

МОДУЛЬ 4. Комплексная лекция

Комплексная лекция

Доступ к технологиям и глобализация привели к одному из самых значительных демографических изменений последних лет в мире организаций. Подключение 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 характеристики и компетенции, некоторые из которых схожи, другие различаются и многие дополняют друг друга, и, таким образом, составляют одно из измерений многообразия, с которым сталкивается общество в целом.

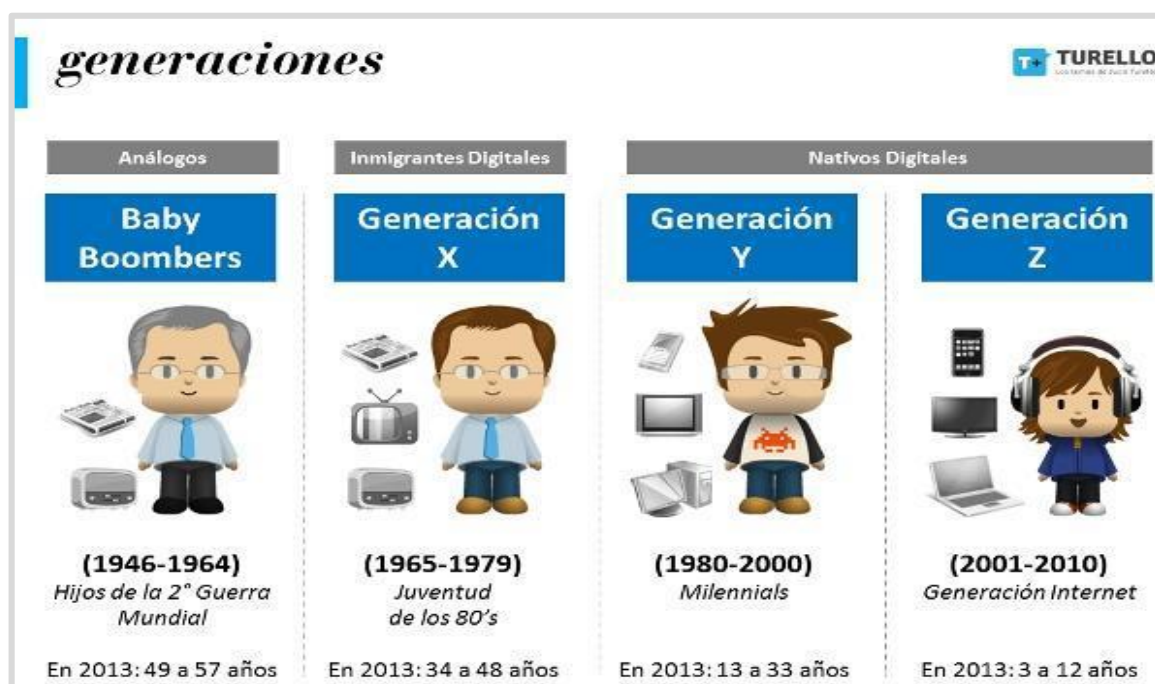
Многообразие - это измерение, которое заключается в обеспечении сочетания ожиданий и ценностей в общем пространстве. К нему следует подходить, объединяя различные аудитории, понимая модели мышления и управления взрослых поколений, а также новые способы осмысления требований, возможностей и интересов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

Социально-психологические особенности многообразия поколений в спортивном сообществе

Высокие спортивные результаты должны быть постоянно на карте управления разными поколениями. Они могут желать одного и того же, но в разной степени, интенсивности и формате.



Рисунок 1: Многообразие поколений



Источник: [Рисунок с названиями поколений] 2014, ссылка: <https://goo.gl/ZHfKTW>.

Generaciones	Поколения
Baby Boomers	Бэби-бумеры
Hijos de la 2ª Guerra Mundial	Дети Второй Мировой Войны
En 2013: 49 a 57 años	В 2013 году: 49-57 лет
Análogos	аналоги
Inmigrantes Digitales	Цифровые иммигранты
Generación X	Поколение x
Juventud de los 80	Молодежь 80-х
En 2013: 34 a 48 años	В 2013 году: 34-48 лет
Nativos Digitales	Цифровые аборигены
Generación Y	Поколение y
Milennials	Миллениалы
En 2013: 13 a 33 años	В 2013 году: 13-33 года
Generación Z	Поколение Z
Generación Internet	Интернет-поколение
En 2013: 3 a 12 años	В 2013 году: 3-12 лет



Бэби-бумеры (родившиеся в 1944-1960 гг.)

Отличительные особенности: Поколение, обладающее соревновательным духом, оптимистичное, «все может». Энергия. Лозунг «Быть продуктивными». Они стремятся к власти и участию. Никогда не собираются уходить на пенсию, хотят продолжать работать.

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

Поколение X (1961-1980 года рождения)

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

На сегодняшний день Спорт высоких достижений имеет лидеров вне поля и зрелых спортсменов на поле из этого поколения.

Некоторые цели этих спортсменов-тренеров и лидеров:

- Адаптироваться к спортивному миру 3.0
- Применять 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 жидкокристаллического, цифрового, виртуального и глобального.

Поколение Y (1981-2000 года рождения)

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

В настоящее время им от 16 до 35 лет. Большое количество действующих спортсменов во всех дисциплинах спорта высоких достижений по всему миру. Главная задача состоит в том, чтобы руководить предыдущими поколениями, то есть последним поколением,



которое будет активно участвовать в тренировках и соревнованиях, проводимых в оффлайн-дисциплинах.

Поколение Z (год рождения между 2001 и 2010)

Отличительные черты: Цифровые аборигены. Сверхмотивированные. Немного задумчивые и нетерпеливые. Лидеры потребителей. Предпринимательский дух. Независимые, готовые к совместной работе и творчеству.

Сегодня им от 6 до 15 лет. Единственное поколение, которое в современном спорте представлено только спортсменами в возрасте, подходящем для тренировок.

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

Стратегии социокультурного многообразия

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

Стратегии многообразия - 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 соревновательному духу 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 мотивирована 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 поколений.

Карта межличностного общения при многообразии поколений

Успех организаций во многом зависит от результативности их рабочих групп и постоянной адаптации к резко меняющейся среде. Это требует гибкости и эффективного реагирования, а также включения различных практик и процессов. Межличностное общение - центральная переменная в попытке достичь данной цели.



Карта управления конфликтами при многообразии поколений

Как можно эффективно реализовать стратегии, объединяющие многообразие в качестве актива внутри команды? До адаптации различий в команде, важно 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 адресное обращение. Лидер в условиях социокультурного многообразия со следующей точки зрения, полностью согласованной с текущими требованиями тренировочного и соревновательного процессов:

Рисунок 2: Лидер в условиях социокультурного многообразия



Источник: Собственная разработка

Описательная обратная связь о результативности при многообразии поколений

Понимание управления многообразием 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 ее предоставления по выступлениям каждого спортсмена, передачи им внешнего взгляда на то, что они сделали, и как они это сделали.

Описательная в смысле обоснования высказываний конкретными, объективными данными, которые избавляют любые комментарии от субъективности тренера.

Политика укрепления многообразия поколений

Стоимость и выгода многообразия, пять наиболее значительных преимуществ, которыми обладает компания с активной политикой многообразия:

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

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

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

Сетевое общество 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 представлена следующая таблица, которая позволяет различать процессы преподавания и подготовки XX и XXI веков:



Стол 1. Процессы преподавания-подготовки XX и XXI веков

Процесс преподавания в XX веке	Процесс преподавания в XXI веке
Навязывание и передача знаний	Создание новых знаний
Пассивный элемент в получении знаний	Активный элемент в получении знаний
Ведущая роль профессора, превосходство знаний	Преподаватель теряет ведущую роль, прямую связь со студентом (виртуальное равенство)
Теоретизированный и характер подхода с негибкими параметрами	Сосредоточение на мотивации, решении проблем и совместной работе
Использование компьютера, появление Интернета, но это 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 подготовки.

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

Планирование процесса преподавания - спортивной подготовки спортсменов 3.0

Образовательное учреждение, положение преподавателя, знания, положение студента 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 разработка направлений, связанных с:

- Социокультурное многообразие.
- Междисциплинарный подход.
- Многокультурное и межкультурное образование.
- Педагогика досуга.
- Образование на всю жизнь.
- Образование на основе компетенций.
- Принятие проекта 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, важно принять во внимание, что люди и команды имеют разные стили обучения. Необходимость настройки высокоэффективных процессов подразумевает возможность постоянной адаптации к этим различным сценариям и стилям, как на уровне технических органов, так и на уровне спортсменов.

Перенос в соревновательную ситуацию спортивного поведения по конкретным поведенческим показателям

Цель спортивного соревнования заключается в полном использовании ранее приобретенных ресурсов. Для достижения таких задач в тренировках нужно придерживаться, а в соревнованиях - перенести указанную цель. Это было раньше, и это то, что необходимо в сегодняшних условиях.

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

По данным причинам считается очень важным определить, какими компетенциями спортсмен должен управлять оптимальным образом, и какие поведенческие индикаторы составляют каждую из указанных компетенций. Помимо дополнения техники поведенческого анализа.

Если разобраться в показателях высоких спортивных результатов и понять степень проявления 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 процесса преподавания - спортивной подготовки спортсменов 3.0

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

По этой причине очень важно в период постмодернизма, 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 реактивную, зависящую от дежурного преподавателя),

- 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 рассматривается как (Ривера Камино, Молеро Айала, без даты):

- 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: основан на простых и легких структурах, которые позволяют быстро перемещаться и размещать публикации в Интернете.

«Мы все можем видеть и анализировать выступление желаемого спортсмена здесь и сейчас. Реальное время становится постоянным временем. Все доступно в облаке. Все время»

Технические устройства для преподавания и подготовки к соревнованиям

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

Новые направления деятельности - киберспорт, молодые онлайн-геймеры, консоли, мобильные приложения, симуляторы камер, программное обеспечение, социальные сети... все составляющие высоких спортивных результатов.

Консоли для видеоигр - мобильные приложения и тренировка концентрации внимания и моделирования-формирования навыков: влияние видеоигр на текущие форматы консолей и устройств. Участие как инструмент для преподавателя сегодня:

Метод обучения и закрепления навыков называется «моделированием и формированием».

Игра на приставках позволяет увидеть методики исполнения приемов виртуальными профессиональными спортсменами (моделирование), а затем скопировать эти действия на физическом корте (формирование).

Кроме того, подобные устройства, как консоли, так и мобильные приложения, рассчитанные на высокие результаты, 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 - наушники для плавания и многократные испытания с наличием отвлекающих факторов: с наступлением технологической революции также поставлены на службу Спорту высоких достижений; форматы, с помощью которых спортсмены могут добиться полного соблюдения режима, могут быть значительно расширены. И наушники для водных и наземных видов спорта станут отличным помощником; такие артефакты, подключенные онлайн к определенным приложениям, позволяют адекватно тренировать внимание.

Симуляторы для испытания в условиях соревнований: технология, примененная к Спорту высоких достижений, позволяет спортсмену учитывать сценарий, практически идентичный соревновательному.

Камеры GoPro и специальная подготовка перед соревнованиями: вышеупомянутые камеры позволяют размещать их на теле спортсмена, чтобы достичь съемки, которая может быть реализована или передана в режиме реального времени, с точки зрения спортсмена относительно того, как он работает. Таким образом, можно «видеть» то, что спортсмен переживает с его точки зрения.

Программное обеспечение для управления спортивными результатами в Интернете

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

Далее будут представлены основные аспекты и преимущества четырех типов программного обеспечения, которые делают управление результативностью осознанным как широкую переменную интегральной величины:

- Handicar: онлайн-опросы, применяемые в Спорте высоких достижений для выявления предпочтений, потребностей и интересов каждой из аудиторий, участвующих в спортивных сообществах.
- Performance: онлайн-оценки результативности, применяемые в Спорте высоких достижений, для определения уровней выполнения приемов в определенное время и пробелов спортсменов в идеальных условиях.
- Gol: обучение онлайн-знаниям, отношениям и навыкам, чтобы сделать спортивные результаты набором конкретных видов поведения, 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.



Другими словами, сегодняшняя высокая результативность требует принятия решений на основе объективных данных. Субъективность и интерпретация стали взаимодополняющими переменными основы всех решений или всех трудностей: профессиональное решение, которое является объективным.



Ссылки

Гадов Ф. (2010). Дилеммы: управление талантами во времена перемен. Буэнос-Айрес: Редакторская Граница.

Холл М. (2004). Управление многообразием в спортивных организациях: критический подход. Ссылка: ///C:/Users/Pimpo/Downloads/078_019-025EN.pdf

Кейл М., Амерши Б., Холмс С., Яблонски Х., Люти Е и др. (2007). Руководство по управлению многообразием. Ссылка: <http://www.idmdiversity.org/U0708TrainingManual-es.pdf>

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

Амар Дж. (без даты): Новые технологии в спорте: применение в футболе. Ссылка: http://ww2.uca.es/dept/didac_efpm/jamar/REVISTADIGITAL/cientfico2.htm

Бруссин М.: Общество руководителей и старших менеджеров местных органов власти (SOLACE): Система непрерывного обучения членов SOLACE. Университет Западной Англии, Бристоль, 1998 год. Ссылка: Хокинс Р. (2012): Тренерство и командное руководство: Тренерство в формате преобразующего лидерства - Буэнос-Айрес: Editorial Frontera.

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

Кастелс Мануэль; «Сетевое общество: Информационная эпоха, Т 1», Alianza Editorial, (1997)

Села Дж. М., Фандос М., Джилберт М. and Гонсалес А. П. (2005). Адаптация степеней к ЕНЕА: методологическое упражнение. Interuniversity Electronic Journal of Teachers Education, 8(6), 17-22. Ссылка: Дуране Алкорта И., Гонсалес Рабаго Л., Санчес Лосано Н. и др. (2009): Курс: Современные модели и образовательные тренды. <http://es.slideshare.net/sistematizacion/unidadtres>.

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

Галвиз Р. В.. (2007). От традиционного профиля преподавателя до профиля преподавателя на основе компетенций. Acción Pedagógica, 16, 48-57. Ссылка: Дуране Алкорта И., Гонсалес Рабаго Л., Санчес Лосано Н. и др. (2009): Курс: Модели и тренды



Бар Н. (20 июня 2016 года). Спортсмены в лаборатории: спорт все больше обращается к науке. *Нация*.

Букета Дж. М. (1998). *Психология спортивной подготовки*. Мадрид: Dykinson.

Де Диего С. и Сагредо С. (1992). *Игра с преимуществом*. Мадрид: Alianza.

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

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

Орихуэла Дж. Л.. (14.10.2008). Время социальных сетей. *Nueva Revista*, nº119, 57-62.

Перазо С. (22 сентября 2015 года). Каково это быть девушкой-геймером в мире видеоигр. *The Nation*.

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

Ребато С. (2011). Топ 10 iOS приложений для спорта. Архив от 15 апреля 2013 года

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

