**Сетевой проект как способ формирования**

**метапредметных результатов обучения**

В современных условиях преподавания предмета «Физическая культура» возникает вопрос – как работать с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья и освобождёнными от занятий физической культурой, как их обучать, как выставлять оценки?

Для того, чтобы организовать работу с такими детьми, современному учителю необходимо серьёзно потрудиться для приведения учебного процесса в надлежащее состояние. А это требует больших усилий как для совершенствования процесса обучения детей, так и для переподготовки учителей.

К формам работы с учащимися, освобожденными от занятий физкультурой, относятся:

- работа с учебниками по предмету на уроке;

- работа с дополнительной литературой;

- умение составлять индивидуальный комплекс утренней гимнастики и разминки к каждому разделу программы;

- обзорные выступления по заданному разделу программы;

- работа с карточками, разработанными в соответствии с темами раздела программы;

- выполнение дистанционных тестов по предмету;

- создание презентаций, написание рефератов, учебно-исследовательских работ.

Но нам хотелось найти что-то новое, способное увлечь детей, отвечающее стандартам нового поколения, чтобы знания, приобретённые детьми, пригодились им в будущем.

В основе стандартов II поколения лежит **системно-деятельностный подход** «...разнообразие организационных форм и учет индивидуальных особенностей каждого обучающегося (включая одаренных детей и детей с ограниченными возможностями здоровья), обеспечивающих рост творческого потенциала, познавательных мотивов, обогащение форм взаимодействия со сверстниками и взрослыми в познавательной деятельности».

Сначала мы решили создать квест-игру «Большое Олимпийское путешествие», где, выступая в различных ролях (географов, статистов, историков, математиков, художников) учащиеся выполняли различные задания и соревновались между собой.

Опыт был положительным, и мы решили пойти ещё дальше.

Реализовать подход, лежащий в основе стандартов II поколения, можно через сетевые проекты, в основе которых лежит метод проектов.

**Сетевой проект** – это совместная учебно-познавательная, исследовательская, творческая деятельность учащихся-партнеров, организованная на основе компьютерной телекоммуникации, имеющая общую проблему, направленную на достижение совместного результата.

Сетевые проекты имеют ряд достоинств:

- между участниками проекта и его организаторами всегда поддерживается оперативная связь и мгновенный обмен информацией;

- все участники равноправны и участвуют в создании единого проекта;

- совместная познавательная, творческая деятельность формирует коммуникативные способности, умение работать в команды;

- возможность работы в сети помогают научить учащихся самостоятельно получать новые знания, через различные источники информации;

- развивает у учащихся информационно-коммуникационные компетентности.

 Для организации самостоятельной учебно-познавательной деятельности учащихся, имеющих ограниченные возможности здоровья, был создан сетевой проект «Дорогами Олимпийских игр», в котором мы объединили самостоятельную и совместную деятельность посредством компьютерной телекоммуникации.

**Приступая к созданию сетевого учебного проекта, прежде всего необходимо решить, какую платформу выбрать для его размещения.** Это может быть любая удобная вам платформа: блог, сайт, глог, moodle  или вики. В основном сетевые проекты размещают на вики-страницах. И наш не стал исключением.

Вики-среда – идеальная среда для проведения сетевого проекта. Координаторам удобно следить за действиями участников проекта, при необходимости вносить коррективы. Достаточно легко восстановить предыдущий вид страниц. Здесь же возможно организовать общение между участниками проекта. Вики-среда позволяет создавать страницы-шаблоны для дальнейшего использования участниками проекта.

Для создания своего сайта мы выбрали сервисы Google.

После определения темы, цели и задач проекта, было необходимо разработать этапы и задания для каждого этапа, подобрать сервисы, создать стартовую презентацию.

В нашем проекте задания были подобраны таким образом, что строились от простых к сложным, чтобы процесс овладения новыми знаниями шёл по восходящей. В процессе работы над сетевым проектом учащиеся могли обмениваться опытом, мнениями, данными, информацией, методами решения проблемы, результатами собственных и совместных разработок.

При работе над проектом использовались средства визуализации мышления– ментальные карты, схемы и кластеры, которые создаются с помощью сетевых сервисов SpiderScribe и Bubbl.us., Лента времени (сервис Dipity.com. ), Вики-газеты **(**сервис wikiwell), презентация Prezi (сервис prezi.com), буклеты (сервис Calameo,) и cервис Google maps, который позволяет создавать свои карты, рисовать маршрут следования или ставить метки по выбранной теме.

Философ Сенека говорил: «Не для школы, а для жизни мы учимся». Сегодня эти слова приобретают особую актуальность. В новых стандартах общего образования в качестве нового методологического подхода заложено требование **к метапредметным результатам обучения.** Общество нуждается в человеке, владеющем универсальными умениями информационного характера, в человеке, способном самообучаться, прогнозировать и принимать решения.

Умение планировать свою деятельность, подбирать материал, сопоставлять факты, формулировать свои мысли, логически рассуждать, открывать для себя что-то новое, делать выбор – компетенции, формируемые в области коммуникации, в том числе и с помощью сетевых проектов.

Как же мы начали работу с детьми в нашем проекте «Дорогами Олимпийских игр»?

На сайте школы было размещено объявление о старте сетевого проекта. В назначенный день учащиеся собрались в аудитории и просмотрели стартовую презентацию. Были составлены первые шаги продвижения в проекте. Первый шаг-регистрация и создание аккаунт-Google и почтового ящика на Gmail.com. После этого каждый участник оформил визитку о себе в виде презентации на Google-диске, из которых ребята узнали об интересах и увлечениях друг друга.

Первый этап проекта – составление Google-карты «Эстафета Олимпийского огня». Это работа командная. Каждый участник ставил свою метку на карте, где пронесли олимпийский огонь. Обязательным условием было не только поставить метку, но и рассказать о достопримечательностях этого места. Ребята работали в сети, и поэтому, находясь в разных местах, могли добавлять, корректировать метки всех участников проекта. Нам ,как руководителям проекта, иногда было сложно удержаться от исправлений и корректировки на Google-карте. Но в том-то и большой плюс этой работы. Это самостоятельная деятельность учащихся в команде. Нужно не только найти необходимую информацию, оформить по всем требованиям, правильно разместить, но и отстоять свою точку зрения.

Второй этап – «Путешествие по Ленте Времени». На данном этапе мы предлагали создать историческую «Ленту времени»- «История Зимних Олимпийских игр». Это работа тоже групповая. Но здесь мы изменили знакомство с работой в новом сервисе. Если на I этапе работу с Google-картой объяснял учитель, то здесь мастер-класс по работе в сервисе Dipity провёл ученик-участник проекта. И в дальнейшем мы придерживались этого подхода.

Третий этап – создание презентации в Prezi об одном из олимпийских зимних видов спорта. Эта работа индивидуальная. Каждый участник проекта выбрал интересующий вид спорта и создал свою презентацию в соответствии с предъявляемыми требованиями.

Четвёртый этап – «Вестник Олимпиады». Участник мог выбрать разный уровень сложности этого этапа. Либо это вики-газета (wikiwall) соответствующей тематики, либо интерактивный рисунок (ThingLink). Работа групповая. Учащиеся разбились на небольшие группы и выполняли выбранное ими задание.

Пятый этап – создание ментальной карты «Олимпийский алфавит». Работа командная. Каждый участник должен был на выбранную букву алфавита создать в Spiderscribe рассказ об олимпийском виде спорта и олимпийских чемпионах в этом виде спорта. Сложность работы на данном этапе была в том, что данный сервер в случае удаления информации, не давал возможности её восстановить. И тогда приходилось делать всё заново. Но учащиеся справились с этим заданием.

Шестой этап – «Аллея славы» предусматривал создание буклета по теме «Герои Олимпиады». Задание было командное. Каждый участник в буклете вставлял свой рассказ об олимпийских чемпионах, используя сервис Calameo.

Седьмой этап – заключительный. На нём были представлены результаты и подведены итоги проекта.

В течение проекта учащиеся заполняли таблицы продвижения участников: самопроверки, взаимопроверки. Координаторы заполняли свою таблицу продвижения участников. Это делалось, прежде всего, для того, чтобы ребята могли объективно оценивать свою деятельность.

Во время проекта в первую очередь мы учили детей учиться.

**Научить учиться – лозунг стандартов II поколения.** Новый стандарт отличается реализацией системно – деятельностного подхода в обучении, где позиция ученика - активная, где он выступает в роли инициатора и творца, а не пассивного слушателя. В стандартах нового поколения во главу угла ставятся не знания, умения и навыки, а **универсальные учебные действия – умения учиться самостоятельно.**

В результате работы над проектом учащиеся получили следующие **метапредметные результаты:**

***регулятивные действия*** обеспечивают возможность управления познавательной и учебной деятельностью посредством постановки целей, планирования, контроля, коррекции своих действий, инициативность и самостоятельность, оценки успешности усвоения;

***познавательные действия*** включают умение добывать, преобразовывать и представлять информацию (исследование, поиск, отбор и структурирование необходимой информации, выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации, установление аналогий);

 ***коммуникативные действия*** обеспечивают возможности организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками: работать индивидуально, в группе, в команде, планировать и согласованно выполнять совместную деятельность, распределять роли, взаимно контролировать действия друг друга, уметь договориться, оказывать поддержку друг другу, находить общее решение, формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

Значение метапредметного подхода в образовании состоит в том, что он позволяет сформировать компетентности, необходимые человеку в современном информационном обществе и будущей профессиональной деятельности, обучение превращается в процесс саморазвития для ученика и расширяет горизонт его познания.

Наш сетевой проект расположен по адресу: <https://sites.google.com/a/sch549.ru/setevoj-proekt-dorogami-olimpijskih-igr/>

***Список используемых сервисов:***

**Dipity** – сервис по созданию ленты времени.

**Prezi** – сервис по созданию летающих презентаций.

[**Spiderscribe.net.**](http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fwww.spiderscribe.net%2F&sa=D&sntz=1&usg=AFrqEzdQb02_TdprZLsBZC8fA9sbdilt_w) - сервис по созданию ментальной карты.

[**www.google.com**](http://www.google.com) – Гугл.

[**www.wikiwall.ru**](http://www.wikiwall.ru) – вики-газета.

**ThingLink** – интерактивный рисунок.

**Calameo** – создание буклета.

***Список используемой литературы:***

Интернет-обучение: технологии педагогического дизайна/Под ред. кандидата педагогических наук М.В. Моисеевой. - М.:Издательский дом "Камерон", 2004.

Пахомова Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов педагогических вузов. - М.: АРКТИ, 2003.

Полат Е.С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб.пособие для студентов высш. учеб. Заведений/Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина. - М.: Издательский центр "Академия", 2007.