint šiuos indeksus galima gretinti skirtingas grupes. Žinant komandos sutelktumo laipsnį, galima laiku imtis profilaktinių auklėjimo-mokymo priemonių ir pakelti integracinį komandos veiklos lygį. Nustatę sutelktumo, kaip grupės vertybinių orientacijų vieningumo rodiklius, galime geriau suprasti asmenybių tarpusavyje santykių pobūdį. Žaidėjų nuomonių, vertinimų, pozicijų sutapimas komandai svar-

A grupės komandos



B grupės komandos



- █ Socialinė-psichologinė grupių branda (SPGB)
- Koedukacinis sprendimų priėmimas (KSP)
- - - Funkcinis vaidmenų tarpusavyje pasikeitimas (FVTP)

32 pav. Skirtinos socialinės-psichologinės brandos komandų koedukacinio sprendimų priėmimo ir funkcinio vaidmenų tarpusavyje pasikeitimo kaita

biais klausimais yra aktyvios komandos veiklos rezultatas. Tik tokia veikla paremta žaidėjų tarpusavio sąveika tampa jų veiksmingumo šaltiniu.

### **Išvados**

1. Įrodyta, kad funkcinis vaidmenų suderinimas (FVS) reiškiasi dviem aspektais: a) atliekamų vaidmenų suderinimu su partnerėmis atsižvelgiant į save; b) atliekamų vaidmenų suderinimu su partnerėmis atsižvelgiant į partneres. Šie parametrai išreiškia tiek individualų, tiek grupinį indėlį į bendrą sporto komandos rezultatą.
2. Funkcinis vaidmenų tarpusavyje pasikeitimas (FVTP) atspindi žaidėjų galimybes atlikti įvairaus amplitudos vaidmenis. Tai parodo jų universalumo laipsnį komandose. Ši komandų savybė turi ypatingos reikšmės jų žaidimo rezultatyvumui, nes išreiškia šiuolaikinio rankinio vystymosi tendencijas.

FVS ir FVTP – tai pagrindiniai žaidėjų tarpusavio sąveikos parametrai, reguliuojantys sporto komandų sutelktumą.

### **4.5. Skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų rankininkų emocinių-valios savybių pasireiškimas**

Asmenybės sąvoka psichologijoje visų pirma atspindi žmogaus socialinę esmę, jo vietą istoriškai susiklosčiusioje visuomeninių santykių sistemoje, jo aktyvumą pertvarkant supančią tikrovę. Individas tampa asmenybe, kada jis aktyviai veikia ir reiškiasi kaip visybė, jungianti aplinkos pažinimą su išgyvenimais. Individas savo asmenybę suvokia kaip savąjį Aš, t. y. turi savo autokonceptciją. Tai nuomonių apie save sistema, kurią jis susidaro veikdamas ir bendraudamas. Ši sistema lemia asmenybės vientisumą bei adekvatumą ir reiškiasi savęs vertinimu, savigarba, pretenzijų lygiu ir kt. Autokonceptcija yra savęs įsivaizdavimas, koku individualas laiko save esant dabar, būsiant ateityje, koku jis norėtų būti, koku galėtų būti, jeigu norėtų (Psichologijos žodynas, 1993).

Viena iš charakteringiausių asmenybės savybių yra jos individualumas, t. y. nepakartojama asmenybės savybių sąsaja. Sportininko individualių sugebėjimų įvertinimas turi didelę reikšmę praktikoje. Neįvertinus sportininkų individualumo, neįmanomas jų mokymo proceso organizavimas, jų meistriškumo kėlimas, todėl būtina formuoti sporto žaidimuose individualų žaidėjų veiklos stilių.

Mes nesistengiame visapusiškai analizuoti asmenybės savybių, kurių žodynuose priskaičiuojama iki 1500, tačiau aptarti A. Maslou koncepciją, manome, yra būtina, norint geriau suprasti asmenybę.

Pagrindinis žmogaus poreikis (A. Maslou humanistinė asmenybės teorija) – tai saviaktualizacija, siekis išreikšti save. Autorius pateikia reikalavimus, kurių turi laikytis asmenybė savo elgesiu ir santykiais su aplinkiniais, t. y.: aktyviai suvokti

realybę ir sugebėti gerai orientuotis jose; priimti save ir kitus žmones tokius, kokie jie yra; sutelkti dėmesį į tai, kas vyksta aplinkoje, o ne į vidinį savo jausmų ir pergyvenimų pasaulį; turėti humoro jausmą, išvystytus kūrybinius sugebėjimus; rūpintis kitų žmonių gerove; sugebėti giliai pažinti gyvenimą; formuoti gerus tarpusavio santykius su aplinkiniais žmonėmis. Tai psichologinės saviaktualizuojančios asmenybės charakteristikos.

Prie socialinio elgesio ypatumų priskiriama: mokėjimas pasikliauti savo patirtimi, protu ir jausmais, o ne daugumos nuomone, autoritetingų žmonių pozicija; sąžiningas, atviras elgesys visose situacijose; sugebėjimas imtis atsakomybės, bet nebėgti nuo jos; panaudoti maksimalias pastangas siekiant užsibrėžto tikslo; mokėjimas pastebėti, o jeigu reikia ir įveikti kitų žmonių pasipriešinimą (Маслоу, 1982).

Saviaktualizuojančios asmenybės siekia aukštesnių vertybių realizacijos. Šios vertybės (tarp jų – tiesa, grožis, tobulumas ir kt.) tampa jiems gyvybiškai svarbiais poreikiais. Tokios asmenybės pasitiki savo jėgomis, saviraiška ir nepriklausoma nuomone. Saviaktualizacija – tai pastovaus vystymosi ir praktinio savo galimybių realizavimo procesas.

Tokia A. Maslou pozicija (siekis aukščiausių tikslų ir vertybių) yra paprasta ir priimtina, o asmenybės savybių formavimas, įvertinant socialines-psichologines determinantes, yra labai reikšmingas.

Ypač svarbų vaidmenį reguliuojant bendravimo procesą vaidina asmenybės emocinės-valios savybės (Леонтьев, 1977, 1982; Collins, 1996; Meidus, 1993, 1999, 2001 ir kt.). Prie tokių savybių galime priskirti: tikslo siekimą, pasitikėjimą, pasitenkinimą, drąsą, aspiracijų lygį – tai asmenybės socialinio aktyvumo rodikliai.

Literatūros šaltinių analizė leidžia teigti, kad sportininko asmenybės problema ištirta nepakankamai. Labai didelė spraga susiformavo tiriant sporto komandos įtaką žaidėjų asmenybės formavimuisi. Konkretūs sportininko asmenybės psichologiniai determinacijos mechanizmai taip ir lieka neištirti, nors kai kurie autoriai nurodo, kad sutelktų komandų žaidėjams būdingas aktyvumas, ryžtas siekiant tikslo, pasitikėjimas, reiklumas (Ильин, 1975; Дашкевич, 1976 ir kt.).

Atsižvelgdami į šią problemą mes iškėlėme uždavinį, ištirti skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų svarbias sportininkų asmenybės emocines-valios savybes. Mes numatėme, kad komandų, kurių socialinė-psichologinė branda yra pakankama, šios žaidėjų savybės bus ryškesnės, negu tų komandų, kurių branda nėra pakankama.

### **Tyrimo metodika**

Iškeltam uždaviniui spręsti mes panaudojome O. Daškevičiaus sukurtą emocijų-valios savybių įvertinimo EVS-1 metodiką, kurioje modeliuojama funkcinė daugapakopė veiklos sistema (Дашкевич, 1976).

Metodika leidžia tirti sportininkus sėkmingų ir nesėkmingų veiksmų situacijose, esant įvairioms psichinėms būsenoms. Tyrimas vyksta laboratorijoje, atsiribojus nuo pašalinių dirgiklių. Naudojamas specialus nešiojamas reakciometras, susidedantis iš tiriamojo ir tyrėjo pultų. Tiriamojo pulte įtaisytas matinis baltos spalvos ekranas, kuriame pasirodo žalios spalvos dirgiklis, dešimt nuosekliai sunumeruotų mygtukų, raudonos ir baltos spalvos signalinės lemputės (informacijai apie rezultatyvumą gauti).

Tiriamasis, atsakydamas į žalios spalvos signalo pasirodymą ekrane, nuspauzdžia pasirinktą mygtuką. Tada užsidega viena iš signalinių vertinimo lempučių (kuri lemputė užsidegs, priklauso nuo tyrėjo). Tyrėjo pulte išdėstyta: mygtukas lemputei-dirgikliui tiriamojo pulte įjungti, rankenėlė šviesos dirgiklio trukmei ir sekundometru reguliuoti (keičiant rankenėlės padėtis, išvengiama sąlyginio reflekso susidarymo reaguojant į laiką), elektrosekundometras. Mygtuko signalinėms lemputėms įjungti padėtis parodo, kuri signalinė lemputė užsidegs, nuspaudus tiriamajam pasirinktą mygtuką.

Prieš pradėdant tiriamasis instruktuojamas.

Tyrimas motyvuojamas kaip sportininko greičio savybių tyrimas. Tiriamajam paaiškinama, kad jo motorinių reakcijų rezultatai, spaudžiant tą ar kitą mygtuką, priklauso nuo jo greičio. Nurodoma, kad kiekvienam prietaiso mygtukui užprogramuotas tam tikras laiko intervalas (kontrolinis mygtuko laikas), kuris trumpėja, įsijungus šviesos dirgikliui, kurio trukmė įvairiems mygtukams (nuo pirmo iki dešimto mygtuko trukmė sumažėja 10 kartų) skirtinga. Svarbu pabrėžti, kad užduočių sunkumas didinamas, trumpinant kontrolinį laiką. Jeigu tiriamojo reakcija į pateiktą dirgiklį trumpesnė už kontrolinį duotojo mygtuko laiką, tai užsidega balta signalinė lemputė „sėkmė“ (teigiamas pastiprinimas), jeigu reakcijos laikas viršija kontrolinį laiką, tai įsijungia raudona kontrolinė lemputė, ir bandymas vertinamas kaip „nesėkmė“.

Iš tikrųjų kontrolinis laikas neatitinka tikrovės ir apie jį instruktuojama, norint padaryti motorinės reakcijos laiko (trukmės) parametras tiriamųjų motyvacijos objektu ir jų rezultatyvumo rodikliu. Sėkmė ir nesėkmė užplanuojamos iš anksto. Prietaisas leidžia tyrėjui dar iki tiriamojo veiksmų nustatyti pastiprinimo tipą. Veiksmai vertinami taip, kad visų tiriamųjų pasiekimų lygis būtų vienodas.

Motyvo, skatinančio veikti, sustiprinimui ir vienodų vaizdinių apie tiriamiesiems pateiktą užduočių sunkumo skalę sukūrimui, įvestas socialinis sunkumo kriterijus. Tiriamajam pranešama, kad dauguma jo amžiaus, lyties, sporto šakos ir kvalifikacijos sportininkų sėkmingai atlieka užduotis nuo 1 iki 5, o sunkesnes įvykdo ne visi. Socialinio kriterijaus tikslas – lenktyniavimo sąlygomis sustiprinti motyvą, o jį atitinkanti maksimalaus sunkumo 5 užduotis tampa reikšmingu sunkumo skalės atskaitos tašku, vertinat savo galimybes, aspiracijų lygį. Tai būtina prielaida, modeliuojant „sėkmės – nesėkmės“ situacijas ir jas atitinkančias emocines būsenas.

Tyrimas pradedamas po 10 bandomųjų pirmo mygtuko nuspaudimų, nevertinant rezultatų (treniruotė). Po to tiriamieji patys pasirenka užduotis ir bandymų skaičių, augant aspiracijų lygiui, nuo lengvesnių užduočių pereinama prie sunkesnių. Iki 7 užduoties imtinai jie gauna teigiamą pastiprinimą („sėkmės situacija“ – S-I). Nuo 8 užduoties jų veiksmi vertinami kaip nesėkmė, todėl aspiracijų lygis sumažėja iki 5 užduoties („nesėkmės situacija“ – N). Nuo 5 iki 8 užduoties motorinės reakcijos vėl vertinamos kaip sėkmė („sėkmės situacija“ – S-II). 8 užduočiai duodamas neigiamas pastiprinimas. Tiriamajam siūloma pačiam pasirinkti vieną iš sunkesnių užduočių ir, maksimaliai sutelkus jėgas, sėkmingai ją atlikti 5 kartus iš eilės. Tyrėjas visus 5 bandymus vertina kaip sėkmingus (maksimalios mobilizacijos situacija).

Registruojama motorinių reakcijų trukmė ir aspiracijų lygis (pagal užduoties, kurią pasirinko tiriamasis, sunkumą), taip pat – subjektyvus pasitikėjimo savo jėgomis, atliekant užduotis, įvertinimas. Jei tikėjimas sėkme didesnis už abejones, tiriamasis atsako „tikiu“, o jei dominuoja abejonės – „abejoju“.

Tyrimo pabaigoje vyksta pokalbis, kurio metu išaiškinamas tiriamojo požiūris į pasiektus rezultatus, darbo metu atsiradusius emocinius išgyvenimus, perspektyvinių veiklos tikslų formavimo ypatybes.

### **Trumpa emocinių-valios savybių charakteristika**

**Tikslo siekimas** – tai idealus, įsivaizduojamas ir apmąstomas veikimo rezultatas, sąlygojantis veikimo būdą, o tikslo numatymas – tai to apmąstymo, suvokto vaizdais, rezultato siekimas. Numatomo rezultato vaizdas virsta skatinamąja jėga, tikslu, pradeda kaupti veiksmą ir lemti jo atlikimo būdą pasirinkimą tik tada, kai jis yra susijęs su tam tikru motyvu arba motyvų sistema (motyvacija). Tikslo atsiradimas yra svarbiausias veiksmo atlikimo momentas, lemiantis naujų veiksmų susidarymą. Funkciniu požiūriu veiksmo jėgą sudaro tikslo atsiradimas, veiksmo atlikimas, atlikimo emocinis ir pažintinis įvertinimas ir galutinis veiksmo rezultatas (Atkinson, 1974; Chapman, Carrigan, 1993; Berzonsky, Ferrari, 1996; Collins, 1996).

Tikslo siekimas būtinas treniruočių ir varžybų procese, kuriame rankininkės tobulina savo meistriškumą nebijodamos susidariusių sunkumų esant maksimaliems krūviams.

**Pasitikėjimas.** Žmogaus jautimas, supratimas, kad yra pajėgus atlikti tuos uždavinius, kuriuos jam kelia gyvenimas (ypač sportinė-žaidybinė veikla) ir kuriuos jis kelia pats sau. Žmogus pasitiki savimi, jei jo savęs vertinimas kurioje nors veiklos srityje atitinka realias jo galimybes. Jei save vertina labiau, negu iš tikrųjų gali, žmogus perdėtai pasitiki savimi, jei menčiau – nepasitiki savimi. Kai žmogus skatinamas vertinti save pagal realius gabumus, sugebėjimus ir pagal tai reikšti pretenzijas, yra puoselėjamas jo pasitikėjimas (Psichologijos žodynas, 1993; Замятин, 1962). Pasitikintis sportininkas neabejodamas priima sprendimus ir juos vykdo.

**Atkaklumas** – sugebėjimas ilgai ir ryžtingai siekti užsibrėžto tikslo, kovoti su kliūtimis. Atkaklumą lemia ilgalaikė psichinių jėgų mobilizacija, tikėjimas sėkme. Atkaklumas ugdomas nuo ikimokyklinio amžiaus, diegiant vaikui sugebėjimą pa-  
baigti iki galo jo amžių atitinkančias užduotis, sugebėjimą savo veiksmais siekti  
būsimo rezultato ir, jeigu reikia, įveikti kitas tuo metu jį apėmusias paskatas (Psi-  
chologijos žodynas, 1993).

Atkaklus sportininkas dėl laikinų nesėkmių nesustoja pusiaukelėje. Jis siekia  
pergalės bet kokiomis sąlygomis, netgi esant pranašesniai varžovui. Be to, jis  
greitai, apgalvotai priima pagrįstus sprendimus atsakingais veiklos momentais, yra  
kritiškas, nesiblaškdamas veikia.

**Drausmė** – tai sportininko valios pasireiškimas, pasižymintis sugebėjimu są-  
moningai tiksliai ir laiku atlikti savo pareigas. Drausmė reiškiasi mokėjimu paklusti  
elgesio taisyklėms ir normoms, bendruomenės keliamiems uždaviniams. Sąmo-  
ninga drausmė – tai savarankiškas, būtinas, suvoktas savo pareigos atlikimas.

Valios savybės – **tikslo siekimas, pasitikėjimas, atkaklumas, drausmė** –  
glaudžiai tarp savęs susiję ir viena kitą sąlygoja. Jeigu viena valios savybė neišug-  
dyta arba silpnai išugdyta, tai ir kitos savybės praranda savo visavertiškumą. Jeigu  
žaidėjas nėra atkaklus, tai nebus išreikšta ir jo iniciatyva. Vadinasi, norint įveikti  
iškylančias žaidybines kliūtis, reikia, kad visos savybės būtų pakankamai išlavin-  
tos, nors atskirais veiksmais gali labiau reikštis viena ar kita valios savybė.

### Tyrimo rezultatai ir jų aptarimas

Tyrimo rezultatai patvirtino mūsų iškeltą hipotezę (11 lentelė). Pateiktoje lente-  
lėje mes matome, kad pagrindinės emocinės-valios savybės skirtingos socialinės-  
psichologinės brandos komandose reiškiasi nevienodai. Galime teigti, kad pakan-  
kamos brandos (A grupė) komandų žaidėjos siekė aukšto tikslo. Visi tikslo sieki-  
mui būdingi parametrai (perspektyvinis tikslas, aspiracijų lygis) buvo daug geresni  
negu nepakankamos brandos (B grupė) komandų žaidėjų.

A grupės žaidėjos yra optimaliai tiki sėkme. Reikėtų atkreipti dėmesį, kad pasi-  
tikėjimas atliekant sėkmingus veiksmus siekia 67,0 proc. (pagal šimtaprocentinę  
pasitikėjimo skalę), tai yra tas pasitikėjimo lygis, kuris būtinas maksimaliai mobi-  
lizuojant psichomotorines savybes ir formuojant pasirengimą veiksmui. Įdomu tai,  
kad pasitikėjimo savimi stoka, savitvartos trūkumas būdingas nepakankamos bran-  
dos komandų žaidėjoms, o ypač vartininkėms žaidimo metu.

Labai ženklus atkaklumo rodiklių skirtumas tarp A ir B komandų žaidėjų. Ypač  
jis pastebimas tų žaidėjų, kurių fizinis ir techninis pasirengimas yra nepakanka-  
mas. Tai būdinga ir B grupės žaidėjoms.

Labai gera drausmė tų žaidėjų, kurios priklauso A grupei ir kurių gera technika  
bei fizinis pasirengimas.



**Skirtingos socialinės-psichologinės brandos komandų rankininkų emocinių-  
valios savybių pasireiškimas**

( $\bar{x} \pm S\bar{x}$ )

Emocinės valios savybės	S P G B			
	A grupės komandos	B grupės komandos	A grupės komandos	B grupės komandos
	1998 m.		2002 m.	
	Tikslo siekimas (tikslas)	6,9 ± 0,3	5,2 ± 0,29	7,1 ± 0,5
Pasitikėjimas (%)	67,0 ± 0,4	51,0 ± 0,42	66,0 ± 0,3	65,0 ± 0,7
Atkaklumas	8,5 ± 8,8	1,5 ± 8,8	7,9 ± 6,4	7,5 ± 3,2
Drausmė	58,0 ± 0,5	37,0 ± 0,6	62,0 ± 0,4	61,0 ± 2,1
Skirtumų statistinis patikimumas P				
Tarp A ir B komandų	P < 0,05		P > 0,05	

Šių savybių dinamika penkerių metų laikotarpiu vyko tik tarp B grupės komandų žaidėjų. Tai patvirtina tą faktą, kad žaidėjų emocinės-valios savybės, atsiskleidžiančios žaidimo veikloje, priklauso nuo komandos socialinės-psichologinės brandos. Be to, galime teigti, kad šių savybių pasireiškimas priklauso ir nuo žaidėjų techninio meistriškumo ir fizinio pasirengimo.

Didelio meistriškumo sportininkų ir jų trenerių psichologinės apklausos analizė rodo, kad daugumai rankinio žaidėjų būdingos tokios savybės: tikslo siekimas, atkaklumas, savitvarda, kad jie gali iškęsti ir įveikti didelius krūvius bei nuovargį. Taip pat jos gali iškęsti skausmą gavusios traumą ir tęsti žaidimą, jeigu tai įmanoma.

Rankinio žaidimas, sistemingas sunkumų įveikimas formuoja žaidėjų emocinės-valios savybes, bet tai negali vykti stichiškai. Todėl ne visoms žaidėjoms būdingos vienos ar kitos emocinės-valios savybės. Jos ugdomos sėkmingai tik tada, jeigu teisingai organizuotas treniruočių procesas ir geras komandos psichologinis mikroklimatas.

### Išvados

1. Skirtingos socialinės-psichologinės brandos rankinio komandų žaidėjų emocinių-valios savybių svarbių žaidimo veiklai išraiškos laipsnis labai skirtingas. Pakankamai subrendusių komandų sportininkams būdingas tikslo siekimas (aukštas aspiracijų lygis, didelis perspektyvinis tikslas), optimalus pasitikėjimas sėkme ir pasitenkinimas sprendžiant sunkias žaidimo užduotis.
2. Sportininkų asmenybės emocinės-valios savybės atlieka svarbią psichoreguliacinę funkciją žaidimo, skatindamos tarpusavio sąveikos žaidžiant efektyvumą.

## APIBENDRINIMAS

XXI a. pradžioje sportas tapo vienu iš svarbiausių mūsų gyvenimo informacinės, moralinės-psichologinės ir materialinės aplinkos elementu. Didėjanti sporto reikšmė sukelia ypatingas problemas, susijusias su jo įtaka žmogui. Apie sportą galima kalbėti kaip apie savotišką šiuolaikinio urbanizuoto pasaulio ekologinį faktorių, todėl šiuo sudėtingu laikotarpiu sporte reikalingas naujas mąstymas, nauja psichologija, daug sudėtingesni sporto etikos principai, kurie remtųsi daug tvirtesniu idėjų ir jausmų kūrybiniu pamatu, atsakomybe, bendradarbiavimu, dvasingumu ir humanizmu.

Iškyla klausimas, ar yra šiuolaikiniame sporte rekordų riba. Daug kompetentingų specialistų, diskutuodami šiuo klausimu, aiškaus atsakymo nepateikia. Aišku, kad sporto rekordams, kaip ir žmogaus galimybės, riba yra. Juk negalima pasiekti tokio šuolio į aukštį rekordo, kokį pasiekia šuolininkai su kartimi. Taigi apie fizinių galimybių ribas sporte kalbėti galima. Tačiau apie psichinių galimybių ribas diskutuoti niekas nediršta. Šioje srityje žmogaus galimybės yra neribotos. Reiškia, kad psichologinis pasirengimas didelio meistriškumo sportininkams taps kertiniu akmeniu, o varžybų nugalėtoju taps tik tas sportininkas, kuris geriau parengs savo psichiką kovai su stipriu varžovu. Taktinis tobulėjimas, tobulas technikos įvaldymas, maksimalus individualių psichologinių ypatumų panaudojimas, specialiųjų sugebėjimų ugdymas – tai praktiniai uždaviniai, kurie negali būti efektyviai išspręsti be didelių sporto psichologijos laimėjimų.

Šioje monografijoje, panaudodami socialinės psichologijos galimybes, išanalizavome vieną svarbiausių sporto žaidimų (rankinio) problemų – tai rankininkų tarpusavio sąveikos ypatumus ir šios sąveikos priklausomybę nuo komandų socialinės-psichologinės brandos. Neliko nepastebėti ir tyrimo metu nustatyti komandų sutelktumo parametrai, skatinantys jų gyvybingumą, bei žaidėjų asmenybės individualūs ypatumai.

Trumpai apžvelgsime gautus tyrimo rezultatus ir jų panaudojimo praktikoje galimybes. Padaryti tai bus nelengva. Pirma, grupiniai darbo metodai dar neįgavo reikiamo įvertinimo sporto žaidimų praktikoje. Antra, atlikti teoriniai ir praktiniai tyrimai buvo orientuoti į tas problemas, kurios bus labai aktualios artimiausioje ateityje, kada mokomasis-auklėjamasis darbas įgis grupinį charakterį ir pagal formą, ir pagal turinį, o sporto žaidimų komandos taps veiklos subjektais. Vis dėlto mes pasistengėme padaryti tai, kas numatyta, ir nukreipėme mūsų pamąstymus į šiuo metu egzistuojančią mokomąją-auklėjamąją sporto praktiką, t. y. sudarėme galimybę pritaikyti efektyvios grupinės veiklos dėsningumus.

Svarbiausia yra tai, kad žaidėjų tarpusavio sąveikos formavimas padės didinti mokomojo-auklėjamojo darbo efektyvumą visais esamais ir būsimais momentais.

Galime įsivaizduoti ir įvertinti sąlygas, kurių laikymasis skatins komandos formavimąsi. Šį procesą tikslinga pradėti ne tik nuo tarpasmeninių santykių komandoje įvertinimo (nors tai labai svarbu), bet ir nuo tarpusavio sąveikos formavimo. Pati tinkamiausia, mūsų nuomone, forma yra intensyvus žaidėjų darbas mikrogrupėse-triadose. Įsivaizduojant tokią mikrogrupę nesunku įsivaizduoti bendravimo sistemą ir didesnėse grupėse. Darbo triadose pranašumas yra tas, kad dalyviai įtraukiami į įvairias situacijas, kurios gali iškilti tarpusavio sąveikos metu. Pagaliau mikrogrupėse-triadose, lyginant su didelėmis grupėmis, kuriose gali atsirasti nepageidaujamų pasekmių, tokie reiškiniai bus minimalūs. Triadų sudėtis turi nuolat keistis, kad kiekvienas dalyvis turėtų galimybę sąveikauti su kitais, tai padės greičiau įsisavinti mokėjamą kontaktuoti vienam su kitu, kai šių žmonių individualios savybės yra skirtingos.

Mūsų atlikti tyrimai patvirtino iškeltą hipotezę, t. y. mes įrodėme, kad žaidėjų tarpusavio sąveika tiesiogiai priklauso nuo grupių socialinės-psichologinės brandos.

Žaidimo veiklos stebėjimas, objektyvūs tarpusavio sąveikos rodikliai mums leido nustatyti šių komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos pažeidimus. Pakankamos brandos komandų pažeidimų skaičius penkerių metų laikotarpiu siekė 1060,0, nepakankamos brandos komandų 1998–2000 m. – 2401,5, o 2000–2002 m. – 398,0. Matome, kad komandų branda yra tiesiogiai susijusi su jų veiklos rezultatais. Tik B grupės komandoms pasiekus didesnę socialinę-psichologinę brandą veiklos rezultatų kokybė ženkliai pagerėjo.

Tyrimo metu buvo nustatyti žaidėjų tarpusavio ryšiai ir tie žaidimo momentai, kur daugiausia padaroma klaidų. Daugiausia klaidų tenka sąveikaujant  $P_k - K$ ,  $P_k - L$ ,  $C - L$  žaidėjoms, kada atliekami perdavimai (netikėtas perdavimas) ir pasaugojant.

Taktiniai uždaviniai daug lengviau ir efektyviau buvo sprendžiami tų triadų (žaidėjų tarpusavio sąryšių), kurių žaidimo stažas buvo didesnis.

Sprendžiant taktines žaidimo užduotis žaidėjos su didesniu žaidimo stažu daug geriau orientavosi situacijose, kai orientyras buvo žaidėjų pasiskirstymas aikštelėje (erdvės orientacijos tipas) ir kai orientyras buvo žaidimo veiksmų turinys (kinetinė orientacija), (subjektyvūs tarpusavio sąveikos rodikliai).

Atliktų tyrimų analizė leidžia teigti, kad rankininkų tarpusavio sąveikoje esminį vaidmenį atlieka taktiniai tikslai (sumanymai), t. y. žaidimo principai. Sportininkės šiuos sumanymus konkretizuoja įgyvendindamos savo operatyvinius-taktinius planus.

Analizės metu buvo parodyta, kad taktinių planų įgyvendinimas, tai ne vienkartinis veiksmas, o sudėtingas procesas. Bet koks sportininkės planas yra susijęs su savo ir partnerės galimybių prognozavimu. Analizuojant kiekvienos sportininkės savęs ir partnerių galimybių atspindėjimo santykį, pastebėjome, kad šiame sudė-

tingame pažinimo procese formuojasi apibendrinti vaizdiniai, kuriuose atsispindi statiniai, dinaminiai, funkciniai jų veiklos parametrai. Didelio meistriškumo sportininkės tokiais atvejais demonstravo aukštą prognozavimo laipsnį, nes sugebėdavo suvokti tuos savo partnerių veiksmus anksčiau, negu jie pradėdavo juos įgyvendinti. Tai reiškia, kad adekvatus savęs ir partnerių įvertinimas yra esminis reikalavimas formuojant būsimą planą-sumanymą.

Taktiniai uždaviniai, kurie pateikti žaidėjoms, buvo žinomi, tačiau nežinomi sprendimo būdai, t. y. jos privalėjo mąstyti ir surasti sprendimą. Toks mąstymas visada yra produktyvus, kūrybinis, atskleidžiantis kažką naujo individui. Teorinio mąstymo procese žaidėjos privalėjo išeiti už vaizdinio-jutiminio objekto savybių ir spręsti ne tik iš anksto „pateiktus uždavinius“, bet ir tuos, kurie joms pačioms iškilo.

Palyginę vaizdinių sutapimą pastebime, kad dideli skirtingos brandos komandų neatitikimai daugiau susiję su sportininkų žaidimo savybėmis, negu su asmeninėmis (atitinkamai 0,49–0,31,  $P < 0,001$ ) (1998). Komandoms pasiekus vienodą socialinę-psichologinę brandą, skirtumas tarp šių fenomenų išnyksta. Šių komandų vaizdiniai susiję su žaidėjų asmeninėmis savybėmis penkerių metų laikotarpiu liko nepakitę. Tai parodo, kad vaizdiniai, susiję su žaidėjų asmeninėmis savybėmis, yra konservatyvūs ir žaidimo veikla jų kitimui įtakos neturi.

Šis faktas, dar kartą patvirtina tą tiesą, kad žaidėjų tarpusavio sąveikai įtakos turi vaizdiniai apie jų viena kitos žaidimo savybes. Asmeninės savybės, kaip manoma, mažiau reikšmingos, tačiau jų nepaisyti nepatartina. Analogiškai rezultatai buvo gauti ištyrus skirtingo stažo žaidėjų sąryšius.

Sociometrinis pasirinkimas pagal funkcinį (dalykinį) kriterijų parodė skirtingos brandos komandų didelius skirtumus. Pakankamos brandos komandos turi beveik keturis kartus daugiau viena kitą pasirenkančių porų (atitinkamai 69,0–17,0 proc.). Akivaizdu, kad geri tarpusavio santykiai daro įtaką žaidėjų tarpusavio sąveikai, o šie savo ruožtu – tarpusavio santykiams. Be tarpusavio supratimo, pagarbos, pagalbos, atjautos neįmanoma pasiekti gero komandos susižaidimo.

Pakankamai reikšmingi pokyčiai pastebimi analizuojant komandų sutelktumo parametrus – FVS ir FVTP. Jeigu pradiniame tyrimo etape asmeninis skirtingos brandos komandų FVS skirtumas buvo gana didelis – 30,0 proc., tai 2002 m. šis skirtumas siekė 1,0 proc. Tarpasmeniai FVS rodikliai irgi buvo analogiški.

FVTP rodiklių kaita taip pat priklauso nuo komandų brandos. Be to, išryškėjo dėsningumai, t. y. didėjant FVTP didėja ir koedukacinio sprendimų priėmimo parametras.

Remdamiesi šiais tyrimų duomenimis, siūlome treneriams į treniruočių procesą įtraukti FVS ir FVTP tobulinimo būdus ir priemones bei sportininkų specialių (žaidimo) savybių ugdymą. Tai pagerins komandų žaidimo veiklos rezultatyvumą.

Komandos susižaidimas – tai gera žaidėjų tarpusavio sąveika ir tarpusavio su-

pratimas. Susižadimas pasiekiamas per treniruotes ir varžybas, kada yra pastovi komandos sudėtis, didelis žaidėjų meistriškumas ir tiksliai sukomplektuoti tarpusavy veikiantys žaidėjų sąryšiai.

Nereikia pamiršti ir sportininkų individualių savybių. Ypač reikia atkreipti dėmesį į žaidėjų emocinę-valios sritį, kurios vaidmuo reguliuojant žaidėjų tarpusavio sąveiką ir bendravimą yra neabejotinai reikšmingas. Tą faktą patvirtina mūsų atlikti tyrimai, t. y. būsimų varžybų taktinių veiksmų planavimas yra emocionaliai valingas procesas. Akivaizdu, kad žaidėjams turint tam tikros informacijos apie varžybas, varžoves, šis procesas bus lydymas nerimo, pasitikėjimo – nepasitikėjimo, pasitenkinimo – nepasitenkinimo.

Būtent čia anticipacijos\* reiškiniai, kaip kognityviniai-reguliaciniai procesai, logiškai susijungia su sportininko asmenybės psichologija, jo motyvacijos ypatumais, psichologine būsena, taip pat su valinga reguliacija (Сурков, 1982).

Tirdami rankinio komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos psichologines problemas, vidinius komandų ryšius, mes įsitikinome šių klausimų įvairiapusiškumu ir sudėtingumu. Vis dėlto šie klausimai buvo išanalizuoti. Jie numato naują, turinčią teigiamos teorinės ir praktinės reikšmės sportui, pedagogikai, psichologijai, tyrimų kryptį. Tai įgauna ypatingą svarbą didelių laimėjimų sporte, nes šioje veiklos srityje svarbu žinoti, kaip suformuoti tarpasmeninius komandos santykius, kaip išvengti konflikto arba kaip iš jo „išeiti“, kaip sukurti tokį socialinį-psichologinį mikroklimatą, kuris skatintų sportininkų motyvaciją, aukštų sporto rezultatų siekį.

Baigdamas teorinių ir eksperimentinių rezultatų analizę, autorius nemano, kad jo pateiktos rekomendacijos ir palinkėjimai gali būti tiesiogiai perkelti į mokomąjį treniruočių procesą. Šie palinkėjimai ir rekomendacijos – tai tik pradinė pozicija, sudėtingo kelio pradžia, kurį turi nueiti mokslas ir praktika, kad įgyvendinti pagrindinį sporto siekį – sukurti gerą socialinę-psichologinę aplinką sportininkams rengti.

Gali būti, kad kai kurie mūsų teiginiai taps diskutuoti, o gal sukels kolegų prieštaravimus. Diskusija neprieštarauja mokslui, tai jo dalis, teisė, privilegija. Polemika, diskusija – tai, ko ir trūksta pastaraisiais metais psichologijos mokslui, todėl visas mums išsakytas pastabas, kokios kritiškos jos bebūtų, mes priimsime ir būsime už jas dėkingi.

---

\* Anticipacija – tai žmogaus sugebėjimas numatyti veiksmų rezultatą, problemos sprendimą.

## LITERATŪRA

1. Albrecht T. L., Adelman M. B. Social support and life stress : new directions for communication research // *Human Communication Research*. – 1984, no 1, p. 3–22.
2. Allen L. D., Iwata B. A. Reinforcing exercise maintenance : using existing highnote, activities // *Behavior Modification*. – Vol. 4, 1980, p. 337–354.
3. Allison M. Role conflict and the female athlete : preoccupations with little grouding // *Journal of applied sport psychology*. – 1991, no 3, p. 49–60.
4. Anchel M. Sport psychology : from theory to practice. – Scottsdale, AZ : Gorsuch Searisbrick, 1990, p. 25–31.
5. Arrow K. I. Social choice and individual values. – New York : J. Willey, 1957, p. 23–28.
6. Atkinson J. W. The mainstream of achievement – oriented activity. Motivation and achievement. – New York : Halstead, 1974, p. 13–14.
7. Berzonsky M. D., Ferrari J. R. Identity orientation and Decisional Strate gies // *Personality and individual Differences*. – Vol. 20, no 5 (1996), p. 597–606.
8. Blumer H. Symbolic interactionism. – Englewood-Cliffs, 1969, p. 61–67.
9. Brand. Group decision – making. – London : Acad. Press., 1982, p. 15–18.
10. Brawley L., Carron A., Widmeyer W. The influence of the group and its Cohesiveness on perception of group goal – related variables // *Journal of Sport and Exercise Psychology*. – Vol. 15, 1993, p. 245–266.
11. Carron A. V. Cohesivenss in sport groups : interpretations and Considerations // *Journal of Sport Psychology*. – Vol. 4, 1982, p. 123–138.
12. Carron A. V. Cohesion in sport teams // *Psychological foundations of sport / eds. J. M. Silva and R. S. Weinberg*. – Champaing, IL : Human Kineticcs, 1984, p. 340–351.
13. Carron A. V., Widmeyer W., Brawley L. The development of an instrument to assess cohesion in sport teams : the Group Environment Questionnaire // *Journal of Sport Psychology*. – Vol. 7, 1985, p. 244–267.
14. Carron A. V. The sport team as effective group // *Applied sport psychology : Personal growth to peak performance / ed. J. Williams*. – Mountain View, CA : Mayfield, 1993, p. 110–121.
15. Carron A. V., Spink H. S. Team building in an exercise setting // *the Sport Psychologist*. – Vol. 7, 1993, p. 8–18.
16. Cartwright D., Zander A. Group dynamics : research and theory (3 rd. ed.). – New York : Harper Row, 1968, p. 73–74.
17. Chapman J., Carrigan M. Publik self-attention and Personal Standards : the Impact on Group Composition // *Current Psichology : Developmental, Learning, Personality, Socialial Fall*. – Vol. 12, no 3 (1993), p. 216–229.

18. Collins N. L. Working Models of Attachment : implications for Explanation, Emotion and Behavior // *Journal of Personality and Social Psychology*. – Vol. 71, no 4 (1996), p. 810–832.
19. Cumming M. The theory and practice of personnel management. – London : Acad. Press., 1968.
20. Denzin N. K. Symbolic interactionism and ethnomethodology // *Understanding everyday life* / ed. J. Douglas. – London, 1972, p. 103–112.
21. Ellemers N. et al. Status protection in status minority groups // *Eur. J. Social Psychology*. – Vol. 22, 1992, p. 123–140.
22. Ellemers N., Spears R., Doosje B. Sticking together or falling apart : ingroup identification and a psychological determinant group commitment versus individual mobility // *Journal Personality and Social Psychology*. – 1997, p. 617–626.
23. Essing W. Team line – up and team achievement in European football // *Contemporary psychology of sport* / ed. G. S. Kenyon. – Chicaga : Athletic Institute, 1970, p. 349–354.
24. Festinger L. Informal social communication // *Psychology Rew.* – Vol. 57, 1950, p. 274.
25. Festinger L., Schacter S., Back K. Social pressures in informed groups : a study of a housing project. – New York : Harper, 1950, p. 164.
26. Fischer H. Communication and organization in small groups. Problems of mental development and social psychology : XVIII International Congress of Psychology. Abstracts. – 1966, p. 378.
27. Fisher A. C., Zwart E. F. Psychological analysis of athletes' anxiety responses // *Journal of Sport Psychology*. – No 4 (1982), p. 388–404.
28. Gould D., Weinberg R. S. Sources of worry in successful and less successful intercollegiate wrestlers // *Journal of sport Behavior*. – Vol. 8, 1985, p. 115–127.
29. Gurman E. G., Long K. Work Role Identity and Leadership Behavior // *the Journal of Psychology*. – Vol. 128, no 4 (1994), p. 397–402.
30. Hanin Y. L. Performance anxiety in sport: new dimensions // *Recent Advances in Sports Psychology* / ed. J. Mohan. – Friends Publications (India), 1996, p. 53–78.
31. Hanin Y. L. Mental Training : does it work? Annual Congress of the European College of Sports Science. Book of abstracts. Part I. – Copenhagen, Denmark : University of Copenhagen, 1997, p. 12–13.
32. Hanin Y. L. Sport psychology research and consultancy with elite athletes and coaches. – London, 1999, p. 28.
33. Hardy L. A catastrophe model of performance in sport. Stress and performance in sport. – England : Willey, 1990, p. 81–106.

34. Heider F. *The Psychology of Interpersonal Relations*. – New York : J. Willey, 1958.
35. Helson R. Challenger and upholdex syndromes in crities // *Journal Personality a Social Psychology*. – Vol. 38 (5), 1980, p. 825–838.
36. Yukelson D., Weinberg R., Jackson A. A multideminsional group cohesion instrument form intercollegiate basketball teams // *Journal of Sport Psychology*. – No 6 (1984), p. 103–117.
37. Jones J., Hardy L. Stress and cognitive functioning in sport // *Journal of Sport sciences*. – No 7 (1989), p. 41–63.
38. Karasawa M. Toward am Assessment of Aocial Identily : the Struktore of Group Identification and ist Effects on in Group Evaluation // *British Journal of Social Psichology*. – Vol. 30, 1991, p. 293–307.
39. Karoblis P. *Sporto treniruotės teorija ir didaktika*. – Vilnius : Egaldo, 1999, p. 5–7.
40. Kelley H. H., Thibaut J. W. Experimental studies of probleam solving and process // *Handbook of social psychology*. – Cambrige, vol. 2, 1954, p. 738–779.
41. Levinger B., Schniger D. Test of “risk – asvalue” hypothesis // *Journal Pres. and Social Psychology*. – Vol. 11, no 2 (1969), p. 165–169.
42. Meidus L., Pečiūra J. *Psichologiniai tyrimų metodai sporte*. – Vilnius, 1988. – 47 p.
43. Meidus L. Ciklinių sporto šakų sportininkų emocinės būklės kontrolė // *Ciklinių sporto šakų treniruočių metodika*. – Vilnius, 1993, p. 40–42.
44. Meidus L. *Sporto psichologijos uždaviniai*. – Vilnius, 1994. – 11p.
45. Meidus L. Didelio meistriškumo rankininkų judesio reakcijų ypatumai // *Sporto mokslas*. – 1998, Nr. 5 (14), p. 65–67.
46. Meidus L. Rankininkų emocinių valios savybių pasireiškimas ir jų formavimas // *Sporto mokslas*. – 1999, Nr. 3, p. 33–36.
47. Meidus L. Rankinio komandų žaidėjų bendravimo ypatumai // *Sporto mokslas*. – 2001, Nr. 1 (23), p. 55–59.
48. Meidus L. Influence of emations upon the efficiency of handball game. Dodatnie i ujemne aspekty aktywnosci ruchowey. Częśc II SZCZECIN. – 2001, p. 251–256.
49. Meidus L. Rankinio komandų žaidėjų tarpusavio sąveikos ypatumai // *Sporto mokslas*. – 2003, Nr. 3 (33), p. 27–31.
50. Meidus L. Koedukacinių sprendimų priėmimas žaidžiant rankinį // *Sporto mokslas*. – 2004, Nr. 4, p. 50–54.
51. Meidus L. Metimų į vartus kontrolė žaidžiant rankinį // *Ugdymas. Kūno kultūra. Sportas*. – 2004, Nr. 2 (52), p. 38–43.



52. Meidus L. Sporto psichologijos tyrimo metodai. – Vilnius, 2004. – 47p.
53. Mikalauskas R. Edukologinių veiksnių derinimas sporto komandos veikloje : [rankraštis]: daktaro disertacija : socialiniai mokslai, edukologija (07S). – Kaunas : Lietuvos kūno kultūros akademija, 2000. – 160 p.
54. Miškinis K. Psichologinis mikroklimatas – vienas iš veiksnių, lemiančių sportinį meistriškumą // Jaunųjų sportininkų rengimo valdymas. – Kaunas, 1995, p. 10–11.
55. Moghaddam F., Stringer P. Trivial and Important Criteria for Social categorization in the minimal group paradigm // the Journal of Social Psychology. – Vol. 126 (3), 1986, p. 345–354.
56. Petrovskis A., Špalinskis V. Socialinė kolektyvo psichologija. – Kaunas : Šviesa, 1983. – 184 p.
57. Psichologijos žodynas. – Vilnius : Mokslo ir enciklopedijų leidykla, 1993. – 368 p.
58. Rankinis / sud. G. Stasiulevičius. – Kaunas : Šviesa, 1999. – 286 p.
59. Reid A., Deaux K. Relationship Between Social and Personal Identities : segregation or Integration? // Journal of Personality and Social Psychology. – Vol. 71, no 6 (1996), p. 1084–1091.
60. Rosenfeld L., Wilder L. Communication fundamentals : Active listening // Sport Psychology Training Bulletin. – Vol. 1 (5), 1990, p. 1–8.
61. Russel J. Diadic interaction in a logical reasoning problem requiring inclusion ability // Child Devel. – Vol. 52, no 4 (1981), p. 1322–1325.
62. Shaw M. E., Costanzo P. R. Theories of social psychology. – New York, 1970.
63. Shumaker S. A., Brownell A. Toward a theory of social support : Closing conceptual gaps // Journal of Social Issues. – No 40 (1984), p. 11–36.
64. Silverman J., Jeringer E. Diadic interaction and conversation induction: A test of Piagets equilibration model // Child Devel. – Vol. 48, no 4 (1973), p. 815–820.
65. Slavin R. When does cooperative learning increase student achievement? // Psychology Bulletin. – Vol. 94, no 4 (1983), p. 429–446.
66. Spink K. S., Carron A.V. Group cohesion and adhesion in exercise classes // Journal of Sport and Exercise psychology. – No 14 (1992), p. 78–86.
67. Spink K. S., Carron A. V. The effects of team building on the adherence patterns of female exercise participants // Journal of Sport and Exercise Psychology. – Vol. 15, 1993, p. 50–62.
68. Stanislovskis K. Mano meninis gyvenimas. – Vilnius : Valstybinė grožinės literatūros leidykla, 1951.
69. Stonkus S. Krepšinis. – Vilnius : Mokslas, 1985. – 336 p.

70. Suslavičius A. Socialinė psichologija. – Vilnius : VU, 1998, p. 63–69.
71. Thoits P. A. Identity – Relevant Events and Psychological Symptoms : a Contonary Tale // Journal of Health and Social Behavior. – Vol. 36, 1995, (March), p. 72–82.
72. Tuckman B. W. Developmen fal squence in small groups // Psychological Bulletin. – Vol. 63, 1965, p. 384–399.
73. Valk A., Karu K. Attitudinal and behavioural attachment to the group : Symbolic and concrete ethnic identity. Intercultural communication and changing national identity. – Tartu, 1999, p. 72–86.
74. Vroom V., Yetton P. Leadership and decision – making. – Pittsburg : The Free Press., 1973.
75. Zimbardo P. Cognitive dissonans and the control of human motivation // Theories of cognitive consistency / ed. R. P. Abelson. et al. – Chicago, 1968.
76. Абельская Р. С. Мышление теннисиста в процессе решения тактических задач // Проблемы психологии спорта. – Москва : Фис, 1955. с. 125–153.
77. Агеев В. С. Межгрупповое общение : Социально-психологические проблемы. – Москва : МГУ, 1990. – 239 с.
78. Андреева Г. М. Социальная психология. – Москва : МГУ, 1980. – 272 с.
79. Андреева Г. М. Психология социального познания. – Москва : Аспект Пресс, 2000. – 287 с.
80. Анохин П. К. Опережающее отражение действительности // Вопросы философии. – 1962, Но. – , с. 97–111.
81. Асмолов А. Г. Деятельность и установка. – Москва : МГУ, 1979. – 151 с.
82. Батищев Г. С. Деятельностная сущность человека как философский принцип // Проблема человека в современной философии. – Москва, 1969.
83. Бахвалов В. А., Романини А. Н. Психологическая подготовка велогонщика. – Москва, 1983. – 62 с.
84. Богданова Д. Я., Молодкин В. Н., Знаменская З. И. Межличностные отношения в студенческих учебных группах // Теория и практика физической культуры. – 1978, Но. 8, с. 51–58.
85. Бодалев А. А. Восприятие и понимание человека человеком. – Москва : МГУ, 1982. – 199 с.
86. Бодалев А. А. Личность и общение. – Москва: Педагогика, 1983. – 271 с.
87. Брушлинский А. В., Поликарпов В. А. Мышление и общение. – Минск : Университетское, 1990. – 212 с.
88. Буева Л. П. Человек : деятельность и общение. – Москва : Мысль, 1978, с. 112–215.
89. Вайсман Р. С. К вопросу об эффективности малых групп // Теоретические и методологические проблемы социальной психологии. – Москва, 1977, с. 79–92.

90. Вайсман Р. С. Связь межличностных отношений с групповой эффективностью деятельности // Вопросы психологии. — 1977, No. 4, с. 64–73.
91. Волков И. П. Психологическая теория деятельности // Психология. — Москва : Фис, 1987, с. 18–19.
92. Гагаева Г. М. Психология футбола. — 1969, с. 48–170.
93. Горбатенко А. С. “Открытость” группы для новичка как параметр коллектива // Психология возрастных коллективов. — Москва, 1978, с. 39.
94. Данилин К. Е. Анализ рефлексивных структур малых групп // Теоретические и методические проблемы социальной психологии. — Москва, 1977. — с. 128.
95. Дашкевич О. В. Методика исследования эмоциональных состояний в условиях управляемого эксперимента, моделирующего деятельность. Теория и практика физической культуры. — 1974, No. 1, с. 8–11.
96. Дашкевич О. В. Экспериментальное исследование регулирующей функции эмоциональных сопереживаний в деятельности // Практические и прикладные проблемы психологии познания людьми друг друга. — Краснодар, 1976, с. 68–70.
97. Джамгаров Т. Т., Румянцева В. И. Лидерство в спорте. — Москва : Фис, 1983. — 79 с.
98. Добрович А. Б. Воспитателю о психологии и психогигиене общения. — Москва: Просвещение, 1987, — 207 с.
99. Донцов А. И. О природе сплоченности коллектива // Советская педагогика. — Москва, 1975, No. 6, с. 105–115.
100. Донцов А. И., Саркисян Ш. В. Совместная деятельность как фактор межличностного воспитания в группе // Вопросы психологии. — 1980, No. 4, с. 38.
101. Донцов А. И., Дубовская Е. М., Улановская И. М. Разработка критериев анализа совместной деятельности // Вопросы психологии. — 1998, No. 2, с. 61–71.
102. Замятин Г. В. Опыт экспериментального исследования решительности у баскетболистов // Проблемы психологии спорта. — Москва : ФиС, 1962, с. 277–284.
103. Ильин О. И. Спортивные коллективы // Коллектив и личность. — Москва : Наука, 1975, с. 229–236.
104. Ингхем А., Лоу Дж. Структура игровой деятельности // Спорт и образ жизни. — Москва : Фис, 1979, с. 65–84.
105. Каган М. С. Человеческая деятельность. — Москва : Политиздат, 1972. — 328 с.

106. Карпов А. В. Психология управленческих решений. – Москва : Юпитер, 1998, с. 97.
107. Карпов А. В. Общая психология субъективного выбора : структура, процесс, генезис. – Ярославль : ГУ, Москва : институт психологии РАН, 2000, с. 178–181.
108. Карпов А. В. Психология групповых решений. – Москва : ДИА – преса, 2000, с. 115–118.
109. Карпов А. В. Структурно-функциональная организация процессов принятия групповых решений // Вопросы психологии. – 2004, Но.1, с. 126–136.
110. Коломейцев Ю. А. Взаимоотношения в спортивной команде. – Москва : ФиС, 1984. – 127 с.
111. Кольчева А. В., Шайдаров В. Ю. К вопросу о влиянии межличностных отношений на успешность групповой работы и динамику функционального состояния членов группы // Теоретические и прикладные проблемы психологии познания людьми друг друга. – Краснодар, 1975, с. 116–118.
112. Кретти Б. Психология в современном спорте. – Москва : ФиС, 1978, с. 192–195.
113. Кричевский Р. Л., Рыжак М. М. Психология руководства и лидерства в спортивном коллективе. – Москва : МГУ, 1985. – 221 с.
114. Кричевский Р. Л., Дубовская Е. М. Психология малой группы : теоретические и прикладные аспекты. – Москва : МГУ, 1991. – 205 с.
115. Крутецкий В. А. Психология. – Москва : Просвещение, 1980, с. 71.
116. Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики. – Москва : МГУ, 1972. – 548 с.
117. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. – Москва : Политиздат, 1977. – 304 с.
118. Леонтьев А. Н. Мотивы, эмоции и личность // Психология личности : тексты. – Москва : МУ, 1982, с. 71–80.
119. Ломов Б. Ф. Общение как проблема общей психологии // Методологические проблемы социальной психологии. – Москва : МГУ, 1975. – 132 с.
120. Ломов Б. Ф. О системном подходе в психологии // Вопросы психологии. – 1975, Но. 2, с. 31–45.
121. Ломов Б. Ф. Общение и социальная регуляция поведения индивида // Психологические проблемы социальной регуляции поведения. – Москва, 1976, с. 64–92.
122. Ломов Б. Ф. Теория, эксперимент и практика в психологии // Психологический журнал. – Т. 1, 1980, Но. 1, с. 8–20.
123. Ломов Б. Ф. К проблеме деятельности в психологии // Психологический журнал. – Т. 2, , 1981, Но. 5 с. 3–22.

124. Ляудис В. Я. Продуктивная совместная деятельность учителя с учениками как метод формирования личности // активные методы обучения педагогическому общению и его оптимизации. – Москва, 1984, с. 64–73.
125. Малиновский С. В. Моделирование тактического мышления спортсмена. – Москва : ФиС, 1981. – 190 с.
126. Маслоу А. Самоактуализация личности // Психология личности : тексты. – Москва : МУ, 1982, с. 108–117.
127. Матвеев Л. П. Основы спортивной тренировки. – Москва : ФиС, 1977. – 279 с.
128. Мейдус Л. Л., Травина А. П. Психологические исследования взаимопонимания в спортивной деятельности. – Вильнюс, 1979. – 26 с.
129. Мейстер Д. Эргономические основы разработки сложных систем. – Москва : Мир, 1979.
130. Найдиффер Р. Психология соревнующегося спортсмена. – Москва : ФиС, 1979. – 223 с.
131. Неверкович С. Д., Тюков А. А. Теоретические проблемы исследований процесса принятия решений в организационно-управленческой деятельности // Вопросы психологии. – 1981, Но. 1, с. 81–89.
132. Немов Р. С. Социально-психологический анализ эффективной деятельности коллектива. – Москва : Педагогика, 1984. – 201 с.
133. Немов Р. С. Психология. – Москва : Просвещение, 1990, с. 231–232.
134. Ньюком Т. Исследование согласия // Социология сегодня. – Москва: Прогрес, 1965. – с. 304.
135. Обозов Н. Н. Психические процессы и функции в условиях индивидуальной деятельности // Проблемы общения в психологии. – Москва : Наука, 1981, с. 24–44.
136. Петровский А. В. Опыт построения социально-психологической концепции групповой активности // Вопросы психологии. – 1973, Но. 3, с. 3–17.
137. Петровский А. В. Психология межличностных отношений в группах и коллективах // Советская педагогика. – Москва, 1974, Но. 4, с. 81–92.
138. Петровский А. В. Психологическая теория групп и коллективов на новом этапе // Вопросы психологии. – 1977, Но. 5, с. 48–60.
139. Петровский А., Ярошевский М. Основы теоретической психологии. – Москва : ИНФРА-М., 1999, с. 291–338.
140. Полуэктова Н. М., Тихонов Б. В. Влияние характера взаимодействия на эффективность совместной групповой мыслительной деятельности // Психологические исследования общения. – Москва, 1985, с. 273–285.
141. Понамарев Я. А. Роль непосредственного общения в решении задач,

- требующих творческого подхода // Проблемы общения в психологии. – Москва : Наука, 1981, с. 79–91.
142. Пономарев Я. А., Гаджиев Ч. М. Психологический механизм группового решения творческих задач // Исследование проблем психологии творчества. – Москва, 1983 с. 279–295.
143. Пономарев Я. А., Гаджиев Ч. М. Закономерности общения в творческом коллективе // Вопросы психологии. – 1986, Но. 6, с. 77–86.
144. Психология спорта высших достижений / под общей ред. А. В. Радионова. – Москва : ФиС, 1979. – 142 с.
145. Психология физического воспитания и спорта : учебное пособие для институтов физической культуры / под ред. Т. Т. Джамгарова, А. У. Пуни. – Москва : ФиС, 1979. – 142 с.
146. Пуни А. Ц. Психологическая подготовка к соревнованиям в спорте. – Москва : ФиС, 1969.
147. Пушкин В. Н. Оперативное мышление в больших системах. – Москва : Энергия, 1965.
148. Романов В. В. Межличностное познание и деятельность // Вопросы психологии. – 1986, Но. 4, с. 76–81.
149. Рубинштейн С. Л. Принципы и пути развития психологии. – Москва : Политиздат, 1959, с. 180.
150. Рудик П. А. Психология. – Москва : ФиС, 1976. – 239 с.
151. Румянцева В. И. Общение в экстремальных условиях взаимосвязанной деятельности групп : Автореферат диссертации. – Ленинград, 1975. – 15 с.
152. Сурков Е. Н., Жиленков А. В. Особенности антиципации баскетболистов различной квалификации в процессе решения тактических задач // Новые работы молодых ученых за 1971 г. – Ленинград : ГДОИФК им. П. Ф. Лесгафта, 1971, с. 26–31.
153. Сурков Е. Н. Антиципация в спорте. – Москва : ФиС, 1982, с. 100–124.
154. Травина А. П., Мейдус Л. Некоторые аспекты исследования спортивных команд по гандболу : материалы научно-методической конференции. – Вильнюс, 1980, с. 88–89.
155. Уманский Л. И. Психология организаторской деятельности школьников. – Москва : Просвещение, 1980, с. 77–82.
156. Ушинский К. Д. Педагогические сочинения. – Москва : Педагогика, 1988. – 414 с.
157. Ханин Ю. Л. Межличностные конфликты в спортивно игровой деятельности. Теория и практика физической культуры и спорта. – 1977, Но. 7, с. 15–17.

158. Ханин Ю. Л. Психология общения в спорте. – Москва : ФиС, 1980. – 207 с.
159. Хашченко Т. Г. Индивидуально-психологические особенности партнеров в процессе совместного решения задач. // Вопросы психологии. – 1989, No. 3, с. 141–144.
160. Щепанский Я. Элементарные понятия социологии. – Москва: Политиздат, 1969, с. 84.
161. Щербо Н. П. Особенности индивидуального и группового решения задач в условиях совместной деятельности. // Вопросы психологии. – 1984, No. 2, с. 107–112.
162. Шпалинский В. В. Экспериментальное изучение параметров малых групп. // Вопросы психологии. – 1972, No. 5, с. 66–76.
163. Янаушек Я. Проблемы общения в условиях совместной деятельности // Вопросы психологии. – 1982, No. 6, с. 57–65.
164. Ярошевский М. Г. О категориальном анализе развития психологического познания // Вопросы психологии. – 1973, No. 3, с. 48–54.

## Summary

### HANDBALLERS PSYCHOLOGY OF INTERACTION

**Research issue and actuality.** Modelling and evaluation of special skills is basic issue of psychology. In modern social life, in complicated age of modern information technologies education of new generation requires great psychical strain, psychical and physical working abilities. Physical education and sports play very important role in harmonious development of the human being and in the modelling of active life position. Due to sports we are able to develop not only athletic performance, but also to model moral qualities of athletes that are important for our society. Unfortunately, harmony of body and spirit did not become yet main principle of physical education and sports.

Modern high performance sport includes not only enormous physical loads in training sessions and competitions but also considerable psychological stresses. Athletes often face really extreme situations that they must adapt and overcome, otherwise achievement of high result is not possible. Undoubtedly, psychological factor plays an important role in sporting activities. With the equal level of athletes' physical, technical and tactical preparedness, winners will be these who will be most strong-willed, mobilised, with higher level of moral qualities. In complicated game situations, in uncompromising fight, athletes' psychic state becomes even more significant. Handball is very emotional game with very specific difficulties. For overcoming these difficulties, there is a need for specialised training of handball players. This process cannot be spontaneous – it must be planned and purposeful. Unfortunately, there is no unity of physical, technical, tactical and psychological training of athletes, as there is no unity in scientific research of this issue.

When talking about scientific validity of this problem, we have no doubts in great practical experience of the coaches, however, coach's work, based only on personal intuition, is not based scientifically. Sports games are an area where specifics of common activities demonstrated actuality of this problem. High and stable results can be achieved only via purposeful developmental and educational work with the team and individual athletes. In sports games we quite often face situations when teams of almost equal qualification and capacity are very different in sports results, therefore psychological climate, interpersonal relations in sports teams become an important issue. Thus scientific researches of team players' interaction and common group activities have special importance.

Our research is actual and closely related to the theory of team (group) psychological development. In our work players' interrelation is regarded as important precondition of sports activities' enhancement. Main players' interaction characteristics include functional role coordination and functional role exchange. Research is actual also



because of research object choice, as sports teams are one of the most informative and interesting object of psychological research.

**Objective** is to identify and explore system of female handball players' interrelation process that stimulates efficiency of team players' cohesion and training process as well as game activities.

**Hypothesis.** We presuppose that players' interaction depends on social-psychological maturity of the team, players' cohesion and that interrelation effects personal development, activates its emotional-volitional sphere.

**Main theoretical, methodological, practical objectives of research:**

1. To explore real issue of players' interrelation.
2. To investigate players interaction phenomena in teams game activities.
3. To identify dependence of handball team players' interrelations and game activities on social-psychological maturity of teams.
4. To define main parameters of handball team players' interrelations that regulate players' cohesion.
5. To explore dynamics of functional role coordination and functional role exchange parameters in teams of different social-psychological maturity and in mini-groups (triads) of different experience players.
6. To investigate main athletes' emotional-volitional qualities.

**Research object** is interrelation of handball teams' players in game activities.

**Novelty and originality.** This work is the first research of players' interaction dynamics in game activities. Main parameters of players' interaction and their dependence on teams' social-psychological maturity and athletes' game experience, taking into account their individual qualities are presented in this monograph.

**Theoretical and practical significance.** Mechanism of handball teams players' interaction in the teams of different social-psychological maturity have been established and questions where answered: how players' interaction and decision making prediction takes place, what are players' interaction forms and specific effects in tactical actions.

Researches of players' interrelations are interesting and significant for the pedagogics, social psychology, sports psychology and sport pedagogics.

Players interactions can be described as direct interpersonal contacts, based on characteristics of common activities, group and its' members. This sphere embraces

different social micro- and macro- relations that model group values. What is specifics of these relations, how they effect each other – these are questions that have theoretical and practical applied significance.

Experimental material presented at the monograph was applied in practise many times, while preparing game teams to the competitions. Designed and approved research methods may be used not only for scientific purposes, but also in solving practical tasks related to efficiency of sports game activities in real teams.

In authors view, presented material will help coaches to train successfully high performance athletes, to better understand psychological processes in teams to understand that modern sport is not only “fight of muscles, but also of nerves and minds” that constantly rise high demands to scientific-methodical basing of high performance athletes’ training. Author believes that coaches will not stay indifferent to the recommendations given in monograph and will try to implement them in athletes’ training and their excellence development.

### **Validity of research results**

Results of our research conform to the adopted scientific criteria of reliability and validity, because wide spectre of research methodics have been employed. Monograph covers eight series of research results with the participation of 60 players and 3000 players’ microgroups (triads) in the period of five years (1998–2002). During this period of time 100 games (20 games per year) have been monitored, and great amount of information have been accumulated and processed during this time.

Hypothesis being defended and results are statistically reliable.

Approbation and implementation in practice of research results have been carried out by author via giving lectures to the coaches, to the students (bachelor and master degree studies). Furthermore, research results were used in preparing handball team „Šviesa“ and Lithuanian National handball team to the high-level competitions, as well in work in teams of First League of Germany (coach A. Taraskevičius).

Author conveys his thanks to the former long-time coach of Lithuanian National handball team A. Taraskevičius for the theoretical and practical knowledge; to his first coach Assoc. Prof. V. Sakalis and to the handball coryphaeus J. Grinbergas, whose knowledge and experience assisted in making this book.

## **Chapter One**

### **Theoretical model of players' interaction mechanism**

#### **1.1. Connection between activities and communication**

First chapter of this monograph presents comprehensive analysis of literary sources on individuals' interaction. Problem of the connections between activities and communication, communication and players' interaction is being analysed and discussed. An important place in this chapter takes interpretation of communication as special kind of activity. Basing on this, three types of interpretation are mentioned: firstly, communication is regarded as communicative activity; secondly, as individuals' interaction; and thirdly, as mutual understanding among persons. All these viewpoints do not deny the main statement, i.e. relation among activity, communication and individuals' interaction.

#### **1.2. Group players' interaction and compatibility in sports teams**

Problem of group interaction and compatibility is critical. Scientists have proved that athletes' interaction depends on compatibility of their activities. This section reviews researches of prominent scientists G. Andreeva, A. Leontiev, R. Nemoff etc. referred to this issue. Analysis of this issue is based on the idea that ideal internal activity by its' structure is identical to practical external activity and that quality of players' interaction depends on partners' choice and ability to coordinate own activities.

#### **1.3. Reliance of players' interrelation**

Reliance of players' interrelation in sports games is being reviewed in this section. The main factors effecting players' interrelation are identified as follows: game success or failure, potency of rivals, athletes' preparedness level, and interpersonal relations (vertical – in the system “coach-athlete” and horizontal – in the system “athlete-athlete”. Works of V. Rumianceva, R. Waisman, S. Neverkovich, M. Anchel, D. Yukelson are reviewed.

## **Chapter Two**

### **Team (group) tactics as an expression of players' interaction**

#### **2.1. Tactical thinking of athletes-players**

This chapter of monograph concentrates on group tactics. Typical features of athletes' thinking are highlighted: these are ability to imagine, speed and intensity, situational character of thinking. Researches of R. Abelskaya, P. Anochin. E. Surkov are being discussed. Author comes to conclusion that tactical plan is necessary for successful task solving during game activities and that when predicting own activities one must be able via imagery to design game situations that may occur.

#### **2.2. Operative thinking of athletes-players**

With the help of the analysis of literary sources, three components of operative thinking are distinguished: structural, dynamic cognitive and forming of decision algorithm. Influence of these components on players' tactical thinking is analysed in this section.

## **Chapter three**

### **Psychological characteristics of the team as a small group**

#### **3.1 Group dynamics**

In this chapter of the monograph psychology of the teams (small groups) is analysed. Attention is given to the groups' dynamics. It is stated that group activities are superior to individual, that success and efficiency of the activities depends on of the parameters of social-psychological maturity of the group. Efficiency of group activities is related to communication channels, group tasks and role distribution. Small groups' formation concepts by L. Umarskij and A. Petrovskij are widely discussed

#### **3.2 Interpersonal relations in sport teams**

Here interpersonal relations are highlighted as human relations that are experienced subjectively and are objectively expressed via different mutual interaction ways. In this section of third chapter interpersonal relations in microgroups – triads (Nemof,

1990) as well as value system and coach' needs as important factor of creating interpersonal relations are discussed in details.

### **3.3. Interpersonal relations and conflicts**

This section of third chapter discusses opportunities of the conflicts' arising and their impact on athletes' interpersonal relations. Social, inter-group, interpersonal conflicts are discussed, ideas of scientists Y. Hanin, M. Allison, J. Kolomeicev, R. Mikalauskas.

### **3.4. Group cohesion**

Group cohesion in this part of the monograph is regarded as unity of value orientations (UVO). We are referring to following statements: a) team (group) is not only efficient community, able not only to generate group relations, but also able to cope well with tasks given; b) interrelations (constructive) must become important social-psychological factors for successful activities. Researches of L. Festinger, S. Shakter, K. Beko, H. Spink, A. Carron, D. Cartright, A. Zander are discussed, where group cohesion is regarded as one of fundamental factors in group dynamics. Experimental works of A. Petrovskij, V. Shpalinskij, A. Doncov, R. Nemov are also given attention.

## **Chapter Four**

### **Co-educational activities of handball team players**

#### **4.1. Objective indices of players' interaction in the handball teams of different social-psychological maturity**

In this chapter objective data on female handball players' interrelation is presented (table 3). Basing on performance criteria, we estimated players' performance (mastery) level and separated out teams into two groups: A – high performance and B – low performance. Later social-psychological level of these teams was established, basing on seven parameters: responsibility, team spirit, cohesion, contacts, openness, organization, awareness (picture 8).

Research results have proved that social-psychological maturity of A group handball teams is adequate, while of group B – very weak.

## **4.2 Game activities of handball teams of different social – psychological maturity**

In this chapter our aim was to deal with an important problem – to find game moments that would reflect players' interaction, that is congruence of opinions when evaluating each other's opportunities and ability to predict each other's actions. For this purpose, special scheme of monitoring have been designed.

Monitoring of game activities helped us to identify number of interactions' mistakes in teams of different social maturity as well as in relations of the players with a different game experience in five years. Basing on monitoring results we can state that structure of players' interaction mistakes in A and B group teams is different.(picture 16). One can notice that mistakes during “unexpected passes” are typical to the players of A group, although they were recorded when spare players used to join the game. Mistakes on the move are typical to the teams of both groups. Mistakes during the blocks were more often in A group teams, though by absolute numbers this kind of mistakes in A group is less often that in B group team.

Very complicated players' interrelations were noted on protection (pasaugojimias). This indicator is clearly higher in B group team. Violations during the feint movements for the teams of both A and B group were not characteristic.

We noticed that in the game interactions players' microgroups of the first and second line – Pk – L, Pk – K, C – L make highest number of mistakes ; that players microgroups whose playing experience is 4–5 years, demonstrate much more effective playing than less experienced players. We have identified most important mistakes of players' interrelations: 1) mistakes on passing ball, 2) mistakes on protection. These mistakes are directly related to the game scoring.

## **4.3 Subjective indices of players' interrelation (analysis via synthesis in tactical tasks' decisions by players' microgroups (triads))**

Aim of this chapter was to explore interrelation mechanism in the process of thinking operations with the direct participation of players. Aiming to achieve our goal and to prove our hypothesis we employed laboratory research, where we tried to find out how players' interrelation effects social-psychological maturity of the team, its cohesion in general (“Methodics of “Co-educational decision making”, Meidus, 1988).

Results of our research demonstrate that *co-educational decision making* as an expression of interrelations of the players of difference performance level and social-psychological maturity level teams was very different (table 5) and there is a close

relation between players' interrelation and teams' social-psychological maturity. Analysis of our research have proved that in laboratory conditions, modelling game activities, scoring of triads with the common game experience of one and two years was lower than of triads with the experience of three, four and five years. Basing on this we can state that female handball players' *co-educational decision making* in dealing with tactical tasks depends on playing experience (table 6).

In this chapter we identified phenomena that determined *co-educational decision making*:

Compatibility in situation evaluation (this indicator was derived from the analysis of written answers). Two types of marks were abstracted: a) spatial, when players' distribution in playing field was as a mark; b) kinetic, when contents of game activities was as a mark (table 7).

It was proved that the higher social-psychological maturity of the team, the better distinguished features of orientation in the situations and smoother goes realisation of given tasks. Indices of partners' activities prediction are also directly dependent on teams' social-psychological maturity level.

When comparing compatibility of players with different playing experience in situation evaluation and predicting partners' actions, we have noticed that in the third year of common activities these indices increase and later almost do not change.

In the process of our research we found that influence of vision congruence on players' interaction is unquestionable and visions about partners' playing qualities/skills conform with the regularities of teams' social-psychological maturity. Congruence of the visions about players' personal qualities during five years period did not change ( $p > 0.05$ ). Analogous results were found in exploring microgroups (triads) of the players with different playing experience (table 10).

As our research demonstrated, interpersonal relations in the teams with adequate social-psychological maturity level are preconditions for group tasks' solving. In such teams dominated couples that chose each other and they have higher potential to create good working atmosphere with dominating positive interrelations.

#### **4.4. Cohesion parameters of handball teams**

In this section we implemented our goal to identify main parameters of handball team cohesion, i.e. functional role coordination (FRC) and functional role exchange (FRE). Two forms of FRC were recorded:

- 1) "Personal functional role coordination" (figure 30)
- 2) "Interpersonal functional role coordination" (figure 31)

Data of research proves that difference between above mentioned indices is significant in teams of different social-psychological maturity. We can state that personal and interpersonal functional role coordination indices are indices of value orientation unity, i.e. indices of cohesion.

As researches have demonstrated, functional role exchange effects social-psychological maturity and co-educational decision making of the teams, consequently, FRE is an indicator of team cohesion.

#### **4.5. Manifestation of handball players' emotional-volitional qualities in the teams of different social-psychological maturity**

With this research we validated our hypothesis (table 11) and proved that main emotional-volitional qualities in the teams of different social-psychological maturity manifest in different ways: players of A group team were definitely setting higher goals, and their optimal believe in success (67 percent) is this level of confidence that is needed for maximal mobilisation of psychomotor qualities and modelling preparation for action. It was not typical for the players of B group team (table 11).

#### **Conclusions**

Performance / scoring during the five years period in teams of different social-psychological maturity and performance level was different. High performance A group team won in average 74,5 percent of all matches, B group teams – 64,6 percent. Increase of B group team efficiency of competition activity was established only after the purposeful modelling of players' interaction and social-psychological parameters (responsibility, cohesion, team spirit).

2. Competition activities efficiency of handball teams are strongly impacted by their social-psychological maturity level.

3. It was established that in five years period in A group team number of players interaction mistakes was 1060, and in B group number of mistakes was more than twice higher. Only after increasing social-psychological maturity of B group team, number of violations decreased 12 times.

4. Moments of handball game where highlighted when mistakes were made by players directly communicating and interacting. They include violations in passing ball (unexpected passing), moving (bump of two partners), blocking (partner does not react to blocking), protecting (uncoordinated actions in defence), making faint



movements (faint movements of the player, that also faints partner). It was also established that most mistakes were made in passing ball and defending – other mistakes are less significant.

This data shows shortcomings of handball players' tactical training, therefore coaches should pay more attention players' at compatible interactions' modelling in above mentioned game moments. In addition, coaches, basing on this data, will be able purposively monitor game activities and individualise players' tactical training.

5. It was established that for the microgroups of different role players is typical to have indices of uncoordinated interactions. Highest numbers of mistakes make interacting players of half side-side (Pk – K), half side – line (Pk – L), centre – line (C–L). It is also important that crucial influence on players interaction has social-psychological maturity of the group and players' game experience.

Using this information, coaches should give their attention to tactical training of these players' relations.

6. Designed methodics *Co-educational decision making* may be used as a tool for investigating players' interactions and as a source for pedagogical-psychological leading of the team.

7. It was established that *Co-educational decision making* is directly related to social-psychological maturity of handball teams.

8. *Co-educational decision making* of female handball players triads was impacted by their common activities experience. Players with five years experience in comparison to the players' triads with one, two, three years experience, were much more productive and high-scoring in task solving ( $P < 0,001$ ).

9. Compatibility in situation evaluation of handball players' triads is more conservative and stays stable from the second year of common playing.

10. Specific interrelations in triads are related to mental task solving and communication form and are modelled subject to the congruence of individual decisions, processes' prediction. Prediction of partner actions by handball players' triads with different playing experience sharply increased in third year of common playing activities and then stayed stable.

11. Congruence of visions of partners playing skills / abilities is more significant for *Co-educational decision making* than congruence of visions about partners' personal qualities.

12. It was confirmed presumption that teams' social-psychological maturity becomes phenomena that determines relation between players' communication and successful interaction. Majority of couples, choosing each other shows close emotional interrelations in teams of adequate maturity and becomes important factor of group activity.

13. It was proven that functional role coordination manifest in two aspects: a) role coordination with the partners considering herself; b) role coordination with the partners considering partners. These parameters express individual as well as group contribution into common team performance and score.

14. Functional role exchange reflects players' abilities to be in different roles and it shows level of their universality in teams. This team quality has crucial importance for teams performance and scoring and expresses development trends of modern handball. Functional role coordination and exchange are main parameters of players' interaction, regulating sport teams' cohesion.

15. Degree of emotional-volitional qualities expression of the players, important for game activities in different social-psychological maturity handball teams is very different. For the athletes of adequately mature teams clear striving for the goals (high level of aspirations, high perspective goals), optimal believe in success and satisfaction in solving difficult game tasks is typical.

16. Athletes' personal emotional-volitional qualities play important psycho-regulating role in game activities, thus stimulating efficiency of game interaction.

## РЕЗЮМЕ

Монография «Психология игрового взаимодействия гандболисток» состоит из введения, четырёх разделов с выводами, обсуждения и списка литературы. Во введении выдвинута проблема и сформулирована актуальность темы монографии, указана цель и задачи работы, новизна и оригинальность проведённых исследований, обосновано теоретическое и практическое значение работы.

Проблема и актуальность исследований. Формирование специальных способностей и их оценка – это основная базовая проблема психологии. Обучение молодого поколения в современной социальной жизни, в веке сложных компьютерных технологий требует от людей большой психической нагрузки, а также психической и физической трудоспособности. Для гармоничного развития людей и формирования активной жизненной позиции важную роль играет физическая культура и спорт, который позволяет нам совершенствоваться не только спортивное мастерство, но и формировать важные для общества моральные качества спортсменов. Однако психическое и физическое единство пока не стало основным принципом физической культуры и спорта.

Современный спорт высоких достижений – это не только большие тренировочные нагрузки, но и большое психическое напряжение. Спортсмены очень часто оказываются в таких экстремальных ситуациях, к которым они обязаны не только адаптироваться, но и преодолеть их, иначе высоких спортивных результатов они не достигнут. Психологический фактор, несомненно, играет в спортивной жизни очень важную роль. При одинаковой физической, технической и тактической подготовке спортсменов победят те, которые будут более мобилизованы, волевые, у которых моральные качества будут в лучшем состоянии. В сложных игровых ситуациях, где идёт бескомпромиссная борьба, психическое состояние спортсменов становится очень значимым, а психологический фактор приобретает большое влияние.

Ручной мяч (гандбол) – это очень эмоциональная игра со своими специфическими трудностями. Чтобы их преодолеть, необходима специализированная подготовка игроков-гандболистов. Этот процесс не может быть стихийным, он должен стать плановым и целевым. Однако пока ещё не существует единства между такими областями, как физическая, техническая, тактическая и психологическая подготовка спортсменов. Такого единства не наблюдается и в научном исследовании этой проблемы.

Когда речь идёт о научном обосновании данной проблемы, мы не сомневаемся в большом практическом опыте тренеров. Однако тренерская

работа, которая опирается только на личную интуицию не имеет под собой научной основы. Спортивные игры – это пространство, в котором специфика общей реальности показывает актуальность этой проблемы. Только целевое воспитание и учебная работа с командой и отдельными игроками будут способствовать достижению высоких и стабильных результатов. В спортивно-игровой деятельности довольно часто сталкиваемся с такими ситуациями, когда команды одинаковой квалификации и мастерства отличаются по качеству спортивных результатов, поэтому психологический климат в спортивных командах, межличностные отношения и связи становятся важной проблемой спортивной деятельности. Поэтому особое значение приобретают научные исследования в области взаимодействия игроков и в общей спортивной деятельности.

Актуальность работы тесно взаимосвязана и с теорией психологического развития команды как группы. Взаимодействие в данной работе трактуется как важное совершенствования спортивной деятельности. К основным характеристикам взаимодействия (как регуляторам сплочённости) отнесены «функционально-ролевая согласованность» (ФРС) и «функционально-ролевая взаимозаменяемость» (ФРВ). Актуальность работы заключается также и в выборе объекта нашего исследования. Дело в том, что спортивные команды являются одним из наиболее интересных и информативных объектов психологического исследования. Кроме того, высокие достижения современного спорта постоянно повышают требования к научно-методическому обоснованию вопросов подготовки спортсменов высокой квалификации к участию в ответственных соревнованиях. Решение этой проблемы позволит повысить эффективность сложной спортивно-игровой деятельности и сплочённость команд.

Цель монографии – установить и исследовать систему игрового взаимодействия гандболисток, способствующую сплочению игроков и повышению эффективности тренировочной и игровой деятельности.

Рабочая гипотеза. Предполагается, что взаимодействие игроков зависит от социально-психологического развития команды, сплочённости игроков; оно влияет на развитие личности, активизирует её эмоционально-волевую сферу.

Для достижения намеченной цели, согласно предмету исследования и гипотезе, решались следующие задачи:

- охарактеризовать реальную проблему взаимодействия игроков;
- исследовать феномен взаимодействия игроков в игровой деятельности команд;
- установить зависимость взаимодействия игроков гандбольных команд и результативности игровой деятельности от социально-психологического развития команд;

- выявить основные параметры взаимодействия игроков гандбольных команд, регулирующие их сплочённость;
- исследовать изменения параметров «ФРС» и «ФРВ» в командах разного социально-психологического развития и связках (триадах) с разным игровым стажем;
- исследовать важные эмоционально-волевые качества спортсменов.

Объект исследования – взаимодействие игроков гандбольных команд в игровой деятельности.

Новизна и оригинальность. В монографии впервые представлены данные взаимодействия игроков гандбольных команд (в динамике). В работе выявлены основные феномены взаимодействия игроков и установлена их зависимость от социально-психологического развития команд и спортивного стажа спортсменов, обращая внимание на их индивидуальные качества.

Теоретическое и практическое значение. Установлен механизм взаимодействия игроков гандбольных команд и получен ответ на вопросы: Как происходит взаимодействие игроков и прогнозирование принятия решений? Каковы формы взаимодействия и их специфические эффекты в тактических действиях?

Такие исследования взаимодействия игроков интересны и значимы в педагогике, социальной психологии, психологии спорта.

Взаимодействие игроков – это прямые межличностные контакты, которые опосредованные общей деятельностью, особенностями группы. В этой сфере происходят социальные микро и макро связи, формирующие групповые ценности. Какова специфика этих связей, как они влияют друг на друга – вот круг вопросов, имеющих как теоретическое, так и практическое прикладное значение.

Представленный в монографии экспериментальный материал был много раз проверен на практике, при подготовке команд к соревнованиям. Разработанные и апробированные методы могут быть использованные не только для научных исследований, но и для решения практических задач, связанных с эффективностью спортивно-игровой деятельности в реальных командах.

В первом разделе монографии представлен широкий обзор литературы по взаимодействию, обсуждается вопрос единства деятельности и общения, общения и взаимодействия субъектов деятельности. Значительное место в данном разделе отводится интерпретации общения как особого вида деятельности. Внутри этой точки зрения выделяются три его разновидности: в одной из них общение понимается как коммуникативная деятельность, в другой – как взаимодействие, в третьей – восприятие людьми друг друга. Каждая из этих точек зрения не отрицает самого главного: несомненной связи между деятельностью, общением и взаимодействием.

Во втором разделе монографии уделено внимание групповой тактике, то есть взаимодействию игроков. Описывается тактическое и оперативное мышление спортсменов-игроков. Делается вывод, что мыслительная деятельность является основой взаимодействия.

В третьем разделе монографии анализируется психология команд (малых групп). Большое внимание уделено групповой динамике. Делается акцент на то, что групповая деятельность превосходит индивидуальную, что успех деятельности группы зависит от её частных социально-психологических параметров. Эффективность групповой деятельности рассматривается как функции каналов коммуникации: групповая задача, распределение ролей, межличностные отношения, конфликты.

Сплочённость команды рассматривается и понимается как её ценностно-ориентационное единство. Мы исходили из следующих положений: а) команда (группа) выступает не только как внутренне эффективная общность, способная генерировать групповые отношения, но и как группа, наилучшим образом выполняющая возложенные на неё задачи; б) отношения, опосредованные содержанием деятельности (спортивной), должны выступать как важные социально-психологические факторы её успеха.

В четвёртом разделе монографии представлен основной материал исследований. Особую ценность представляют объективные данные взаимодействия игроков в командах разного социально-психологического уровня развития. Эти данные позволили выявить зависимость параметров игрового взаимодействия от развития группы.

Несомненную ценность представляют и субъективные данные взаимодействия игроков. Эти данные были получены в лабораторных условиях. Также было доказано, что и субъективные данные взаимодействия игроков находятся в прямой зависимости от социально-психологического уровня развития команд. Также установлено, что «совместное принятие решений» игроками при решении тактических задач зависит от ряда причин. К таким причинам относятся: согласованность в оценке ситуации; способность прогнозировать замысел партнёров; сходство представлений партнёров друг о друге; склонность к межличностным спортивно-деловым отношениям.

Эти данные предоставляют много новой информации для психологии спорта и могут быть использованы для подготовки высококвалифицированных спортсменов. Также мы доказали, что игровой стаж спортсменов имеет огромное значение в «совместном принятии решений» и взаимодействии игроков друг с другом.

В ходе исследования удалось показать, что особую роль в регулировании деятельности общения играют эмоционально-волевые качества личности. Кроме

того, выраженность значимых для спортивной деятельности эмоционально волевых качеств спортсмена зависит от уровня развития команды, членами которой они являются.

Выявленные нами феномены «ФРС» и «ФРВ» также являются показателями сплочённости команды и принимают активное участие в психической регуляции игрового взаимодействия.

## ВЫВОДЫ

1. Результативность команд разного социально-психологического уровня развития и мастерства была различной. В высокоразвитых командах (группа А) показатель результативности в течении 5 лет достигал 74,5%, а слаборазвитых – 64,4% (группа Б). Увеличение эффективности деятельности команд группы Б установлено только после целевого формирования игрового взаимодействия и социально-психологических параметров («ответственность», «сплочённость», «коллективизм»).

2. На эффективность игровой деятельности команд огромное влияние оказывает их социально-психологическое развитие.

3. Установлено, что нарушение взаимодействий игроков команды группы А в течение 5 лет достигла 1060. В команде группы Б нарушений было в два раза больше. Только после достижения более высокого уровня развития, нарушения взаимодействия в команде группы Б снизились почти в двенадцать раз.

4. В гандболе выявлены те игровые моменты, где происходят ошибки между взаимодействующими игроками. К ним относятся: нарушения в подаче мяча (неожиданная передача), в передвижении (столкновение двух партнёров), в заслонах (партнёр не обращает внимание на заслон), в подстраховке (не согласованные действия в обороне), в обманных движениях (обманные движения, на которые реагирует не противник, а партнёр). Также установлено, что наибольшее число ошибок приходится на передачу мяча и подстраховку. Другие нарушения менее значимы. Эти данные указывают на недостатки в тактической подготовке гандболисток, поэтому тренеры обязаны обратить внимание на формирование согласованности взаимодействий именно в этих моментах. Кроме того, используя этот материал, они смогут целенаправленно наблюдать игровую деятельность и индивидуализировать тактическую подготовку игроков.

5. Установлено, что игровым связкам различной специализации (амплуа) свойственны различные показатели несогласованности взаимодействий. Наибольшее число ошибок приходится на связки – полукрайний – крайний (Пк – К), полукрайний – линейный (Пк – Л), центральный – линейный (Ц – Л). Важно то, что решающее влияние на согласованность взаимодействий имеет

уровень развития команды и совместный стаж игроков. Опираясь на эти показатели, тренеры должны обратить внимание на тактическую подготовку игроков в этих связках.

6. Разработанная методика «совместного принятия решений» может быть использована как способ изучения взаимодействия игроков и как средство для педагогическо-психологического управления командой.

7. Установлено, что «совместное принятие решений» (субъективные показатели) находится в прямой зависимости от социально-психологического уровня команды.

8. На «совместное принятие решений» игроков в связках (триадах) огромное влияние оказывает их совместный стаж игры. Связки игроков с пятилетним стажем игры более результативно и продуктивно решали задачи, чем связки, у которых стаж совместной игры был ниже ( $p < 0,001$ ).

9. Согласованность в оценке ситуаций в игровых связках консервативна и со второго года совместной игры остаётся постоянной.

10. Специфические межличностные отношения в триадах связаны с мыслительным решением задач и сотрудничеством. Они формируются в зависимости от совпадения принимаемых решений и процессов прогнозирования. В игровых связках с различным стажем игры прогнозирование замыслов партнёров резко увеличивалось на третьем году совместной игровой деятельности и далее оставалось стабильным.

11. Совпадение представлений по отношению к партнёрам об их игровых качествах более значимо для «совместного принятия решений», чем совпадение представлений об их личностных качествах.

12. Подтверждено, что социально-психологическое развитие команд – это тот феномен, который устанавливает связь между общением и удачным взаимодействием. Большинство взаимодействующих пар показывают тесные эмоциональные отношения в командах высокого уровня развития, и становится значимым фактором результативной групповой деятельности.

13. Доказано, что функционально-ролевая согласованность (ФРС) проявляется в двух аспектах: а) совпадением ролей с партнёрами по отношению к себе; б) совпадением ролей с партнёрами по отношению к партнёрам. Эти параметры выражают индивидуальный и групповой вклад в общий спортивный результат команды.

14. Функционально-ролевая взаимозаменяемость (ФРВ) отражает возможность выполнения игроками ролей смежных амплуа. Она характеризует степень универсализации в команде. Эта особенность команды влияет на спортивную результативность и наиболее полно отвечает современным тенденциям развития гандбола.



15. Спортсмены гандбольных команд различного социально-психологического уровня развития существенно отличаются по степени выраженности ряда значимых для спортивно-игровой деятельности эмоционально-волевых качеств личности. Спортсмены команд высокого уровня развития характеризуются выраженной целеустремлённостью (высоким уровнем притязаний, большой перспективой), оптимально высокой уверенностью в успех и удовлетворённостью в достижении наиболее трудных спортивных задач.

16. Эмоционально-волевые качества личности выполняют важную психорегулирующую функцию в игровой деятельности, обеспечивая эффективность игрового взаимодействия.

Monografija skirta vienai iš aktualiausių sporto psichologijos problemų – rankinio komandos žaidėjų tarpusavio sąveikai. Knygoje pateikiamos socialinės-psichologinės galimybės vertinant žaidėjų tarpusavio sąveikos fenomeną ir jo priklausomybę nuo komandos socialinės-psichologinės brandos. Nustatyti sporto komandų sutelktumo parametrai ir pateiktos metodikos ne tik informuos, bet ir padės sporto specialistams, treneriams, ieškantiems naujų darbo metodų rengiant didelio meistriškumo sportininkus.

**Leonas Meidus**  
**RANKININKIŲ SĄVEIKOS PSICHOLOGIJA**

Redagavo Danguolė Kopūstienė  
Maketavo Laura Barisienė  
Viršelio dailininkas Tomas Razmus

SL 605. 17,25 sp. I. Tir. 250 egz. Užsak. Nr. 05-008  
Išleido Vilniaus pedagoginis universitetas, Studentų g. 39, LT-08106 Vilnius  
Spausdino VPU leidykla, T. Ševčenkos g. 31, LT-03111 Vilnius  
Kaina sutartinė