**Коррекционные подвижные игры для детей с нарушениями в развитии**

Одна из важнейших проблем совершенствования учебно-воспитательного процесса в специальных учреждениях для детей с нарушениями в развитии в настоящее время – создание системы управления процессом развития личности ребенка.

Развитие личности ребенка происходит в различных видах деятельности, в том числе и игровой – наиболее ярко выраженной в дошкольном и младшем школьном возрасте.

развивают и укрепляют нравственные и личностные качества.

Особая ценность подвижных игр заключается в возможности одновременно воздействовать на моторную и психическую сферы занимающихся. Быстрая смена игровых ситуаций предъявляет повышенные требования к подвижности нервных процессов, быстроте реакции. Подвижные игры вынуждают мыслить экономно, мгновенно реагировать на действия партнеров. Игры развивают внутреннюю речь и логику.

Итак, подвижные игры выступают как одно из действенных средств физического и нравственного воспитания детей с ограниченными возможностями, помогающих им добиться жизненно важных и необходимых результатов в овладении двигательной сферой, служащие средством коррекции и компенсации первичных и вторичных дефектов и создающие благоприятные условия для социальной реабилитации.

Подвижные игры можно использовать во всех группах:

* со слабовидящими и незрячими детьми (только у тотально слепых ограничение физической нагрузки при катаракте, глаукоме, опухоли, миопии высокой степени);
* с детьми с отклонениями в интеллектуальном развитии;
* со слабослышащими и глухими;
* с детьми с нарушениями опорно-двигательного аппарата.

Подвижные игры можно использовать:

1. в адаптивном физическом воспитании (на уроках адаптивной физической культуры);
2. в адаптивной двигательной рекреации (игры на переменах);
3. в адаптивном спорте (подвижные игры выступают как вспомогательное средство для совершенствования физических качеств);
4. в адаптивной двигательной реабилитации (элементы подвижных игр для укрепления мышечно-связочного аппарата).

Игра: «Найди свою пару».

Предназначена для детей с: легкой степенью отсталости; средней степенью отсталости.

Цель: формирование у детей умений в наблюдении, классификации предметов, самоконтроль.

Организация: игра проводится фронтально; заранее подбираются парные флажки разного цвета (например, 2 красных, 2 оранжевых, 2 желтых) и бубен.

Ход игры: педагог раздает флажки, по одному для каждого ребенка. По сигналу бубна дети разбегаются по классу (комнате), затем по другому сигналу останавливаются и каждый ищет свою пару – того, у кого флажок такого же цвета. При продолжении игры дети вновь разбегаются, а педагог дает им флажки другого цвета. Ориентируясь на новый цвет флажка, они опять ищут свою пару. Ошибки разбираются коллективно.

Игра: «Паровозик»

Цель: развитие внимания, координации движений, умения обращаться с предметом, освоение симметричных и асимметричных движений.

Игра проводится с группой детей из 5 6 человек.

Инвентарь: две гимнастические палки пли гладкие рейки.

Инструкция. Все участники выстраиваются в колонну, хватом сверху берут рейки в правую и левую руки. Впереди и/или сзади встает ведущий. По команде начинаются синхронные движения руками вверх-вниз, вперед-назад, обеими руками или порознь. Во время движений дети имитируют звук паровоза «чух-чух-чух».

Методические указания

• Игра может проводиться в положении сидя на гимнастической

скамейке.

• Если игра проводится в положении стоя, продвигаться

следует вперед или назад.

- Смена движений происходит по команде ведущего.

Игра: «На ощупь»

Цель: развитие мелкой моторики рук, осязания, тактильной

чувствительности.

Количество игроков - 5 - 10.

Инвентарь: мешок из плотной ткани, 8-10 небольших предметов разной формы.

Инструкция. В темный мешок из ткани складывается 8-10 небольших предметов: ножницы, авторучка, пробка от бутылки, наперсток, катушка ниток, ложка, теннисный шарик и т.п. Ребенок должен на ощупь через ткань мешка отгадать, что в нем лежит. Выигрывает тот, кто за 20 30 секунд определит больше предметов.

Методические указания

• Ткань мешка не должна быть слишком грубой или слишком тонкой.

• Игроков следует заранее ознакомить с предметами, помещенными в мешок.