

# Программа: Высокая спортивная производительность в 3.0 средах



## ПРОГРАММА

---

- ☰ Цели
- ☰ Профессиональные качества
- ☰ Библиография
- ☰ Критерии участия и одобрения

## ПРОГРАММА

---

- ☰ МОДУЛЬ 1. Управление социокультурным многообразием и высокими спортивными результатами
- ☰ МОДУЛЬ 2. Образовательные парадигмы XXI века, интегрированные в информационные и коммуникационные...
- ☰ МОДУЛЬ 3. Технологическое оборудование для обучения и специальной подготовки к соревнованиям

≡ **МОДУЛЬ 4. Комплексная лекция**

# Цели

---

Постановка целей позволяет получить полное представление о том, чего вы хотите достичь в конце процесса преподавания и обучения этого курса. Но цель еще более сильна: мы указываем, чего вы должны достичь, чтобы эти знания способствовали целям вашей подготовки.

Для достижения этих целей Вы должны завершить предлагаемый процесс на различных этапах курса, представленного Вам.

Затем, если вы будете работать, как указано, вы сможете достичь следующих целей:

## Главная цель


---

Понимать влияние новых технологических и коммуникационных разработок в рамках высокоэффективных тренировочных и соревновательных процессов, ориентированных на аудиторию разных поколений.

## Конкретные цели

1

Знать основные психосоциальные характеристики новых поколений, включенных в спортивные сообщества для планирования процессов преподавания-обучения, адаптированных для указанной аудитории.



2

Узнать о воздействии парадигм образования XXI века, интегрированных в информационные и коммуникационные технологии (ИКТ) в качестве средств повышения спортивных результатов в нынешних процессах подготовки и проведения соревнований.

3

Связать современные технологические устройства с созданием инновационных процессов обучения, а также с конкретной подготовкой к условиям соревнования.

**ПРОДОЛЖАТЬ**

# Профессиональные качества

---

Навыки, которые, как мы надеемся, вы получите в результате прохождения этого курса:

## Общие профессиональные качества

- 1** **Коллективная работа и сотрудничество:** способность интегрироваться со сверстниками для достижения общих целей и синергизм группы высоких результатов.
- 2** **Способность к анализу/осмыслению:** способность методично изучать и оценивать различные аспекты реальности или ситуации.
- 3** **Творческий подход/ инновационные решения, основанные на знаниях:** способность находить новые решения существующих проблем на осно-ве формальных знаний.

## Специфические качества

---

Способность управлять многообразием различных технологий в спортивной среде.

[ПРОДОЛЖАТЬ](#)

# Библиография

---

## Основные источники:

Психология спортивных тренировок. Бучета, Хосе Мария. Дикинсон Мадрид, 1998

Физическая активность и спортивная психология Досил Хоакин Мадрид: МакГроу-Хилл, 2004

Дилеммы. Управление талантами во времена перемен Фабианская поляна Ediciones Granica S.A. Буэнос-Айрес, 2010

Играть в вашу пользу Диего С и Сагредо С. Мадрид: Аланса (1992)

Теория общения с людьми Пол Ватцлавик - Джанет Бевин Бавелас - Дон Джексон Редакция TiempoContemporáneo Соединенные Штаты Америки, 1971

Управление многообразием в спортивных организациях: критический подход

Холл М (2004). Ссылка: [///C:/Users/Pimpo-/Downloads/078\\_019-025EN.pdf](///C:/Users/Pimpo-/Downloads/078_019-025EN.pdf)

Руководство по подготовке кадров в области управления многообразием. Кейл М., Амерши Б., Холмс С., Яблонски Х., Лути Е. и др. Ссылка: <http://www.idm-diversity.org/files/EU0708-TrainingManual-es.pdf>

Время для социальных сетей. Ориуэла Дж. Л. (14 октября 2008 года). Нуэва Ревиста, № 119, 57-62.

Тренинг и командное лидерство: тренинг лидерства с возможностью трансформации. Хани П. и Мамфорд А.: Руководство по обучающим стилям. Питер Хани Пабליкейшнс, Лондон, 1992. Хокинс, П. (2012): - 1-е изд - Буэнос-Айрес: Граница.

Десять лучших iOS-приложений для спорта. Ребато К. (2011). Дата обращения: 15 апреля 2013 г. <https://hipertextual.com/archivo-/2011/12/las-diez-mejores-aplicaciones-de-ios-para-hacer-deporte/>.

**ПРОДОЛЖАТЬ**

# Критерии участия и одобрения

---

## Критерии участия

Ожидается, что в течение месяца обучения студент:

- Просмотрите мультимедийное содержание каждого из модулей, составляющих курс.
- Решите оценки, назначенные в каждом модуле.
- Выполняйте предложенные мероприятия, будь то групповые или индивидуальные.
- Сдать выпускной экзамен.

## Критерии утверждения

Для утверждения курса студент должен выполнить (4) предлагаемые действия в рамках курса и сдать заключительный экзамен. Студент должен получить окончательный балл 70% или больше. Эта оценка будет средней между заданиями и выпускным экзаменом.

**ПРОДОЛЖАТЬ**

# МОДУЛЬ 1. Управление социокультурным многообразием и высокими спортивными результатами

---

## Раздел 1. Социально-психологические особенности многообразия поколений в спортивном сообществе

1.1.1 Беби-бумеры (1944 - 1960 г. р.)

1.1.2 Поколение X (1961 - 1980 г. р.)

1.1.3 Поколение Y (родившиеся с 1981 по 2000 год)

1.1.4 Поколение Z (родившиеся между 2001 и 2010 годами)

## Раздел 2: Многообразие поколений в тренировочном и соревновательном процессе

1.2.1 Карта межличностного общения в многообразии поколений, адаптированная к процессам тренировок и спортивных соревнований.

1.2.2 Карта урегулирования конфликтов в условиях многообразия поколений, адаптированная к процессам тренировок и спортивных соревнований.

1.2.3 Описательная обратная связь по результативности в многообразии поколений, адаптированная к тренировочным процессам и спортивным соревнованиям.

**1.2.4** Политика укрепления многообразия поколений, адаптированная к процессам тренировки и спортивных соревнований.

**ПРОДОЛЖАТЬ**

# МОДУЛЬ 2. Образовательные парадигмы XXI века, интегрированные в информационные и коммуникационные...

---

МОДУЛЬ 2. Образовательные парадигмы XXI века, интегрированные в информационные и коммуникационные технологии в целях поддержки высоких спортивных результатов

## Раздел 1. Образовательная парадигма XXI века и высокие спортивные результаты

2.1.1 Планирование процесса преподавания - спортивной подготовки спортсменов 3.0

2.1.2 Приверженность обучению спортивному поведению на основе моделей управления компетенциями (адаптация сферы управления)

2.1.3 Перенос в соревновательную ситуацию спортивного поведения по конкретным поведенческим показателям

2.1.4 Оценка процесса преподавания - спортивной подготовки спортсменов 3.0

## Раздел 2. Социальные сети и высокие спортивные результаты

2.2.1 Социальные сети, оказывающие аудиовизуальное воздействие как модели приобретения и консолидации спортивных навыков

**2.2.2** Социальные сети с аудиовизуальным воздействием в качестве каналов обратной связи по спортивному поведению в соревновательных ситуациях

**2.2.3** Социальные сети, оказывающие коммуникационное воздействие в качестве координаторов активного участия тренеров и спортсменов в разрешении конкретных спортивных ситуаций

**2.2.4** Социальные сети и усиление эффекта зрительской аудитории. Последствия для спортсменов - тренерского штаба - лидеров - мирового сообщества

**ПРОДОЛЖАТЬ**

# МОДУЛЬ 3. Технологическое оборудование для обучения и специальной подготовки к соревнованиям

---

## Раздел 1. Этапы тренировок, интегрированные с высокоэффективным оборудованием из области спортивных технологий

**3.1.1** Консоли для видеоигр - Мобильные приложения и обучение фокусировке внимания и моделированию-тренировке навыков.

**3.1.2** Наушники - наушники для плавания с многократными испытаниями при наличии отвлекающих факторов.

**3.1.3** Тренажеры в качестве теста на условия соревнований.

**3.1.4** Камеры GoPro и специальная подготовка к соревнованиям.

## Раздел 2. Программное обеспечение для управления спортивными достижениями в режиме реального времени

**3.2.1** Доступное онлайн программное обеспечение «Handicap»: выявление потребностей, интересов и предпочтений спортсменов, тренеров и спортивного сообществ в целом с помощью формата онлайн-опроса в режиме реального времени.

**3.2.2** Программное обеспечение «Performance» в онлайн-режиме: уровень владения навыками спортсменов и тренеров с помощью онлайн-формата оценки результатов выступлений в режиме реального времени (форматы 90°, 180°, 360°).

**3.2.3** Доступное онлайн программное обеспечение «Target»: тренировка спортивных навыков на основе когнитивных показателей и автоматической обратной связи по поведению с помощью формата индивидуальных информационных панелей, адаптированных к различным дисциплинам и уровням соревнований.

**3.2.4** Программное обеспечение для редактирования изображений - статистика в реальном времени - одновременная потоковая передача и ее последствия на стадиях перед соревнованием, во время соревнования и после соревнования.

**ПРОДОЛЖАТЬ**

# МОДУЛЬ 4. Комплексная лекция

---