***Формирование метапредметных результатов через проектную деятельность на уроке физической культуры***

Хочу поделиться своим опытом:

Главная задача урока физической культуры – формирование разносторонне-физически развитой личности, которая способна активно использовать навыки, полученные на уроках для укрепления и сохранения здоровья, в трудовой деятельности, для проведения активного отдыха.

На уроках физической культуры, используя средства различных видов спорта, развиваем двигательную активность учащихся. При этом, ученик овладевает основами технических действий, приемами из базовых видов спорта, после чего умело использует их в разнообразных формах игровой и соревновательной деятельности.

Современные технологии преподавания физкультуры, помогают мне научить ученика самому добывать необходимую информацию, применять ее в повседневной жизни и рефлексивно оценивать результат ее использования для собственного здоровья.

В своей работе, я использую технологии, которые позволяют мне формировать метапредметные результаты:

- игровую технологию;

- проектную деятельность;

- технологию уровневой дифференциации;

- спортизированную технология (урок-тренировка);

- технологию личностно-ориентированного обучения;

- защитно-профилактическую технологию;

- информационно-обучающую здоровьесберегающую.

Но больше всего мне нравится - игровая технология и проектная деятельность.

Проектная деятельность позволяет реализовать развитие личностных, метапредметных и предметных умений. Она позволяет решать одновременно несколько задач:

* развитие личностных компетенций учащихся;
* интегрированность процесса обучения;
* экономия времени на самом уроке.

Проект – это самостоятельная творческая работа, от идеи до её воплощения выполненная под руководством учителя. С проектом как видом работы учащиеся знакомятся на уроке, но выполнение его может осуществляться и во внеурочное время. Метод проектов на уроках ФК, учитывая возрастные особенности здоровья детей, имеет свою специфику.

Проекты по физической культуре могут быть творческими, например, рисунки, которые иллюстрируют физические упражнения, оформление стендов, выставок; турнир, проведение праздника, спортивного флеш-моба; игровые программы с привлечением родителей и т.д.

Проектная технология, применяемая учителями физической культуры, формирует у учащихся следующие компетенции:

* учебно-познавательные (постановка и решение проблемы);
* социокультурные (выделение значимости проблемы для человека и общества);
* ценностно-смысловые (в проекте обозначается отношение ученика к проблеме, раскрывается ее ценностный смысл).

Все это превращает урок физкультуры в урок образовательной направленности, ставит его в один ряд с другими школьными предметами, повышает авторитет учителя физической культуры. После завершения работы над проектом детям нужно предоставить возможность рассказать о своей работе, показать то, что у них получилось.

В своей работе, применяю индивидуальные (персональный) и групповые проекты:

*Персональные проекты* формируют *у* учащегося чувство ответственности, поскольку выполнение проекта зависит только от него. Кроме этого, учащийся приобретает опыт на всех без исключения этапах выполнения проекта - от рождения замысла до итоговой рефлексии;

*Групповые проекты* способствую формированию у членов команды навыков сотрудничества.

Таким образом, метод проектов является одним из направлений в совершенствовании физического воспитания школьников.

**В данный момент в нашей школе реализуются 2 проекта, которые создавались совместно с детьми:**

**«Подвижные игры как средство повышения физической подготовленности учащихся с ОВЗ»**

**«Игры с цветными крышками для развития памяти, внимания и мелкой моторики»**

Почему игра?

Да, просто потому, что в игре и игровых моментах урока учащиеся наиболее полно раскрывают свои физические возможности и применяют свой накопленный опыт, решают двигательные задачи наиболее эффективно. Особенно это актуально для детей с ОВЗ (в игре они меньше комплексуют из-за своих каких-то недостатков, а это важно для их физического развития).

Для себя я отметила, что при введении игр в урочную деятельность дети активно включаются в работу, значительно повышается моторная плотность урока, повышается эмоциональный фон, в игру активно включаются даже самые физически слабо развитые дети, а это в свою очередь помогает решать поставленные задачи более эффективно.

Для достижения высокой развивающей результативности игровых заданий я стараюсь соблюдать следующие условия:

1. мотивация обучающихся (для чего нужна игра или игровое задание);

2. формирую систему знаний на основе игровой деятельности (что формирует и какие физические качества развивает, как повлияет игра на дальнейшее развитие, в каких видах деятельности можно будет еще применить приобретенные в игре навыки);

3. независимо от физического развития включение каждого школьника в процесс игры.

Грамотно и планомерно подобранные мною техника позволяет овладевать навыками и умениями намного быстрее, заставляют мыслить, принимать самостоятельные решения, анализировать складывающуюся в игре обстановку, укрепляют здоровье и активизируют функциональные возможности организма. Ученики осваивают эффективные способы физкультурной деятельности со спортивно-рекреационной направленностью учебного предмета.

Игровые технологии я использую практически на каждом уроке, исключение составляют уроки, когда нужно отследить контрольно-измерительные нормативы. Приведу несколько примеров использования игр для совершенствования приобретенных навыков.

В баскетболе для обучения самому важному элементу – технике ведения мяча – я предлагаю игры, которые позволяют развивать координационные способности, внимание, учат ребенка ориентироваться на площадке, не смотреть на мяч, а смотреть на происходящее вокруг него.