**Инновационные технологии физкультурно-спортивного обучения студентов с ограниченными возможностями здоровья в СПО**

С каждым годом все больше и больше студентов поступающих в средне профессиональное учреждение имеют специальную медицинскую группу, на основании поставленных диагнозов. Рост студентов с ограниченными возможностями здоровья обуславливается неблагоприятной обстановкой окружающей среды, некачественными продуктами питания, военными конфликтами. Дисциплина Физическая культура/Адаптивная физическая культура является важным аспектом взросления и становления человека. Физическая культура и спорт это тот вид деятельности, который обучает движениям, вырабатывает выносливость, дает возможность овладеть своим телом и общими физкультурными знаниями.

Адаптивная физкультура направлена на адаптацию и реабилитацию людей с ОВЗ к социальной среде и психологических преград. Регулярные занятия адаптированной физической культурой значительно увеличивают функциональные возможности обучающихся с инвалидностью, улучшают состояние опорно-двигательного аппарата, положительно влияют на психику.  Студенты с ОВЗ регулярно получающие физическую нагрузку лучше чувствуют свои физические возможности, способны преодолевать физические и психологические барьеры, у таких ребят появляется желание вести здоровый образ жизни, они лучше адаптируются в обществе.

Организация занятий и всего учебного процесса адаптивной физкультуры для студентов-инвалидов значительно отличается от стандартной программы занятий физкультурой в СПО. Занятия адаптированной физкультурой обязательно начинается с подготовительного периода. Его длительность зависит от состояния здоровья обучающегося. Далее основной период: 30% уходит на лечебную физическую культуру (ЛФК) и 60% на специальную подготовку и 10% на занятия ЛФК с полным медицинским обследованием. Программа адаптивной физкультуры ограничивает упражнения на развитие силы и выносливости. Завершает цикл переходный период. Его основная задача - постепенное снижение нагрузок, улучшение развития технических приёмов.

Для обучения адаптивной физической культуре студентов с ограниченными возможностями существуют различные требования, зависящие от самого диагноза.

В данной статье затронем группу студентов с общими заболеваниям.

Категория лиц с общими заболеваниями разнообразна по своему составу. В статье будут затронуты ребята с такими заболеваниями внутренних органов как: гипертоническая болезнь, коронарная недостаточность, пороки сердца, злокачественные новообразования, сахарный диабет, цирроз печени, хронический нефрит, хронические заболевания легких.

В педагогике для работы с такими детьми используются образовательные технологии, которые можно разделить по степени активности студента в учебной деятельности на репродуктивные, активные и интерактивные.

1. **Репродуктивная технология** основана на сообщении обучающемуся с инвалидностью готовой информации разными средствами. Действия преподавателя связаны с объяснением, показом действий.

Данная группа технологий формирует следующие компетенции:

1. Обогащения обучающихся знаниями, навыками и умениями;
2. Дают возможность преподавателю за короткий промежуток времени охватить большой объем информации;
3. Позволяют преподавателю контролировать объем и глубину, преподавания, время и ход обучения.

**Репродуктивная технология** в свою очередь делятся на:

* пассивные (информационная лекция, опрос, контрольная работа, работа с учебником);
* учебно-исследовательские (подготовка к защите рефератов, подготовка к защите курсовой работы, участие в научных конференциях, участие в предметных олимпиадах, работа с интернетом). У данного метода есть свои достоинства и недостатки.

**2. Активная технология –**технология создающая дедактические и психологические условия, побуждающие обучающего с инвалидностью к активности, проявлению творчества, проявлению творческого, исследовательского подхода в образовательном процессе.

**3. Научно-исследовательская технология** позволяет подкреплять теоретические знания, а так же погружает обучающегося в научно-исследовательскую деятельность. Это разновидность творческой деятельности. Проблемно-поисковая деятельность способствует формированию и развитию у обучающихся, самостоятельности и гибкости мышления, опыта поисковой деятельности, творческого подхода.

4. **Проблемно-поисковая технология** это технологии, основанная на создании проблемных ситуаций, активной познавательной деятельности учащихся, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, требующих актуализации знаний, анализа, умения видеть за отдельными фактами явление, закон. Проблемно-поисковая деятельность способствует формированию и развитию у обучающихся, самостоятельности и гибкости мышления, опыта поисковой деятельности, творческого подхода.

**ГРУППА ИНТЕРАКТИВНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Это технологии, в которых обучение происходит во взаимодействии всех обучающихся, включая педагога. Каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Среди интерактивных образовательных технологий выделяют не имитационные и имитационные.

**Игровые технологии**

Игровые технологии предполагают разыгрывание ситуаций по решению

проблем, связанных с профессиональной деятельностью, карьерой, человеческими взаимоотношениями и личными трудностями. Каждый обучающийся с инвалидностью и ОВЗ играет роль конкретного участника в

заданных инструкцией обстоятельствах.

Широко практикуют обучающие имитационные игровые технологии, но используются также игровые технологии поискового характера, результатом которых должны быть реальные проекты преобразований, исследования и выводы по спорным подходам.

Приведем примеры некоторых их них.

1. **Ролевые игры** – в ролевой игре обучающимся с инвалидностью, с ОВЗ предлагается «сыграть» другого человека или «разыграть» определенную проблему или ситуацию с использованием (с имитацией) известных, устоявшихся процедур.

Например, преподаватель, ведущий разминку, судья.

В качестве рекомендаций при использовании ролевых игр можно назвать следующие:

* упражнения для обучающихся с инвалидностью, с ОВЗ должны быть простыми;
* не ждите отшлифованных представлений с самого начала. Дайте обучающимся несколько возможностей провести ролевую игру. Варьируйте виды деятельности;
* так как обучающиеся с инвалидностью, с ОВЗ могут чувствовать себя неловко или скованно, то упражнения должны проводиться в спокойной и непринужденной обстановке, а обучающиеся должны понимать, что в данной ситуации не может быть одного правильного решения. Практика
* поможет обучающимся чувствовать себя более уверенно при выполнении таких упражнений;
* позволяйте обучающимся с инвалидностью, с ОВЗ и студентам без нарушения состояния здоровья меняться ролями, чтобы взглянуть на противоположные точки зрения и избежать стереотипного мышления;
* преподаватель и обучающиеся с инвалидностью, с ОВЗ должны провести углубленный анализ упражнения, поскольку без этого ролевые игры могут превратиться в бессмысленные драматические упражнения или «игры ради игр». Подведение итогов (обсуждение) – самая важная часть игры.

Для подготовки и проведения игры предварительно спланируйте всё, что необходимо для ролевой игры: реквизиты, мизансцены; продумайте активное участие всей группы и вопросы для подведения итогов. Также подготовьте необходимую информацию по каждой роли, чтобы все обучающиеся убедительно сыграли свою роль и справились с поставленной задачей.

Помните, что важнейшая часть игры – подведение итогов.

**2. Организационно-деятельностные игры**

Это игровая технология анализа и решения сложных проблем, не имеющих однозначного решения. Игры ориентированы на поиск решения проблем, требующих новых нетривиальных подходов.

Такие игры являются формами коллективной мыслительной деятельности, в процессе которой происходит обучение и проектирование новых деятельностных образцов, что необходимо для развития коммуникативных способностей у обучающихся с инвалидностью, с ОВЗ. Организационно-деятельностные игры требуют для своего проведения достаточно длительного времени.

Рейтинговые технологии – технологии, основанные на структурировании содержания каждой учебной дисциплины на дисциплинарные модули и проведении регулярной оценки знаний и умений студента в течение семестра. Система оценивания результатов обучения студентов основывается на суммировании и учете накапливаемых баллов за выполнение заданий (текущий контроль) и результаты выполнения контрольно-тестовых заданий (рубежный рейтинг-контроль) по освоенному материалу каждого учебного модуля за период изучения дисциплины.

Рефлексивные технологии – это технологии осознания субъектом образования своей деятельности, ее продуктов рефлексивное портфолио.

Портфолио представляет собой технологию активного, самостоятельного,

творческого осмысления учебно-познавательной деятельности, индивидуализации содержания, глубины и темпов обучения. Это нечто большее, чем просто «Папка достижений», как это часто понимается и выполняется студентами с целью накопления и сохранения объективных свидетельств (грамот, удостоверений, образцов выполненных работ и т.д., демонстрирующих их образовательные успехи, что, конечно же, немаловажно для оценки динамики развития). Но «Папка достижений» – это только одна из

составляющих технологии рефлексивной самооценки результатов обучения.

Рефлексировать – значит размышлять о явлениях и событиях на основе

приобретенного опыта, находить пути дальнейшего использования полученных знаний и умений, критически анализировать свою собственную деятельность для определения сильных и слабых сторон и выявлять возможности их устранения. Другими словами – это путь совершенствования себя.

Основные виды портфолио:

* **Портфолио Документов** (Систематизированный набор аттестационных работ студента по определенной дисциплине. Создается в течение всего периода ее изучения и представляется преподавателю перед итоговым оцениванием)
* **Рабочее Портфолио** (включает коллекцию работ, собранных за определенный период обучения, для демонстрирования прогресса студента в какой-либо учебной сфере. Может содержать любые материалы, в том числе планы и черновики. В него могут быть включены различные творческие и проектные работы студента, а также описание основных форм и направлений его учебной и творческой активности)
* **Тематическое портфолио** (включает в себя материалы, которые отражают цели, процесс и результат решения какой-либо конкретной проблемы. В него входят работы студентов в рамках той или иной темы курса).

Таким образом, можно сказать, что при разработке рабочей программы дисциплины «Физическая культура» в инклюзивных группах обучения необходимо учитывать следующие направления: проведение занятий по

физической культуре с учетом индивидуальных особенностей обучающихся с

инвалидностью, с ОВЗ и их образовательных потребностей в области

физической культуры; разработку индивидуальных программ физической

реабилитации, направленных на восстановление и развитие функций

организма, полностью или частично утраченных инвалидом или лицом с ОВЗ

после болезни, травмы в зависимости от заболевания и индивидуальных

особенностей; разработку и реализацию методик; обучение новым способам и

видам двигательной деятельности; развитие компенсаторных функций;

обеспечение психолого-педагогической помощи обучающимся инвалидам и

лицам с ОВЗ, использование на занятиях методик психоэмоциональной

разгрузки и саморегуляции; организацию дополнительных (внеурочных) и

секционных занятий физическими упражнениями для поддержания

(повышения) уровня физической подготовленности обучающихся инвалидов и лиц с ОВЗ с целью увеличения объема их двигательной активности и

социальной адаптации в студенческой среде; включение инвалидов и лиц с ОВЗ в совместную со здоровыми студентами физкультурно-рекреационную

деятельность, то есть в инклюзивную физическую рекреацию.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Федеральный государственный образовательный стандарт по направлению

подготовки. UPL: http://www.edu.ru

2. Виленский В.Я., Образцов П.И., Уман А.И. Технологии профессионально

ориентированного обучения в высшей школе: учеб. пособие. 2-е изд. / под

ред. В.А. Сластенина. М.: Педагог. общество России, 2005. 192 с.

3. Деятельностные технологии в вузовском обучении: подходы и опыт

Удмуртского университета / кол. Монография / науч. ред. И.Б. Ворожцова.

Ижевск: Изд-во «Удмуртский университет», 2012. Ч.1. 283 с.

4. Гуманитарные технологии преподавания в высшей школе: учеб.-метод.

пособие / кол. авторов под ред. Т.В. Черниковой. М.: Планета, 2011. 496 с.

5. Гуревич А.М. Ролевые игры и кейсы в бизнес-тренингах. СПб., 2004.

6. Леднев В.С. Научное образование: развитие способностей к научному

творчеству. 2-е изд., испр. М.: МГАУ, 2002. 120 с.

7. Панина Т.С. Современные способы активизации обучения: учеб. пособие

для студ. высш. учеб. заведений / под ред.Т.С. Паниной. 4-е изд. М.: Издат.

центр «Академия», 2008. 176 с.

8. Панфилова А.П. Инновационные педагогические технологии: Активное

обучение: учеб пособие для студ. высш. учеб. заведений / М.: Издат. центр

«Академия», 2009. 192 с.

9. Панфилова А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учеб.

пособие для студ. высш. учеб. заведений / под общ. ред. В.А. Сластенина, И.А.

Колесниковой. 3-е изд., испр. М.: Издат. центр «Академия», 2008. 368 с.

10.Савельева М.Г. Технологии профессионально ориентированного обучения:

учеб.-метод. пособие. Ижевск: Ассоциация «Научная книга», 2007. 80 с.

11.Современные образовательные технологии: учеб. пособие / кол. авторов:

под ред. Н.В. Бордовской. М.: КНОРУС, 2010. 432 с.

12.Селевко Г.К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. М.: НИИ

школьных технологий, 2006. Ч. 1. 816 с.