

## ЛІДЕРСТВО ЯК ЧИННИК ЕФЕКТИВНОСТІ СПОРТИВНО-ІГРОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЗБІРНИХ ЧОЛОВІЧИХ СТУДЕНТСЬКИХ КОМАНД З ВОЛЕЙБОЛУ

*Метою роботи є розширення даних про поєднання психологічної, фізичної та спортивної підготовленості спортсменів з ігрових видів спорту у навчально-тренувальному процесі в умовах навчання у вищих навчальних закладах. В дослідженні приймали участь 20 кваліфікованих спортсменів (I розряд – 14 чол.; II розряд – 6 чол.), юнаки 18 – 21 років. Доведено, що ефективність спортивно-ігрової діяльності з ігрових видів спорту буде тоді продуктивна, коли є перехід у стосунках між лідируючими та відомими гравцями від "суб'єкт – об'єктних" до "суб'єкт – суб'єктних". Визначено, що головною передумовою досягнення ефективності змагальної діяльності є випереджальне виявлення та формування лідерської поведінки у гравців збірних команд з ігрових видів спорту, де лідерство є поведінковий процес взаємодії на окремих осіб або команди з метою досягнення встановленої мети.*

**Ключові слова:** особистість, лідерство, спілкування, змагання, ефективність, взаємодія.

**Постановка проблеми.** Спортивна діяльність студентських команд носить колективний характер та протікає при участі всіх гравців та тренера. На формування психологічного клімату між гравцями в студентських командах з ігрових видів спорту впливають об'єктивні та суб'єктивні фактори, а також роль соціально-психологічних факторів. Одним з таких факторів є лідерство, психологічна сумісність міжособистісні відносини в діадах, адекватність самооцінки в команді [6, 7]. Тренерам-викладачам важко орієнтуватись в складних соціально-психологічних проблемах, які виникають в процесі підготовки команди та особливі в процесі змагальної боротьби.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Змагальна діяльність в ігрових видах спорту характеризується екстремальними умовами: безпосереднім контактом з суперником, необхідністю взаємодіяти і розуміти одне одного під час гри, жорстким лімітом часу і т.п., що пред'являє високі вимоги до емоційної стійкості гравців [8]. Ігрова ефективність включає ряд показників, загальноприйнятих в спортивних іграх: активність, результативність, взаємодія, помилки, час гри [1].

Основними факторами які визначають ефективність змагальної діяльності є:

- технічна майстерність, рівень якої залежить від об'єму вміння, раціональності технічних дій та індивідуальних особливостей виконання рухових навиків, що дає перевагу над суперниками [1].
- функціональний стан організму спортсмена, який забезпечує можливість мобілізації резервних можливостей організму та є базовим фундаментом рухової діяльності у спорті [3].
- тактика спортивної діяльності, яка базується на інтелектуальній діяльності спортсмена, що обумовлено загальними особливостями змагань: активність протидії суперника, ліміт часу на прийняття рішення, рефлексивність мислення [5].

Особливої уваги потребує питання про можливість ліній лідируючої поведінки в критичні моменти змагання, наприклад при рівному рахунку на останніх хвилинах зустрічі, мінімальному розриві, який потрібно зрівняти, мінімальної переваги, який треба утримати. В усіх цих ситуаціях лідируюча поведінка може визначатись в мобілізації всіх фізичних та вольових можливостей партнера, в межах рухової активності, в "жорсткому" утриманні гравців суперника, в скованості ініціативи декілька гравців суперника ("відтягування" їх на себе) з наданням можливості своїм партнерам для атаки, в проявленні особистої ініціативи в оборонних діях [3, 6, 8]. Тому тренер повинен враховувати, те що кожен спортсмен в своєму розвитку може володіти відповідними претензіями до визначеної ігрової ролі. Задача тренера складається з того, щоб розвинути ці здібності, укомплектувавши спортивний колектив з урахуванням індивідуальних можливостей та сумісності окремих гравців.

**Метою роботи** було розробка авторської програми формування лідерських якостей спортсменів з ігрових видів спорту збірних команд вищих навчальних закладів (не фізкультурного профілю).

**Методи й організація досліджень.** З метою дослідження ефективності авторської програми, нами було проведено педагогічний експеримент, в якому гравці збірних команд з волейболу, які увійшли до складу контрольної групи (КГ, n = 10) займались за загальноприйнятою програмою навчально-тренувального процесу, а гравці збірної команди з волейболу основної групи (ОГ, n = 10) займались за запропонованою авторською програмою відповідно. Дослідження проводилось в вищих навчальних закладах м. Дніпропетровська. Обстеження проводилось на початку та наприкінці навчального року. В дослідженні використовувались методи вивчення, аналізу і узагальнення спеціальної науково-методичної літератури та документальних матеріалів, педагогічні методи досліджень, психодіагностичні методи

досліджень, соціометричний метод досліджень, контролюючий метод спостереження, методи математичної статистики.

**Результати дослідження та їх обговорення.** На рисунку 1. представлена структура та зміст авторської програми, яку ми впровадили в педагогічний експеримент. Про ефективність лідерства судять по об'єктивному показнику – результату, продукту спортивної діяльності.

Вплив лідерської поведінки в змагальній діяльності відбувається через обмін інформацією, в середині команди, який обов'язково припускає вплив на поведінку партнерів. Комунікативний вплив, який тут виникає, є психологічна взаємодія одного учасника комунікативного процесу на другого з метою зміни його поведінки, або уявлень. Ефективність комунікацій вимірюється саме тим, наскільки вдалий вплив. Виявлення ефективності змагальної діяльності від переважаючого типу поведінки в команді в процесі змагальної боротьби відбувається за рахунок продуктивного та зменшення не продуктивного спілкування.



**Рис. 1. Структура, зміст, та послідовність запропонованої авторської програми формування лідерських проявів кваліфікованих спортсменів з ігрових видів спорту**

Пропонована авторської програми має на меті вирішення ряду завдань, серед яких основним є надання практикуючому тренеру змоги зорієнтуватися у розмаїтті існуючих програм направлених на регуляцію міжособистісних відношень в середині спортивної команди та вибрати оптимальні для даного контингенту спортсменів, в залежності від поставлених завдань та з врахуванням навчально-тренувального процесу в умовах навчання у вищих навчальних закладах.

Для підвищення рівня психофізіологічних характеристик професійно важливих якостей, в підготовці спортсменів-гравців ми використовували ігрову терапію направлену на формування фізичних якостей та удосконалення техніко-тактичних дій, при цьому, акцентували увагу на вихованні особистісних якостей спортсменів. Такий вид специфічної спортивної ігрової діяльності є свідомою діяльністю, яка направлена на досягнення поставленої мети, що потребує проявлення спеціальних якостей спортсмена.

З метою виявлення ефективності змагальної діяльності від переважаючого типу поведінки в студентських командах з волейболу за рахунок рішення оперативних задач, які носять вибірковий характер в зв'язку з продуктивним спілкуванням в середині групи під час змагання, було зафіксовано та інтерпретовано результати п'яти ігор (згідно календарю змагань).

В процесі змагальних ігор спортсмени використовують тільки ту інформацію, яка необхідна їм в даний момент та в даній ситуації. Відбувається процес фільтрації цієї інформації, виділення важливих елементів, придання їм певної значності (суттєва/несуттєва для прийняття рішення).

В таблиці 1, представлено взаємозв'язок сенсомоторних реакцій спортсменів з ігровим спілкуванням в орієнтуючій категорії в процесі змагальної боротьби в волейболі.

Аналізуючи данні волейболістів основної та контрольної груп, були виявлені зворотні кореляційні взаємозв'язки орієнтуючої категорії спілкування та:

– простої зорово-моторної реакції в ОГ ( $r = -0,64$ ;  $p < 0,05$ ;  $r = -0,77$ ;  $p < 0,01$ ) з 1 – 5 ігри та КГ ( $r = -0,64$ ;  $p < 0,05$ ;  $r = -0,79$ ;  $p < 0,01$ ) в 1 та 2 гра;

– простої аудіо-моторної реакції в ОГ ( $r = -0,64$ ;  $p < 0,05$ ) у 2 та 4 гри, та в КГ ( $r = -0,64$ ;  $p < 0,05$ ) у 1 гри;

– складної зорово-моторної реакції в ОГ ( $r = -0,64$ ;  $p < 0,05$ ;  $r = -0,77$ ;  $p < 0,01$ ) у 1- 4 гри;

– часу моторної реакції в ОГ ( $r = -0,64$ ;  $p < 0,05$ ;  $r = -0,77$ ;  $p < 0,01$ ) у 1- 4 гри, та в КГ ( $r = -0,64$ ;  $p < 0,05$ ;  $r = -0,79$ ;  $p < 0,01$ ) у 1- 5 гри.

$r_{кр} = 0,57$  при  $p < 0,05$  для  $n = 10$ , що свідчить про інформативність даних показників.

Таблиця 1

**Взаємозв'язок сенсомоторних реакцій спортсменів зі спілкуванням у процесі змагальної боротьби в волейболі (орієнтуюча категорія спілкування),  $n = 20$**

Показники		Проста зорово-моторна реакція, мс	Проста аудіо-моторна реакція, мс	Складна зорово-моторна реакція, мс	Час моторної реакції, мс
ОГ ( $n = 10$ )	1 гра	-0,80**	-0,59	-0,84**	-0,88**
	2 гра	-0,94**	-0,62	-0,87**	-0,78**
	3 гра	-0,81**	-0,59	-0,78**	-0,77**
	4 гра	-0,78**	-0,74*	-0,64*	-0,69*
	5 гра	-0,68*	-0,29	-0,60	-0,47
КГ ( $n = 10$ )	1 гра	-0,67*	-0,68*	-0,39	-0,79**
	2 гра	-0,85**	-0,34	-0,45	-0,74*
	3 гра	-0,46	0,07	-0,52	-0,42
	4 гра	-0,50	0,49	-0,49	-0,65*
	5 гра	-0,61	-0,56	-0,41	-0,66*

**Примітки:** для ОГ:  $r_{кр} = 0,57$  при  $p < 0,05$  для  $n = 10$ ;  $r = -0,64$  при  $p < 0,05$ ;  $r = -0,77$  при  $p < 0,01$ ;

для КГ:  $r = -0,64$  при  $p < 0,05$ ;  $r = -0,79$  при  $p < 0,01$

В таблиці 2, представлено взаємозв'язок сенсомоторних реакцій спортсменів з ігровим спілкуванням в стимулюючій категорії в процесі змагальної боротьби в волейболі.

Таблиця 2

**Взаємозв'язок сенсомоторних реакцій спортсменів з ігровим спілкуванням у процесі змагальної боротьби в волейболі (стимулююча категорія спілкування),  $n = 20$**

Показники		Проста зорово-моторна реакція, мс	Проста аудіо-моторна реакція, мс	Складна зорово-моторна реакція, мс	Час моторної реакції, мс
ОГ ( $n = 10$ )	1 гра	-0,79**	-0,54	-0,83**	-0,80**
	2 гра	-0,64	-0,34	-0,58	-0,54
	3 гра	-0,75*	-0,67*	-0,75*	-0,81**
	4 гра	-0,59	-0,35	-0,65*	-0,68*
	5 гра	-0,69*	-0,64	-0,67*	-0,67*
КГ ( $n = 10$ )	1 гра	-0,60	-0,28	-0,13	-0,41
	2 гра	-0,05	-0,66*	-0,15	-0,21
	3 гра	-0,69*	-0,38	-0,54	-0,45
	4 гра	-0,76*	0,39	-0,65*	-0,76*
	5 гра	-0,47	-0,25	0,04	-0,34

**Примітки:** для ОГ:  $r_{кр} = 0,57$  при  $p < 0,05$  для  $n = 10$ ;  $r = -0,65$  при  $p < 0,05$ ;

для КГ:  $r = -0,79$  при  $p < 0,01$ ;  $r = -0,65$  при  $p < 0,05$

У основної та контрольної груп, були виявлені зворотні кореляційні взаємозв'язки стимулюючої категорії спілкування та:

– простої зорово-моторної реакції в ОГ ( $r = -0,65$ ;  $p < 0,05$ ;  $r = -0,79$ ;  $p < 0,01$ ) в 1, 3 та 5 гри, та в КГ ( $r = -0,65$ ;  $p < 0,05$ ) в 4 гри;

– простої аудіо-моторної реакції в ОГ ( $r = -0,65$ ;  $p < 0,05$ ) у 3 та 5 гри; в КГ ( $r = -0,65$ ;  $p < 0,05$ ), у 2 гри;

– складної зорово-моторної реакції в ОГ ( $r = -0,65$ ;  $p < 0,05$ ) у 3, 4, та 5 гри, та в КГ ( $r = -0,60$ ;  $p < 0,05$ ;  $r = -0,65$ ;  $p < 0,05$ ) у 4 гри;

– часу моторної реакції в ОГ ( $r = -0,65$ ;  $p < 0,05$ ;  $r = -0,79$ ;  $p < 0,01$ ) у 3, 4 та 5 гри.

$r_{кр} = 0,57$  при  $p < 0,05$  для  $n = 10$ , що свідчить про інформативність даних показників.

Представлені данні в табл. 3 основної та контрольної груп, свідчать про зворотний кореляційний взаємозв'язок оцінно-експресивної (позитивної) категорії спілкування та простої зорово-моторної реакції в ( $r = -0,58$ ;  $p < 0,05$ ) в 5 гри. Також виявлено зворотні кореляційні взаємозв'язки оцінно-експресивної (позитивної) категорії спілкування та:

- простої аудіо-моторної реакції в ОГ ( $r = -0,58$ ;  $p < 0,05$ ) у 3 гри, та в КГ ( $r = -0,83$ ;  $p < 0,01$ ) в 5 гри;
- складної зорово-моторної реакції в ОГ ( $r = -0,58$ ;  $p < 0,05$ ) у 5 гри;
- часу моторної реакції в ОГ ( $r = -0,58$ ;  $p < 0,05$ ) у 1 та 5 гри, та в КГ  $r = -0,83$  при  $p < 0,01$  у першій гри. В п'ятій гри в КГ існує прямий кореляційний зв'язок  $r = 0,84$  при  $p < 0,01$ .

$r_{кр} = 0,57$  при  $p < 0,05$  для  $n = 10$ , що свідчить про інформативність даних показників.

Таблиця 3

**Взаємозв'язок сенсомоторних реакцій спортсменів зі спілкуванням у процесі змагальної боротьби в волейболі (оцінно-експресивна (позитивна) категорія спілкування),  $n = 20$**

Показники		Проста зорово-моторна реакція, мс	Проста аудіо-моторна реакція, мс	Складна зорово-моторна реакція, мс	Час моторної реакції, мс
ОГ ( $n=10$ )	1 гра	-0,41	-0,48	-0,56	-0,59*
	2 гра	-0,24	-0,31	-0,12	-0,08
	3 гра	-0,42	-0,64*	-0,47	-0,49
	4 гра	-0,48	-0,37	-0,47	-0,51
	5 гра	-0,59*	-0,37	-0,60*	-0,67*
КГ ( $n=10$ )	1 гра	-0,37	-0,57	-0,23	-0,83**
	2 гра	-0,08	-0,11	-0,40	-0,08
	3 гра	-0,11	-0,21	-0,39	-0,41
	4 гра	-0,61	0,39	-0,30	-0,07
	5 гра	-0,46	-0,87**	-0,41	0,84**

**Примітки:**  $r_{кр} = 0,57$  при  $p < 0,05$  для  $n = 10$ ;  $r = -0,58$  при  $p < 0,05$ ;  $r = -0,83$  при  $p < 0,01$

В таблиці 4 представлено зворотній кореляційний взаємозв'язок оцінно-експресивної (негативної) категорії спілкування та простої зорово-моторної реакції в ( $r = -0,78$ ;  $p < 0,01$ ) в 1 та 2 гри в основній та контрольній групах.

Таблиця 4

**Взаємозв'язок сенсомоторних реакцій спортсменів зі спілкуванням у процесі змагальної боротьби в волейболі (оцінно-експресивна (негативна) категорія спілкування),  $n = 20$**

Показники		Проста зорово-моторна реакція, мс	Проста аудіо-моторна реакція, мс	Складна зорово-моторна реакція, мс	Час моторної реакції, мс
ОГ ( $n=10$ )	1 гра	-0,87**	-0,70*	-0,78**	-0,73*
	2 гра	-0,89**	-0,47	-0,86**	-0,72*
	3 гра	-0,13	0,05	-0,01	-0,10
	4 гра	-0,30	-0,29	-0,21	-0,25
	5 гра	-0,34	0,07	-0,19	-0,17
КГ ( $n=10$ )	1 гра	-0,32	-0,15	-0,20	-0,03
	2 гра	-0,39	-0,24	-0,44	-0,39
	3 гра	-0,20	-0,02	-0,31	-0,34
	4 гра	-0,24	-0,14	-0,16	-0,17
	5 гра	-0,41	-0,50	-0,82**	-0,61

**Примітки:** для ОГ:  $r_{кр} = 0,57$  при  $p < 0,05$  для  $n = 10$ ;  $r = -0,70$  при  $p < 0,05$ ;  
для КГ:  $r = -0,78$  при  $p < 0,01$ ;  $r = -0,82$  при  $p < 0,01$

Виявлено зворотній кореляційний взаємозв'язок оцінно-експресивної (негативної) категорії спілкування та:

- простої аудіо-моторної реакції в ОГ ( $r = -0,70$ ;  $p < 0,05$ ) у 1 гри;
- складної зорово-моторної реакції в ОГ ( $r = -0,78$ ;  $p < 0,01$ ) у 1 та 2 гри, та в КГ ( $r = -0,82$ ;  $p < 0,01$ ) в 5 гри;
- часу моторної реакції в ОГ ( $r = -0,70$ ;  $p < 0,05$ ) у 1 та 2 гри.

$r_{кр} = 0,57$  при  $p < 0,05$  для  $n = 10$ , що свідчить про інформативність даних показників.

Аналізуючи п'ять змагальних ігор з волейболу за чотирима категоріями спілкування можна зазначити, що в ОГ ігрове спілкування було суттєве, за рахунок ефективності сенсомоторного реагування.

В КГ низький рівень прояву психофізіологічних станів пов'язаний з якістю переробки інформації у досліджуваних за рахунок несуттєвого ігрового спілкування в чотирьох категоріях, що призводить до колювання спортсменів при вирішенні оперативних задач.

Таким, чином зворотно-пропорційні кореляційні взаємозв'язки сенсомоторних реакцій спортсменів-гравців з спілкуванням в процесі змагальних ігор свідчать про те, що, чим більш спортсмен налаштований на реалізацію оперативної задачі, тим менш він витрачає свої дії на непродуктивне висловлювання, а

концентрується на діях. Також встановлено, що протягом тренувальної діяльності спостерігається зростання показника міри організації системи сприйняття та переробки інформації у спортсменів з різним рівнем психофізіологічного стану.

**Висновки.** Позитивні зміни щодо формування лідерських якостей за рахунок спілкування в середині команди, в процесі тренувальної та змагальної діяльності команд з волейболу, є свідченням ефективності авторської програми, яка застосовна для розвитку психологічних та професійних якостей спортсменів-гравців. Використання ігрової методики в навчально-тренувальному процесі шляхом включення спеціалізованих рухливих ігор, які відображують ситуації спортивних ігор, обов'язково веде до оптимізації тренувального процесу.

На основі отриманих результатів намічено направлення **подальших досліджень**, що зводиться до постійного контролю психологічної атмосфери в чоловічих командах з ігрових видів спорту (баскетболу, волейболу, міні-футболу, гандболу) в умовах навчання у вищих навчальних закладах (не фізкультурного профілю), в зв'язку з посиленою педагогічною роботою зі спортсменами-гравцями які займають різні статуси в команді.

#### **Використані джерела**

1. Бриль М.С. Отбор в спортивных играх / М.С. Бриль. – М.: Физкультура и спорт, 1980. – 127 с.
2. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Л.С. Выготский. – М.: Педагогика, 1991. – 480 с.
3. Джамагаров Т.Т., Румянцева В.И. Лидерство в спорте / Т.Т. Джамагаров, В.И. Румянцева. – М.: ФиС, 1983. – С. 25–45.
4. Коробейніков Г. Особливості психофізіологічних станів у спортсменів високої кваліфікації / Г. Коробейніков, О. Дуднік // Фізична культура, спорт та здоров'я нації : зб. наук. праць. – Вінниця, 2006. – С. 402-407.
5. Рашел Б. Спортивная психология – ключ к спортивному совершенству / Б. Рашел // Зарубежные научные исследования: Тем. подборка. Вып. 6. – М., 1992. – С. 3-28.
6. Смоляр И. Феномен лидерства как скрытый резерв управления спортивной командой / И. Смоляр // Олімпійський спорт і спорт для всіх : проблеми здоров'я, рекреації, спортивної медицини та реабілітації : IV Міжнар. наук. конгрес. – К., 2000. – С. 127.
7. Платонов В.Н. Психология коллективной деятельности / В.Н. Платонов. – Л.: ЛГУ, 1990. – 184 с.
8. Шутова С.Є. Психологічні фактори, які забезпечують ефективність змагальної діяльності баскетболістів високої кваліфікації: Автореф. дис... канд. наук з фіз. вих. і спорту: 24.00.01 / НУФВіС / С.Є. Шутова. – К., 2000. – С. 3-22.

*Ivaschenko O.*

#### **LEADERSHIP AS FACTOR OF MEN'S STUDENT VOLLEYBALL TEAM SPORTS AND GAMES ACTIVITIES EFFICIENCY**

*The main goal of study is extension of information about combining psychologic, athlete's physical and sports fitness qualification in playing sports in training process while studying in university. This study took place on 20 athletes, boys 18 – 21 years of different skills (the candidate for the first-class sportsman – 14, second-class sportsman – 6). It is proved that the effectiveness of sports and gaming activities in team sports will then be productive when there is a switch in the relationship between leading and famous players from the "subject – object" to "subject -subjective". It was determined that the main precondition for the effectiveness of competitive activity is beforehand identification and formation of leadership behavior in teams players of team sports, where leadership is behavioral interaction process for individuals or teams to achieve established goals.*

**Keywords:** *Personality, leadership, communication, competition, efficiency, interaction.*

*Стаття надійшла до редакції 03.07.2014 р.*