

# МОДУЛЬ 4: Интегратор

## **интегративное чтение**

Доступ к технологиям и глобализация привели к одному из самых значительных демографических изменений последних лет в мире организаций. Включение поколений с различными парадигмами; компетенции разных возрастных групп имеют задачу поиска пространств сосуществования и совместной работы.

Сокращение временного разрыва, разделяющего одно поколение от другого, и существенные различия в профилях, интересах и целях, несомненно, занимают более чем преобладающее место в различных областях деятельности, включая спорт, как на уровне подготовки, так и на уровне соревнований.

Таким же образом каждое поколение вносит свой вклад в атрибуты и компетенции, некоторые из которых схожи, другие разные и многие дополняют друг друга, и, таким образом, составляет одно из измерений разнообразия, с которым сталкивается общество в целом.

Разнообразие - это измерение, которое заключается в создании сосуществования ожиданий и ценностей в общем пространстве. К нему следует подходить, объединяя различные аудитории, понимая модели мышления и управления взрослых поколений, а также новые способы осмысления требований, возможностей и интересов молодых людей.

## **Психо-социальные особенности разнообразия поколений в спортивном сообществе**

Высокие спортивные результаты должны быть постоянно на карте управления; разные поколения. Они могут хотеть одного и того же, но в разной степени, интенсивности и формате.



Рисунок 1: Разнообразие поколений



Источник: [Изображение названо поколениями] 2014 г., взято с <https://goo.gl/ZHfKTW>.

Generaciones	Поколения
Baby boomers	Бэби-бумеры
Hijos de la segunda guerra mundial	Дети Второй Мировой Войны
En 2013: 49-57 años	В 2013 году: 49-57 лет
analogos	аналоги
Inmigrantes digitales	Цифровые иммигранты
Generación x	Поколение x
Juventud de los 80	Молодежь 80-х
En 2013: 34-48 años	В 2013 году: 34-48 лет
Nativos digitales	Цифровые аборигены
Generación y	Поколение y
Milennials	Миллениалы
En 2013: 13-33 años	В 2013 году: 13-33 года

Generación Z	Поколение Z
Generación internet	Интернет-поколение
En 2013: 3-12 años	В 2013 году: 3-12 лет

### **Бэби-бумеры (родившиеся 1944-1960)**

Отличительные особенности: Поколение, стремящееся к конкуренции, быть оптимистичным "все может". Энергия. Лозунг "Будьте продуктивными". Они стремятся к власти и участию. Они никогда не собираются уходить в отставку, они хотят продолжать работать.

В современных спортивных сообществах роль, которую они играют в основном, заключается не в том, чтобы быть спортсменами. В основном: руководители, тренеры, члены технических органов и родители спортсменов. Общий знаменатель связан с лидерством над спортсменами и их ролью в обучении / влияние на спортсменов.

### **Поколение X (1961-1980 годы рождения)**

Отличительные черты: индивидуализм, цинизм, недопонимание, бунтарство. Скептицизм. Они верят в себя, а не в других. Они известны как апатичное, независимое поколение, сосредоточенное на личных достижениях.

На сегодняшний день High Performance Sport имеет лидеров вне поля и зрелых спортсменов на поле из этого поколения.

Некоторые цели этих спортсменов-тренеров и лидеров:

- Адаптируйтесь к спортивному миру 3.0
- Применяют совершенно другой стиль лидерства, которого они придерживались как лидеры.
- Расшифровать наследие Бумеров.
- Оставив позади тренировочные и соревновательные процессы физического, аналогового и локального мира в пользу жидкого, цифрового - виртуального и глобального.

### **Поколение Y (1981-2000 годы рождения)**

Отличительные черты: Виртуальные. Граждане мира. Сложные, автономные и разрозненные. Они многозадачны. Приверженность, ориентированная на результаты и результаты ее выполнения. Предпринимательский стиль.



В настоящее время им от 35 до 16 лет. Они являются большой массой спортсменов в деятельности всех дисциплин высоких показателей спорта по всему миру. Главная задача состоит в том, чтобы руководить предыдущими поколениями, то есть последним поколением, которое будет активно участвовать в обучении и соревновании, ведущемся по офлайновым предметам.

### **Поколение Z (родившиеся между 2001 и 2010 годами)**

Отличительные характеристики: Цифровые аборигены. Hyperstimulated. Немного задумчивый и нетерпеливый. Лидеры потребителей. Предпринимательский дух. Независимый Совместная и творческая.

Сегодня им от 15 до 6 лет. Единственное поколение, которое в современном спорте представлено спортсменами тренировочного возраста.

Существует эффект двойной реальности для взрослых и единая реальность для буквы «Z»: сосуществование физического и виртуального мира.

### **Стратегии разнообразия**

Задача заключается в дополнительном и обогащающем сосуществовании всех поколений в общем производственном пространстве для достижения лучших результатов и более высокого уровня удовлетворенности.

Стратегии разнообразия - отличный инструмент для работы над развитием компетенций поколений, которые позволяют распознавать, ценить и улучшать различные взгляды, знания и методологии сотрудников из нескольких поколений, чтобы поставить их на службу конкурентоспособности и обогащению общества.

### **Многообразие поколений в процессе обучения и профессиональной подготовки**

Управление многообразием означает обеспечение инклюзивной рабочей среды, в которой различия рассматриваются в качестве источника обогащения для групп и организаций.

Конечный успех команды, состоящей из нескольких поколений, зависит от того, насколько хорошо она управляется и вдохновляется не только распознавать, но и устранять разногласия.

*Уважение, постоянная возможность для диалога, открытость и гибкость; являются основными правилами для достижения гармоничного сосуществования и создания общего пространства для всех людей.*

## Карта межличностного общения в разнообразии поколений

Успех организаций во многом зависит от производительности их рабочих групп и постоянной адаптации к сильно меняющейся среде. Это требует гибкости и эффективного реагирования, что требует включения различных практик и процессов. Межличностное общение - центральная переменная в попытке достичь этой цели.

## Карта управления конфликтами в разнообразии поколений

Как можно эффективно реализовать стратегии, объединяющие разнообразие в качестве актива внутри команды? Прежде чем адаптировать различия в команде, вы должны признать их и уважать.

Эффективное управление конфликтами предполагает наличие стратегий управления: использование различий между членами и их координация для достижения большей эффективности является одним из столпов управления.

Это подразумевает адресацию; Лидер разнообразия со следующей точки зрения, полностью согласованной с текущими требованиями тренировочного и соревновательного процессов:

Рисунок 2: Лидер разнообразия



Источник: собственная разработка

## Описательная обратная связь о производительности в разнообразии поколений

Понимание управления разнообразием в спортивной сфере включает в себя включение каждого участника тренировочного и соревновательного процесса в качестве активного

агента своего собственного роста как спортсмена. И это достигается на основе коммуникационных инструментов; одним из них является описательная обратная связь.

Обратная связь в смысле предоставления обратной связи выступлениям каждого спортсмена, возврата им внешнего взгляда на то, что они сделали, и как они это сделали.

Описательный в смысле обоснования высказываний конкретными, объективными данными, которые дистанцируются любые комментарии от субъективности тренера.

### **Политика укрепления разнообразия поколений**

Стоимость и выгода разнообразия, пять наиболее значительных преимуществ, чем та же компания с активной политикой разнообразия:

- Укрепление культурных ценностей в команде.
- Улучшение репутации команды.
- Помогает привлекать и удерживать очень талантливых людей.
- Повышение мотивации и эффективности.
- Увеличение инноваций и творчества среди игроков.

Стоит сделать акцент на третьем активе предлагаемой модели лидерства - усилении. Однако ключом к тому, чтобы эти стратегии усиления были эффективными, является знание того, что действительно является призом и наказанием для каждого из членов команды.

Образовательные парадигмы S. XXI интегрированы в информационно-коммуникационные технологии как поддержка высоких спортивных результатов

Общество сеть включает в себя глубокую трансформацию социальных ролей, национальных границ, культуры, знаний и информации.

Феномен образования в целом и его конкретная связь с высокими спортивными показателями не являются исключениями, которые идут по другому пути: образование постоянно меняет, таким образом, способы интроспекции знаний, взглядов и навыков спортсменами.

В соответствии с вышеизложенным мы представляем следующую таблицу, которая позволяет различать процессы преподавания и обучения XX и XXI веков:



### Стол 1: процессы преподавания обучения XX и XXI веков

Процесс обучения S. XX	Процесс обучения S. XXI
Навязывание и передача знаний	Создание новых знаний
Пассивный элемент в получении знаний	Активный элемент в получении знаний
Профессор ролевая роль, превосходство знаний	Учитель теряет ведущую роль, прямую связь с учеником (виртуальное равенство)
Теоретизированный и параметризованный подход негибкого характера	Сосредоточиться на мотивации, решении проблем и совместной работе
Использование компьютера, появление Интернета, но еще не образовательная услуга	Развитие навыков и творческих способностей. Виртуальные обучающие платформы

Источник: собственная разработка

Один из самых интересных эффектов информационных технологий на службе образования: преодоление временных и пространственных барьеров для развития преподавания и обучения.

Таким образом, процесс обучения превращается в постоянный поиск, анализ и переработку информации, а учитель становится наставником, контролирующим процесс обучения ученика.

### Планирование учебного процесса - спортивное обучение спортсменов 3.0

Школьное учреждение, фигура учителя, знания, фигура ученика и образовательная система достигли уровней сложности, которые требуют новых форм организации учебных программ. Следующие разделы полностью относятся к феномену высоких спортивных достижений. В настоящее время проводится лечение вопросов, связанных с:

- Социокультурное разнообразие.
- Междисциплинарный.
- Поликультурное и межкультурное образование.
- Педагогика досуга.
- Образование на всю жизнь.
- Образование на основе компетенций.
- Принять проект гибкой учебной программы.

Приверженность тренировкам спортивного поведения на основе моделей управления компетенциями



Приверженность - это фундаментальная операция, которая позволяет достичь эффективности и результативности в искусстве повышения уровня спортсменов. Приверженность - это постоянное намерение, благодаря которому кто-то на 100% направляет свою волю на службу тому, что он считает важным.

Следовательно, мы должны принять во внимание, что люди и команды имеют разные стили обучения, необходимость настройки процессов высокой эффективности подразумевает возможность постоянной адаптации к этим различным сценариям и стилям, как на уровне технических органов, так и на уровне спортсменов.

### **Перенос в конкурентную ситуацию спортивного поведения по конкретным поведенческим показателям**

Цель спортивного соревнования - именно полное использование ранее приобретенных ресурсов. Для достижения таких задач в тренировках нужно придерживаться, а в соревнованиях-перенести. Это было в прошлые времена, и это то, что в сегодняшних условиях.

Тогда фундаментальный вопрос может заключаться в следующем: как узнать, оптимален ли переход к конкурентной ситуации? Казалось бы, ответ заключался не в том факте, что «он играл хорошо» или «каждый раз, когда он играл хуже», учитывая неспецифичность этих утверждений, а скорее в наборе конкретных действий, которые спортсмен демонстрирует на игровом поле во время соревнований.

По этим причинам считается очень важным определить, какими компетенциями спортсмен должен управлять оптимальным образом, и какие поведенческие индикаторы составляют каждую из этих компетенций. Помимо дополнения к нему с помощью техники поведенческого анализа.

Если разобраться в показателях высоких спортивных результатов и понять степень появления каждого показателя в текущем профиле реакции спортсмена, то можно будет измерить, таким образом, его способность перенести в соревновательную ситуацию то, что он включил в тренировочную ситуацию.

### **Оценка учебного процесса - спортивное обучение спортсменов 3.0**

Оценить, чтобы доказать «нет»; оценить, чтобы расти да:

По этой причине очень важно в постмодернистские времена, когда самоуправление является обычным явлением для нынешних поколений, обеспечить принципы самооценки для спортсмена (таким образом, создавая проактивную культуру в отношении их тренировочного процесса, а не реактивность, зависящую от дежурного учителя),



Например, важность следующих инструментов оценки:

- Самооценка.
- Листы наблюдений.
- Портфолио.
- Отчеты / воспоминания о практиках.
- Тесты выполнения реальных и / или смоделированных задач.
- Методы наблюдения.

### Социальные сети и высокие спортивные результаты

В общих чертах общение в Интернете считается (Rivera Camino, Molero Ayala s / f):

- Универсальная среда.
- Глобальная и локальная среда.
- Информационный носитель.

Рисунок 3: Интерактивность



Источник: собственная разработка

Социальные сети - это инструмент, который сочетает в себе все элементы, составляющие природу Интернета и подчеркивающие его уникальность в системе коммуникации: основанный на простых и легких структурах, которые позволяют вам быстро перемещаться и размещать публикации в Интернете.

*“Мы все можем видеть и анализировать то, что исполняет желаемый спортсмен, здесь и сейчас. Реальное время становится постоянным временем. Все доступно в облаке. Все время”*

## Технические устройства для обучения и подготовки к соревнованиям

Высокие спортивные результаты и технологии в сочетании, новый способ понять и быть частью тренировочных и соревновательных процессов, какую бы роль мы ни играли в спортивном сообществе.

Новые дисциплины считаются киберспортом, молодыми онлайн-геймерами, консолями, мобильными приложениями, симуляторами, камерами, программным обеспечением, социальными сетями... все составляющие высоких спортивных результатов.

Консоли для видеоигр - мобильные приложения и тренировка концентрации внимания и моделирования - формирование навыков: влияние видеоигр на их текущие форматы консолей и устройств. Участие, также как столп для учителя сегодня:

Метод обучения и закрепления навыков называется «моделирование и шейпинг».

Игра на консолях позволяет вам увидеть режимы выполнения жестов виртуальных элитных спортсменов (моделирование), а затем скопировать эти действия на физическом корте

Кроме того, эти устройства, как консоли, так и мобильные приложения, рассчитанные на высокую производительность, могут способствовать тренировке различных фокусов внимания. А также использование мобильных приложений, являющихся связующим звеном между работой тренера и результатами спортсмена:

- 7 лучших спортивных приложений для Android.
- IOS: мобильные приложения для участия в занятиях спортсменами-любителями и профессиональными спортсменами.



- Наушники - Водные наушники и повторные испытания с наличием отвлекающих факторов: с наступлением технологической революции также поставлены на службу High Sports Performance; форматы, с помощью которых спортсмены могут добиться полного соблюдения режима, могут быть значительно расширены. И наземные, и водные наушники и наушники станут отличным помощником; такие артефакты, подключенные онлайн к определенным приложениям, позволяют адекватно тренировать внимание.
- Симуляторы как испытание условий соревнований: технология, примененная к High Performance, позволяет спортсмену учитывать сценарий, практически идентичный соревновательному.
- GoPro камеры GoPro и специальная подготовка перед соревнованиями: вышеупомянутые камеры позволяют размещаться на теле спортсмена, чтобы достичь съемки, которая может быть записана или передана в режиме реального времени, с точки зрения спортсмена относительно того, что он работает. Таким образом, мы можем “видеть” то, что спортсмен переживает с его точки зрения.

### **Программное обеспечение для управления спортивной результативностью в Интернете**

Высокая производительность под контролем. Для этого необходимо количественно определить параметры для принятия решения. Онлайн-программы - отличные инструменты для этой задачи.

Далее будут описаны основные аспекты и преимущества четырех типов программного обеспечения, которые делают управление производительностью понимаемым как широкую переменную интегральной величины:

- Handicap: онлайн-опросы, применяемые к высокой производительности для выявления предпочтений, потребностей и интересов каждой из аудиторий, участвующих в спортивных сообществах.
- Performance: онлайн-оценки производительности, применяемые к высокой производительности, для определения уровней выполнения в определенное время и их пробелов в идеальных уровнях.
- Goal: обучение онлайн-знаниям, отношениям и навыкам, чтобы сделать спортивные результаты набором конкретных поведений, которые позволяют установить стандарты исполнения и оптимальные возможности развития.



- Редактирование аудиовизуального контента и его статистических выводов в режиме онлайн, чтобы узнать, что делается, как это делается, и какое влияние это оказывает на достигнутый результат.

Короче говоря, сегодняшняя высокая производительность требует принятия решений на основе объективных данных. Субъективность и интерпретация стали взаимодополняющими переменными матери всех решений или всех трудностей: профессиональное решение, которое является объективным решением.



## Ссылки:

Gadow, F. (2010). Дилеммы: управление талантами во времена перемен. Буэнос-Айрес: Редакторская Граница.

Hall, M (2004). Управление разнообразием в спортивных организациях: критический подход. Восстановлено из файла:///C:/Users/Pimpo/Downloads/078\_019-025EN.pdf

Keil, M., Amershi, B., Holmes, S., Jablonski, H., Luthi, E., & et al. (2007). Руководство по управлению многообразием. Извлекается из <http://www.idmdiversity.org/U0708TrainingManual-es.pdf>

Прадо Перес, Дж. (2004 год). Равенство в области образования во взаимодействии культур. На пути к конкретному разнообразию в области физического воспитания. Извлечено из <http://www.efdeportes.com/efd72/divers.htm>

Амар, J. (s/f): Новые технологии в спорте: применение в футболе. Извлечено из [http://ww2.uca.es/dept/didac\\_efpm/jamar/REVISTADIGITAL/cientfico2.htm](http://ww2.uca.es/dept/didac_efpm/jamar/REVISTADIGITAL/cientfico2.htm)

Broussine, M: Общество руководителей и старших менеджеров местных органов власти (SOLACE): Система непрерывного обучения членов SOLACE. Университет Западной Англии, Бристоль, 1998 год. В Хокинсе, Р. (2012): Тренерство и командное руководство: Тренерство для преобразующего лидерства - 1-й Эд-Буэнос-Айрес: Граница.

Кано, Е. (2005 год). Как улучшить навыки преподавания. Руководство по самооценке и развитию навыков преподавания. Барселона: Грао. В Дуране Алкорта, I., Гонсалес Рабаго, L., Санчес Лосано, N и др. (2009): Курс: Модели и современные образовательные тенденции. <http://es.slideshare.net/sistematizacion/unidadtres>.

Кастельс, Мануэль; "Красное общество: La Era de la Información, vol. 1", Alianza Editorial, (1997)

Cela, J. M., Fandos, M., Gisbert, M. and González, A. P. (2005). Адаптация степеней к ENEA: методологическое упражнение. Interuniversity Electronic Journal of Teachers Education, 8(6), 17-22. В Дуране Алкорта, I., Гонсалес Рабаго, L., Санчес Лосано, N et al. (2009): Курс: Современные модели и образовательные тренды. <http://es.slideshare.net/sistematizacion/unidadtres>.



Де Мигель, М. (2006 год). Методологии преподавания и обучения в целях повышения квалификации. Руководящие принципы для преподавательского состава университетов в Европейской зоне высшего образования. Мадрид: Редакционный союз.

Galvis, R. V. (2007). De um perfil docente tradicional a um perfil docente baseado em competencias. Acción Pedagógica, 16, 48-57. В Дуране Алкорта, I., Гонсалес Рабаго, L., Санчес Лосано, N et al. (2009): Курс: Модели и тренды

*Bär, N. (2016, 20 июня). Лабораторные спортсмены: спорт все больше обращается к науке. Нация.*

*Vuceta, J. M. (1998). Психология спортивной подготовки. Мадрид: Dykinson.*

*De Diego, S., и Sagredo, C. (1992). Игра с преимуществом. Мадрид: Alianza.*

*Mosqueira, J. (2015, 27 декабря). Многозадачность и обратная связь в реальном времени, тысячелетие смотреть на зеркало. The Nation.*

*Орамас Монсон, А. (2016, 7 апреля) <http://www.hobbyconsolas.com/noticias/egames-evento-esports-durante-juegos-olimpicos-rio-2016-141130>*

Orihuela, J. L. (14 от 10 от 2008). La hora de las redes sociales. Nueva Revista, nº119, 57-62.

Perazo, C. (2015, 22 сентября). Каково это быть девушкой-геймером в мире видеоигр. The Nation.

Прието Астигаррага, Х. (2009, 27 февраля). От виртуального пилота к реальным обещаниям. <http://www.lanacion.com.ar/1103739-de-piloto-virtual-a-promesa-real>

Rebato, C. (2011). Топ 10 iOS приложений для спорта. Архивировано 15 апреля 2013 года

Magazine News (2015, 29 октября). 7 лучших приложений Android Sports. <http://mobileapps.ec/las-7-mejores-aplicaciones-android-de-deporte/>

