**Физкультура в виртуальной реальности как фактор повышения индивидуально-личностной безопасности обучающихся, имеющих отклонения в состоянии здоровья**

Актуальность исследования связана с необходимостью воспитывать психологически и физически здоровое поколение и использовать для этого новейшие технологии. Известно, 10-15 % школьников не посещают уроки физкультуры из-за функциональных нарушений здоровья или из-за нежелания переносить нагрузки. Это не сказывается на обучении по основным предметам, но малоподвижный образ жизни, школьников, социализирующихся в условиях тотальной цифровизации, не способствует физическому самосовершенствованию, оказывает отсроченное влияние на состояние здоровья. В современном мире недостаток физической подготовленности влияет на безопасность человека и его возможность справится с неординарной ситуаций риска. Возникает необходимость использования новейших технологий для облегчения вхождения школьников в спорт, преодоления их негативных установок с целью контроля физической нагрузки на занятиях. Это порождает проблему оценки эффективности применения технологий виртуальных спортивных занятий для физического и психологического развития личности и проблему безопасности применения технологий ВР для обучающихся с функциональными нарушениями здоровья.

Цель исследования: теоретико-методологическое обоснование возможности использования технологий ВР для проведения занятий по физической культуре с обучающимися, имеющими функциональные нарушения здоровья, разработка программы проведения занятий, ее апробация, оценка влияния спортивных занятий в ВР на показатели здоровья и психологической безопасности.

Объект исследования: индивидуально-личностная безопасность обучающихся, имеющихся функциональнее нарушения здоровья.

Предмет исследования: влияние занятий физической культурой в ВР на показатели соматического здоровья и психологической безопасности, представляющих собой индивидуально-личностную безопасность обучающегося.

Методы исследования: теоретические, эмпирические, интерпретационные. Эмпирические методы включают: диагностику психологической безопасности личности, измерение особенностей индивидуальности обучающегося, субъективную оценку здоровья и объективные показатели физического развития школьника проба Штанге, статистическая балансировка, систолическое и диастолическое давление и др.

Дизайн исследования: классический квазиэксперименты.

Предполагается разработать программу проведения занятий по физкультуре в ВР (с использованием спортивных ВР симуляторов и игр) – 7 занятий.

Программа будет включать следующие симуляторы: Виртуальный фитнес Adventure Fitness VR, Скалолазание Adventure Climb VR, стрельба из лука Archery Kings VR, стрельба из ружья FULLCHOKE: Clay Shooting VR, виртуальный теннис Blobby Tennis, Blobby Tennis, или Racket Fury: Table Tennis VR, командный онлайн шутером Hyper Dash, виртуальный футбол Football Nation VR Tournament 2018, Боулинг в виртуальной реальности Spare Teeth и The Alley, симулятор «Весь спорт в одном», включающий в себя: 11 доступных видов спорта в игре (стрельба из лука, бильярд, бейсбол, баскетбол, бадминтон, боулинг, бокс, дартс, гольф, пинг-понг и теннис) - All-In-One Sports VR и другие.

Планируется проведение 2-х экспериментов. Первый эксперимент предполагается проводить на старших школьниках в колледже, имеющих функциональные нарушения здоровья. Второй эксперимент - на младших школьниках, имеющих сложности с посещением занятий по физкультуре. Цель экспериментов: оценка влияния занятий физкультурой в ВР на индивидуально-личностную безопасность (показатели безопасности, субъективного здоровья, личностного и физического развития).

Планируется проведение теоретико-аналитической работы. Написание аналитических обзоров по проблеме исследования, подготовка методических рекомендаций для проведения занятий по физкультуре с использованием технологий ВР.

Предполагается сделать выводы о перспективности использования ВР технологий для физического самосовершенствования обучающихся посредством проведения занятий по физкультуре в виртуальной реальности.