

Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена Управление развитием воспитательной деятельности Центр инклюзивной физической культуры и адаптивного спорта

Программа развития деятельности студенческих объединений «ИНИЦИАТИВА – ДЕЙСТВИЕ – УСПЕХ»

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ И КОРРЕКЦИОННЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ

Учебное пособие

Под редакцией С.Л. Фетисовой, А.М. Фокина

> Санкт-Петербург 2015

УДК 796.011.1; 796.2 ББК 75.116.6 П 44

Авторы:

Раздел 1: гл. 1 — С.Л. Фетисова; гл. 2 — С.О.Филиппова, А.И. Бураншеева, О.Ю. Дмитриченко; гл. 3 — Г.Н. Смирнова; гл. 4 — А.М. Фокин, В.Ю. Егоров; Гл. 5 — А.Е. Митин, Ю.В. Филиппов, А.Ю. Филиппов; Раздел 2: гл. 6 — Г.Г. Лукина; гл. 7, 9 — Н.Л. Умнякова; гл. 8, 10 — Н.Л. Петренкина; гл. 11 — Т.В. Соловьева.

Научные редакторы:

С.Л. Фетисова - к.п.н., профессор, профессор кафедры методики обучения физической культуре и спортивной подготовки РГПУ им. А.И.Герцена

А.М. Фокин - к.п.н., доцент кафедры оздоровительной физической культуры и адаптивного спорта РГПУ им. А.И.Герцена

Рецензенты:

д.м.н., профессор, проректор по воспитательной работе Первого Санкт-Петербургского государственного медицинского университета им. акад. И.П. Павлова А.А. Потапчук;

к.п.н., профессор, заведующий аспирантурой Санкт-Петербургского научноисследовательского института физической культуры *Е.А. Митин*.

Подвижные игры в общеобразовательных и коррекционных учреждениях: учеб. пособие / под ред. С.Л. Фетисовой, А.М. Фокина. - СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2015. - 237 с.

Учебное пособие «Подвижные игры в общеобразовательных и коррекционных учреждениях» призвано формировать у будущих специалистов по адаптивной физической культуре знаний в использовании подвижных игр и игровых упражнений для физической и социальной реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья. Материалы данного пособия будут полезны специалистам, разрабатывающим мероприятия, направленные на создание инклюзивной физкультурной среды образовательных учреждений, где обучаются лица с ограниченными возможностями здоровья.

УДК 796.011.1; 796.2 ББК 75.116.6

[©] Коллектив авторов, 2015

[©] Л.Б. Смилга, оформление обложки, 2015

[©] Издательство РГПУ им. А.И. Герцена, 2015

Учебное пособие «Подвижные игры в общеобразовательных и коррекционных учреждениях» предназначено для студентов факультетов и вузов физической культуры, осваивающих профессию специалиста по адаптивной физической культуре.

Подвижные игры являются важным средством развития ребенка с ограниченными возможностями здоровья. В них ребенок приобретает опыт общения, стимулируется его познавательная активность, совершенствуются движения, развиваются физические способности, происходит становление его личности. Игра влияет на двигательную и психическую сферы занимающихся, что обусловлено быстрой сменой игровых ситуаций, предъявляющих высокие требования к подвижности нервных процессов, к быстроте реакции и нестандартности двигательных действий. Подвижные игры приучают к логике мышления, к очень быстрому реагированию на действия партнеров по игре.

Таким образом, подвижные игры являются действенным средством всестороннего развития детей с ограниченными возможностями здоровья, помогают им формировать необходимые для дальнейшей жизни движения. Игры являются также средством коррекции и компенсации дефектов, как первичных, так и вторичных, создают благоприятные условия для социальной реабилитации.

Преимущество подвижных игр перед строго дозированными упражнениями заключается в том, что игра всегда связана с инициативой, фантазией, творчеством, протекает эмоционально, стимулирует двигательную активность. В игре используются естественные движения большей частью в развлекательной ненавязчивой форме. Подвижные игры, как правило, не требуют от участников специальной подготовленности. Одни и те же подвижные игры могут проводиться в разнообразных условиях, с большим или меньшим числом участников, по различным правилам.

Важнейший результат игры - это радость и эмоциональный подъем, что способствует более успешному развитию личности детей с ограниченными возможностями здоровья.

Кроме того, игры создают благоприятные условия для приобщения детей с ограниченными возможностями здоровья к систематическим занятиям физическими упражнениями, что является важнейшим фактором их интеграции в общество здоровых сверстников.

Подвижные игры можно использовать с детьми всех нозологических групп. Они широко применяются во всех видах адаптивной физической культуры: в дошкольных учреждениях компенсирующего вида, в адаптивном физическом воспитании в коррекционных школах, в адаптивном спорте как средство развития физических способностей занимающихся, в адаптивной двигательной реабилитации.

Именно поэтому мастерство проведения подвижных игр решения образовательных, воспитательных, оздоровительных коррекционных задач является важной составной профессиональной подготовки специалистов по адаптивной физической культуре. В процессе игры происходит формирование личности будущего педагога, развитие сознательности действий играющего, умение владения собой. Кроме этого, сам процесс игры активизирует творческую импровизацию, нахождение новых, изящных решений, обогащающих игру высоким интеллектуальным и эстетическим содержанием.

Организация и проведение подвижных игр с детьми, имеющими отклонения в состоянии здоровья представляет определенную трудность для будущих специалистов по адаптивной физической культуре, в связи с значительными различиями в психологическом, физическом, интеллектуальном развитии. Разработанное учебное пособие призвано помочь студентам в решении этих проблем и успешном освоении методики подвижных игр.

При подготовке учебного пособия было использованы положения учебной и научно-методической литературы прошлых лет, ставших классикой в области подвижных игр и адаптивной физической культуры: Н.Н. Кильпио «80 игр для детского сада» (1973); Е.М. Геллер «Наш друг – игра» (1979); Л.В. Былеева, И.М. Коротков «Подвижные игры» (1982); «Коррекционные подвижные игры и упражнения для детей с нарушениями в развитии» под ред. Л.В. Шапковой (2002) и др.

В учебном пособии отражены также результаты современных исследований, в частности по вопросам адаптивной физической культуры дошкольников.

Учебное пособие написано в соответствии с программой учебной дисциплины «Подвижные игры в общеобразовательных и коррекционных учреждениях» основной образовательной программы подготовки специалистов по направлению 44.03.01 «Педагогическое образование», профиль «Физкультурное образование», вариативный модуль «Адаптивный спорт».

Пособие состоит из четырех разделов. Первый раздел посвящен общим вопросам игровой деятельности и места подвижных игр в физическом воспитании занимающихся разного возраста. Во втором и третьем разделах представлены основы организации и проведения

подвижных игр с детьми дошкольного и школьного возраста в процессе учебной деятельности, а также в физкультурно-оздоровительной и спортивно- массовой работе. Четвертый раздел является самым объемным и в нем освящаются особенности использования подвижных игр в адаптивной физической культуре. В каждом параграфе рассматриваются различные нозологические группы.

Учебное пособие разработано на кафедре оздоровительной физической культуры и спортивных игр Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена. В работе над учебным пособием участвовали также специалисты в области физической культуры из других учебных и научных учреждений Санкт-Петербурга.

Научные редакторы:

Фетисова Светлана Лаврентьевна - кандидат педагогических наук, профессор, профессор кафедры методики обучения физической культуре и спортивной подготовки Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена.

Фокин Александр Михайлович - кандидат педагогических наук, доцент кафедры оздоровительной физической культуры и адаптивного спорта Российского государственного педагогического университета им. А.И.Герцена

АВТОРЫ (по главам):

Раздел 1. Подвижные игры в учреждениях общего и дополнительного образования.

Глава 1. Игра и ее место в физической кульутре.

- **Фетисова Светлана Лаврентьевна** - кандидат педагогических наук, профессор, профессор кафедры методики обучения физической культуре и спортивной подготовки Российского государственного педагогического университета им. А.И.Герцена.

Глава 2. Подвижные игры в дошкольном учреждении.

- Филиппова Светлана Октавьевна доктор педагогических наук, профессор, заведующая кафедрой оздоровительной физической культуры и адаптивного спорта Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена.
- **Бураншеева Анна Ильинична** аспирантка Санкт-Петербургского научно-исследовательского института физической культуры.
- *Дмитриченко Ольга Юрьевна* заведующая ГБДОУ детский сад № 6 Приморского района Санкт-Петербурга.

Глава 3. Подвижные игры на уроках физической культуры школе.

- Смирнова Галина Николаевна кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры теории и организации физической культуры Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена.
- Глава 4. Подвижные игры как подводящие к освоению занимающимися элементов спортивных игр.

- Фокин Александр Михайлович кандидат педагогических наук, доцент кафедры оздоровительной физической культуры и адаптивного спорта Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена.
- *Егоров Виктор Юрьевич* кандидат педагогических наук, доцент кафедры гимнастики, атлетической подготовки и спортивных игр Военного института (физической культуры) Военно-медицинской академии им. С.М. Кирова.

Глава 5. Подвижные игры в детском оздоровительном лагере.

- **Митин Анатолий Евгеньевич** кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры оздоровительной физической культуры и адаптивного спорта Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена.
- Филиппов Юрий Васильевич учитель физической культуры ГБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 653 с углубленным изучением иностранных языков (хинди и английского) Калининского района Санкт-Петербурга».
- **Филиппов Александр Юрьевич** аспирант Национального государственного университета физической культуры, спорта и здоровья им. П.Ф. Лесгафта.
 - Раздел 2. Подвижные игры в коррекционных учреждениях.
- Глава 6. Подвижные игры для детей с поражением опорно-двигательного аппарата.
- Лукина Галина Герасимовна кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры оздоровительной физической культуры и адаптивного спорта Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена.

Глава 7. Подвижные игры для детей с задержкой психического развития.

- Умнякова Нина Львовна — ассистент кафедры оздоровительной физической культуры и адаптивного спорта Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена.

Глава 8. Подвижные игры для детей с нарушением интеллектуального развития.

- Петренкина Наталия Леонидовна — кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры оздоровительной физической культуры и адаптивного спорта Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена.

Глава 9. Подвижные игры для детей с нарушением речи.

- Умнякова Нина Львовна — ассистент кафедры оздоровительной физической культуры и адаптивного спорта Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена.

Глава 10. Подвижные игры для детей с нарушением слуха.

- Петренкина Наталия Леонидовна — кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры оздоровительной физической культуры и адаптивного спорта Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена.

Глава 11. Подвижные игры для детей с нарушением зрения.

- Соловьева Татьяна Валерьевна — кандидат педагогических наук, доцент кафедры оздоровительной физической культуры и адаптивного спорта Российского государственного педагогического университета имени А.И. Герцена.

Раздел I

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В УЧРЕЖДЕНИЯХ ОБЩЕГО И ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Игра - это сознательная деятельность, направленная на достижение условно поставленной цели. Формы проявления игры очень разнообразные. Вместе с развитием человеческого общества они непрерывно усовершенствуются и усложняются.

Все подвижные игры, как средство физического воспитания имеют ряд особенностей. Наиболее характерные из них состоят из активности и самостоятельности. Выбор той ИЛИ другой игры определяется конкретными задачами и Ребёнок, как и взрослый, познаёт мир в процессе проведения. деятельности. Занятие играми обогащают условиями участников новыми ощущениями, представлениями и понятиями. Игры представлений, развивают наблюдательность, расширяют круг сообразительность, умение анализировать, сопоставлять и обобщать виденное, на основе чего делать выводы из наблюдаемых явлений в окружающей среде. В подвижных играх развиваются способности правильно оценивать пространственные и временные отношения, быстро и правильно реагировать на сложившуюся ситуацию в часто меняющейся обстановке игры.

Содержание игр изменяется вместе с ростом и развитием человека. Если на первых этапах игровая деятельность носит упрощенный характер, то в более поздний она значительно обогащается как по форме, так и по содержанию. Эти изменения определяются возрастающей ролью сознания в жизни человека. Исключительная роль отводится играм, которые способствуют становлению и укреплению детского коллектива, ведь играм всегда присущи элементы здорового соперничества, интересного соревнования.

Обладая высокой эмоциональностью и тренирующим воздействием на организм занимающихся, подвижные игры в то же время не требуют большого технического мастерства от участников и методического мастерства от руководителей занятий. В ходе игр вырабатывается и взаимопонимание партнёров в коллективе необходимое в командных и лично-командных соревнованиях. Особую ценность представляют подвижные игры, которые имеют в содержании элементы спортивных игр. Такие игры являются хорошим средством приобщения к занятиям спортивными играми вначале по упрощенным, а затем и по официальным правилам соревнований.

ИГРА И ЕЕ МЕСТО В ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ

распространенным видом двигательной стали самым активности, неотъемлемой частью физической культуры и образа жизни человека. \mathbf{C} помощью разнообразных физических упражнений и игр решаются задачи всестороннего развития и воспитания поколений. Основные подрастающих методы выполнения упражнений могут осуществляться в академической И игровой соревновательной форме. При академической форме внимание занимающихся фиксируется на правильном выполнении движений. В противоположность этому игровая форма связана с предварительным определением двигательной задачи и показателей её достижения. Поэтому внимание занимающихся сосредоточено на выборе оптимальных средств решения двигательной задачи. Эти существенные предопределяют необходимость выделения игр в самостоятельную группу образующих отдельный исторически сложившийся метод физического воспитания, рекреации, реабилитации и соревновательноигровой деятельности.

Сама по себе игра представляет исключительно сложное психофизиологическое явление-феномен сознания, проникнуть в тайны которого до сих пор не удалось ни одному из его исследователей. На протяжении сотен лет это пытались сделать и педагоги, и психологи, и физиологи, и социологи, и математики, и кибернетики. Но до сих пор игра хранит свои тайны, хотя и способствует появлению новых ветвей научного познания.

Игра представляет собой явление многослойное и многоплановое, каким в сущности является само человеческое сознание. Её основное отличие заключается в том, что она носит непредсказуемый, созидательный характер, в котором находит свое отражение личностные особенности духовной жизни каждого человека.

Под игрой принято понимать свободную творческую деятельность условного характера, не преследующую утилитарных целей, кроме тех, которые заключены в самом процессе игры.

Реальную основу, обеспечивающую удовлетворение жизненно важной потребности растущего организма детей в движении, всегда составляли простейшие подвижные игры. Играя ребенок не только

развивает двигательную функцию своего организма, но и одновременно совершенствует психомоторные и интеллектуальные процессы, обеспечивающие адаптивное поведение и преодоление отрицательного влияния внешней среды.

Мир игры безграничен и исключительно разнообразен. Он легко трансформируется и постоянно развивается. Внутри него кроются зародыши все новых и новых игр. Игровое творчество детей обогащает культурное наследие человечества и одновременно становится способом развития его творческого потенциала. Богатейшая история и современное состояние игровой культуры определены ее особой значимостью в формировании человека и общества в целом. Это обусловлено тем, что игра представляет способ удовлетворения высших социальных потребностей человека в познании окружающего мира, в деятельности творческого, преобразующего характера и в общении с другими людьми.

Игры следует рассматривать как *осмысленную* двигательную деятельность, направленную на решение разнообразных задач в постоянно меняющихся условиях с помощью разнообразных естественных движений.

Для игровой деятельности характерно проявление творческой инициативы, обеспечивающей ситуационную адаптацию игровых действий и их согласование с действиями других играющих. Игровая деятельность по своей сути есть деятельность поисковая и в силу этого она способствует развитию анализаторно - синтетической деятельности высших отделов головного мозга, формирует творческие способности и креативный потенциал играющих.

преследуемые Задачи, ребенком имеют играх, воспитательное значение для его мысли и по своей сущности представляют не забаву или развлечение, которого ребенок не знает, а напротив, имеют все свойства учения и смысл умственного труда. Игры ребенка - это школа мышления, а творчество и фантазия, проявляемые в играх, ни что иное, как различные фазы в эволюции мыслительности. Легко понять, что-то или другое содействие играм может чрезвычайно облегчить ребенку трудности умственного развития". Такая объясняется тем, что игра представляет собой сложный феномен оценка В ней органически сочетаются два важных сознательной деятельности: фантазия и реальность. В силу этого сама деятельность предстает как доступная форма реализации идеального в форме предметного действия. Иными словами игра есть субъективизированный творческий процесс отражения окружающей действительности и воплощения детской мечты в жизненную реальность. Результаты этого творчества постоянно подвергаются проверке на свою жизнеспособность, что учит детей самостоятельности в мышлении и действии.

Физиологическую основу игры составляют особенно высоко развитые подражательные способности детей или так называемые ассоциативные рефлексы. Стремление к подражанию воплощается в игру, в которой, как в зеркале, отражено все богатство и разнообразие человеческой жизни. Таким образом, игра становится моделью жизни и самым естественным способом подготовки к ней. И тем самым она представляет собой социально необходимый "инструмент" передачи жизненного опыта и культурного наследия, накопленного человечеством, от одного поколения другому.

С педагогической точки зрения игра представляет собой естественное дидактическое средство и метод самообучения, обеспечивающий формирование способности к действию.

1.1. Систематизация средств игрового метода

Использование игр в качестве наиболее привлекательного и доступного средства физической культуры имеет многовековые традиции. Игра ценилась не только как самое привлекательное, но и как комплексное по своему воздействию педагогическое средство. Использование игр обеспечивает формирование двигательных навыков, способствует воспитанию жизненно важных умственных, моральноволевых и физических качеств. В то же время разносторонность оказываемого воздействия не препятствует избирательной направленности в использовании игр.

Широкое применение игр, в конечном счете, привело к формированию системы их целесообразного применения, которое получило название соревновательно-игрового метода. Сегодня этот метод занимает ведущее положение в системах физического воспитания, рекреации, реабилитации и в спорте.

Соревновательно-игровой метод - это способ организации разнохарактерной деятельности на основе образного замысла, где достижение цели связано с преодолением противодействия и происходит в условиях конкуренции между всеми участниками игрового процесса.

Полифункциональный характер игры ставит ее на совершенно особое место в системе педагогических средств, используемых в целях обучения, воспитания и развития подрастающих поколений. Ценность ее как наиболее универсального средства все более возрастает, поскольку современные условия жизни диктуют необходимость подготовки молодежи легко ориентирующейся в плотном потоке разнообразной

информации и способной принимать самостоятельные, взвешенные решения в сложных условиях лимита времени, информации и ограниченности средств. Все эти качества лучше всего воспитываются с помощью игры.

Кроме того, широкое использование игр активизирует процесса обучения, делает его более участников интересным, привлекательным и гораздо более эффективным. Приобретаемые в процессе игры навыки коллективного решения задач имеют отношение непосредственное последующей производственной К деятельности. поиск время самостоятельный TO же способствует воспитанию умственных и творческих способностей, во многом определяющих успешность индивидуального роста.

Признание исключительной роли игры позволяет утверждать, что дальнейшее развитие теории и практики физического воспитания должно базироваться на концептуальных основах игровой педагогики, предполагающих широкое использование игрового метода в процессе физкультурно-спортивного совершенствования всех контингентов занимающихся и в первую очередь детей и подростков.

Основное преимущество игр как средства физической культуры заключается в осуществлении широкого, комплексного воздействия на жизнедеятельность организма. В сравнении с ними другие упражнения оказывают ограниченное, локальное влияние.

Важно и то, что игровая деятельность носит абсолютно свободный, произвольный характер. Выбор способов достижения поставленных целей осуществляется самостоятельно ситуацией И определяется возможностями играющих. Этого нет в других физических упражнениях, которые выполняются по заранее известному алгоритму, за соблюдением которого установлен контроль. Поэтому игра требует от занимающихся активности, самостоятельности в выборе действий и умственной способности критически оценивать результаты своей деятельности в игре. Эти особенности делают игру уникальным средством и одновременно методом решения задач всестороннего умственного, физического и нравственного воспитания, в равной мере пригодного для использования в физическом воспитании, рекреации и реабилитации и в особенности в спортивной подготовке детей, молодежи и всех контингентов взрослого населения.

Систематическое и разнообразное использование игр в сочетании с другими упражнениями и естественными природными факторами обеспечивает полноценное физическое развитие, воспитание жизненноважных психофизических качеств и приобретение навыков, необходимых в учебной, трудовой и военной деятельности.

Мир игры необычайно богат и разнообразен. Как и все живое, он

находится в постоянном движении и развитии. Переход от не игры к игре и обратно происходит непрерывно и едва заметно. Поэтому границы игры сложно очертить и четко обозначить. И тем не менее в педагогических целях этот мир нуждается в определенной упорядоченности, облегчающей ориентировку и правильный выбор наиболее подходящих игр для решения той или иной задачи.

Кроме того, следует подчеркнуть динамический характер отношений между отдельными классами. Так, подвижные игры, которые имеют тенденции к развитию, росту своей популярности и перемещению в класс спортивных игр. Это подтверждается тем, что практически современные спортивные игры своим появлением обязаны простейшим подвижным играм. Такие игры постепенно приобретали известность сначала в одном регионе, а затем в другом и т.д. Это влекло за собой необходимость выработки общих и признанных другими правил, что позволяло проводить соревнования с участием всех желающих. Так расширением соревновательной постепенно вместе c содержание игр все более обогащалось, что в свою очередь вызывало необходимость предварительной подготовки участников соревнований. этом заключается основное отличие спортивных игр от подвижных игр.

В свое время П.Ф. Лесгафт предложил взять за основу классификации подвижных игр взаимоотношения между играющими. По этому признаку подвижные игры подразделяются на три подкласса:

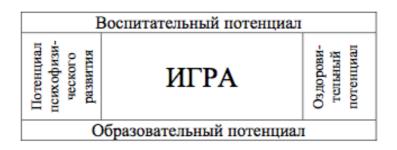
- 1) игры командные;
 - а) с одновременным участием всех играющих;
 - б) с поочередным участием играющих (например эстафеты).
- 2) игры переходные;
- 3) игры некомандные.

По способам организации действий играющих они относятся к трем видам:

- 1) игры без правил;
- 2) игры с правилами, вводимыми в процессе игры;
- 3) игры с заранее известными правилами.

Подвиды подвижных игр образуют игры, решающие однотипные педагогические задачи. Например, такие, как развитие двигательных качеств (быстроты, силы, выносливости, ловкости), обучение двигательным навыкам (плаванию, ходьбе на лыжах, катанию на коньках, лазанию, преодолению препятствий и т.д.)

В свою очередь каждый из подвидов подразделяется на группы игр, объединяемых по принципу однотипности действий играющих (игры с бегом, прыжками, лазанием, с метаниями и т.д.) (рис.1.1).



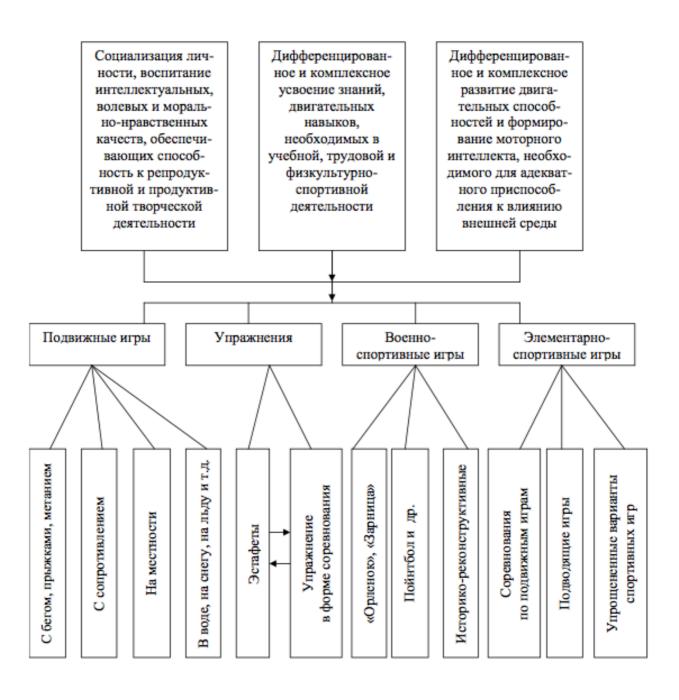


Рис. 1.1. Дидактическая систематизация средств игрового метода

Так, эстафеты - это игры с поочередным участием всех играющих, они могут быть простые и сложные, в зависимости от заданий и с учетом вида упражнений (легкоатлетические, лыжные и т.д.) Иметь разный характер перемещений: встречный, линейный, круговой.

Дополняется данное разделение возрастом занимающихся: дошкольники, дети 7-10лет, 11-15лет, 16-18. Содержание игр зависит также от жизненного опыта детей, от приобретенных ими знаний и навыков доме, в детском саду, школе, летнем лагере. Поэтому у детей разного возраста, разного развития игры различны как по содержанию, так и по способам их проведения. Для детей младшего возраста сюжетноролевые, затем игры с правилами, с различными двигательными действиями, входящими в игру для достижения цели.

Форма организации проведения подвижных игр может быть урочная и внеурочная с учетом возрастных и внешних факторов.

1.2. Игровой метод и технология его использования

Сегодня ИМ стал самостоятельным методом, для которого характерно не строго регламентированное выполнение физических упражнений, а лишь частично регламентированных двигательных заданий.

Что представляет собой метод: это определенным образом упорядочная совокупность приемов выполнения ФУ, обеспечивающая решение конечной задачи. Каждый метод складывается из определенных средств и методических приемов. Методический прием представляет собой конкретный способ реализации метода. Средствами игрового метода являются: так называемые игровые упражнения и различные подвижные и спортивные игры.

Игровой метод — это способ организации деятельности на основе образного или условного замысла, который предусматривает достижение определенной цели в условиях постоянного и в значительной мере случайного изменения ситуации.

Характеристика игрового метода. ИМ отличается от метода регламентированного упражнения комплексным характером своего воздействия. является особенностей Это следствием игровой двигательной активности ИДА, являющейся способом удовлетворения потребностей в активном преобразовании окружающей действительности и возникающей в результате присущей психике человека творческой деятельности. Поэтому ИДА представляет собой первооснову психофизического развития растущего организма.

Основные особенности игрового метода заключаются:

> в выборе и осознанном применении двигательных действий;

- в поиске и создании новых способов решения;
- > в разнообразии целей и способов их достижения;
- в комплексном характере ИД, включающей в себя деятельность ориентировочную, деятельность интеллектуальную и деятельность двигательную, как результат взаимодействия первых двух функциональных систем жизнедеятельности организма;
- » в адаптации двигательных навыков к вариативным условиям их применения, что придает им стабильность, устойчивость, гибкость;
- в доступности на всех этапах обучения (первичного ознакомления, начального изучения, закрепления и совершенствования);
- ▶ высокая эмоциональность игровой деятельности влечет за собой особую заинтересованность занимающихся к решению игровой задачи. Это дает основание отнести ИМ к числу активных методов обучения.

Средствами ИМ являются:

- 1. Подвижные игры (некомандные, переходные к командным, командные, имитационные, с предметами и специальным инвентарем в различных условиях на местности и в закрытом помещении. Эти игры формируют два подвида:
- а) игра-упражнение, под которым понимается неоднократное воспроизведение отдельных ДД, в воображаемых или реальных условиях. Здесь воспроизводятся требования по качеству выполнения (техническая правильность, точность, быстрота и их сочетание). В них играющие ставят перед собой определенные задачи самостоятельно или в соответствии с требованиями педагога;
- б) игра соревнование заключается в стремлении превзойти других играющих в качестве выполнения двигательного задания. Примером такой игры может быть большой класс игр- эстафет.
- 2. Особую группу составляют так называемые спортивные игры, основное отличие которых заключается в использовании единых правил для оценки качеств ИД занимающихся. В свою очередь СИ подразделяются на:
- а) СИ развлечения, для которых характерно сохранение общего содержания ИД и некоторых основных правил игры;
- б) соревнования, проводимые по упрощенным правилам, делающими игру доступной для любого контингента занимающихся (мини-футбол, мини-волейбол и т.д.);
- в) соревнования, проводимые по международным правилам, позволяющим достаточно объективно выявить мастерство занимающихся

различного уровня подготовленности.

Решением задач всего комплекса ФВ осуществляется не только с помощью одного какого-то метода (регламентированного и частично-регламентированного упражнения, а в их правильном сочетании друг с другом и рациональным выбором средств и методов каждого из них. И тем не менее следует признать, что приобретение такого важного качества как ловкость, обеспечивающего успешное приспособление человека к влиянию не стационарной внешней среды не может быть достигнуто без применения ИМ, оказывающего влияние на формирование моторного интеллекта.

Метод частично-регламентированных упражнений реализуется с помощью трех основных своих разновидностей:

- > игрового метода;
- > соревновательного метода;
- соревновательно-игрового метода.

Различие между ними заключается прежде всего в решаемых с их помощью задач и используемых для этого средств. Если для игрового метода характерным является создание определенных условий, которые предопределяют возможность и необходимость рационального выбора средств достижения цели игры, то для соревновательного метода решение задачи максимально высокого результата в выполнении определенных и в значительной мере регламентированных двигательных действиях. Это различие существенно, поскольку оно уровня требует высокого владения используемыми соответствующего уровня психо-физиологического обеспечения соревновательной деятельности. Такой уровень естественно доступен только для хорошо подготовленных занимающихся.

Объединяет эти 2 метода в единое целое соревновательно-игровой метод, в котором сохраняются основные достоинства – свободной игры и официального спортивного соревнования. Все коллективные игры с правилами в конечном итоге сводятся к выявлению наиболее успешно играющих, которые в соревновании с другими стремятся доказать свои преимущества в умении играть в ту или иную игру. Чем разнообразнее и жестче правила, тем ближе такая игра приближается к той или иной разновидности СД. Закономерность такой трансформации хорошо прослеживается на истории становлении современного спорта, который впервые оформился на Олимпийских играх Древней Греции. Игра, особенно коллективная, легко превращается в ту или иную форму спортивного состязания, степень напряженности которого достаточно полно регулируется руководителями игры. ТО в своем целостном виде с своей реализации ИМ все чаще учетом всего комплекса средств проявляется как промежуточное явление, своеобразный

соревновательно-игровой метод.

достоинство Основное ЭТОГО метода заключается его универсальном характере. Он может с успехом применяться при решении разносторонней физической обучения подготовки, совершенствования широкого комплекса жизненно важных двигательных навыков и ДД, воспитания необходимых морально-нравственных и интеллектуальных качеств, развития способностей к восприятию переработке информации и обучения основам ИСД. Совершенно очевидно, что не владея знаниями и технологией использования этого метода, в современных условиях невозможно качественное решение всего комплекса воспитательных и образовательных задач подготовки новых поколений.

Потенциал средств соревновательно-игрового метода исключительно велик. С их помощью могут решаться: познавательные, воспитательные, развивающие и дидактические учебные задачи. Максимально полное использование заложенного в играх развивающего потенциала достигается с помощью педагогической технологии, требующей от педагога специальных знаний и организационных умений. И в том числе способностей увлечь за собой детей и, приняв в ней участие, показать им как нужно правильно действовать в этой игре. Педагогическая технология использования игр представлена на рисунке 2.

Прежде чем приступать к систематическому использованию игр нужно, чтобы были хорошо усвоены общие правила игр:

- 1) всегда быстро и точно занимать место для начала игры;
- 2) начинать и заканчивать игру по первому сигналу руководителя;
- 3) спокойно ждать своей очереди, не переступать черту, не забегать за границу площадки, не мешать другим и быстро выходить из игры, если тебя запятнали;
- 4) играть дружно, не сердиться на товарища, если он нечаянно сыграл не так, всегда помогать и выручать товарищей. Победив не зазнаваться, проиграв не унывать!

Подготовка к проведению игры.

Она складывается из двух важных этапов: подготовка и составление плана проведения игры; подбор инвентаря и способов размещения игроков. Прежде чем проводить игру, следует продумать и подготовить все что для этого необходимо. В первую очередь следует разработать конспект занятий, подготовить место для игры (зал, площадка, поляна, лес), инвентарь (мячи, скакалки, мешочки, флажки, обручи и т.п.), учесть организованность и подготовленность занимающихся. Особенно важно предусмотреть удобную и быструю расстановку команд. Она должна быть такой, чтобы ход и результат игровых действий был виден всем игрокам.

Правильное размещение играющих и выбор места руководителем имеет весьма существенное значение для предупреждения сложных непредвиденных ситуаций. Учет возможных ситуаций в игре - одно из условий решения образовательных и воспитательных задач в занятии. Следует создавать такие условия, которые обеспечивают соблюдение правил игры.

Основные правила игры.

К основным правилам игр относятся:

- > начало по сигналу руководителя;
- > очередной игрок в команде может приступить к выполнению задания только после того, как ему передадут эстафету или наступит его очередь;
- > выполнять задание обусловленным способом;
- обегать ориентиры на поворотах;
- ▶ при уроне переносимого инвентаря (мяч, скакалка, булава и т.д.) нужно остановиться, поднять предмет, а затем продолжать движение;
- > не мешать выполнять задание игрокам другой команды.

Показав содержание игры, руководитель напоминает основные правила и дает сигнал к началу. В играх могут принимать участие несколько команд. Для облегчения судейства руководитель привлекает помощников из числа учащихся, которые следят за правильностью выполнения действий каждым участником команд. Все игроки должны стремиться как можно быстрее и точнее выполнить игровое задание и принести своей команде победу.

Важным условием проведения игры и поддержания интереса к ней является правильное деление участников на команды с тем, чтобы они были примерно равными по силам.

В практике известны следующие способы деления участников игры на команды:

- > лично руководителем, когда он хорошо знает силы играющих;
- > перестроением в движении (налево по два-три-четыре);
- » по расчету в строю на месте (игроки рассчитываются на первыйвторой-третий, три команды), в зависимости от числа играющих;
- ▶ по выбору капитанов команд, когда играющие предварительно сговариваются парами, а капитаны их выбирают;
- ▶ по назначению капитанов, которые по очереди выбирают себе игроков, вызывая их из строя;
- ➤ по сформированным заранее учителем постоянным составам команд, играющим несколько занятий подряд.

При проведении игры необходимо соблюдать следующие условия:

> двигательные задания выполняются каждым игроком, н

пропуская ни одного;

- при построении в колонну впереди стоят игроки меньшего роста (желательно строить в шеренги);
- ▶ выполнение игровых заданий исключает различные помехи, травмы и пр.;
- ▶ количество мальчиков и девочек в командах должно быть одинаковым (в противном случае в команде, у которой меньшее количество играющих, наиболее сильный игрок выполняет игровое задание дважды);
- ▶ игра-эстафета заканчивается тогда, когда во главе колонны окажется тот же игрок, который выходил на старт первым.
- командам начисляются поощрительные очки за быстроту и точность завершения игры и штрафные - за допущенные неточности и ошибки.

Выбор водящих.

Во многих играх основным персонажем является водящий. Его активность, изобретательность часто определяют ход игры. В младшем школьном возрасте каждый стремиться быть водящим. Особенно велика роль водящего в самодеятельных играх, которые дети затевают без участия взрослых. Руководитель, организуя с детьми игру, в которой многое зависит от водящего, может назначить его сам. Водящего могут избрать играющие, при этом руководитель должен сказать им какими качествами должен обладать водящий (кто хорошо бегает, кто не пропустит мяч, кто самый ловкий и т.п.). Водящий может быть победителем предыдущей игры. В играх, где водящим может стать любой, тем более что в процессе игры он будет часто меняться, прибегают к считалке. Сам процесс считалки является для детей игрой. Считалки всегда бывают рифмовыми, иногда их придумывают сами дети, но чаще они используют те, которые специально написаны. Процедура выбора водящего считалкой не одинакова. Иногда кто-нибудь читает забавный стишок и, произнося каждое слово, указывает на участников, стоящих в кругу. Тот из детей, на кого выпадет последнее слово, идет водить. Например: «Я пойду куплю дуду! Я на улицу пойду. Громче, дудочка, дуди, Мы играем, ты води!» При малом количестве участников игрок, на которого пришлось последнее слово, выходит из круга, а расчет производится с начала. Считают до тех пор, пока останется один участник, который и становится водящим. Например: «Жили-были сто ребят, Сто хороших малышат, Все садились за обед, Все съедали сто котлет, А потом ложились спать, Начинай считать опять!»

Приведем еще несколько считалок: «Тара-тара-тара-ра! Вышли в поле трактора! Стали пашню боронить, Нам бежать, тебе водить!» «Пчелы в поле полетели, Зажужжали, загудели, Сели пчелы на цветы, Мы играем, -

водишь ты.

Как объяснить игру.

Объяснение игры проводится лишь после размещения занимающихся на исходной позиции, что облегчает лучшее понимание игры участниками и ее организацию. Объяснение игры следует сопровождать показом, чтобы у играющих не возникали лишние вопросы.

При объяснении игр всегда необходимо придерживаться следующей схемы:

- назвать игру (желательно указать, с какой целью она проводится) и дать название командам;
- объяснить и показать содержание основных двигательных действий и расположение играющих на площадке;
- кратко объяснить ход игры и направления движения игроков (желательно сопровождать показом);
- поставить перед играющими цель игры (определение победителя);
- ▶ объяснить основные правила игры (указать, за что будут начисляться штрафные очки).

Объяснять игру нужно кратко и ясно, с тем, чтобы вызвать к ней интерес и сосредоточить внимание играющих на точном выполнении двигательных действий, на соблюдении правил.

Инвентарь для игры.

Для многих игр нужен различный инвентарь: мячи, булавы, обручи, скакалки, эстафетные палочки, мешочки с песком, флажки разного цвета, веревки различной длины и толщины, ленточки, гимнастические палки, городки, кубики, дощечки, кольца и т.п. Несложный инвентарь, который можно частично приобрести в магазине, а большинство легко изготовить в школьных мастерских силами учащихся старших классов, родителями, шефами.

В отдельных играх некоторым участникам приходится завязывать глаза. Обычно для этого используют колпаки или повязки. Колпаки можно склеить из цветной бумаги, они должны быть такого размера, чтобы полностью закрывали лицо. Если же в играх используются повязки, то всякий раз, когда повязка переходит от одного игрока к другому, под нее подкладывают чистый лист бумаги.

Руководство процессом игры.

Обязанность руководителя - умело управлять ходом игры, вовремя ее закончить и правильно подвести итоги. Прежде всего руководитель должен комментировать процесс игры, учить (по ходу) выполнению игровых заданий (делать замечание по качеству выполнения упражнений, следить за поведением занимающихся, соблюдением правил и т.д.). Воспитание выдержки, настойчивости в достижении цели, коллективизма -

важная забота руководителя игры. Руководитель представляет максимум инициативы участникам игры и вместе с тем остается беспристрастным судьей. Игру следует проводить так, чтобы ее участники сами следили за точным выполнением правил и игровых заданий.

Регулирование физических нагрузок в игре.

Важной методической особенностью руководства игрой является ее дозирование и завершение. Изменения и регулирование нагрузки в играх проводится следующими приемами:

- > изменением дистанции для перебежек;
- > изменением количества повторений игровых заданий;
- > упрощением или усложнением отдельных правил;
- > изменением двигательных заданий;
- ▶ изменением размеров площадки или количества инвентаря, препятствий и т.п.

После первой попытки руководитель должен подвести краткий итог и указать, какие команды действовали правильно, кто из играющих нарушил правила, объявить команду, выигравшую первую попытку. После окончания игры нужно построить участников в колонну, дать небольшую пробежку, переходящую в ходьбу. После этого подвести итог игры.

Кроме результата проведенной игры руководителю необходимо оценивать в действиях детей следующие моменты:

- > знание правил и умение их применять в игре;
- умение целесообразно действовать в зависимости от игровой ситуации;
- умение использовать в игре знакомые, ранее изученные двигательные действия;
- > творчество в игре.

Нельзя допускать проявления недисциплинированного поведения играющих (выкрики, споры, несогласие с решением и результатом и т.п.). Следует добиваться сознательного выполнения игровых правил, уважения соперника, ответственности перед коллективом за свои действия и поступки. Нужно стимулировать положительные стремления детей и не допускать проявления ложного самолюбия, превосходство над другими, зазнайство. Чрезмерное внимание и опека к отдельным ребятам позволяют им подчас поверить в свою исключительность, превосходство и непогрешимость.

Окончание игры.

Сигналы для начала и окончания игры могут быть звуковые (свисток, команда голосом, хлопок) и зрительные (взмах флажком, рукой). В процессе игры их лучше чередовать. В результате высокой эмоциональности, играющие не могут контролировать свое состояние, что ведет к возникновению перевозбуждения и утомления. При появлении

усталости (пассивность, потеря точности, срыв в поведении и т.п.) необходимо снизить нагрузку. Завершать игру следует при появлении первых признаков снижения интереса, т.е. заканчивать игру нужно своевременно. К этому моменту все поставленные цели должны быть достигнуты. Об окончании игры желательно предупреждать игроков словами: «Последний раз!», «Осталось одно задание!» и т.п. Окончание игры должно вызвать у занимающихся ожидание следующего урока. Очень важно, чтобы в уроке игры правильно сочетались с другими упражнениями. Поэтому, продумывая содержание урока, руководитель должен не только определить соответствие игры данной части урока, но и найти ей место среди других упражнений.

Подведение итогов игры.

При подведении итогов игры важно учитывать не только быстроту, но и качество исполнения двигательных действий. При определении результата игры большое воспитательное значение имеет четкое выявление ошибок. При этом следует приучать занимающихся, а также судей к разбору итогов игры. Это повышает сознательную дисциплину и интерес к занятиям физическими упражнениями.

В тех играх, где возможны нарушения правил или критерием оценки является качество исполнения, следует ввести штрафные очки. Бывают случаи, когда количество ошибок у каждой команды подсчитано, а руководитель затрудняется определить победителя. Поэтому при системе штрафных очков нужно заранее установить их значимость и довести ее до сведения участников. Там, где в игру введен сюжет, рекомендуется ее окончание подводить под соответствующий сюжет игры: в игре «Гусилебеди» по окончанию лебеди разлетелись по своим домам до новых встреч и т.п. Результат игры должен определяться просто и понятно. Подсчет очков и определение победителя должны быть наглядными. Игру заканчивают организованно, с объявлением результатов, а после небольшого отдыха проводят разбор игры с выявлением ошибок и недостатков. Необходимо отметить лучших водящих и судей, обратив внимание на нарушение дисциплины.

Современная жизнь требует от занимающихся всесторонней физической подготовленности, равномерного развития физических качеств. Это достигается развитием силы и выносливости, повышению скорости движений, достижением высокого уровня развития ловкости и гибкости.

Подвижные игры аккумулируют многие двигательные действия. Ни одну из игр нельзя рассматривать как средство развития какого-то одного качества в чистом виде. В играх с элементами силовой борьбы, как правило, незримо присутствуют и развиваются качества выносливости и ловкости. Без этого не мыслимо персональное и коллективное

единоборство.

Наблюдая за игрой, руководитель систематически изучает личность ребенка и корректирует его поведение. Также, наблюдая за играющими, необходимо интересоваться не только тем, как учащиеся проявляют себя в игре, но и тем, почему они так поступают, каковы мотивы их поступков. Поведение играющих не всегда регулируется правилами. Поступки играющих в большинстве случаев зависят от сложившихся в их жизни установок, взаимоотношений и навыков в поведении. Правила только в некоторой мере могут быть мотивами для действий детей. Руководитель должен это учитывать и направлять действия играющих.

Следует поддерживать стремления учащихся К оказанию взаимопомощи. Уместно назвать действия ученика, только выручившего своего партнера, как поступок достойный для подражания. Тщательно продумывая содержание игры и методику её проведения, руководитель должен создавать такие условия, которые способствуют установлению нормальных взаимоотношений в коллективе.

Решаемая в игре педагогическая задача определяется дидактической ситуацией. Выбор того или иного варианта зависит также и от подготовленности занимающихся. Продумав шаг за шагом весь ход игры, важно заблаговременно осмотреть и подготовить площадку для игры, устранив все травмоопасные препятствия на ней. Следует также позаботиться и об инвентаре и способах отличий игроков различных команд. Далее начинается наиболее важный с педагогической точки зрения этап практического руководства действиями играющих, начиная от объяснения и заканчивая подведением итогов игры. Каждая игра начинается с организации участников — размещения на площадке, назначения водящих, капитанов, судей.

Объяснение игры должно быть логичным, немногословным и образным. Начинать объяснение можно лишь тогда, когда играющие уже находятся в исходном положении для проведения игры. Лучше всего объяснение сопровождать показом, что значительно сокращает время объяснения. Для объяснения игры существует общепринятая схема: название, роль играющих,, ход игры, правила.

Истинная компетенция педагога проявляется именно здесь и от неё зависит положительный итог использования игры как средства обучения, воспитания и развития. П.Ф. Лесгафт был абсолютно прав, когда говорил, что простота игры только кажущаяся. Она предъявляет к педагогу высокие требования, и нет ничего более трудного, чем быть на высоте этих требований.



Рис. 1.2. Педагогическая технология обучения игровой деятельности

Дидактическое управление ИД складывается из нескольких взаимосвязанных этапов, образующих единую замкнутую систему. Первый этап предварительного управления - отводится диагностике подготовленности занимающихся, после чего формируется конкретная цель, модель целевого состояния и выбирается стратегия достижения этих дидактических целей.

Второй этап — текущее управление, отводится программированию дидактического процесса, оно заключается в подборе игр и их вариантов, в выборе методов и методических приемов.

Третий этап — в организации учебной деятельности, обеспечивающей реализацию избранной дидактической модели — это наиболее важный и сложный компонент педагогической деятельности, требующий особенно тщательной продуманности и владение различными организационно-педагогическими умениями.

Четвертый этап — контрольный, сводится к постоянной оценке качества решения поставленных задач и уровня владения учебным материалом, он необходим как основа для корректировки учебного процесса и повышения его эффективности.

Профессиограмма руководителя игр.

Воспитательная, образовательная и оздоровительная ценность игры зависит от содержания и правильно выбранной игры, от методических приемов, с помощью которых ребенок овладевает играми, от способов организации. Достижение положительных результатов её проведения зависит от педагогического мастерства руководителя.

Отсюда непосредственно вытекают повышенные требования к педагогу, использующему игровой метод в ФВ.

Профессиограмма руководителя игр детей выглядит следующим образом:

- > знание большого количества игр;
- ➤ знание правил наиболее распространенных подвижных и спортивных игр;
- » владение основными двигательными навыками, техническими приемами;
- > владение навыками судейства спортивных и подвижных игр;
- > умения составить сценарий игры;
- > умения организовать и направить действия играющих;
- умения реконструировать известные игры и конструировать новые;

Последнее особенно важно. Ушинский когда-то подчеркнул это качество, которое характеризует способность к педагогическому творчеству, являющимся важнейшим условием развития игрового творчества занимающихся.

Вопросы и задания для закрепления темы

- 1. Что представляет собою игра?
- 2. В чем состоит отличие между игрой и физическими упражнениями?
- 3. В чем заключается педагогическая ценность игры как средства физического воспитания?
- 4. Что представляет собой соревновательно-игровой метод физического воспитания?
- 5. Из чего складывается педагогический потенциал игры и что является обязательным условием его полноценного использования?
- 6. Какие особенности подвижных игр сделали их ведущим средством физической культуры и физического воспитания?
 - 7. Чем отличаются спортивные игры от игр подвижных?
- 8. Перечислите основные дифференцировочные признаки, на основе которых проводится разделение на группы, классы и подклассы .
- 9. С помощью, каких средств решаются дидактические задачи физического воспитания?
- 10. Сколько этапов включает дидактическое управление игровой деятельностью?

Литература

- 1. *Былеева Л.В., Коротков И.М.* Подвижные игры: учеб. пособие. М.: ФиС, 1982.
- 2. Василенков Г.А., Василенков В.Г. От игры к спорту: сборник эстафет и игровых заданий. М.: ФиС, 1985.
- 3. *Геллер Е.М.* Подвижные игры в спортивной подготовке студентов. Минск: Высшая школа, 1977.
- 4. *Гриженя В.Е.* Организация и методические приемы проведения занятий по подвижным играм в вузе и в школе: учеб.-метод. пособие. М.: Советский спорт, 2005. $40 \, \mathrm{c}$.
- 5. *Гуревич И.А.* 300 соревновательно-игровых заданий по физическому воспитанию: практ. пособие. Минск: Высшая школа, 1994.
 - 6. Жуков М.Н. Подвижные игры: учебник. М.: Академия, 2000. 160 с.
- 7. *Коротков И.М.* Подвижные игры в школе. В помощь учителям физкультуры. М., 1979.
- 8. *Лях В.И.* Комплексная программа физического воспитания учащихся I-XI классов общеобразовательной школы. М., 1987.
- 9. Подвижные игры для детей с нарушениями в развитии / под ред. Л.В. Шапковой. СПб, «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2002. 160 с.
- 10. Подвижные игры на местности: Методическая разработка: СПб.: Образование, 1998.
- 11. Подвижные игры: организация и методика проведения: учеб. пособие СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2004.
 - 12. Подвижные игры: учеб. М.: СпортАкадемПресс, 2002. 229 с.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В ДОШКОЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ

Формирование здоровья детей, полноценное развитие их организма - одна из основных проблем в современном обществе. В период дошкольного детства у ребенка закладываются основы здоровья, всесторонней физической подготовленности и гармонического физического развития.

Движения, даже самые простые, дают пищу детской фантазии, развивают творчество. Основное средство формирования двигательного творчества - эмоционально окрашенная двигательная активность, с помощью которой дети входят в воображаемую ситуацию, через движения тела учатся выражать свои эмоции и состояния, искать творческие композиции, создавать новые сюжетные линии, новые формы движений.

Подвижные игры — это игры с правилами. В детском саду используются преимущественно элементарные подвижные игры. Подвижные игры различают по двигательному содержанию, иначе говоря, по доминирующему в каждой игре основному движению (игры с бегом, игры с прыжками и т. д.).

По образному содержанию подвижные игры делятся на сюжетные и бессюжетные. Для сюжетных игр характерны роли с соответствующими для них двигательными действиями. Сюжет может быть образный («Медведь и пчелы», «Зайцы и волк», «Воробышки и кот») и условный («Ловишки», «Пятнашки», «Перебежки»).

В бессюжетных играх («Найди себе пару», «Чье звено быстрее построится», «Придумай фигуру») все дети выполняют одинаковые движения.

Особую группу составляют хороводные игры. Они проходят под песню или стихотворение, что придает специфичный оттенок движениям.

По характеру игровых действий отличаются игры соревновательного типа. Они стимулируют активное проявление физических качеств, чаще всего - скоростных.

По динамическим характеристикам различают игры малой, средней и большой подвижности.

В программу детского сада вместе с подвижными играми включены игровые упражнения, например, «Сбей кеглю», «Попади в круг», «Обгони обруч» и др. В них отсутствуют правила в общепринятом смысле. Интерес у играющих детей вызывают привлекательные манипуляции предметами. Вытекающие из названий задания соревновательного типа («Кто точнее попадет», «Чей обруч вращается» и др.) имеют зрелищный эффект и собирают многочисленных зрителей и болельщиков. Самых маленьких игровые упражнения подводят к играм.

2.1. Роль подвижных игр в воспитании дошкольников

Особую значимость в формировании двигательного творчества дошкольников имеют игровые двигательные задания, подвижные и спортивные игры, спортивные развлечения, которые всегда интересны детям.

Для ребенка нет ничего более увлекательного, чем игра: в игре он может удовлетворить свою потребность в движении, в деятельности. Важная особенность подвижной игры заключается в большой свободе действий, меньшей регламентации движений, чем это принято при традиционных занятиях физическими упражнениями.

При проведении подвижных игр не всегда нужны специально оборудованные площадки, правила в них варьируются, специальная подготовленность от участников не требуется, число участников точно не устанавливается.

Подвижные игры обладают большим эмоциональным потенциалом, отличаются вариативностью составных компонентов, дают возможность быстро осуществлять решение двигательных задач. Дети придумывать двигательное содержание к предложенному сюжету, самостоятельно обогащать и развивать игровые действия, создавать новые сюжетные линии, новые формы движений. Это активизирует творческую деятельность детей по самостоятельному осмыслению и успешному применению знакомых движений в нестандартных условиях. Постепенно творчество, организуемое коллективное взрослым, становится самостоятельной деятельностью детей.

Дошкольное детство - важнейший период в нравственном становлении личности. Нравственное воспитание происходит благодаря целенаправленным педагогическим воздействиям, ознакомлению детей с нравственными нормами в процессе различной деятельности.

развертывается на фоне общения в Физическое воспитание коллективе, под руководством педагога. Именно общение является самым могучим фактором формирования нравственных качеств детей. С самого начала занятий физическими упражнениями они начинают причастность коллективу и, В соответствии c правилами распоряжениями, учатся управлять своими действиями, соотносить их с укрепляется действиями других. Так воля, вырабатывается дисциплинированность, формируется привычка к соблюдению норм нравственного поведения. Высокое эмоциональное напряжение, которое занятия физическими упражнениями, закреплению нравственных представлений в чувствах, переживаниях и привычках.

Для формирования нравственных проявлений следует специально моделировать условия, в которых дети (хотят или не хотят) будут активно проявлять своё отношение к деятельности, к товарищам, к руководителю. Педагогически верные взаимоотношения в таких условиях будут складываться в зависимости от мастерства педагога, от владения им методическими приемами воспитания.

Основой успешной организации на начальном этапе является дисциплинированности, первой минуты) (c y детей организованности и чувства ответственности в групповых занятиях физическими упражнениями, подвижными играми, где индивидуальное и действия влияют на результат всей коллективной деятельности. Это воспитание должно строиться на интересе детей, на их желании достичь наилучшего результата в том или ином задании.

Во время подвижных игр у детей совершенствуются движения, развиваются такие качества, как инициатива и самостоятельность, уверенность и настойчивость. Они приучаются согласовывать свои действия и даже соблюдать определенные (вначале, конечно, примитивные) правила.

Говоря о влиянии игры на умственное развитие, следует отметить, что она вынуждает мыслить наиболее экономично, укрощать эмоции, мгновенно реагировать на действия соперника и партнера. Развивая привычку к волевому действию, игры создают почву для произвольного поведения, вне игровой деятельности приводя к развитию способности к элементарной самоорганизации, самоконтролю.

При планировании подвижных игр, преимущество должны иметь те, которые оказывают разностороннее воздействие на организм, поскольку физические нагрузки, не вызывающие напряжения физиологических функций и не обеспечивающие тренирующего эффекта, не оказывают достаточного оздоровительного воздействия.

Подвижные игры способствуют развитию физических качеств: быстроты, ловкости, силы, выносливости, гибкости, и, что немаловажно, эти физические качества развиваются в комплексе.

Большинство подвижных игр требует от участников быстроты. Это игры, построенные на необходимости мгновенных ответов на звуковые, зрительные, тактильные сигналы, игры с внезапными остановками, задержками и возобновлением движений, с преодолением небольших расстояний в кратчайшее время.

Постоянно изменяющаяся обстановка в игре, быстрый переход участников от одних движений к другим способствуют развитию ловкости.

Для развития силы хорошо использовать игры, требующие проявления умеренных по нагрузке, кратковременных скоростно-силовых напряжений.

Игры с многократными повторениями напряженных движений, с постоянной двигательной активностью, что вызывает значительные затраты сил и энергии, способствуют развитию выносливости.

Совершенствование гибкости происходит в играх, связанных с частым изменением направления движений.

Увлекательный игровой сюжет вызывает участников положительные эмоции и побуждает их K TOMY, чтобы они с неослабевающей активностью многократно проделывали те или иные проявляя необходимые волевые качества физические способности. Для возникновения интереса к игре большое значение имеет путь к достижению игровой цели - характер и степень трудности препятствий, которые надо преодолевать для получения конкретного результата, для удовлетворения игрой.

Подвижная игра, требующая творческого подхода, всегда будет интересной и привлекательной для ее участников.

Соревновательный характер коллективных подвижных игр также может активизировать действия игроков, вызывать проявление решительности, мужества и упорства для достижения цели.

Однако необходимо учитывать, что острота состязаний не должна разъединять играющих. В коллективной подвижной игре каждый участник наглядно убеждается в преимуществах общих, дружных усилий, направленных на преодоление препятствий и достижение общей цели. Добровольное принятие ограничений действий правилами, принятыми в коллективной подвижной игре, при одновременном увлечении игрой дисциплинирует играющих детей.

Руководитель должен уметь правильно распределять игровые роли в коллективе, чтобы приучать играющих к взаимоуважению во время совместного выполнения игровых действий, к ответственности за свои поступки.

Мнение сверстников, как известно, оказывает большое влияние на поведение каждого игрока. В зависимости от качества выполнения роли тот или иной участник подвижной игры может заслужить поощрение или, наоборот, неодобрение товарищей; так дети приучаются к деятельности в коллективе.

Игре свойственны противодействия одного игрока другому, одной команды - другой, когда перед играющим возникают самые разнообразные задачи, требующие мгновенного разрешения. Для этого необходимо в кратчайший срок оценить окружающую обстановку, выбрать наиболее правильное действие и выполнить его. Так подвижные игры способствуют самопознанию.

Кроме того, занятия играми вырабатывают координированные, экономные и согласованные движения; игроки приобретают умения быстро входить в нужный темп и ритм работы, ловко и быстро выполнять разнообразные двигательные задачи, проявляя при этом необходимые усилия и настойчивость, что важно в жизни.

2.2. Особенности организации подвижных игр в разных возрастных группах

Подбирая игру, педагог обращается, прежде всего, к Программе, реализуемой в дошкольном учреждении. Программный перечень игр составлен с учетом общей и двигательной подготовленности детей конкретного возраста и направлен на решение соответствующих учебновоспитательных задач. Программные требования являются критерием и для подбора народных и традиционных для данного региона подвижных игр, для варьирования двигательных заданий в знакомых играх.

Каждая игра должна давать наибольший двигательный и эмоциональный эффект. Поэтому не следует подбирать игры с незнакомыми детям движениями, чтобы не тормозить игровые действия.

Двигательное содержание игр должно согласовываться с условиями проведения. Игры с бегом на скорость, с метанием в подвижную цель или вдаль не имеют эффекта в помещении. Важно также учитывать время года и состояние погоды. Для зимней прогулки, например, логичны игры более динамичные. Но иногда скользкая площадка мешает бегу с увертыванием. Летом удобно соревноваться в быстром беге, но в очень жаркую погоду лучше такие соревнования не проводить.

Регламентирует выбор игры и ее место в режиме дня. Игры более динамичные целесообразны на первой прогулке, особенно если ей предшествовали занятия со значительным умственным напряжением и однообразным положением тела.

На второй прогулке можно проводить разные по двигательной характеристике игры. Но, учитывая общую усталость детей к концу дня, не следует разучивать новые игры.

Дети раннего возраста очень подвижны и игры у них носят динамичный характер: «Подпрыгни вверх», «Кот и мышка», «Догони мяч» и т.д. Применяются в основном игровые упражнения «Самолет», «Мячик» и др. За счет игровых упражнений руководитель создает условия для выполнения движений, стимулирует двигательную активность ребенка, регулирует ее. Следует заметить, что в раннем возрасте игры ребенка носят индивидуальный характер. Ребенок сам по себе играть, в этом возрасте, еще не умеет. Игровая деятельность не возникает стихийно, а складывается под руководством взрослых, в совместной игре с ними.

В группах младшего дошкольного возраста используются сюжетные игры, простейшие бессюжетные («Найди свой домик»), игровые упражнения («Воробышки») и игры-забавы.

Организация игр для малышей требует от специалиста по физической культуре большой находчивости, т.к. они еще не умеют играть в подвижные игры самостоятельно. С малышами можно иногда начать игру, не собирая всех детей, а, привлекая только тех, которые в данный момент находятся около педагога и ничем не заняты, остальные обычно быстро присоединяются к играющим. Расставлять детей в исходное положение для игры, нужно до объяснения правил. Рассказывать надо самое основное, а в процессе игры дополнять объяснения, т.е. поэтапно. Объяснение часто проходит в форме двигательного сюжетного рассказа.

Игра «Поезд»

Цель: учить двигаться в определенном направлении, согласовывать действия с другими детьми; вселять чувство уверенности и свои возможности; побуждать к самостоятельным действиям.

Содержание игры. Взрослый предлагает нескольким детям встать друг за другом. Дети выполняют роль вагончиков, а взрослый — паровоза. Паровоз дает гудок, и поезд начинает движение: вначале медленно, а затем все быстрее и быстрее. Дети двигают руками в такт словам «чу-чу-чу».

Игра может проводиться под пение следующей песенки:

Вот поезд наш едет, Колеса стучат, Далеко-далеко. А в поезде этом Но вот остановка, Ребята сидят. Кто хочет слезать? Чу-чу-чу, чу-чу-чу! Вставайте, ребята,

Бежит паровоз Далеко-далеко.

Пойдемте гулять!

После этих слов дети разбегаются по группе или участку. По сигналу взрослого они встают друг за другом, изображая вагончики.

Детям младшей группы даются игры с простым, несложным сюжетом: например, автомобили едут, останавливаются по сигналу и возвращаются в гараж. Используются игры, в которых нужно выполнить конкретное задание: догнать мяч, найти спрятанный флажок и т.д. Использование различных атрибутов для игры (мячи, флажки, кубики и др.) повышают интерес к игре.

Движения, которые входят в игры, просты и разнообразны — это преимущественно ходьба, бег, подлезание, равновесие, прыжки и т.д. При этом все дети выполняют одни и те же движения одновременно.

В играх малышей отсутствует элемент соревнования, их больше захватывает сам процесс движения, чем его результат. Количество ролей в играх незначительно, все дети выполняют одну роль, например, игра «Кот и мыши», дети изображают «мышей», а педагог «кота». Дети заинтересовываются игрой благодаря участию в ней взрослого, который выполняет в начале главную роль, постепенно привлекая детей к исполнению ответственной роли в игре.

Правила игры должны быть простыми. Не следует проводить игры, которые вызывают чувство страха у детей. Это случается, когда ребенку предлагают выполнить движение, которым он еще недостаточно овладел: боится пройти по скамейке, не решается спрыгнуть. Дети потом долго не хотят участвовать в игре, если их постигла неудача.

Большой интерес у детей младшего дошкольного возраста вызывают игры с текстом «Зайка беленький сидит...», «Мой веселый, звонкий мяч...» и т.д. Слова являются сигналом для тех или иных действий, помогают выполнению правил, раскрывают содержание игры. При чем игры такого типа можно использовать во всех частях занятия.

В младшей группе подвижную игру повторяют три – четыре раза, более спокойную – до пяти раз.

В процессе игры педагог сменяет более подвижные моменты спокойными. Игра заканчивается предложением взрослого перейти к какой-нибудь другой деятельности.

На год руководитель физического воспитания планирует примерно 10 новых подвижных игр.

Игра «Солнышко – Дождик»

Цель игры: развитие умения бегать по площадке, не наталкиваясь на других участников игры, начинать движение по сигналу.

Материалы: расставленные по большому кругу стульчики или разложенные обручи.

Ход игры. Дети находятся в «домиках» (стульчики, обручи). По сигналу «Солнышко, пора гулять!» дети бегают по площадке. Когда звучит команда «Дождик, пора домой», малыши бегут в свои домики.

Игра «Курочка и цыплята»

Цель игры: развитие умений быстро бегать, пролазить под веревкой, действовать по сигналу.

Материалы: веревка, две стойки (можно использовать деревья, если игру проводят на улице), маски цыплят для деток и курочки для взрослого.

Ход игры. Между стойками натягивают веревку. С одной стороны веревки - дом, там находятся цыплята с курочкой. Наседка выходит за противоположную сторону веревки, «ищет зернышки». Далее зовет цыплят: «Ко-ко-ко». Услыхав этот сигнал, цыплята быстро пробегаю под веревкой, бегают врассыпную, имитируют движения. По команде «Домой» курочки возвращаются на противоположную сторону, пролезая под веревкой.

Игра «Цветные автомобили»

Цель игры: учить различать основные цвета, действовать по сигналу, упражнять в легком беге с поворотами вправо-влево, развивать умения ориентироваться в пространстве.

Материалы: флажки и рули основных цветов.

Ход игры: Дети (они «автомобили») стают вдоль площадки в линию, в руках у них цветные рули. Взрослый стоит посредине площадки с флажками, он поднимает вверх флажок определенного цвета. Те дети, у кого руль соответствующего цвета, начинают бегать по площадке, стараясь не сделать «аварию» - не столкнуться с другими участниками развлечения. Когда взрослый руку опускает, «автомобили» возвращаются на исходную.

От детей средней группы уже можно добиваться правильного выполнения движений в играх. На развертывание всех видов детской деятельности, их усложнение начинают оказывать сильное влияние собственные замыслы ребенка. Но полная реализация их пока еще возможна лишь с помощью взрослого.

Игровые мотивы детской деятельности сохраняют свое значение. Теперь уже они реализуются в творческих ролевых играх, в которые дети играют совместно в небольших коллективах. У ребенка возникает потребность согласовывать свои действия с действиями других, выполнять их ради достижения общей цели. Создаются условия для формирования дружеских отношений между детьми, проявления взаимопомощи и т.п.

Ребенок 5-го жизни владеет в общих чертах всеми видами основных движений. У детей возникает потребность в двигательных импровизациях. Растущее двигательное воображение становится в этом возрасте одним из стимулов обогащения моторики детей разнообразными способами действий.

Внимание ребенка среднего дошкольного возраста приобретает все более устойчивый характер; совершенствуются зрительное, слуховое и осязательное восприятия, развиваются преднамеренное запоминание и припоминание. Дети хорошо различают виды движений, частично овладевают умением выделять некоторые их элементы. Развивается способность воспринимать, представлять, анализировать и оценивать последовательность и качество своих действий.

С детьми средней группы проводятся игры разнообразные по содержанию, широко используются сюжетные («Мыши в кладовой», «Караси и щука»), игровые упражнения («Перейди через ручеек»). В игры можно включать не только те образы и явления, которые дети непосредственно видят, но и такие, с которыми детей знакомят при помощи рассказов, картинок.

С детьми этого возраста проводятся игры с соревновательной направленностью, сначала индивидуального характера («Кто скорее добежит до флажка»), а затем и коллективного («Чья колонна скорее соберется»).

Бросание и ловля мяча, катание, метание вдаль проводятся преимущественно в играх, не имеющих развернутого сюжета. Детям дается конкретное задание в игровой форме.

До начала игры и в процессе ее педагог напоминает детям, как надо бегать, прыгать, лазать, бросать и ловить мяч. С этой целью он берет на себя какую-нибудь роль в игре или поручает ответственную роль тем детям, которые лучше других справляются с этим движением. Иногда до начала игры можно повторить более трудное для детей движение, встречающееся в данной игре: например, перепрыгнуть несколько раз через линии перед игрой «Волк во рву».

В новую игру можно предварительно поиграть с несколькими детьми, чтобы остальные лучше видели, как надо выполнять движения, в чем состоят правила игры. Правила в играх для детей средней группы по сравнению с младшей несколько усложняются: вводятся ограничения

действий — убегать в определенном направлении, пойманным - отходить в сторону и т.д.; предъявляются требования более точного выполнения правил.

В средней группе также даются игры, сопровождающиеся текстом, причем исполнение текста может быть хоровым. Окончание текста служит часто сигналом к прекращению действий или к началу новых движений. Произнесение текста может быть отдыхом после интенсивных движений. При правильной нагрузке учащённое дыхание приходит и норму через 1-2 минуты.

Средняя продолжительность игры в средней группе - 6-8 минут.

В течение года дети среднего дошкольного возраста на занятиях физическим воспитанием должны изучить примерно 12 новых подвижных игр.

Игра «Повар и котята»

Цель: упражнять детей в различных видах ходьбы или бега, развитие быстроты реакции, сноровки, умения ориентироваться на слово.

Описание игры: По считалке выбирается повар, который охраняет лежащие в обруче предметы — «сосиски». Повар разгуливает внутри обруча, шнура — «кухни». Дети - котята идут по кругу, выполняя различные виды ходьбы, бега, произнося текст:

Плачут киски в коридоре,

У котят большое горе:

Хитрый повар бедным кискам

Не дает схватить сосиски.

С последним словом «котята» забегают на «кухню», стремясь схватить сосиску. Повар пытается осалить вбежавших игроков. Осаленные игроки выбывают из игры. Игра продолжается до тех пор, пока все сосиски не будут украдены у повара. Выигравший котенок становится поваром.

Нельзя раньше времени забегать в круг. Повару не разрешается хватать котят, только салить, ему не разрешается выходить за пределы круга. Запрещено брать одновременно 2 и более предмета.

В старшей и подготовительной группах дети проявляют большую двигательную активность в играх, особенно в тех случаях, когда прыжки, бег и другие действия, требующие большой затраты сил и энергии, перемежаются хотя бы кратковременными перерывами, активным отдыхом. Однако они довольно быстро устают, особенно при выполнении однообразных действий. Учитывая вышесказанное, физическую нагрузку

при занятиях подвижными играми необходимо строго регулировать и ограничивать. Игра не должна быть слишком продолжительной.

Дети этого возраста активны, самостоятельны, любознательны, стремятся незамедлительно и одновременно включаться в проводимые игры, а во время игры стараются в сравнительно короткий срок добиваться заданных целей; им еще не хватает выдержанности и упорства. Их настроение часто меняется. Они легко расстраиваются при неудачах в игре, но, увлекшись ею, вскоре забывают о своих обидах.

Дети демонстрируют большую сознательность в игровых действиях, у них появляется умение делиться впечатлениями, сопоставлять и сравнивать наблюдаемое. Они более критически относится к поступкам и действиям товарищей по игре. Появление способности абстрактно, критически мыслить, сознательно контролировать движения позволяет детям успешно усваивать усложненные правила игр, выполнять действия, объясняемые и показываемые руководителем.

Руководство игрой, как правило, опосредованное. Но бывает, что педагог участвует в игре, если, например, по условиям игры требуется соответствующее число играющих, или изучается новая игра, или педагог своим личным примером хочет показать, как правильно выполнять то или иное двигательной действие. Указаний со стороны педагога во время игры не должно быть много, а то это снижает интерес к игре.

Игры детей старшего дошкольного возраста построены на основных движениях — беге, прыжках, метании, лазании, но к детям предъявляются большие требования в отношении качества движений, правильности и точности их выполнения. В этом возрасте увеличивается количество игр, в которых нет образов: даются разного рода «ловишки», игры с мячом и т.д. Правила игр усложняются и требуют от детей выдержки, внимания, наблюдательности и др. Дети старшего дошкольного возраста уже хорошо владеют своими движениями и более заинтересованы результатом игры, поэтому часто проводятся игры соревновательной направленности.

Подвижные игры можно проводить как со всей группой в целом, так и с частью группы. Проведение подвижных игр со всей группой важно потому, что дети приучаются играть большим коллективом, сближаются со своими сверстниками. Постепенно педагог приучает детей самостоятельно организовывать и проводить подвижные игры.

Средняя продолжительность игры в старшей группе - 8-10 минут.

Игра «Гори, гори ясно! »

Цель: развивать у детей выдержку, ориентировку в пространстве. Упражнять в быстром беге. Описание игры: играющие становятся в колонну парами. Впереди колонны на расстоянии 2-3 шагов проводится линия. «Ловящий» становится на эту линию. Все говорят:

Гори, гори ясно, Чтобы не погасло. Глянь на небо - Птички летят, Колокольчики звенят! Раз, два, три – беги!

После слова «беги» дети, стоящие в последней паре, бегут вдоль колонны (один слева, другой — справа, стремясь схватить за руки впереди ловящего, который старается поймать одного из пары раньше, чем дети успеют встретиться и соединить руки. Если ловящему это удается сделать, то он образует пару и становится впереди колонны, а оставшийся — ловящий.

Инвентарь и оборудование. Для проведения большинства игр педагогу необходим яркий, красочный инвентарь, поскольку у детей зрительные рецепторы развиты еще слабо, а внимание рассеяно. Инвентарь должен быть легким, удобным по объему, соответствовать физическим возможностям детей. Так, набивные мячи весом до 1 кг можно использовать лишь для перекатывания и передач, но не для бросков; а для игр лучше использовать волейбольные мячи.

Рекомендуемый инвентарь для проведения игр следующий: 20 небольших флажков разного цвета, 40 малых мячей, 4 больших мяча (типа волейбольных), 4–8 обручей, 40 коротких скакалок, 2 длинные скакалки, 6–10 мешочков с песком, 6 - 8 бумажных колпаков (цилиндрической формы) и 6 -8 повязок на глаза.

Распределение подвижных игр во время занятия рекомендуется следующим осуществлять образом. В подготовительной (или заключительной) части занятия можно включить игры с ритмичной ходьбой и дополнительными гимнастическими движениями, требующие от играющих организованности, внимания, согласованности движений, способствующие общему физическому развитию (например, игра «Кто подходил»). В основной занятия занятия, после выполнения основного движения, например бега, для развития быстроты и ловкости лучше проводить игры-перебежки («Два Мороза», «Волк во рву», «Гусив которых дети после быстрого бега с увертыванием, подскоками, прыжками могут отдохнуть.

Усложнение игр. Занятие, состоящее из игр, требует от участников владения некоторыми игровыми навыками и организованного поведения. В такое занятие включают 2-3 игры, знакомые детям, и 1-2 новые.

По мере накопления детьми двигательного опыта, игры нужно усложнять. Кроме того, усложнение делает интересными для детей хорошо знакомые игры.

Варьируя игру, нельзя менять замысел и композицию игры, но можно:

- увеличивать дозировку (повторность и общую продолжительность игры);
- усложнить двигательное задание (воробушки из домика не выбегают, а выпрыгивают);
- изменить размещение играющих на площадке (ловишка не сбоку, а в середине площадки);
- сменить сигнал (вместо словесного, звуковой или зрительный);
- провести игру в нестандартных условиях (по песку бежать труднее; в лесу, убегая от ловишки, можно повиснуть, обхватив ствол дерева руками и ногами);

усложнить правила (в старшей группе пойманных можно выручать; увеличить число ловишек и т.д.).

2.3. Методические приемы, используемые при проведении подвижных игр с дошкольниками

Создание интереса к игре. На протяжении всей игры необходимо поддерживать интерес детей к ней разными средствами во всех возрастных группах. Но особенно важно создать его в начале игры, чтобы придать целенаправленность игровым действиям. Приемы создания интереса тесно примыкают к приемам сбора детей. Иногда это одно и то же. Например, интригующий вопрос к малышам: «Хотите быть летчиками? Бегите на аэродром!...»

Огромный эффект имеет обыгрывание атрибутов. Например, воспитательница надевает маску-шапочку: «Смотрите дети, какой большой косолапый мишка пришел к вам играть...», или: «Сейчас я комунибудь надену шапочку, и у нас будет зайчик... Ловите его!» Или: «Угадайте, кто прячется за моей спиной?» - говорит педагог, манипулируя звучащей игрушкой.

В старших группах приемы создания интереса используются, главным образом, когда игра разучивается. Это чаще всего, стихи, песенки,

загадки (в том числе и двигательные) на тему игры, рассматривание следов на снегу или значков на траве, по которым нужно найти спрятавшихся, переодевание и др.

Объяснение игры должно быть кратким и понятным, интересным и эмоциональным. Все средства выразительности - интонация голоса, мимики, жесты, а в сюжетных играх и имитация, должны найти целесообразное применение в объяснениях для того, чтобы выделить главное, создать атмосферу радости и придать целенаправленность игровым действиям. Таким образом, объяснение игры - это и инструкция, и момент создания игровой ситуации.

Содержание объяснения зависит от возраста, подготовленности детей, и вида игры.

Для детей младшего возраста объяснение ведется поэтапно, т.е. в ходе игровых действий. Оно может иметь форму двигательного рассказа. Например, игра «Самолеты»: «Сидят на скамейке летчики, ждут команды, чтобы отправиться в полет. Вот приходит командир (педагог надевает фуражку): «Готовьтесь к полету!», или игра «Воробышки и кот»: «Лежит на лавочке кот, греется на солнышке. Очень хочется ему поймать какуюнибудь птичку. А в это время воробышки расправили крылышки и полетели искать зернышки...».

Предварительное объяснение игры для старших дошкольников происходит с учетом возросших психологических возможностей детей. Это учит их планировать свои действия. Принципиально важной является последовательность объяснения, аналогичная арифметической задаче: сначала - условие, потом - вопрос. В практике, к сожалению, распространена ошибка, когда объяснение начинается с назначения ребенка на главную роль, в результате чего внимание детей к инструкции падает, отсюда и сбой в игровых действиях. Аналогичное возникает, когда детям перед объяснением игры раздают атрибуты.

Последовательность объяснения: назвать игру и ее замысел, предельно кратко изложить содержание, подчеркнуть правила, напомнить движение (если нужно), распределить роли, раздать атрибуты, разместить играющих на площадке, начать игровые действия.

Если в игре есть слова, то специально разучивать их во время объяснения не следует, дети естественно запомнят их в ходе игры.

Если игра знакома детям, то вместо объяснения нужно вспомнить с ними отдельные важные моменты. В остальном, схема действий педагога сохраняется.

Деление на команды и распределение ролей в игре. Роли определяют поведение детей в игре. Ведущая роль - всегда соблазн.

Поэтому во время распределения ролей случаются разные конфликты. Распределение ролей следует использовать как удобный момент для воспитания поведения детей. Выбор на главную роль дети должны воспринимать как поощрение, как доверие, как уверенность воспитателя в том, что ребенок выполнит важное поручение. Назначение на главную роль - наиболее распространенный прием. Выбор педагога должен быть обязательно мотивирован. Например: «Дети, пусть первым водящим будет Наташа, так как она первая отгадала загадку...»

Для назначения на ведущую роль часто используются считалочки. Они предупреждают конфликты: на кого выпало последнее слово, тот будет водить. По-настоящему считалочки понятны старшим детям: за рукой считающего ревниво следят все. Поэтому делить слова на части нельзя. Считалочка должна быть безукоризненной в педагогическом смысле.

Распределить роли можно при помощи «волшебной» палочки, всевозможных вертушек (юлы, обруча, кеглей и др.), при помощи перехваток и т. д.

Все названные приемы используются, как правило, в начале игры. Для назначения нового ведущего в ходе игры основным критерием является качество выполнения движений и правил. Например: «Дольше всех на одной ноге простоял Коля. Поэтому он будет ловишкой...».

Важно правильно организовать деление детей при командных играх. В старшей и подготовительной группах, когда объем командных игр в занятиях достаточно большой, для быстрого построения детей, целесообразно всю группу разделить на 2-4 команды. Эти команды могут быть временными (на одно занятие) или же сохраняться на весь период занятий (полгода, год), и тот и другой способы имеют свои преимущества и недостатки.

При одноразовом разделении можно сформировать относительно равные по количеству человек команды, что особенно удобно при проведении игр-эстафет. Кроме того, при этом способе деления на очередном занятии назначаются новые капитаны команд, а это немаловажное обстоятельство, так как дает возможность каждому ребенку побывать в этой рели. Капитаны сами набирают себе команду, и это помогает формированию у них способности оценивать своего товарища объективно. На первых занятиях капитаны обычно выбирают своих друзей, независимо от их умения соревноваться в команде, но постепенно позиция их меняется. Они стараются выбрать в свою команду тех, кто быстр и ловок, не допускает ошибок, борется за победу в командной игре, а нарушителей дисциплины, из-за которых команда часто получает штрафные очки, они уже брать не хотят.

Но этот способ имеет и отрицательные стороны. Во-первых, на каждом занятии приходится тратить время на организацию команд; вовторых, в процессе занятий дети путают команды из-за частой смены состава; в-третьих, после первых выбранных в команды наиболее подготовленных детей остаются те, которые по каким-либо причинам выбираются последними. Это ущемляет их достоинство, им стыдно, что капитаны в них не заинтересованы. Поэтому этот способ не всегда пригоден и должен применяться с осторожностью.

Другой способ комплектования команд - постоянный, на весь период физкультурных занятий. Здесь педагог сам распределяет детей, учитывая их подготовленность, воспитательные задачи и другие показатели. Разделение на постоянные команды дает возможность быстро организовать детей. При определении постоянного места в зале для каждой команды все они твердо знают свое место и по указанию педагога «Становись!» уже через 8-10 секунд дети стоят на своих местах и готовы к выполнению следующего задания.

Капитаны при такой форме организации, как правило, выбираются самими детьми. Здесь следует иметь в виду, что дети этого возраста часто переоценивают свои возможности, желая утвердиться сверстников. Чаще всего при вопросе «Кого выберем капитаном?» почти все предлагают себя. В этих условиях открываются большие возможности воспитания скромности, объективной оценки своих возможностей, уважение товарищей, несмотря на большое желание почти каждого ребенка быть капитаном. Чтобы не обострять взаимоотношений между детьми и избежать недовольства следует предложить ребятам 1-ой команды выбрать капитана 2-ой команды из детей 2-ой команды и наоборот. Все дети хорошо знают друг друга и на вопрос руководителя «Кто, по вашему мнению, из этих ребят должен стать их капитаном?» обычно выделяют одного-двух детей, пользующихся авторитетом группы.

При таком выборе капитанами становятся наиболее дисциплинированные и уважаемые дети. Они то и становятся в последствии помощниками педагога, поддерживая порядок в своих командах. Командиры выбирают себе помощников, которые обычно занимаются раздачей мелкого инвентаря. Помощники могут назначаться капитаном на каждое занятие. Смена помощников не занимает много времени и позволяет каждому ребенку активно включиться в процесс организации занятий, что повышает его ответственность.

Отрицательной стороной такого деления является то, что на некоторых занятиях команды оказываются неравноценны, т.к. по болезни или по другим причинам часть детей отсутствует, и число занимающихся в каждой команде может существенно отличаться. Дети, переведенные на

одно занятие в другую команду обычно менее активны, не особо переживают за «чужую» команду.

Руководство ходом игры. В целом, контроль хода игры направлен на выполнение ее программного содержания. Это обусловливает выбор конкретных методов и приемов.

Педагогу необходимо следить за движениями дошкольников: поощрять удачное исполнение, подсказывать лучший способ действия, помогать личным примером. Но большое количество замечаний о неправильном выполнении отрицательно сказывается на настроении детей. Поэтому делать замечания надо в доброжелательной форме.

То же самое касается правил. Охваченные радостным настроением или образом, особенно в сюжетных играх, дети нарушают правила. Не надо упрекать их за это, тем более, исключать из игры. Лучше похвалить того, кто действовал правильно. В доброжелательных реакциях педагога особенно нуждаются ослабленные дети. Некоторых из них иногда, придумав удобный повод, нужно исключить из игры на некоторое время (например, помочь воспитателю - подержать второй конец веревочки, под которую подлезают «цыплятки»).

Повторение и продолжительность игры для каждого возраста регламентирована программой, но педагог должен уметь оценивать и фактическое положение. Если дети во время бега покашливают, значит они устали и не могут перевести дыхание. Необходимо переключиться на другую, более спокойную игру.

Важным моментом руководства является участие педагога в игре. С детьми младшего возраста обязательно непосредственное участие педагога в игре, который чаще всего сам выполняет главную роль, в знакомых играх исполнение главной роли поручается детям. С детьми старшего возраста руководство опосредованное. Но иногда педагог участвует в игре, если, например, по условиям игры требуется соответствующее число играющих.

Очень важно в играх и эстафетах точно соблюдать правила. Необходимо акцентировать внимание ребят на любых, даже самых установленного порядка, приучать отклонениях OT самостоятельному выявлению ошибок в своих действиях и действиях товарищей. После проведения игры или эстафеты следует спросить, кто из ребят заметил ошибки. Если есть дети, которые по тем или иным причинам не участвуют в игре, полезно назначить их судьями. Особенно важна их помощь, когда выполняются задания с предметами, и играющие, стараясь опередить соперников, часто небрежно обращаются с ними: кое-как ставят кубики, бросают мячи, палки. Этого нельзя допускать. В этом случае не надо бояться потерять время и снизить моторную плотность занятия во

время разбора ошибок. Поэтому на протяжении всего занятия следует добиваться точного, четкого и аккуратного выполнения заданий.

Педагог должен очень аккуратно использовать оценку деятельности дошкольника. В сердечно-сосудистой и мозговой деятельности ребенка происходят огромные изменения, вызванные тем, как оценил его поступки педагог. Положительная оценка вызывает активизацию деятельности, в то время как отрицательная подавляет и дезорганизует физиологические детей ответные реакции неоднозначны. разных самоуверенных ребят, которых часто хвалят, положительная оценка педагога может оказать и слабое воздействие, отрицательная оказывается более эффективной. Но робких детей отрицательная оценка совсем дезорганизует. Большую ценность имеют радостные сопереживания педагога по поводу Порицания успехов ребенка. допустимы лишь в тех случаях, когда это действительно оправдано.

Однако необходимы и полезны переживания ребенком отрицательных социально значимых эмоций, огорчения, раскаяния по поводу нехорошего поступка, небрежно выполненного задания, сочувствия другому, грусти, возмущения и др.

Оценка при проведении подвижных игр может быть воспитывающая (регулирующая поведение детей) и обучающая (определяющую качество выполнения движений).

При выборе оценки следует учитывать, частое повторение отрицательной оценки приводит к тому, что нарушение требований педагога становится для ребенка нормой. Однако неконкретная положительная оценка может создавать у детей хорошее настроение, но мало помогает в устранении ошибок. Хорошие результаты обучения достигаются, если педагог дает указания, как исправить ошибку.

Оценка, в которой содержится отрицательная характеристика движений детей, действует на формирование навыков крайне неблагоприятно. Многие дети, получившие такую оценку, повторяют одни и те же ошибки на протяжении нескольких занятий. Некоторые начинают допускать ошибки не только в этих, но и в других упражнениях, так как чувствуют себя очень напряженно, боясь сделать неправильно.

Оценка обучающего характера наиболее результативна тогда, когда она дается по ходу выполнения упражнения или сразу после его окончания. Воздействие на детей такой оценки возрастает, если она индивидуализирована.

Позитивная оценка воспитывающего характера, обращенная ко всем детям, эффективна по окончанию игры. Особенно нужна такая оценка во вновь созданной группе при введении новых задач по учебной деятельности. Действие позитивной оценки проявляется тем ярче, чем младше дети.

Использование подвижных игр в подготовке детей к школе. Подготовка детей к обучению в школе, к успешному выполнению их будущей социальной функции учеников - одна из важных задач дошкольного образовательного учреждения. Подвижные игры способствуют развитию разнообразных качества, важных для учебной деятельности.

Как показано в многочисленных исследованиях, наиболее важными качествами, обеспечивающими успешность подготовки детей к обучению в школе являются: координация движений, пространственные представления, чувство ритма.

Очень важно, чтобы рука ребенка как рабочий орган была готова к выполнению графических движений, что определяется нервной регуляцией, развитием мелких мышц руки, степенью окостенения костей запястья и фаланг пальцев.

Тренировка пальцев рук ускоряет процесс функционального созревания мозга, так как является мощным тонизирующим фактором для коры больших полушарий. Влияние сказывается как сразу после выполнения упражнений, так может и способствовать стойкому повышению работоспособности коры.

Поэтому так важны игры с различными мелкими предметами. Упражнения с мячами, мешочками и др., повышают кожно-тактильную и мышечно-двигательную чувствительность, совершенствуют двигательную функцию рук и пальцев.

Для этого используются упражнения «для пальчиков», игрыпотешки, игровые композиции из упражнений «для пальчиков», объединенные по смыслу маленькими рассказами. К речетативам известных подвижных игр подбираются движения рук (кисти и пальцев).

Игра «Космонавты»

До начала игры на полу по краям зала раскладываются обручи малого диаметра. Обручей должно быть на 3-5 штук меньше, чем играющих. В начале игры дети с руководителем строятся в круг в середине зала и начинают готовить ракеты к полету в космос: проверяют работу двигателя (упражнение «Моторчик» - пальцы сцеплены перед грудью; вращательные движения кистями.), заливают горючее (упражнение «Большая волна» - кисти рук на уровне лица, ладонями книзу, пальцы переплетены; правое плечо поднимается вверх, затем поднимается правое предплечье, а правое плечо опускается, далее поднимается правая кисть с одновременным опусканием правого предплечья; затем поднимается левая кисть одновременно с опусканием правой и так волнообразное движение

передается с правой руки на левую и обратно), проверяют сигнальные огни (упражнение «Фонарик» - руки согнуты в локтях, кисти раскрыты ладонями вперед слева и справа от головы; в таком положении дети поочередно сжимают и разжимают кисти, имитируя мигание фонариков). Затем берут с собой в космос собачек Белку и Стрелку (упражнение «Собачка» - рука согнута в локте перед грудью ладонью к себе, согнут указательный палец («глаз») и большой («ухо»); дети сгибают и разгибают большой палец («собачка шевелит ушами»), сгибают и разгибают указательный палец («собачка моргает глазами»), выполняют отведение и приведение мизинца («собачка лает»); упражнение выполняется правой и левой рукой). После этого педагог спрашивает: «Ракеты готовы?». Дети отвечают хором: «Готовы!». Все берутся за руки и, двигаясь шагом по кругу, произносят слова:

Ждут нас быстрые ракеты Для прогулок по планетам, На какую захотим, На такую полетим, Но в игре один секрет - Опаздавшим места нет!

После слова «нет!» педагог начинает отсчет: «Раз, два, три, четыре..и т.д.» На любом счете, неожиданно для детей, руководитель командует: «Пуск!». Дети разбегаются и стараются занять место в ракете (встать в обруч). Играющие, которым не хватило мест (ракет), подходят к педагогу в центр зала. Они — «провожающие» на космодроме и машут «космонавтам» руками. По команде педагога: «Взлетаем!» «космонавты» медленно поднимают руки вверх, издавая звук летящей ракеты. По команде: «Долетели до Луны, поворачиваем к Земле!» «космонавты» с поднятыми вверх руками медленно поворачиваются вокруг себя. По команде: «Приземляемся!» «космонавты» медленно опускают руки, выходят из ракет и снова встают в круг вместе с «провожающими». Игра повторяется 2-3 раза (ракеты готовятся к полету только в первой игре).

Вопросы для закрепления темы

- 1. Какими возможностями обладают подвижные игры для формирования личности ребенка дошкольного возраста?
- 2. Какие особенности развития детей необходимо учитывать при организации подвижных игр в младшей, средней и старшей группах?
 - 3. Каким образом нужно выбирать водящего в подвижных играх?
 - 4. Как педагог должен руководить ходом игры?

5. Какие игры могут использоваться для подготовке детей к обучению в школе?

Рекомендуемая литература

- 1. *Волошина* Π . Современная методология обучения играм с элементами спорта // Дошкольное воспитание. 2005. № 11. C. 27-32.
- 2. Дворкина Н.И. Методика сопряженного развития физических качеств и психических процессов у детей 3–6 лет на основе подвижных игр: учеб.-метод. пособие. М.: Советский спорт, 2005. 184 с.
- 3. *Доронина М.А*. Роль подвижных игр в развитии детей дошкольного возраста // Дошкольная педагогика. 2007. № 4. С. 10-14.
 - 4. *Кильпио Н.Н.* 80 игр для детского сада. М., 1973. 95 с.
- 5. *Климкова Р.В.*, Жарикова Е.Л. Методические рекомендации по организации и проведению подвижных игр с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. М.: Просвещение, 2000. 246 с.
- 6. *Козырева О.В.* Игры, которые нравятся дошкольникам: авторская программа оздоровительно-развивающих игр для детей дошкольного возраста. М., РГАФК, 2002. $-40~\rm c.$
- 7. Конторович М.М., Михайлова Л.И. Подвижные игры в детском саду. М.: Учпедгиз, 1957. 151 с.
- 8. *Михайленко Н.Я., Короткова Н.А.* Взаимодействие взрослых с детьми в игре // Дошкольное воспитание. 2003. N = 4. C.18-23.
- 9. *Набиуллина А.С.* Народные подвижные игры как средство формирования положительных взаимоотношений у старших дошкольников. Магнитогорск: Изд-во МГУ, 2007. 34 с.
- 10. Пензулаева Л.И. Подвижные игры и игровые упражнения для детей 5-7 лет: учебное пособие. М.: ВЛАДОС, 2001. 112 с.
- 11. Степаненкова Э.Я. Подвижные игры как средство гармоничного развития дошкольников // Дошкольное воспитание. 1995. № 12. С. 23-25.
- 12. Φ иногенова Н.В. Подвижные игры в физическом воспитании детей в период подготовки к обучению в школе: учеб.-метод. пособие. Волгоград: Изд-во ВГАФК, 2003. 52 с.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ НА УРОКАХ ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЫ В ШКОЛЕ

При проведении работы по физическому воспитанию в школе руководствуются государственными программами, обязательными для выполнения всеми. Программы по физической культуре разработаны на основе современных научных данных и отражают единство теории и практики в физическом воспитании учащихся общеобразовательной школы. Учебным планом предусмотрено по три часовых занятия в неделю, т.е. 105 часов в год. Содержание программы представляет сочетание различных видов физических упражнений, с помощью которых решаются оздоровительные, образовательные и воспитательные задачи. Весь материал распределен по классам и по разделам. Задачи физического воспитания решаются с помощью средств гимнастики, легкой атлетики, плавания, лыжной подготовки, подвижных и спортивных игр.

Среди средств, используемых в физическом воспитании младших школьников, ведущее место занимают подвижные игры, в которых выделяются две группы игр: игры с элементами общеразвивающих упражнений и игры с элементами спортивных игр. В старших классах наряду с использованием подвижных игр основное внимание уделяется изучению элементов спортивных игр - баскетбола, гандбола, волейбола и футбола. В перечисленной последовательности их и рекомендуется изучать, т.к. другая очередность удлиняет процесс овладения навыками игры.

Правильное сочетание подвижных игр с изучением определенных технических приемов в свою очередь также ускоряет формирование игровых умений и навыков. Поэтому при планировании необходимо использовать все игры, предлагаемые программой.

Подвижные игры, рекомендуемые школьной программой, подразумевают различный принцип сложности взаимоотношений участников, которые складываются между игроками в процессе игры. Их можно условно подразделить на группы, каждая из которых имеет свои особенности и назначение.

К первой группе можно отнести игры, где участники вступают в активное единоборство. В процессе таких игр имеет место

непосредственный контакт с соперником. Это вид игр наиболее сложный по характеру выражения двигательных действий («Охотники и утки», различные виды салок, «Караси и щука», «Бой петухов», «Борьба за мяч» и др.). Такие игры могут иметь определенное сюжетное выражение. Изменчивость игровой обстановки, внезапно возникающие разнообразные условия борьбы за победу требуют от участников этих игр верных решений и быстрых действий, т.е. проявления уже выработанных двигательных навыков, применяемых в различных условиях и сочетаниях.

Ко второй группе можно отнести игры без вступления участников в соприкосновение с командой противника, когда участники каждой команды действуют согласованно между собой, нередко применяют различные варианты тактики, но не могут оказывать непосредственного (прямого) влияния на действия игроков другой команды («Перестрелка» и др.)

Третья группа игр - игровые эстафеты, в которых действия каждого участника имеют одинаковую направленность, связанны с перемещением на площадке и выполнением определенных заданий. Действия производятся в порядке очередности и по возможности с наибольшим мастерством (в точности и быстроте). В игровых эстафетах также нет непосредственного контакта с соперником.

Программой рекомендуется проведение эстафетных игр не только на площадке, но и на лыжне, при обучении детей плаванию. В зависимости от построения играющих эстафеты называются линейными (соревнующиеся стоят в параллельных колоннах, которые выстраиваются лицом друг к другу на противоположных сторонах площадки и в ходе игры меняются местами) или круговыми (команды выстраиваются лучами в виде спиц колеса). Движение игроков происходит вправо или влево по кругу.

Программой рекомендуются также игровые гонки. В отличие от спортивных гонок (лыжной, велосипедной) здесь игроки не преследуют друг друга, а стоят (или сидят) на месте, передавая от одного к другому какой-либо предмет (мяч, гимнастическую палку, городки, обруч). Это отличает игровую гонку от игровой эстафеты, где игрок обычно передвигается по площадке с предметом или без него. Нередко применяются комбинированные гонки, куда включается передача предмета и продвижение игроков с предметом.

Все перечисленные выше типы подвижных игр имеют много общего, несмотря на различную структуру. Они регламентированы правилами, действия играющих направлены на достижение условной цели, победа достигается ценой коллективных усилий. Подвижные игры для различных спортивных дисциплин представлены в таблице 2.1.

Tаблица 2.1 Подвижные игры для различных спортивных дисциплин

Подвижные игры для	Для развития быстроты	«Бегуны»; «Рывок за мячом»;
развития физических		«День и ночь»; «Четыре мяча»;
качеств	Для развития силы	«Перетягивание в парах»;
		«Подвижный ринг»; «Борьба
		всадников»; »Соревнование тачек»;
		«Вытолкни из круга»;
	Для развития	«Салки со скакалкой»; »Хоккей
	выносливости	руками»; «Гонка с выбыванием»;
		«Поймай лягушку»;
	Для развития ловкости	«Ловля парами»; «Передача мяча
		на ходу»; «Защита укрепления»;
		«Бег пингвинов»
	Для развития гибкости	«Палку за спину»; «Бег раков»;
	, The state of the	«Мостик и кошка»; «Кувырки и
		перекаты»
Подвижные игры с	Для активизации	«У ребят порядок строгий»;
элементами строевых	внимания	«Быстро по местам»; «Запрещенное
и общеразвивающих		движение»; «Возьми булаву»;
упражнений		«Запомни свой цвет»; «Делай этак,
упражнении		делай так!»; «Класс, смирно!»
Подвижные игры в	С использованием вольных	«Коридор»; «Делай наоборот»;
занятиях	и акробатических	«Построить мост»; «Веревочка под
гимнастикой	упражнений	ногами»
1 mmiac mikom	С гимнастическим	«Эстафета с мячом»; «Эстафета с
	инвентарем	булавами»; «С обручем в кругах»;
	инвентарем	«С гимнастической палкой»
	С использованием	«Кто приземлится дальше»;
	гимнастических снарядов	«Гимнастический марафон»
Подвижные игры в	В занятиях с бегунами	«Встречные старты»; «Вороны и
-	В занятиях с бегунами	
занятиях легкой		воробьи»; Старт с преследованием
атлетикой	D accompany a management	соперника»; «Рывок за мячом»;
	В занятиях с прыгунами	«Волк во рву»; «Прыжки по
		кочкам»; «Челнок»; «Прыжковая
	D povygravay a seement	эстафета»;
	В занятиях с метателями	«Мячом в цель»; «Снайперы»;
		«Подвижная цель»; «Дальние
Патания		броски»;
Подвижные игры в		«Снежком по мячу»; «Слалом на
занятиях лыжами		равнине»; «Гонка с гандикапом»
Подвижные игры в		«Бой петухов»; «Борьба в
занятиях борьбой		квадратах»; «Третий лишний с
П		сопротивлением»
Подвижные игры в		«Всадники на воде»; «Водное
занятиях плаванием		поло»; «Переправа раненого»;
		«Летающие дельфины»

Классическое построение урока физической культуры подразумевает наличие в его структуре трех основных частей: подготовительной, основной и заключительной.

Для подготовительной части урока характерны игры, направленные на развитие внимания, быстроты реакции, ориентировки, различных двигательных качеств. Продолжительность игр не должна быть большой, иначе это может помешать усвоению материала основной части урока. Игры на внимание надо проводить в самом начале урока или в конце. Основу игрового материала для подготовительной части урока составляют игры средней и малой интенсивности. Их продолжительность 5-7 минут, а учебное содержание включает в себя общеразвивающие и строевые упражнения.

Для основной части урока подбираются игры, способствующие закреплению и совершенствованию изучаемого материала. Нагрузка в этих играх может быть больше, чем в других частях урока. Как правило, игры располагаются в конце основной части урока, совпадая с вершиной физиологической кривой урока. Максимальная продолжительность игр в основной части урока 10-15 минут и по степени воздействия на организм относятся к играм средней и большой интенсивности.

В заключительной части урока игры должны помочь снизить нагрузку, подготовить учеников к последующим занятиям. Для заключительной части урока также характерны малоинтенсивные игры. Целью таких игр является постепенное снижение показателей эмоциональной и физической нагрузки в конце урока. Продолжительность игр 3-5 минут.

Выбор той или иной игры определяется конкретными задачами и условиями проведения. Для каждой возрастной группы характерны свои особенности в выборе и методике проведения игры.

Игровой материал занимает значительное место в программах по физической культуре. Игра моделирует многие виды спортивной деятельности, включает основные естественные движения, поэтому рекомендуется программой как эффективное средство освоения таких разделов, как гимнастика (с элементами строевых и общеразвивающих упражнений), легкая атлетика, борьба, лыжи, плавание, спортивные игры.

3.1. Подвижные игры на уроках физической культуры в 1-4 классах

Для 7-9 лет характерно плавное развитие морфофункциональных систем с некоторым преобладанием темпов роста тела относительно массы. В этом возрасте продолжается окостенение скелета, хотя он еще

содержит значительное количество хрящевой ткани, формируется шейная и грудная кривизна, связочный аппарат обладает высокой эластичностью. Доля мышц в массе тела составляет около 23%.

В 7-11-летнем возрасте морфофункциональные перестройки системы кровообращения заключаются в увеличении объема сердца и минутного объема крови, урежении пульса. Однако функциональный резерв сердца еще недостаточен для длительной напряженной физической работы.

Частота дыхания снижается с 23 вдохов в минуту у 7-летних до 19 вдохов в минуту у 11-летних, что приводит к совершенствованию аппарата внешнего дыхания. При этом механизм потребления и утилизации кислорода несовершенен, что не позволяет детям данного возраста выполнять физические упражнения в течение длительного времени.

Педагогические задачи, решаемые с помощью подвижных игр в младших классах:

- > развитие ловкости, быстроты, гибкости;
- > закрепление и совершенствование двигательных действий;
- > обучение согласованным действиям в паре, тройке, команде.

Дети 7-11 лет отличаются особой подвижностью и постоянной потребностью К движению. Однако наблюдается слабая У них приспособляемость к различным влияниям окружающей среды и быстрая утомляемость. Это связано с тем, что сердце, легкие и сосудистая система у детей этого возраста отстают в развитии, а мускулатура еще слаба, особенно мышцы спины и брюшного пресса. Их силы быстро истощаются и довольно быстро восполняются. Поэтому игры с прыжками и бегом должны быть краткими по времени и сопровождаться частыми передышками. В то же время дети в этом возрасте очень любят игры с прыжками (прыжки со скакалкой, прыжки через резиночку, «классики» и др.).

Детям младшего школьного возраста еще не доступны игры со сложными движениями и взаимоотношениями. Их больше привлекают игры имитационные, сюжетного характера, с пробежками, увертыванием от водящего, с прыжками, ловлей и бросанием мячей и разнообразных предметов. Действия в коллективе для них сложны, и поэтому с большим удовлетворением они играют в некомандные игры.

В начальных классах доля подвижных игр и упражнений игрового характера составляет приблизительно около 70% всего учебного времени на уроке. Основой игрового учебного материала в 1-4 классах являются сюжетные игры с речитативом.

Планируя проведение игры, педагог должен продумать систему определения победителя: одна из них связана с выбыванием игроков, вторая — с наличием штрафных очков. Первый способ является более наглядным, простым. Зато второй — позволяет ученикам, независимо от

уровня физического развития, участвовать в состязании на протяжении всего игрового времени. Главная роль в руководстве игрой на уроке принадлежит учителю. Он следит за ходом игры, определяет победителя. Содержание игры в начальных классах становится более сложным и требует от игроков соблюдения ряда правил. Введение правил в игровой процесс должно осуществляться постепенно, по ходу усвоения основного двигательного содержания.

Следующий момент, на который педагог должен обратить внимание – выбор водящего. Водящего или водящих назначает учитель. Мотивацией при этом может служить дисциплинированное поведение ученика или хорошее выполнение предыдущих заданий учителя.

«Совушка» с заданием

Играющие выбирают водящего - «Совушку» и свободно размещаются по площадке. За пределами площадки очерчивают круг - «гнездо Совушки». По сигналу «День» - дети передвигаются по площадке заданным способом (см. ниже). По второму сигналу — «Ночь» играющие замирают в положении группировки сидя. «Совушка» выходит охотиться. Заметив игрока, который неправильно выполнил группировку или пошевелился, она берёт его за руку и отводит в свое гнездо, а сама встает на место этого игрока. Игра повторяется с новым водящим. После окончания игры отмечают игроков, которые ни разу не были водящими.

Варианты игры. Передвигаться по площадке можно следующими способами: а) прыжками на двух ногах; б) прыжками на одной ноге; в) прыжками в приседе без опоры и с опорой на руки; г) на четвереньках.

Методические указания. Нельзя осаливать игрока, который правильно выполняет группировку. Группировка может быть выполнена в различных положениях: сидя, лежа, в приседе, либо, по договорённости, в одном положении.

«Класс, смирно!»

Все играющие стоят в шеренге. Руководитель подает команды, отдает распоряжения, предлагает исполнить упражнения. Дети выполняют команды руководителя только в том случае, если он перед командой произнесет слово «Класс». Кто ошибается, делает шаг назад, но продолжает играть. Проигрывают те, кто отошел назад на большее число шагов из-за допущенных ошибок.

Вариант игры. Можно класс построить в две шеренги друг против

друга, и подводить итоги не индивидуально, а по командам.

Методические Игрок, указания. выполнивший команду слова «Класс» предварительного делает шаг назад. выполнивший команду с предварительным словом «Класс», также делает шаг назад. Команды руководителя должны быть четкими, произноситься громко и быстро - одна за другой («Класс - равняйсь!», «Класс - смирно!», «Класс -присесть!», «Класс - встать!»). Совершенствует умение выполнять строевые команды на месте.

«Запрещенное движение»

Все играющие становятся в круг или в одну колонну. Руководитель предлагает выполнить за ним все движения, за исключением заранее им установленного - запрещенного. Тот, кто ошибается и выполнит запрещенное движение, получает штрафное очко. Затем игра продолжается. По окончанию игры отмечаются ученики, не сделавшие ни одной ошибки, а также самые невнимательные.

Варианты. Можно класс построить в две шеренги друг против друга, и подводить итоги игры по командам.

Методические указания. Играющие обязаны выполнять все движения, кроме запрещенного. Получившие штрафное очко, продолжают играть. Упражнения выполняются быстро одно за другим. Развивает быстроту реакции на зрительный сигнал.

«Узнай по голосу»

Играющие становятся в круг, в середину которого входит водящий. Ему завязывают глаза. Ребята идут по кругу вслед за руководителем, повторяя его движения (гимнастические или танцевальные), затем останавливаются и говорят: «Мы немножко поиграли, А теперь в кружок мы встали. Ты загадку отгадай, Кто позвал тебя - узнай!» Руководитель молча указывает на одного из играющих, который восклицает: «Узнай, кто я!» Водящий должен назвать его имя. Если водящий угадал голос, то узнанный становится водящим, если ошибся - игра повторяется. Когда ребята начнут различать голоса товарищей, то можно разрешить им изменить свой голос, чтобы усложнить игру.

Варианты. Игра «Отгадай чей голосок» проводится подобно «Узнай по голосу», только говорят: «Мы составили все круг, повернемся разом вдруг! (На эти слова все поворачиваются на 360 градусов и продолжают) А как скажем - Скок, скок, скок ...(слова «скок, скок, скок» говорит один,

выбранный руководителем) все останавливаются и заканчивают речетатив словами: «Отгадай чей голосок».

Методические указания. Когда ребята начнут различать голоса товарищей, то можно разрешить им изменить свой голос, чтобы усложнить игру.

«Два мороза»

На противоположных концах площадки на расстоянии 2-3 м от стенок отмечаются линиями два «дома». Выбирают двух водящих -«морозов». Все остальные - «ребята». Играющие становятся на одном конце площадки за линией дома. По середине площадки лицом к ребятам стоят оба мороза. По распоряжению руководителя игроки начинают игру. Морозы обращаются к ребятам со следующими словами: «Мы два брата молодые, два мороза удалые». Один из них, указывая на себя, говорит: «Я мороз - красный нос», другой: «Я мороз - синий нос», и вместе: «Кто из вас решится в путь-дороженьку пуститься?» Все ребята отвечают: «Не боимся мы угроз, и не страшен нам Мороз!» После этих слов, играющие бегут через площадку в другой дом. Морозы ловят перебегающих, и те сейчас же останавливаются и стоят неподвижно на том месте, где их «заморозили». Затем морозы опять обращаются к ребятам с теми словами, а ребята, ответив, перебегают обратно в дом, дотрагиваясь до «замороженных», выручают их. Морозы ловят ребят и тем самым дают возможность выручать «замороженных». После двух перебежек выбирают новых морозов из не пойманных, а пойманных подсчитывают и отпускают. Они присоединяются к остальным игрокам. Игра начинается сначала. Играют до трех-четырех смен водящих. В конце игры отмечаются лучшие ребята, не попавшиеся морозам ни разу, а также лучшая пара водящих.

Методические указания. Играющие имеют право выбегать из дома только после слов: «И не страшен нам мороз». Нельзя бежать обратно в дом и нельзя задерживаться в доме, в том и другом случае игрок считается пойманным. Если игрок вбежал в дом, ему не разрешается выбегать из него, чтобы освободить «замороженных». Пойманный должен остаться на том месте, где его поймали - «заморозили».

«Шишки, желуди, орехи»

Играющие становятся по три один за другим -радиусами круга, лицом к центру. Один, водящий, становится в центре. Руководитель дает всем игрокам название: первые в тройке получают название «шишки», вторые - «желуди», третьи - «орехи». По указанию руководителя начинают

игру. Водящий говорит, например: «Шишки» (или «орехи», или «желуди»). Играющие, стоящие в тройках первыми, т.е. «шишки», должны поменяться местами. Водящий старается встать на любое освободившееся место. Если ему это удалось, то он становится шишкой. Игрок, оставшийся без места, становится водящим. Новый водящий называет, например: «Желуди». Вызванные меняются местами. Побеждают игроки, которые ни разу не были водящими или были меньшее число раз.

Варианты:

- играющие стоят рядом без соединения или с соединением рук;
- > играющие стоят в маленьких кругах.

Методические указания. Вызванные игроки должны меняться местами. Водящий, называя игроков, должен стоять в середине круга.

«К своим флажкам»

необходимо 4-5 разноцветных флажков. Игроки, разделившись на группы по 6-8 человек, становятся в кружки, располагаясь по всей площадке. В центре каждого кружка находится один игрок с флажком в руке. По команде руководителя играющие, взявшись за руки, двигаются по кругу вправо и влево. Руководитель дает сигнал (свисток, хлопок). Играющие, кроме стоящих с флажками, разбегаются по площадке. Руководитель дает второй сигнал. После этого сигнала все становятся лицом к стенке и закрывают глаза. В это время игроки, стоящие с флажками, быстро и бесшумно меняют свои места по указанию руководителя, который дает третий сигнал или говорит: «Все к своим флажкам!» Играющие открывают глаза, бегут к своему флажку и, взявшись за руки, образуют круг. Побеждают те играющие, которые первыми построят кружок. При повторении игры необходимо менять игроков с флажками.

Варианты:

- эту игру можно провести с музыкальным сопровождением. Играющие двигаются по кругу или за руководителем, повторяя за ним различные движения. По сигналу все занимают свои места около своих флажков;
- **>** можно ставить играющих не по кругу, а в шеренгу или в колонну, игроков с флажками ставить впереди.

Методические указания. Играющим не разрешается открывать глаза до тех пор, пока не будет дан третий сигнал: «Все к своим флажкам!» Если игрок открыл глаза раньше, то его группа считается проигравшей. Игроки с флажками должны обязательно переменить свои места. Чтобы играющие могли быстрее заметить свой флажок, его надо держать в вытянутой руке.

«Попрыгунчики-воробушки»

Выбирается водящий - «кошка». Кошка стоит или приседает в середине круга. Остальные играющие - «воробьи» - становятся вне круга по сигналу руководителя воробьи начинают впрыгивать в круг и выпрыгивать из него. Кошка старается поймать кого-либо из воробьев, не успевших выпрыгнуть из круга. Пойманный садится в кругу у кошки. Когда она поймает 3-4 воробья, выбирается новая кошка из не пойманных. Игра начинается сначала. Побеждает тот, кого ни разу не поймали.

Варианты. Все тоже, но прыжки выполнять только на левой или правой ноге, или только в приседе.

Методические указания. Кошка может ловить воробьев только в кругу. Воробьи могут прыгать на одной или обеих ногах (по договоренности в начале игры). Спасаясь от кошки, воробьи не имеют права бежать, они должны только прыгать; если воробей побежал через круг, он считается пойманным. Ловить - значит пятнать.

«Волк во рву»

В середине площадки или зала проводятся две параллельные линии на расстоянии 60-80 см одна от другой. Этот коридор изображает «ров». Выбираются один или два водящих — «волки». Они становятся во рву. Остальные играющие - «козы» - размещаются на одной стороне площадки за линией «дома». На противоположной стороне площадки чертится линия, отделяющая «пастбище». Назначают одного или двух судей. По сигналу руководителя козы бегут из дома на противоположную сторону площадки - на пастбище - и по дороге перепрыгивают через ров. Волки, не выходя из рва, стараются запятнать возможно большее количество коз. Запятнанные козы отходят в сторону, подсчитываются и включаются в игру. Затем по сигналу козы опять перебегают на другую сторону, в дом, а волки их ловят во рву. После 2-4 перебежек выбираются новые волки, и игра повторяется. Выигравшими считаются те козы, которые ни разу не были пойманы, и та пара волков, которая за время всех перебежек поймала больше коз. Проигравшими считаются те козы, которые были пойманы два-три раза.

Варианты:

- **>** козы стоят за линией рва. По сигналу, без перебежек они прыгают на другую сторону (прыжок с места). При этом способе прыжка ров должен быть несколько уже.
- эапятнанные козы не выходят из игры. После трех перепрыгиваний через ров меняют волка. Побеждает волк, который за это время запятнает

больше коз.

Методические указания. Волки могут пятнать коз, находясь во рву и не переступая его границы. Коза, перебежавшая ров, а не перепрыгнувшая через него, считается пойманной. Перебежка начинается только по сигналу руководителя. Если коза прыгнет в ров, она считается пойманной. Если коза задержалась у рва, боясь волков, руководитель считает до трех, после чего она обязана перепрыгнуть через ров; в противном случае коза считается пойманной.

«Гуси-лебеди»

На одном конце площадки в 2-3 м от стены чертится линия дома. На противоположном конце площадки чертится круг диаметром 2 м - «волчье логовище». Выбирают двоих водящих: один «волк», другая - «хозяйка гусей», играющие - «гуси». Волк находится в логовище, гуси - за линией своего дома, хозяйка - на одной из сторон зала, между домом гусей и волчьим логовищем. Хозяйка подходит к дому гусей и кричит: «Гуси, гуси!» Гуси отвечают: «Га-га-га!» Хозяйка: «Есть хотите?» Гуси: «Да, да, да!» Хозяйка: «Ну, летите!» Гуси вылетают в поле - на площадку - и бегают, пока их не позовет хозяйка: «Гуси-лебеди, домой». Гуси останавливаются и говорят: «Серый волк под горой!» Хозяйка: «Что он там делает?» Гуси: «Гусей щиплет». Хозяйка: «Каких?» Гуси: «Сереньких да беленьких». Хозяйка: «Летите скорей домой». Гуси летят к себе в дом, а волк выбегает из своего логовища и старается запятнать кого-либо из убегающих. Выбирают новых водящих из не пойманных. Гуси, которых запятнали, возвращаются обратно и продолжают играть. Побеждают играющие, которых волк ни разу не запятнал.

Методические указания. Гуси могут залетать в дом или вылетать на поле только после слов. Волк может ловить гусей только до линии их дома. Волк может выбегать после слов: «Летите скорей домой».

3.2. Подвижные игры на уроках физической культуры в 5-9 классах

В связи с процессом полового созревания, возрастной период 12-15 лет является критическим в биологическом развитии. Характерная черта этого периода — неодновременность формирования отдельных систем и органов подростка.

Интенсивность роста всего тела и особенно конечностей преобладает над приростом мышечной массы. К 13-14 годам у мальчиков

и к 11-12 годам у девочек темпы роста мышечной массы резко возрастают. Доля мышц в массе тела увеличивается до 33%. Высокого уровня развития достигает суставно-связочный аппарат.

Активизация эндокринной системы 12-15-летних подростков стимулирует совершенствование центральных механизмов регуляции движений. В этом возрасте усиливается концентрация процессов возбуждения и торможения.

Существенные изменения происходят в сердечно-сосудистой системе, интенсивно растут масса и объем сердца. Но сердце имеет меньше адаптационных возможностей, чем у взрослых. Интенсивно идет процесс развития дыхательной системы. Совершенствуется аппарат внешнего дыхания, возрастает дыхательный и минутный объем, увеличивается ЖЕЛ.

В этом возрастном периоде сила и уравновешенность нервных процессов относительно невелики, преобладают процессы возбуждения. Это находит свое отражение в психике подростков, поведение которых отличается неустойчивостью, резкими сменами настроения. Однако высокая пластичность нервных процессов создает предпосылки к быстрому и точному усвоению новых движений.

Особое место у детей этого возраста занимают командные игры с элементами единоборства, взаимовыручки, борьбы за мяч, бегом, прыжками через препятствия и метанием различных мелких предметов, а также игры на местности. Длительность игр и интенсивность нагрузки в играх постепенно увеличивается. Более строгими становятся правила, замечания и объяснения руководителя становятся более лаконичными, судейство - более строгим, чаще используются полюбившиеся игры. В связи с акселерацией к концу указанного возрастного периода отмечается у девочек более раннее половое созревание, что вызывает дисгармонию физиологических функций нервной и сердечно-сосудистой систем. нарушение функций вегетативной нервной Отмечается (головокружение, сердцебиение, повышенная чувствительность к звукам, запахам и др.). Все это отражается на играх детей. Мальчики начинают приобретать некоторое преимущество перед девочками в играх с бегом на скорость, элементами борьбы, сопротивления, с метанием на дальность. Руководителю необходимо учитывать различия между мальчиками и девочками. Он должен следить, чтобы в командных играх с бегом было равное количество мальчиков и девочек, а в играх на выносливость и с сопротивлением делить команды по полу и проводить игры отдельно. Девочек начинают интересовать игры с элементами художественной гимнастики под музыкальное сопровождение. Мальчиков - силовые, на выносливость, на скорость бега.

Педагогические задачи, решаемые с помощью подвижных игр на

уроках физкультуры в 5-9классах:

- ▶ развитие быстроты, скоростно-силовых качеств, силы, выносливости;
 - > закрепление и совершенствование двигательных действий;
 - > развитие функциональных систем организма.

Игры учащихся 5-9 классов заметно отличаются от игр младших школьников. Основным критерием при подборе подвижных игр в среднем школьном возрасте является программный материал, который определяет двигательное содержание и развивающее воздействие в каждый период учебно-воспитательного процесса. По-прежнему, распределяя учебный игровой материал в структуре урока, следует учитывать интенсивность воздействия игры на организм школьника и требуемые временные затраты. Осуществляя руководство игрой, учитель должен внимательно следить за соблюдением правил и четко определять победителя, давая обоснованное объяснение при подведении итогов игры. В противном случае может иметь место проявление негативной реакции подростков на «необъективное судейство». Появляющаяся в этом возрасте зрелость и самостоятельность позволяет активно привлекать учеников к контролю за соблюдением правил игры и позволяет им выступать в роли помощников учителя.

Для подростков становится доступной тактика командных подвижных игр, которые составляют основу всего игрового материала на уроке физкультуры в среднем школьном возрасте. Другой методической особенностью для данного возраста является проведение игр типа «задание» - где в условии четко определяется цель, а способ ее достижения выбирают сами играющие.

«Рыбаки»

Выбирается водящий. Он «Рыбак». Остальные встают вокруг «Рыбака» на расстоянии длины скакалки. «Рыбак», вращая скакалку по кругу на высоте 30-35 см, «ловит» рыбок, которые должны прыжками избегать касания скакалкой. Того, кого поймали, становится водящим.

Варианты:

- игроки находятся в упоре присев;
- > игроки находятся в положении упора лежа.

Методические указания. Не разрешается вращать скакалку выше установленной высоты.

«Сторож и зайцы»

Скамейки становятся таким образом, чтобы образовался квадрат - «огород». Из числа играющих выбирается водящий - «сторож». Остальные

- «зайцы». «Сторож» заходит в середину квадрата - «огород». По сигналу «зайцы» могут впрыгивать в «огород», но так, чтобы «сторож» не осалил их. В этом случае «сторожем» становится осаленный.

Варианты. Можно проводить игру с заданием, например, передвигаться только прыжками на двух ногах.

Методические указания. Нельзя бегать по скамейке и вести пассивную игру. Заходить в «огород» и выходить из него необходимо прыжком, не наступая на скамейку.

«Кузнечики»

Игра проводится между двумя командами, которые выстраиваются в параллельные колонны на линии старта. Перед ними определяется линия (предмет), до которой нужно добежать (10-15 м). В руках у первого номера команды гимнастическая палка. По команде первые игроки команды бегут до линии (предмета) и возвращаются обратно. Держа палку за один конец, каждый из них проносит ее вдоль колонны под ногами (на уровне коленей) играющих, которые, не сходя с места перепрыгивают через нее. Оказавшись в конце колонны, они передают палку впереди стоящему игроку, тот дальше, пока она не дойдет до головы колонны. Следующий игрок повторяет задание. Заканчивается игра, когда задание выполнят все игроки. Побеждает команда, быстрее закончившая задание.

Варианты. Тоже можно выполнять, только со скакалкой.

Методические указания. Если задели палку или не перепрыгнули через нее, команде дается штрафное очко.

«Перепрыгни-проползи»

Игроки рассчитываются на первый-второй и двигаются медленно бегом вокруг ковра, соблюдая дистанцию 4-5шагов. По сигналу, например, один хлопок в ладоши или по свистку первые номера становятся в положение широкой стойки ноги врозь, руки в стороны, а вторые номера проползают у них между ногами. По другому сигналу (2 хлопка) вторые номера становятся в положение упора стоя согнувшись, а первые номера перепрыгивают через них с опорой руками о спину и толчком двух ног. Ошибившийся игрок получает штрафное очко. Игра продолжается 4-5 минут. Выигрывает игрок с меньшим количеством штрафных очков.

Варианты. Можно использовать гимнастические маты или ковер.

Методические указания. Сигналы, по которым играющие выполняют задание, могут быть разными. Можно условиться о 2-х, 3-х

сигналах, по которым игроки под первым или вторым номером выполнят задание. Можно придумать другое задание для игроков под разными номерами (например: первые номера - упор присев, вторые прыгают через них ноги врозь без опоры и т.д.).

«Белые медведи»

Площадка отмечается линиями 12x12 м. В стороне площадки ограничивают небольшое место - «льдину». Выбирают двух водящих — «белых медведей», которые становятся «на льдину». Остальные «медвежата» размещаются произвольно по всей площадке. По сигналу руководителя белые медведи, взявшись за руки, выбегают со льдины и начинают ловить медвежат. Догнав кого-либо, белые медведи стараются соединить свободные руки так, чтобы настигнутый игрок очутился между ними. Пойманного игрока белые медведи отводят на льдину, а сами идут опять на ловлю. Поймав таким образом еще одного медвежонка, белые медведи отводят его на льдину. Когда на льдине окажется двое пойманных, они также берутся за руки и начинают ловить медвежат. Игра продолжается до тех пор, пока не будут переловлены все медвежата. Игрок, пойманный последним, считается самым ловким и становится в следующий раз белым медведем, выбирая себе в пару любого из игроков.

Методические указания. Игрокам не разрешается прятаться за снаряды, влезать на них и т.д. Убегающих игроков нельзя хватать за одежду, руки, разрешается только окружать их. Игроки, выбежавшие за границу площадки, считаются пойманными и идут на льдину. Вырываться из рук медвежатам не разрешается.

«Пустое место»

Выбирают одного водящего. Играющие, за исключением водящего, становятся в круг на расстоянии не более полушага один от другого, руки за спиной. Водящий становится за кругом. Водящий бежит по кругу, дотрагивается до кого-либо из играющих и после этого продолжает бежать около круга в ту или другую сторону. Игрок, которого он коснулся, бежит около круга в обратную сторону, стремясь быстрее водящего прибежать на свое место. Оставшийся без места водит.

Варианты:

- **>** обегая круг и встречаясь на пути, оба игрока подают друг другу правую руку или приседают;
 - > встречаясь на пути, поворачиваются кругом, садятся на пол, встают,

хлопают в ладоши;

> задания могут быть самые разнообразные. Тот, кто не выполнит задание, становится водящим.

Методические указания. Водящий имеет право коснуться рукой только того игрока, которого он вызывает на соревнование в беге. Когда играющие обегают круг, никто не должен мешать им. Обегая круг, играющие не имеют право задевать стоящих по кругу. При встрече играющие должны держаться правой стороны.

«Невод»

Учащиеся выбирают двоих водящих - «рыбаков», остальные играющие - «рыбы». Если игра проводится на площадке, то ее необходимо ограничить. На одном конце площадки отмечается линия «дома» рыбаков. Играющие размещаются по площадке произвольно. Рыбаки стоят за линией дома. По сигналу руководителя рыбы начинают бегать по площадке. Рыбаки, взявшись за руки, выходят на ловлю. Они догоняют убегающих рыб и стараются окружить их, соединив руки. Пойманный становится между рыбаками, образуя сеть. Они берутся за руки и начинают ловить рыб, окружая их. Игра кончается, когда все рыбы будут переловлены. Две пойманные последними рыбы при повторении игры становятся рыбаками.

Варианты:

- **р**ыбы могут находиться только в пределах ограниченной площадки, если рыба выбежит за границу площадки, она считается пойманной;
- **у** играющие, образующие сеть, не имеют права ловить рыб руками, для того чтобы поймать рыбу, надо замкнуть сеть;
- ▶ рыбы могут выбегать из сети до тех пор, пока сеть не замкнулась; вырываться силой или вылезать из-под рук нельзя;
 - рыболовам не разрешается ловить рыб с «порванной» сетью.

«Второй лишний»

Играющие строятся по кругу лицом к центру на расстоянии одного шага один от другого. Выбирают двух водящих -убегающего и догоняющего. Водящие становятся за кругом. По сигналу руководителя убегающий бежит, а догоняющий старается поймать его - коснуться рукой. Чтобы не быть пойманным, убегающий становится впереди коголибо из игроков, стоящих по кругу. Тогда игрок, оказавшийся сзади прибежавшего игрока, становится «вторым лишним» и должен убегать от

водящего. Если убегающий будет настигнут, они меняются ролями.

Варианты. Играющие строятся по кругу парами, и эта игра называется «Третий лишний».

Методические указания. Обегая круг, нельзя дотрагиваться до игроков, стоящих по кругу. Водящим не разрешается долго бегать - убегающий должен по возможности быстрее встать впереди к любому игроку. Водящим разрешается бегать только вне круга и вблизи его. Как только убегающий вбежит в круг, он должен сейчас же встать к комунибудь. Игрок, нарушивший это правило, становится догоняющим. Развивает координацию движений, быстроту.

«Сороконожка»

Играющие делятся на 2-4 команды, которые выстраиваются в колонну по одному за линией старта. Напротив каждой команды на расстоянии 15 м от линии старта устанавливаются чурки, городки или другие предметы. Руководитель назначает судей. По сигналу руководителя играющие обеих команд соединяют руки и цепочкой бегут к своей чурке, обегают ее с правой (левой) стороны, бегут обратно и становятся в первоначальное построение за линией старта. Побеждает команда, первой закончившая бег.

Варианты:

- игроки кладут друг другу руки на плечи;
- > игроки ставят друг другу руки на пояс;
- **>** тоже, но выполняют все играющие одновременно прыжки на двух ногах, только на правой или левой ноге.

Методические указания. Во время бега не разрешается разъединять руки. Команда, игроки которой отпустят руки, считается побежденной. развивает выносливость, быстроту, силу, ловкость.

«Салки обыкновенные»

Выбирают водящего, играющие размещаются свободно по всей площадке, водящий - на середине площадке. По установленному заранее сигналу руководителя водящий поднимает руку вверх и громко говорит: «Я салка!» После этих слов играющие разбегаются по площадке, а водящий старается догнать и коснуться кого-нибудь рукой. Игрок, которого водящий коснулся рукой, становится салкой.

Варианты:

➤ игра «Салки с приседаниями» аналогична выше указанной, только

салке нельзя касаться рукой того игрока, который присел. Игрокам не разрешается долго оставаться в положении приседа, а салке - долго стоять у присевшего игрока;

игра «Салки «Давай руку!»» аналогична предыдущим, только, спасаясь от салки, игрок подбегает к любому другому и берет его за руку, становясь к нему лицом. Сделать это убегающий может только в тот момент, когда ему грозит опасность. Как только салка удалилась, игроки разъединяют руки и продолжают бегать. Необходимо научить играющих действовать так, чтобы они помогали друг другу в момент опасности быть пойманными, то есть если салка преследует одного из играющих, то другие обязаны подбежать к нему и сцепить с ним руки. Эта игра воспитывает взаимопомощь и выручку;

▶ игра «Салки с прыжками на одной ноге» аналогична предыдущим, только играющие и салка не бегают, а прыгают на одной ноге. Разрешается отдыхать, стоя на обеих ногах, но увертываться от салки можно только прыгая на одной ноге;

➤ игра «Салки «Елочки»» аналогична игре «Салки обыкновенные», только салке не разрешается пятнать убегающих, если они станут по два спиной друг к другу и соединят руки в положении в сторону - вниз.

Методические указания. Игрок, которого коснулся водящий, должен перед тем, как догнать других игроков, поднять руку вверх и громко произнести слова: «Я салка!» Новой салке не разрешается сразу же касаться рукой прежнего водящего. При учете результатов игры роль первой салки в расчет не принимается.

3.3. Подвижные игры на уроках физической культуры в 10-11 классах

К 17 годам формирование костной и мышечной систем еще не Интенсивность роста несколько снижается, заканчивается. развитие организма и психических способностей не прекращается. Вес юношей увеличивается главным образом за счет увеличения мышечной массы и роста костей. У девушек мышечная система, особенно мускулатура плечевого пояса, развивается медленнее, чем у юношей. Вес тела девушек растет за счет увеличения длины туловища, объема таза и Большой собственный вес, жировых отложений. недостаточная двигательная активность делают трудными для девушек упражнения, на выносливость. Вот почему упражнениям, связанным с проявлением выносливости, должна предшествовать тщательная подготовка. Следует учитывать склонность девушек К выполнению заимствованных из художественной гимнастики и хореографии.

В этот период заканчивается половое созревание у юношей. Необходимо осторожно использовать упражнения, связанные с сильным сотрясением тела, которые вредно сказываются на функции половых органов. У учащихся развиваются воля, выдержка, умение более спокойно переносить поражения в играх, совершенствуются тормозные функции. Юноши и девушки достигают высокого уровня физического развития и обладают большим двигательным и игровым опытом. Поэтому спортивная подготовка здесь выдвигается на первый план. Подвижные игры являются вспомогательным средством, позволяющим совершенствовать и закреплять отдельные навыки, тактику для разных видов спортивных игр и различных видов спорта.

Необходимо помнить, что процессы формирования организма детей еще не закончены, поэтому к подбору и регулированию нагрузки в игре следует относиться очень внимательно. Несмотря на то, что интенсивность игровой деятельности может быть значительно увеличена, она все же не должна приравниваться к нагрузке характерной для взрослого человека.

По сравнению с предыдущими возрастными группами в старших классах подвижные игры занимают всего около 20% учебного времени на уроке физкультуры. Ведущую роль среди них играют командные игры, в частности разнообразные эстафеты, содержание которых представлено двигательными элементами программного материала.

Педагогические задачи, решаемые с помощью подвижных игр в 10-11 классах:

- > закрепление и совершенствование учебного материала;
- > развитие скоростно-силовых качеств, силы, ловкости, выносливости;
- **>** воспитание нравственных качеств, позволяющих преодолевать физические и психологические препятствия для достижения поставленной цели.

При подборе учебно-игрового материала следует помнить, что большую часть времени юноши и девушки занимаются отдельно, что обусловлено различиями в развитии женского и мужского организмов.

Физическая и психологическая зрелость старшеклассников позволяет им осуществлять самостоятельное судейство подвижной игры. Это является важным воспитывающим моментом в общей системе физического развития и воспитания в школе. По-прежнему главная роль в организации и руководстве учебно-игровой деятельностью на уроке принадлежит учителю. Он принимает решение в спорных моментах, учитывая мнения старшеклассников и давая четкое объяснение судейства.

«Переправа»

Играющие делятся на две равные команды. Каждая из них получает установленное количество гимнастического инвентаря, например: мостик, козел, мат, и т.п. Дается задание: при помощи указанных снарядов переправиться на другую сторону площадки, не касаясь пола. За 3-5 минут играющие устанавливают снаряды в любой последовательности таким образом, чтобы можно было выполнить задание. После этого они строятся в своих командах, и по сигналу игра начинается. Выигрывает команда, чьи игроки быстрее переправятся и не получат штрафных очков.

Варианты:

- ▶ можно предложить этими же снарядами построить новую переправу (изменяя их последовательность);
- ➤ повторить игру, указав для каждой команды новые снаряды. *Методические указания*. Игрок, коснувшийся пола, получает штрафное очко. Нельзя «опробовать» переправу.

«Гонка раков»

Играющие делятся на равные по количеству команды и стоят в параллельных колоннах. Первые номера в колоннах принимают исходное положение упора сидя сзади согнув ноги, ногами к направлению движения. По сигналу первые номера поднимают таз от пола и, передвигая ногами и руками, «бегут» к определенной точке (предмету), повернувшись, бегом возвращаются назад. Когда они финишируют, тоже выполняют следующие игроки. Выигрывает команда, закончившая эстафету первой.

Варианты. Движение можно выполнять спиной вперед. Выполнять передвижения по гимнастическому ковру.

Методические указания. Нельзя садиться на пол и касаться его телом. Упражнение заканчивать за линией финиша. Следующий игрок команды не имеет право принимать старт раньше того, как его партнер не пересек линию финиша.

«Попади в мяч»

Для игры нужен один волейбольный мяч и теннисные мячи по количеству, равному половине класса. Играющие делятся на две команды и выстраиваются шеренгами на противоположных сторонах площадки, чтобы между ними было расстояние 18 - 20 м. Перед носками играющих

проводятся линии, а посередине площадки кладется волейбольный мяч. Игроки одной команды (по жребию) получают по маленькому мячу. По сигналу руководителя игроки бросают мячи в волейбольный мяч, стараясь откатить его к противоположной команде. Игроки из другой команды собирают брошенные мячи и по сигналу тоже метают их в волейбольный мяч, стараясь откатить его обратно. Так поочередно команды метают мячи установленное количество раз. Выигрывает команда, сумевшая закатить мяч за черту команды, стоящей напротив.

Варианты. Можно метать в два волейбольных мяча, и если мячей хватает, то их раздают всем ученикам класса. Обстрел волейбольных мячей начинается с двух сторон одновременно. Если один мяч закатился за линию, а второй еще в поле, то метание производится по оставшемуся мячу. Игра заканчивается, когда в поле не останется волейбольных мячей.

Методические указания. Если в ходе игры волейбольный мяч выкатился в сторону от играющих, его кладут в зону площадки на том же уровне. Каждый загнанный за черту противника мяч приносит команде одно очко.

Вопросы и задания для закрепления темы

- 1. Какие подвижные игры применяются на уроках физического воспитания в 1-4 классах школы.
- 2. Значение подвижных игр на уроках физического воспитания в 5-9 классах школы. Факторы, определяющие выбор подвижной игры.
- 3. Какие подвижные игры применяются на уроках физического воспитания в 10-11 классах школы. Что определяет выбор подвижной игры?
- 4. Какие задачи могут решаться с помощью подвижных на уроках физического воспитания в 1-4 классах?
 - 5. Какие игры направлены на решение задач по развитию быстроты?
 - 6. Какие игры используются на уроках гимнастики?
 - 7. Какие игры активизируют внимание занимающихся?
 - 8. Какие игры можно использовать на уроках легкой атлетики?

Литература

- 1. *Геллер Е.М.* Игра и её роль в физическом совершенствовании человека. Минск.: Высш. шк., 1990.
 - 2. Жуков М.Н. Подвижные игры / М.Н. Жуков. –М.: Высш. образование, 2000.
- 3. Гуревич И.А. 300 соревновательно-игровых заданий по физическому воспитанию. Минск: Высшая школа 1994. 304с.
 - 4. Дмитриев В.Н. Игры на свежем воздухе. Москва 1998. 210.
- 5. *Кенеман А.В.*, *Осокина Т.И*. Детские народные подвижные игры. Москва: Просвещение «Владос» 1995. 240.
- 6. Φ атеева Л.П. Подвижных игр для школьников: учеб. пособие. М.: Академия Развития, 2008. 192.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ КАК ПОДВОДЯЩИЕ К ОСВОЕНИЮ ЗАНИМАЮЩИМИСЯ ЭЛЕМЕНТОВ СПОРТИВНЫХ ИГР

При проведении работы по физическому воспитанию в школе руководствуются государственными программами, обязательными для выполнения всеми. Программы по физической культуре разработаны на основе современных научных данных и отражают единство теории и практики в физическом воспитании учащихся общеобразовательной школы.

Содержание программы представляет сочетание различных видов физических упражнений, с помощью которых решаются оздоровительные, образовательные и воспитательные задачи. Весь материал распределен по классам и по разделам. Задачи физического воспитания решаются с помощью средств гимнастики, легкой атлетики, плавания, лыжной подготовки, подвижных и спортивных игр.

На этапе начального обучения используется система подготовительных и подводящих подвижных игр, которая обеспечивает постепенное знакомство и первичное усвоение всех важнейших элементов игровой деятельности. Кроме этого решаются задачи развития физических качеств и в первую очередь ловкости и совершенствования важнейших двигательных навыков Для этого используются главным образом хорошо знакомые подвижные игры — некомандные и переходные к командным, а также отдельные игровые упражнения с элементами соревнования.

Подвижные игры не только развивают организм человека, но и влияют на его формирование как личности. По ходу подвижных игр во взаимодействиях и во взаимоотношениях участников могут постоянно возникать разнообразные ситуации.

С помощью подвижных игр естественным и наиболее эффективным путем осуществляется обучение тактико-техническому содержанию игровой деятельности. Специально подобранный комплекс подвижных игр позволяет достаточно быстро ознакомить и обучить основам любой спортивной игры. В качестве основного средства здесь используются так называемые, подводящие подвижные игры. Подводящими подвижными играми принято называть такие игры, содержание которых близко к определенной спортивной игре и включают в себя отдельные элементы

техники, тактики и правил этой игры.

Среди средств, используемых в физическом воспитании младших школьников, ведущее место занимают подвижные игры, в которых выделяются две группы игр; игры с элементами общеразвивающих упражнений и игры с элементами спортивных игр.

В старших классах основное внимание уделяется изучению элементов спортивных игр - баскетбола, гандбола, волейбола и футбола. Изучение спортивных игр прежде всего направлено на расширение двигательной базы средствами сложных по координации видов физкультурно-спортивной двигательной деятельности. Это создает фундамент для развития ловкости и обеспечивает возможность более быстрого овладения двигательными умениями и навыками, необходимыми для приобретения физической подготовленности и разностороннего двигательного развития детей и подростков.

Эта задача решается комплексным методом и прежде всего посредством органического единства в использовании общеразвивающих и специально-подготовительных упражнений, подвижных и спортивных изучению спортивных предшествует игр. например, игр использование общеподготовительных упражнений в метаниях, которые способствуют развитию координации в деятельности мышц верхнего плечевого пояса, туловища и ног, развитию силы, глазомера и точности мышечных дифференцировок. Упражнения с мячами включаются в работу с учащимися всех начальных классов. Дети учатся бросать и ловить мяч, соразмерять свои силы с весом мяча, дальностью и высотой его полета, проводить совместные действия с метаниями мяча. Этот материал составляет «школу мяча», овладение которой абсолютно необходимо с различных точек зрения и в том числе как составной части общего процесса освоения игровой деятельностью.

В начале осваиваются действия с большими мячами, а затем с маленькими. При этом используются большие надувные мячи - пластиковые, волейбольные, футбольные, баскетбольные - и для контраста набивные (весом до 1 кг.). Изучается ловля мяча двумя руками, броски двумя руками от груди, из-за головы, одной рукой снизу, сбоку и от плеча, а также ведение - отбивание мяча об пол одной рукой и попеременно - на месте и в движении. Одиночные движения с мячом последовательно усложняются включением других движений - прыжков, поворотов, кувырков, а также действий с несколькими мячами одновременно. Индивидуальные упражнения уступают место парным и групповым.

Это же относится и к подвижным играм. Они последовательно усложняются и постепенно приучают детей действовать коллективно, ответственно и, преодолевая противодействие противника, точным броском поражать цель, расположенную на его половине площадки.

Изучение спортивных игр находится в тесной взаимосвязи с изучением подвижных игр и упрощенных вариантов спортивных игр (мини-футбола, мини-баскетбола, мини-гандбола и мини-волейбола) в начальной школе. С 1 по 4 классы на эти цели предусматривается возможность использования 20 часов ежегодно. При этом предполагается, познакомившись с такими играми в школе, самостоятельно использовать ИΧ BO время своего расширительное направление в применении средств игровой двигательной активности в работе по физическому воспитанию с детьми абсолютно оправдано. Положительный эффект использования подвижных игр по отношению к обучению спортивным играм еще более ценен, поскольку в этом случае не только расширяется двигательный опыт, но и повышается точность управления движениями.

Ценность подвижных игр заключается также и в том, что с их помощью формируются первичные умения и действиях с мячом. Первоначально эти действия требуют овладения самыми элементарными приемами контроля мяча, осуществляемыми без помех со стороны других играющих, а затем и более сложными, когда контролировать мяч мешают активные действия соперников.

Формирование таких первичных умений в игре осуществляется подсознательно, поскольку все внимание играющих направлено на достижение цели. Технические компоненты двигательных действий - это всего лишь фоновые уровни управления, которые корректируются по результатам использования приема в игре. Такой путь хотя и не гарантирует более быстрого формирование умения, но зато делает его более гибким и вариативным, что имеет особое значение для применения в нестандартных игровых ситуациях.

Важно и то, что преимущественное использование игр и игровых упражнений первом этапе обучения соревновательно-игровой координационных не повышает уровень деятельности только способностей, но и обеспечивает положительный перенос с одних двигательных действий на другие, если они основаны на одинаковых ведущих и фоновых уровнях построения движений. Поэтому разнообразие используемых подвижных игр ускоряет процесс формирования первичных умений, предшествующих их становлению в виде специализированного двигательного навыка. Таким образом, освоение комплекса игровых специализированных технико-тактических навыков начинается не в изолированных от игры упражнениях, а непосредственно в игре с упрощенным по отношению к изучаемым спортивным играм содержанием и условиями его применения.

Программы физического воспитания школьников ставят задачу овладения технико-тактическими основами игровой деятельности базовых

видов спортивных игр (баскетбол, волейбол, гандбол, футбол). При этом учащиеся должны овладеть специальными знаниями, важнейшими игровыми навыками и приобрести опыт соревновательной деятельности. Основная направленность использования спортивных игр предусматривает технико-координационное и кондиционное совершенствование.

Если представить себе процесс обучения школьников этому виду соревновательной деятельности в виде отдельной системы, то он складывается из трех взаимосвязанных этапов. Первый этап - это период обучения в начальной школе, который направлен на приобретение игрового опыта и овладение запасом игровых умений, необходимых во всех играх и главным образом с мячами различного веса и размера (ловля, броски и передачи мяча одной и двумя руками, удары по мячу рукой стоя на месте и с продвижением шагом или бегом, защита от попадания мячом и др.). Играя, дети учатся ориентироваться в быстро меняющейся обстановке, действовать самостоятельно и согласованно при решении игровых задач, требующих предварительной оценки ситуации и правильного выбора своего действия.

Второй этап — основной - это период обучения в 5 - 9 классе, когда приступают к систематическому изучению базовых элементов техники и тактики, включенных в программу спортивных игр. Наряду с выполнением практических упражнений изучаются специальные знания и усваиваются правила соревнований. Начиная с 7 класса, в уроки включаются соревнования по спортивным играм, проводимые по упрощенным правилам.

Третий этап — завершающий - относится к периоду обучения в 10-11 классе и посвящается совершенствованию ранее изученного учебного материала с помощью использования соревнований, проводимых с соблюдением всех официальных правил.

Из этого следует, что на всем протяжении изучения спортивных игр ведущая роль, бесспорно, принадлежит соревновательно-игровому методу, который вызывает наибольшую заинтересованность учащихся применять изученное на уроке непосредственно в игре. Поэтому в каждом уроке такой учебной игре отводится основное время. Чтобы добиться наибольшего эффекта, нужно предоставить каждому из учащихся участвовать в игре достаточно долго. Но при большом числе учеников и сравнительно небольших размерах школьного зала сделать это не так просто. Для этого необходимо использовать такие варианты организации игр, которые позволяют с различной степенью активности участвовать одновременно возможно большему числу игроков. Например, в баскетболе это может быть игра на одно кольцо или с одной баскетбольной стойкой («Питер-баскет»), в которой могут участвовать 10 одновременно. При изучении волейбола может быть использована продольная сетка (или заменяющий ее шнур), что позволяет разделить зал на несколько игровых площадок, на которых могут соревноваться команды, состоящие из двух и большего числа игроков.

Особая педагогическая ценность соревновательно-игрового метода состоит не только в возможности с его помощью осуществлять изучение технико-тактического содержания игровой полноценное деятельности, но и в возможности оказывать активное воздействие на психофизиологических развитие совершенствование механизмов анализаторно-синтетической деятельности ЦНС одновременно целенаправленно формирование морально-нравственных влиять на подструктур личности на базе усвоения законов «честной игры».

В современных условиях поиска более эффективных методов физического воспитания признано необходимым усилить роль и значение воспитания физической культуры детей, подростков и юношей, увеличив на одну треть время, отводимое на занятия этим предметом в школе. При этом предоставлено право осуществлять физическое воспитание на основе одного из видов спортивной специализации и в том числе на базе спортивных игр. В этом случае количество уроков возрастает до 106 в год. При этом на практическое изучение используется 68 уроков, а 34 урока отводятся для овладения теоретико-методическими основами физической культуры.

В начальной школе эти задачи решаются с помощью комплекса подвижных игр с элементами спортивных игр, которые вместе с гимнастикой, легкой атлетикой, лыжной подготовкой, плаванием относятся к базовым средствам двигательной деятельности. На овладение ими ежегодно отводится 68 часов.

С 5-го по 9 класс избранный вид спортивных игр изучается в объеме 44 часов в год.

В 10 - 11 классе на эти цели выделяется по 34 часа ежегодно.

Помимо баскетбола, волейбола, гандбола, футбола в системе классно-урочных занятий проводится изучение хоккея (и в том числе в зале), бадминтона, тенниса и настольного тенниса.

4.1. Подвижные игры при обучении баскетболу

При обучении баскетболу, так же как при обучении другим спортивным играм, в занятия целесообразно включать подвижные игры. Для успешного овладения различными техническими приемами игры в баскетбол можно использовать представленные ниже игры.

«Пройди защитника»

На баскетбольной площадке проводят две поперечные линии, которые могут быть продолжением линии штрафного броска. За одной из линий стоит команда нападающих (у первого игрока в руках мяч). За второй линией (на другой стороне площадки) располагаются защитники. Головной игрок команды защитников выходит в центр площадки. По сигналу первый нападающий выбегает с мячом вперёд и при помощи ведения старается пройти защитника и ударить мячом об пол за линией команды защитников. Затем нападающий длинной передачей возвращает мяч второму игроку своей команды (игроки имеют условные номера). В это время уходит с поля первый защитник, а навстречу второму нападающему устремляется второй защитник и т.д. Когда все нападающие и защитники побывают в поле, команды меняются ролями и игра повторяется.

Варианты игры:

- ▶ по сигналу из каждой команды выбегают игроки, выполняя ведение к щиту и бросок в движении;
- **»** в игру можно добавить ещё один мяч и начинать с другой линии.

Методические указания. За удачный прорыв и возвращение мяча своей команде нападающий приносит команде одно очко. При перехвате мяча защитником одно очко получает другая команда. В случав нарушения правил (бег с мячом в руках, удар по рукам, выбивание мяча из рук) виновник нарушения делает три шага назад, после чего единоборство возобновляется. Побеждает команда, набравшая больше очков.

Назначение. Игра направлена на совершенствование навыка ведения мяча с изменением направления, передач мяча различными способами, ловлю, совершенствование перехвата и выбивание мяча. Также эту игру можно применять для обучения и совершенствования индивидуальных тактических действий в нападении и защите.

«Борьба за отскок»

Учитель выбирает себе двух помощников, которые с мячом в руках встают на линиях штрафного броска. Остальные играющие распределяются по двум командам, но в игре участвуют в порядке очередности. В одном шаге от середины площадки с каждой стороны вычерчивают по два круга. В каждый из них встаёт игрок от разных команд. Два игрока занимают место непосредственно у щита около

второго «усика». Нейтральный игрок бросает мяч в щит. Задача игрока у щита - овладеть отскочившим мячом и передать его свободному игроку в поле. Тот, не выходя из круга, ловит мяч, а затем вновь передаёт тому игроку, который сделал передачу. Последний должен после ведения выполнить бросок в корзину (после двух шагов или в прыжке) с сопротивлением защитника.

Варианты игры. После овладения мячом от щита и обмена передачей с игроком в круге можно подключать к активной борьбе и игроков, которые выбегают из круга. После чего начинается игра в одну корзину "два против двух" (два очка) до точного попадания. В баланс команде идёт одно очко, полученное за овладение мячом после отскока.

Методические указания. При успешном проведении комбинации команда получает два очка. Если удалось лишь подобрать мяч и совершить передачи (мяч в корзину не заброшен), команде начисляется одно очко. За перехват мяча (до броска по корзине) противоположная команда также получает одно очко. После этой короткой комбинации происходит смена игроков. Те, кто находился в кругах, идут под корзину, на их место встают новые игроки. Игра заканчивается, когда все игроки побывают в роли активных (под корзиной) и пассивных (в круге) участников игры.

Назначение. Игра может быть использована для совершенствования броска в корзину после двух шагов или в прыжке.

«Ловец и перехватчик»

Играющие располагаются по кругу. На середине стоят два игрока: один из них «ловец», а другой — «перехватчик». Играющие передают друг другу мяч по кругу и выбирают удобный момент для того, чтобы сделать передачу своему партнёру — «ловцу». Последний старается открыться, чтобы получить передачу, а «перехватчик» стремится прикрыть «ловца» и перехватить мяч. Через каждые две минуты «перехватчики» меняются. Игра длится до тех пор, пока все игроки не побывают в роли «перехватчика». Победителем считается тот «перехватчик», который допустил меньше передач, «ловцу». «Ловец», применяя финты без мяча, старается освободиться от «перехватчика» и поймать как можно больше раз мяч; «перехватчик» старается перехватить мяч. Игроки, стоящие по кругу, при помощи различных передач (двумя руками, одной от плеча, сверху, с отскоком от пола) стараются как можно больше раз отдать мяч своему «ловцу».

Варианты игры. Игра проводится с командным зачётом. В этом случае «перехватчик» - представитель другой команды. По истечении времени команды меняются ролями. Выигрывает команда, чей

«перехватчик» сумел больше своих соперников перехватить мяч.

Методические указания. Игра проводится на быстроту выполнения, а также на количество передач за определенное время.

Назначение. Игра может быть использована для совершенствования обманных движений (финтов), перемещений и передач мяча разными способами

«Пятнашки с ведением»

Игра проводится на баскетбольной площадке. На одной половине площадки первая команда, на другой половине — вторая команда. Два игрока из каждой команды становятся водящими. Два игрока второй команды, выполняя ведение, стремятся приблизиться к игрокам первой команды и запятнать их рукой, за что начисляется очко. Игра продолжается 2-3 минуты, после чего водящие уходят в свои команды, а водящими становятся следующие игроки команды.

Варианты игры. Условия те же, но пятнать нужно мячом, не выпуская его из рук.

Назначение. Игра направлена на развитие и совершенствование способности к распределению внимания; ориентировке на площадке, быстроте реакции и быстроте передвижения определённым способом и в определённой стойке.

«Встречная эстафета с мячом»

Играющих делят на две команды и выстраиваются в колонны. Каждую колонну делят на две группы, которые располагаются друг против друга на расстоянии 12-15 м. У двух первых игроков по мячу. По сигналу они передают мяч в движении после двух шагов в противоположную колонну, бегут на другую сторону и встают в конец колонны. Ловивший мяч в движении после двух шагов передает следующему игроку из противоположной колонны, выбежавшему для ловли и передачи мяча в движении после двух шагов и т.д. Побеждает команда, быстрее закончившая передачу.

Варианты игры. Первые игроки с мячом в руках по команде выполняют ведение на противоположную сторону от линии, ограничивающей ведение мяча, выполняют остановку прыжком, передают мяч игроку противоположной колонны и бегут в конец этой колонны. Игрок, получивший мяч, двигается с ведением до линии, ограничивающей ведение, выполняет остановку прыжком, передает мяч игроку

противоположной колонны, бежит в конец этой колонны и т.д.

Назначение. Эстафета проводится для совершенствования навыков передачи мяча в движении после двух шагов, ведения мяча, остановки прыжком, ловли и передачи мяча.

«Школьный баскетбол»

Игроки делятся на две команды по 10-15 человек. По пять игроков из каждой команды находятся на площадке, все остальные, в шахматном порядке через одного, располагаются за пределами площадки вдоль боковых и лицевых линий. Во время атаки можно выполнить передачу игроку своей команды, находящемуся за пределами площадки и получить обратно.

Варианты игры:

- > играть можно без ведения, применяя только передачи мяча;
- > играть можно с ограниченным ведением два, три удара;
- **>** варьирование количеством игроков на площадке и за её пределами.

Назначение. Игра способствует совершенствованию навыков индивидуальных тактических действий в нападении и защите.

«Пятнашки с заслоном»

Один или двое водящих пытаются запятнать остальных игроков, бегающих по площадке. Игрок может спасти от преследования своего товарища, поставив заслон. Для этого он должен пересечь водящему путь к игроку, которого тот преследует. Водящий не имеет права продолжать погоню и должен догонять нового игрока.

Варианты игры:

- **»** водящий может выполнять ведение правой или левой рукой, а свободной пятнать игроков;
- » все игроки, кроме водящего, выполняют ведение. При постановке заслона они меняются мячами передают его из рук в руки.

Назначение. Игра используется при изучении групповых тактических действий в нападении, при постановке заслона. Игра способствует освоению действий игроков в нападении, постановке заслона.

«Быстрый прорыв»

Две команды по 3 игрока в каждой играют в одну корзину, не пересекая средней линии площадки. После каждого заброшенного мяча, мяч вводят в игру из-за лицевой линии. В один из моментов, когда один из игроков готовится овладеть мячом или уже овладел им, руководитель даёт (3-4).продолжительный свисток Это сигнал ДЛЯ нападения противоположный щит. Игроки, владеющие мячом, должны сделать попытку оторваться от защитников и в кротчайший срок преодолеть расстояние до щита (используя быстрый бег, длинные передачи, ведение), чтобы создать по возможности численный перевес в зоне нападения и забросить мяч в корзину. Если быстрый прорыв не удался, защитники выводят мяч из-за лицевой линии и игра в одну корзину продолжается (на половине, куда переместились играющие). Выигрывает набравшая большее количество очков.

Назначение. Игра полезна при изучении групповых тактических действий в нападении – организации быстрого прорыва за счет длинной передачи, серии коротких передач и ведения мяча.

«Нападают пятерки»

Играют три команды на баскетбольной площадке. Вторая и третья пятёрки строят зонные защиты, каждая под своим щитом. Мяч находится у игроков первой пятёрки, расположенной в произвольном порядке лицом ко второй пятёрке. По сигналу руководителя игроки первой пятёрки нападают на щит второй пятёрки, стараясь забросить мяч в корзину. Как только игрокам второй пятёрки удаётся перехватить мяч, они не останавливаясь, нападают на щит третьей пятёрки. Первая пятёрка, потерявшая мяч, строит зонную защиту на месте второй пятёрки. Третья пятёрка, овладевшая мячом, начинает нападение на первую пятёрку и т.д. Команда, получает два очка и строит зонную защиту, а забросившая мяч, проигравшие идут в нападение. Игра длится 10-15 мин. Побеждает команда, набравшая больше очков. Игра проходит по баскетбола. Команда в защите выстраивает разнообразные варианты зонной защиты.

Назначение. Игра способствует изучению тактики командных действий в защите.

«Питербаскет»

Игровая площадка представляет собой круг радиусом 6 м, внутри которой размечаются три зоны: зона 3 секунд (радиус 3 м); зона 2 очков (радиус 6 м), зона 3 очков (радиус 9 м). В игре используется трехсторонний щит и три кольца на одной стойке. Высота колец может варьироваться от 180 до 305 см. В игре участвуют 6 игроков (3 на 3). Целью для всех играющих является использование одновременно трех колец (со щитами), смонтированные на телескопической стойке, установленной в центре круга радиусом 9 метров. При этом сохраняются все основные правила баскетбола. Основное отличие состоит в том, что овладевшая мячом команда имеет возможность забросить мяч в любое из трех колец.

Назначение. Игра способствует совершенствованию индивидуальных технико-тактических приемов в условиях противоборства с соперником.

4.2. Подвижные игры при обучении гандболу

«Защита ворот»

В центре площадки, в круге радиусом 6 метров, устанавливаются двое ворот вплотную друг к другу. Каждая команда состоит из 13 игроков: одного вратаря, 6 нападающих и защитников. На своей половине поля остаются 6 нападающих, на стороне соперника 1 вратарь и 6 защитников. Вратарь занимает место в воротах, защитники располагаются по радиусу круга. По сигналу команда, владеющая мячом, начинает атаку. Передавая мяч между собой и передвигаясь, нападающие стараются забросить мяч в ворота. Защитники мешают им и при отборе мяча передают его на противоположную сторону своим нападающим. Те в свою очередь начинают атаку ворот соперников.

Методические указания. Способы передвижения защитников и нападающих оговариваются до начала игры. Например: защитники передвигаются только приставными шагами правым, левым боком, лицом и спиной вперёд. Нападающие и игроки передвигаются только лицом вперёд. При плотной опеке игроки спиной вправо выполняют повороты лицом и спиной вперёд, укрывая мяч от защитника. Мяч переходит к игрокам противоположной команды в случае перехвата, выхода за пределы площадки, нарушения правил игроками. Игра проводится с

соблюдением основных правил. Продолжительность игры определяется временем; количеством набранных очков. Очки начисляются за каждый заброшенный в ворота мяч. Победитель определяется по наибольшему количеству очков.

Назначение. Игра использоваться при обучении техникотактическим действиям, для совершенствования техники ловли и передачи мяча, с использованием различных способов перемещения.

«Мяч капитану»

Игра проводится на гандбольной площадке. Состав команды (7-10) полевых игроков, один вратарь-капитан. Атакующая команда стремится передать мяч своему капитану, находящемуся в воротах противоположной команды. Защищающаяся команда старается блокировать бросок, перехватить мяч. Если мячом овладел капитан, он передаёт его команде соперников для очередной атаки.

Методические указания. Игра проводится с соблюдением основных правил. Перед игрой оговаривается способ выполнения передач и бросков мяча. Навесные передачи мяча вратарю не разрешаются - это считается ошибкой, мяч передаётся противоположной команде. Победитель определяется по наибольшему количеству мячей, переданных капитану за определённое время.

Назначение. Игра используется при отработке технико-тактических действий в нападении и защите.

«Круговой гандбол»

Игра проводится на половине или на всей гандбольной площадке. Состав команды: 6 полевых игроков и один вратарь на две команды. В трёх концентрических кругах радиусом 0,5; 2 и 8 м располагаются: в центральном вратарь (или какой-нибудь предмет), далее защитники, и в большом - нападающие. Нападающие игроки, передвигаясь и передавая мяч, стараются попасть мячом во вратаря, а защитники его защищают.

Варианты игры:

- ▶ при попадании мячом во вратаря с лета, после отскока, при неудачной ловле вратарём, мячом продолжает владеть та же команда;
 - ри ловле мяча вратарём, мяч передается другой команде.

Методические указания. Игра проводится с соблюдением основных правил. Передачи и броски мяча выполняются определённым способом. За попадание мячом во вратаря или предмет, команде начисляются очки.

Если мяч пролетел мимо вратаря, не задев его, игра продолжается. Победитель определяется по наибольшему количеству набранных очков за определённое время. Если в игре участвуют 4 команды (по 2 на каждой половине поля), то победители могут встречаться между собой.

Назначение. Игра способствует изучению основных тактикотактических приёмов игры в нападении и защите.

«Отбери мяч»

Игра проводится на ограниченной площади (на половине гандбольной площадки, на волейбольной площадке, круге, квадрате и т.д. Состав команды определяется соответственно этим условиям игры. Игроки команды, владеющей мячом, выполняют ведение на ограниченной площади, игроки другой команды, атакуя, стараются отобрать мяч. При этом используется одиночный и групповой отбор мяча.

Варианты игры:

- ▶ игрок, овладевший мячом, остаётся в круге и выполняет ведение;
 - У игрок, потерявший мяч, выбывает из игры со своим мячом.

Методические указания. Во время ведения мяча игроки двигаются произвольно. Нельзя выходить из площади, вести мяч за её пределами. Игроки, отбирающие мяч, должны выполнять это согласно правилам. Игру можно проводить на время. Игрок, дольше всех удержавшийся в круге, является победителем.

Назначение. Игра используется для отработки группового и командного взаимодействия в защите.

«Выбить цели»

Игра проводится на волейбольной площадке. Состав команд не ограничен. Мячи: волейбольные, детские средние, гандбольные. В каждой команде три игрока располагаются в 3-х метровой зоне, остальные - за пределами площадки. Задача игроков в линии выбить мячом цели (булавы), расставленные на лицевых линиях с интервалом в один метр, на стороне соперников.

Варианты игры:

- ▶ игрокам трёхметровой зоны разрешается передавать мяч друг другу до и вовремя выполнения броска;
- ▶ игру можно проводить с большим количеством мячей (4-6); уменьшением количества булав, увеличением количества игроков в

трёхметровой зоне с изменением высоты сетки и расстояния до целей.

Методические указания. Игроки трёхметровой зоны выполняют броски определённым способом через сетку и под сеткой. Условия после 3-x шагов, прыжке. выполнения: cместа, В располагающиеся за пределами площадки, не имеют право сбивать цели, а могут только подбирать отскакивающие мячи и передавать их своим партнёрам. Смена игроков производится в любое время, количество заменяемых не ограничено (но не более трех). Если игра проводится на время, то в этом случае победитель определяется по наибольшему количеству выбитых целей.

Назначение. Игра направлена на овладение технико-тактических приёмов завершения атаки.

4.3. Подвижные игры при обучении футболу

«Максимум передач»

В игре участвуют две команды в равных составах на спортивных площадках с воротами или без них. Игроки команды, передавая мяч друг другу, получают за каждую передачу очки. Побеждает команда, набравшая большее количество очков ко времени окончания игры или набравшая оговоренное заранее количество очков.

Варианты игры:

- ▶ мяч передаётся руками. За каждую передачу с обязательной ловлей мяча партнёром - начисляется одно очко;
 - > мяч передаётся ударом ноги с лёта с собственного набрасывания;
- ▶ мяч передаётся ударом ноги с лёта, но не после собственного набрасывания, а после набрасывания мяча руками партнёра. Если набрасывающий сам поймал мяч после ответной передачи ногой, то начисляется два очка, если мяч поймал третий партнёр (в соответствии с игровой ситуацией), то начисляется три очка.
- ▶ после набрасывания мяча руками партнёром ответная передача выполняется головой с обязательной ловлей мяча;
- ▶ вся игра проводится «чисто по-футбольному» только ногами и головой. За передачу в одно касание начисляется два очка.

Методические указания. После потери мяча, очки у команды не пропадают, а будут увеличиваться после того, как она снова овладеет мячом и выполнит результативную передачу. Судья после каждой результативной передачи должен громко объявлять счёт. Игрок с мячом в

руках не должен бегать с ним и долго удерживать его. После остановки игры, мяч вводится в игру «спорным мячом». Игра хороша тем, что может проводиться на неравных площадках, где проведение упражнений по футболу, связанных с ведением, обработками, ударами и т.д., небезопасно. Её можно организовать на лесной поляне, лугу, пляже.

Назначение. Игра приучает занимающихся дорожить мячом, видеть поле, открываться, освобождаться от опеки, держать игрока, взаимодействовать друг с другом, выполнять удары по мячу с лета.

«Удары с линий»

В игре участвуют две или несколько команд равных по численности. Игроки команды поочередно выполняют удары по не подвижному мячу с различных дистанций с задачей попасть мячом в пустые порота. При этом за попадание мяча в ворота с разных дистанций начисляется разное количество очков. Например: попадание с 11 м -одно очко, с 16 м - три, с 20 м - пять, с 25 м - семь. Побеждает та команда, чьи игроки наберут наибольшее количество очков после ударов со всех линий. При выполнении ударов можно оговорить способ и силу удара, попадание в заданную часть ворот.

Варианты игры:

- ▶ каждый игрок выполняет два удара с каждой дистанции (левой и правой ногой);
- ▶ ворота каждой команды защищает вратарь. Забитый гол оценивается удвоенным количеством очков;
 - > удары выполняются после ведения из коридоров 8-10 метров;
- ▶ удары выполняются с лета или полулета после собственного набрасывания.

Методические указания. С каждой дистанции команды выполняют удары поочередно. В игре принимают участие две или несколько команд, равных по численности. Игроки команды устанавливают произвольно мячи на линии штрафной площади и готовятся к удару по воротам. По сигналу судьи (начало отсчёта времени) первый выполняет удар по воротам, не защищаемых вратарём. Сигналом для начала удара второго является попадание мяча в ворота первым и т.д. Если кто-то не попал в ворота, то «штрафуется» вся команда. Она в полном составе выполняет ускорение, обегая вокруг ворот, и после того, как последний пересечёт линию штрафной площади, команда получает право на нанесение очередного удара. Выигрывает команда, затратившая меньше времени на выполнение ударов всеми игроками. Необходимо продумать «штраф» (за удар мимо ворот) и сделать его таким, чтобы его выполнение было

целесообразно и поддерживало положительный эмоциональный фон.

Назначение. Игра направлена на совершенствование техники ударов по воротам.

«Квадрат»

На участке площадки обозначается квадрат в несколько десятков метров. В нём 3-5 игроков, владеющих мячом, а между ними по 2-4 «водящих». Игроки в квадрате выполняют друг другу передачи в одно (два, неограниченно) касание. Водящие (один или все) атакуют эту группу игроков, пытаясь отобрать мяч. Потерявший мяч становится «водящим».

Варианты игры:

- ➤ «Борьба в квадрате». Квадрат разделён на четыре равных В каждом малом квадрате малых квадрата. ПО одному игроку противоборствующих команд, которые не могут переходить из одного малого квадрата в другой. За передачу мяча из одного малого квадрата в За другой начисляется очко. четыре передачи подряд через все четыре малых квадрата начисляется 6 очков;
- ➢ «Два квадрата». Два одинаковых квадрата в 20-30 м один от другого. В первом квадрате 3-4 игрока и 2-3 «водящих». Во втором квадрате 3-4 игрока. Между квадратами 2-3 «водящих». Игроки в первом квадрате владеют мячом, преодолевая сопротивление водящих. Когда игрокам в первом квадрате становится трудно удерживать мяч (можно ограничивать время владения мячом), они длинной передачей направляют его во второй квадрат. «Водящие», находящиеся между квадратами, пытаются перехватить эту передачу и если этого сделать не удаётся, то они перемещаются во второй квадрат и начинают там активную борьбу за отбор мяча. «Водящие» из первого квадрата переходят в зону между квадратами;
- ▶ «Квадрат у ворот». Прямо против ворот у линии штрафной площади размечают квадрат. В нём играют 3х2, 4х3, 4х4с неограниченным числом касаний по правилам квадрата, стараясь вывести одного из партнёров на позицию, выгодную для удара по воротам. «Водящие» стремятся перехватить мяч и воспрепятствовать нанесению прицельного удара по воротам. Для совершенствования фланговые атак квадраты целесообразно располагать у боковых линий.

Методические указания. Выход мяча за пределы квадрата приводит к его потере. Смена играющих и «водящих» после потери или отбора мяча выполняется по очереди.

Назначение. Игра развивает оперативное и творческое мышление, быстроту принятия решения.

«Игра с заданием»

Игра проводится двумя командами в равных составах по футбольным правилам. В игру вводится одно или несколько ограничений условий для реализации конкретных технико-тактических задач.

Варианты игры:

- > одновременно двумя мячами;
- на четверо ворот;
- > с ограничением числа касаний на своей половине пол;
- > с указанием способа взятия ворот:
 - после передачи в одно касание;
 - ударом головы;
 - после прострела с фланга;
 - ударом из-за штрафной;
- когда атакующие находились на половине соперника в определённом количестве.

Назначение. Игра используется для отработки группового и командного взаимодействия в защите.

4.4. Подвижные игры при обучении волейболу

«Эстафета с кувырками»

Играющие каждой команды строятся за общей линией старта в колонну по одному. Перед каждой колонной на расстоянии 9-10 м кладут гимнастический мат и в 5-6 м от него ставят стойку. По сигналу вперёд выбегает направляющий с волейбольным мячом, кладёт его в 3-4 м от линии старта, делает кувырок на мате, добегает до стойки, обегает её, возвращается назад спиной вперед, делает на мате кувырок назад. Поднявшись, он продолжает бег спиной вперед с таким расчётом, чтобы остановившись возле мячи, взять его и выполнить передачу мяча назад за голову. Как только мяч пересечёт линию старта, его ловит очередной повторить упражнения, который должен выполнявшиеся направляющим. Побеждает та команда, игроки которой быстрее выполнят задание.

Варианты игры. Можно изменять способ перемещения игрока (приставным шагом, скрестным), а также выполнять передачу мяча лицом к колонне.

«Эстафета с передачей мяча»

Игроки каждой команды строятся за общей линией старта в колонну по одному. По сигналу направляющие каждой колонны начинают продвижение вперёд, выполняя над головой передачи мяча двумя руками. В 2-3 м от стены каждый игрок делает 3 удара мячом в стенку (или три передачи в стену), принимает мяч после отскока и возвращается назад, выполняя передачи над головой. Передают мяч следующему номеру своей команды. Побеждают команды, игроки которой быстрее закончат эстафету.

Варианты игры:

➤ игроки в колоннах становятся в 3-4 м от стены. Игрок бросает мяч в стену, отскочивший мяч принимает ученик, стоящий сзади. Первый игрок убегает в конец колонны. Если упражнение выполнено неточно, участник должен его повторить;

▶ по сигналу игрок, стоящий во главе колонны, устремляется вперёд, жонглирует волейбольным мячом, как при приёме мяча снизу. У стены выполняет три удара мячом, выполняет его приём и движется обратно спиной вперёд, выполняя передачу сверху. За линией старта мяч принимает очередной игрок.

Методические указания. В эстафете может принимать участие как 2, так и большее число команд. Победитель может оцениваться как по быстроте выполнения, так и по качеству выполнения передач, по числу юре-дач над собой, точности приёма мяча. После потерн мяча игрок продолжает движение с исходного положения.

Назначение. Игра направлена на совершенствование техники передач мяча.

«Лапта волейболистов»

Играют две команды, одна из которых подающая, а другая принимающая передачу. Подающие игроки находятся за линией подачи, а принимающая, как обычно в зонах. По сигналу первый игрок подаёт мяч условным способом на сторону противника, а сам быстро бежит вокруг площадки (за линиями) и возвращается на своё место. Игроки противоположной команды принимают мяч, разыгрывают его между собой, стараясь как можно больше сделать точных передач за то время, пока игрок, подававший мяч, бежит по кругу. Как только игрок вернётся на место подачи, передачи мяча прекращаются. Игра

продолжается до тех пор, пока все игроки подающей команды не выполнят перебежку. После этого подсчитывается общее количество передач мяча, которые сделала принимающая команда во время перебежек игроков подающей команды. Играющие меняются ролями, и игра повторяется.

Методические указания. За каждую неудачно выполненную подачу (в сетку, за пределы площадки и пр.) команде противника начисляется 10 передач. Если бегущий игрок вышел на площадку, коснулся руками стенки, стойки и пр., противоположной команде присуждается 5 очков. Игрокам, перебрасывающим мяч, нельзя его терять, пользоваться повторными передачами между одними и теми же партнёрами. За нарушение этого правила у команды снимается 5 передач. Для контроля за действиями играющих к каждой команде прикрепляется судья.

Назначение. Игра направлена на совершенствование техники игры и группового взаимодействия в защите.

«Точный пас»

Игра проводится на баскетбольной площадке. Играющие, определившись по командам, выстраиваются перед разными щитами около линии штрафного броска. Первые номера с мячами в руках встают в 7-10 шагах справа (или слева) от команды в очерченных заранее кругах. По сигналу начинается соревнование команд. Игрок из круга набрасывает мяч партнёру, стоящему в колонне. Тот точной передачей должен направить мяч в корзину. Затем он подбирает мяч и бежит в круг. Игрок, набрасывавший мяч, встаёт в конец колонны. Когда все игроки выполнят упражнение, игра заканчивается.

Варианты игры:

- игра может проводиться вдоль сетки (если есть переносная стойка с кольцами), тогда водящий может стоять в зоне 6 (или в зоне 3);
- **у** игра может проводиться у стены, с нарисованным кругом мишенью.

Методические указания. Победу в игре определяет наибольшая сумма очков, набранная одной из команд. За каждое попадание в корзину начисляется 2 очка, I очко команда получает, если мяч не попал в корзину, но ударился в кольцо.

Назначение. Игра способствует развитию точности выполнения передачи мяча.

«Защитники»

Вдоль боковой линии на площадке чертятся круги диаметром 2 м. Спортсмены соревнуются в парах. Один располагается в кругу и играет в защите, другой с расстояния 6-7 м выполняет несильные удары рукой по мячу, стремясь попасть в круг защитника. Если мяч в кругу, то защитник получает штрафное очко. Побеждает тот, кто меньше наберёт штрафных.

Варианты игры:

- ▶ игроки располагаются в зоне защиты, место защиты ограничивается кругом, квадратом, после приема мяч направляется на связующего, стоящего под сеткой;
- **>** выполнение упражнения в виде эстафеты, смена игроков происходит по ходу движения мяча.

Назначение. Игра направлена на совершенствование техники приема мяча.

«Кто лучше»

Трое игроков располагаются на задней линии в зонах 5, 6, 1. Каждый из них принимает по 10 подач. За приём начисляются очки. После 10 подач игроки меняются зонами.

Варианты игры:

- ▶ игроки могут располагаться в 4, 5; 1, 2; 3, 6 зонах со своим подающим игроком. Подачи подаются с чередованием в ближние или дальние зоны;
- ▶ в зависимости от уровня подготовленности игроков мяч может вводиться броском или передачей через сетку, или подачей.

Методические указания. Оцениваться качество приёма мяча может по-разному: например, мяч принят - не принят, или дифференцированно так: 2 очка - ошибка при приёме; 3 - приём без технической ошибки; 4 - приём без ошибки, мяч доведи в зону нападения; 5 - дана хорошая передача сразу на удар.

Назначение. Игра направлена на совершенствование техники приема подачи.

«Эстафета с подачей мяча»

Команды (равные) располагаются на лицевых линиях. Игроки поочерёдно выполняют подачу (заданным способом), выполнив подачу,

игрок обегает по боковой линии и занимает место на лицевой линии противоположной площадки. Победившей считается команда, быстрее занявшая место на противоположной лицевой линии и сделавшая меньше ошибок при подаче.

Варианты игры. Может быть четыре команды(с каждой стороны по две команды) с указанием выполнять подачу по прямой (например, из зоны 5 в зону 1, из зоны 1 в зону 5).

Назначение. Игра направлена на совершенствование подачи.

«Пионербол»

Игроки располагаются так же, как для игры в волейбол. Если в команде более шести человек, игроки занимают промежуточное положение в зонах. По сигналу из-за линии подач в игру вводятся одновременно два мяча (любым или обусловленным способом). Игроки каждой команды могут отбивать мяч или ловить его в руки и затем бросать через сетку на сторону противника. Команда проигрывает 1 очко если на её половине одновременно коснулись сетки, площадки или игроков два мяча. После этого в каждой команде происходит смена подающих. Первая половина игры заканчивается, когда одна из команд наберёт 15 очков. После этого команды меняются сторонами площадки.

Методические указания. В случае неудачной подачи одной из команд противник получает 1 очко, и игроки повторяют подачу. Если неудачно подали обе команды, игроки подают снова. Игра может состоять из 3 или 5 партий.

Назначение. Игра направлена на формирование простейших знаний тактических действий в нападении и защите: выбор места на площадке при приеме мяча, целесообразное расположение и взаимодействие игроков при атаке.

Таблица 3.1 Подвижные игры, подводящие к спортивным

Игры подводящие к	С техникой перемещений	«По кочкам», «Вызов номеров»,
баскетболу		«День и ночь».
	С техникой владения мячом	«Передал-садись», «Мяч
		среднему», «25 передач»,
		«Бросай-беги», «Не давай мяч
		водящему», «С отскоком от
		щита».
	С техникой овладения мячом	«Пройди защитника», «Борьба за
	и противодействия	отскок», «Ловец и перехватчик».

	С тактикой групповых взаимодействий	«Обведи и забей», «Быстрый прорыв», «Мяч ловцу», «Борьба за мяч».
	С тактикой командных взаимодействий	«Питербаскет», «Нападают пятерки»
Иры, подводящие к	С техникой перемещений	«Зоркий взгляд», «Вперед-назад»
волейболу	С техникой владения мячом	«Над собой и о стенку», «Мяч в
		воздухе», «Навстречу через сетку», «Эстафета парами», «Точный пас», «Бомбардиры», «Точная подача».
	С техникой противодействия	«Имитация блокирования», «Защитники», «Коснись, но не ошибись».
	С тактикой групповых	_
	1 3	·
	взаимодействий	«Треугольник»
	С тактикой командных	«Пионербол», «Итальянская
	взаимодействий	лапта»
Иры, подводящие к	С техникой перемещений	«Пятнашки в парах», «Пройди
гандболу		защитника», «Пятнашки в парах с защитником»
	С техникой владения мячом	«Борьба за мяч», «Мяч своему», «Бесшумный мяч», «Мяч среднему», «Вырвись из круга», «Охотники и утки»
	С техникой противодействия	«Отбери мяч», «Защита булав»
	С тактикой групповых взаимодействий	«Круговой гандбол», «Защита ворот», «Третий лишний», «Эстафетный гандбол»
	С тактикой командных взаимодействий	«Защита крепости», «Игра в гандбол 4х4», «Прыгучий мяч»
Иры, подводящие к футболу	С техникой перемещений	«Третий лишний», «Охота на зайцев», «Волк во рву»
	С техникой владения мячом	«Максимум передач», «Удары с линий», «Быстрее и точнее при ударах», «Квадрат», «Футболтеннис»
	С техникой противодействия	«Перехвати мяч», «Борьба за мяч», «Защита ворот»
	С тактикой групповых взаимодействий	«Игра в футбол 2х1, 3х1, 3х2», «Футбол в четверо ворот»
	С тактикой командных	«Игра с заданием», «Игра в
	взаимодействий	футбол 5х5, 6х6, 7х7»

Вопросы и задания для закрепления темы

- 1. Какие игры называются подводящими?
- 2. Перечислите подвижные игры, направленные на совершенствование техники перемещений в баскетболе.
- 3. Какова направленность подводящих игр при использовании их для младшего, среднего и старшего школьного возраста?
 - 4. Какие задачи могут решаться при использовании подводящих игр?
- 5. Перечислите подвижные игры, направленные на совершенствование командных взаимодействий в волейболе.
- 6. Какие подвижные игры используются для совершенствования техники владения мячом в футболе.
- 7. Назовите подвижные игры, направленные на совершенствование тактики групповых взаимодействий в гандболе.
 - 8. Назовите характерные особенности игровой деятельности.
- 9. Раскройте характерные особенности между играми направленными на совершенствование техники и тактики.
- 10. Назовите подвижные игры, направленные на совершенствование техники владения мячом в волейболе.

Литература

- 1. Спортивные игры: учеб. пособие / под ред. М.М. Боброва СПб.: Изд-во СПбГУП, 2011.-236 с.
- 2. Волейбол: учеб. для студ. вузов / под ред. А.В. Беляева, М.В. Савина. М.: Дивизион, 2009.-360 с.
- 3. Жуков М.Н. Подвижные игры: учеб. для студ. вузов. М.: Академия, 2000. $160\,\mathrm{c}$.
- 4. Спортивные игры в физическом воспитании: учеб. пособ. для студ. вузов / под ред. Ю.И. Портных СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2008. 479 с.
- 5. *Портных Ю.И., Фетисова С.Л.* Дидактика игр в школе: учеб.-метод. пособие. СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2006. 317 с.
- 6. Портных Ю.И., Фетисова С.Л., Несменнов А.А. Доступный каждому баскетбол: пособ. для тренеров. СПб.: АНТТ-Принт, 2011. 152 с.
- 7. Портных Ю.И. Баскетбол для самых маленьких: учеб. пособ. СПб.: Олимп-СПб. 2012. 120 с.
- 8. *Соколов В.Н.* Методика начального обучения гандболу: учебное пособие. СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2005. 172 с.
- 9. *Швыков И.А.* Футбол в школе. М.: Терра-Спорт, Олимпия Пресс, 2002. 144 с.
 - 10. Янсон Ю.А. Физическая культура в школе. Ростов н/Д: Феникс, 2009. 635 с.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В ДЕТСКОМ ОЗДОРОВИТЕЛЬНОМ ЛАГЕРЕ

В общем комплексе мероприятий по укреплению здоровья, повышению физической подготовленности школьников важное место принадлежит детским оздоровительным лагерям.

Необходимо отметить, что условия для занятий физическими упражнениями в оздоровительном лагере существенно отличаются от таковых в школе и по месту жительства. Режим дня, предусматривающий ежедневные занятия физическими упражнениями, прекрасные природные условия, длительное пребывание на свежем воздухе, отсутствие школьных занятий и домашних заданий, наличие мест для занятий физической культурой и спортом, квалифицированный медицинский контроль, пребывание в коллективе своих сверстников, позволяют получить значительный оздоровительный эффект.

Одним из ведущих средств решения этой задачи выступают различные виды подвижных игр.

В детских оздоровительных лагерях проводятся подвижные игры, способствующие оздоровлению школьников и их отдыху. Они также содействуют укреплению дружеских отношений между детьми, приезжающими в лагерь из разных школ.

Условия в лагере особенно благоприятны для самодеятельного применения любимых подвижных игр, а также игр под руководством взрослых. Формы организации подвижных игр в оздоровительном лагере разнообразны. Игры планируются с учетом распорядка лагерного дня в сочетании с другими занятиями по физической культуре. Они могут проводится как отдельные мероприятия между несколькими отрядами, а могут входить в программы спортивных соревнований, проводятся как самодеятельные встречи между командами на праздниках, прогулках.

5.1. Подвижные игры на местности

Организация и проведение игр на местности включает в себя следующие этапы: выбор игры, подготовку к ней, подведение итогов. Игр

на местности много. Необходимо учитывать возрастные особенности ребят и физическую нагрузку, допустимую для данного возраста. Только та игра на местности пройдет успешно, которая доступна, понятна детям и увлекательна по замыслу.

Необходимо учитывать, что для ребят младшего возраста (10-12 лет) характерна повышенная подвижность, стремление к беганию, лазанию, прыганию. Для них доступны игры с применением карты, компаса, с преодолением сложных препятствий. У детей-подростков (12-15 лет) укрепляется мускулатура, сердце и легкие, усиливается кровообращение и обмен веществ. Хорошо развиты память, внимание. Они способны к более быстрым и продолжительным движениям.

Возможность проведения той или иной игры зависит не только от возраста, но и от количества играющих. Игры есть одиночные и групповые. Следует подбирать такие игры, чтобы в течение всего периода ребята получали бы всестороннее развитие.

Необходимо составлять план проведения игр на длительный период. Любая игры, даже несложная, требует предварительной подготовки, включающей в себя:

- выбор местности для игры;
- > подготовку руководителя для игры;
- > подготовку коллектива играющих;
- подготовку инвентаря для игры.

Лучше игру проводить на незнакомой местности, это вызывает большой интерес, предусмотрев, чтобы не было неожиданностей. Для большинства игры нужно выбирать участки, покрытые кустарником, лесом, с неровным рельефом, оврагами, канавками, небольшими реками, но избегать трясин, глубоких ям, осыпающихся обрывов и т.д. Особое внимание обращать на обозначение границ районов игры.

Руководитель, готовясь к проведению игры, должен:

- > хорошо изучить содержание и правила игры;
- > продумать расстановку играющих и подобрать посредников;
- > обеспечить играющих требуемым инвентарем;
- > продумать, спланировать весь ход игры;
- > рассчитать время;
- > составить развернутый план-конспект.

Умелое руководство коллективом, поддержание строгой дисциплины в ходе игры является решающим условием для успешного ее проведения. *Во-первых*, надо, чтобы игра началась в точно назначенное (определенное) время. Если предусмотрен не однодневный выход играющих, то это время должно быть точно рассчитан о и выдержано. *Во-вторых*, игра должна проводиться в точно назначенном районе, в ходже игры надо поддерживать инициативу, смелость ребят, стремление к

победе, но строго пресекать (вплоть до удаления из игры) малейшую недисциплинированность.

При определении победителя можно (и важно!) подчеркнуть, что именно одних привело к победе, а для других послужило причиной поражения, указывать положительные стороны и недостатки не только в действиях команды, но и в действиях отдельных ребят.

Следует предусмотреть и медико-санитарное обеспечение, гигиену игр на местности.

«Погоня за лисицей»

Проводится для детей младшего школьного возраста на местности, где есть естественные препятствия и нет вариантов заблудиться. На 8-10 играющих - «охотников» назначают одну «лису», которая, убегая, выбрасывает бумажки через 15-25 шагов, таким образом, «лиса» оставляет следы. Через 4-5 минут за ней в погоню отправляются «охотники». Игру ведут до тех по, пока не поймают «лису». Среди «охотников» можно определить победителя по количеству собранных бумажек, тогда в лесу или парке будет чище. Данная игра развивает у детей умение преодолевать препятствия на высокой скорости.

«Останься незамеченным»

На местности с густой травой и кустарником на расстоянии 100-150 м, от места нахождения группы играющих устанавливается флажок. Около него становится руководитель. Играющие по команде ползут к флажку, стараясь остаться незамеченными руководителем. Тот, кто будет им обнаружен, поднимается и остается на том же месте до конца игры. Через некоторое время руководитель дает свисток, по которому все остальные поднимаются. Победителем объявляется тот, кто оказался ближе к флажку.

«Наблюдатели»

Во время прогулки отряд делает привал в таком месте, откуда в одну сторону открывается широкая панорама и видны разнообразные местные предметы (столбы, дома, кусты и т.д.) В течение минуты ребята внимательно рассматривают ландшафт, стараясь запомнить все детали, а потом поворачиваются к нему спиной. Руководитель задает им различные

вопросы относительно того, что они сейчас наблюдали. За каждый правильный ответ - очко.

«Знаки в лесу»

Играющие идут по лесу за руководителем игры и внимательно присматриваются к окружающей обстановке. Пройдя определенное расстояние, руководитель оставляет играющих на месте, возвращается к исходной позиции прежней дорогой. Свой путь от отмечает различными знаками, которые не бросаются в глаза: кладет на мелкий пучок травы, надламывает сухую ветку разбрасывает сорванные листья, мелом ставит крестик на коре дерева и т.д. Всего делает отметки в 12 местах и записывает, какие следы оставил. Придя к исходному пункту, дает сигнал, по которому играющие отправляются в обратный путь. Каждый старается заметить и запомнить знаки, оставленные руководителем. Когда все ребята соберутся, им предлагается записать, какие знаки они видели на дороге. Выигрывает тот, у кого список окажется более полным.

«Кто быстрее доставит пакет»

На участке местности намечают 2-3 маршрута. Составляется схема движения по каждому из них, на ней обозначаются участки движения по азимуту, ориентирам и обозначенным флажкам, ветками, засечками на деревьях. Для этого маршрут вычерчивается на бумаге, делят его на участки, определяют азимут каждого звена, измеряют его длину в шагах. На исходном пункте каждому отряду вручают пакет и ставят задачу быстрее доставить в «штаб» По команде группы начинают двигаться параллельно на расстоянии 200-300 м. Выигрывает та группа, которая первой достигнет конечного пункта и вручит пакет посреднику. Примечание. Игра может быть проведена как для нескольких отрядов, так и для групп одного отряда.

«Чемпион по глазомеру»

Определение расстояния на глаз, без применения каких-либо приборов, обычно называют глазомером. Сразу определить расстояние с достаточной точностью никто не сможет. Только путем постоянных

упражнений, систематической тренировки можно достичь безусловного успеха.

Все играющие делятся на группы по три человека. У каждой группы должны быть три флажка и метровая палка с сантиметровыми отметками.

Игра может проходить в парке, на лугу или в редком лесу. Играющие распределяют между собой обязанности. Один из участников определяет расстояние на глаз, второй является подвижным ориентиром, которым руководит третий из ребят, контролирующий игру и записывающий результаты.

По команде контролера «марш» или сигналу свистка второй участник — «подвижной ориентир» — бежит вперед, захватив с собой флажки. Следующий сигнал контролера — «стой!». Бегущий останавливается и втыкает рядом с собой флажок. Участник определяет на глаз расстояние до флажка, а контролер записывает результаты.

Снова команда, и «ориентир» бежит дальше, оставляя новый флаг. И так три раза.

Результаты, сообщенные контролеру, проверяются, в каждом случае фиксируются ошибки. Ребята меняются обязанностями и снова начинают игру. Из победителей каждой группы комплектуются новые тройки, игра проходит по олимпийской системе до тех пор, пока не выявится «чемпион по глазомеру».

«Казаки-разбойники»

Подготовка. Игра в казаки-разбойники очень популярна. Она может проводиться где угодно, нужны лишь укромные места для того, чтобы спрятаться. Перед игрой оговариваются границы территории, в пределах которой можно прятаться и убегать. Играющие делятся на две команды. По жребию одна команда — «разбойники», другая — «казаки». Отличают их по нарукавным повязкам, ленточкам или каким-нибудь значкам. Задача «казаков» — выследить «разбойников», задача «разбойников» — надежно спрятаться. «Разбойники» разбегаются прятаться, а «казаки» выбирают место для «темницы», куда будут приводить пойманных «разбойников». «Темницей» может быть угол двора, дерево или какое-нибудь другое место. «Темница» должна быть не очень большой, чтобы ее было легче охранять, но и не очень маленькой. Границы ее надо чем-нибудь обозначить, например камнями или палками.

Содержание игры. По сигналу руководителя «казаки» расходятся на поиски «разбойников», которых надо не только найти или увидеть, но еще догнать и осалить. «Казак», поймавший первого из «разбойников», тут же отводит пленного в «темницу». Если в плену по окончании

установленного времени «разбойников» окажется больше, чем на свободе, побеждают «казаки», в противном случае победа достается «разбойникам».

Правила игры:

- 1. «Разбойник» должен идти смирно вырываться он не имеет права.
- 2. Если «казак» почему-то сам разжал руку, «разбойник» может убежать.
- 3. В «темнице» «разбойники» остаются под охраной кого-то из «казаков».
- 4. «Разбойники» могут выручать по-павших в беду товарищей. Если, например, кого-то ведут в «темницу», то любой «разбойник» может подбежать и запятнать «казака»; тогда «казак» обязан отпустить пленного, и оба «разбойника» прячутся снова. Но если «казак» достаточно расторопен, он может ухитриться первым запятнать «разбойника», попытавшегося вызволить своего товарища. И если сумеет сделать это, то ведет уже двух пленных.
- 5. «Разбойники» могут освобождать своих товарищей даже из «темницы». Для этого им надо запятнать не сторожевого «казака», а самого пленного. Из «темницы» освобождать товарищей лучше всего всей группой: один отвлекает внимание «казаков», а другие в это время пятнают пленных, тем самым, выручая их из «темницы».

«Поиск сокровищ»

В игре необходимо все тщательно продумать таким образом, чтобы задания были непростые и одновременно доступные. Маршрут нужно прокладывать на большую дистанцию и вдали от лагеря, чтобы и взрослые могли участвовать вместе со своим патрулем. Игру можно проводить в лесу и в лагере. Старт лучше всего сделать тут же, на месте, где обычно встречается ваш отряд или патрули, а финиш - также недалеко от места старта, чтобы в то время, пока патрули находятся па дистанции, можно было бы приготовить чай с конфетами и тортом и т.п.

Не позволяйте патрулям «садиться на хвост» друг другу. Чтобы не получилось такого, что все патрули следуют за одним, первое задание сделать таким, что патрулям нужно расшифровать сообщение и записать его на бумаге. Второй способ избежать одновременного прохождения патрулями дистанции - сделать первое задание самым сложным, чтобы у каждого патруля ушло время на его разгадывание. Например, каждому патрулю дать бумагу с зашифрованным сообщением: «прошептать слово «патруль» своему лидеру в левое ухо». После того, как патруль выполнил

это задание, он получает новую записку с заданием, где искать следующий ключ. Такое начало обычно дает необходимый разрыв по времени между патрулями.

Убедитесь, что все задания-ключи находятся на место и не разрушены. Задания-ключи должны быть четко обозначены и надежно спрятаны. Следите за тем, чтобы дети во время прохождения дистанции не сорвали и не разрушили ни одной метки. Может быть, имеет смысл около некоторых ключей поставить наблюдателей, готовых заменить ключи новыми, если будет необходимость.

Первое и последнее задания должны быть самыми сложными, как уже говорилось выше. Главная причина - избежать преследования одного патруля другим (только разгадав первое задание, патруль получает следующее), а вторая причина - лидер может давать намеки - подсказки патрулю, который в полном замешательстве и не может разгадать задания. В успешной игре ни один патруль не должен сойти с трассы из-за того, что не справился с заданием.

А причина того, что последнее задание должно быть также самым трудным, кроется в том, чтобы сделать развязку игры более драматичной. Патруль, который прошел всю дистанцию первым, может испытать трудности в разгадывании последнего задания. Несколько патрулей, шедших позади, также могут прийти к последнему ключу и начать разгадку последнего задания - еще одного зашифрованного сообщения. Это может быть телефонный номер того, у кого находятся сокровища.

В лагере такую игру организовать сложнее, так как меньше возможностей для составления разнообразных заданий. Однако, если все задания подготовить заранее и напечатать первое и последнее задание для патрулей, то все возможно.

Пример первого задания-ключа*:

Скил:

Ефлал С. опсану. ме? Етиж АКС, мо. Т-ОП ешимин: дер"е путсороПь Сети ор!!!

Тсопь С.Е.

Дзястид: ох ан ек Утслагмотлеж В. К. ЕволЕч.

^{*(}если прочитать снизу вверх и справа налево, то получится: человек в желтом галстуке находится здесь. Постройтесь по росту перед ним и шепотом скажите: нас послал Феликс.)

Возможные варианты заданий-ключей:

- ➤ Идите по тропинке к озеру (азимут 160°) от лагеря до скалы (камня) у основания упавшего дерева.
- ▶ Идите вдоль линии электропередач, пока не пройдете столб с номером 76.
- ➤ Найдите азимут 240' и идите по азимуту, пока не выйдете на поляну, на которой найдете старое кострище.
- ▶ Идите на восток, пока не увидите канаву, пересекающую ваш путь с севера на юг.
 - У Идите вдоль канавы, пока не выйдете на проселочную дорогу.
- ▶ Идите по дороге влево, пока не дойдете до шоссе. "Найдете дорожный знак с ограничением скорости.
 - > Пройдите данное количество шагов на юг.
- ▶ Под большим камнем рядом со столбом находится следующее задание.

В качестве сокровищ могут служить разноцветные жетоны, которые ребята должны собрать и принести ведущему игры (последнее сообщение может быть следующим: В дупле дерева вы найдете жетоны. Каждый жетон - шоколадная конфета. Соберите жетоны и принесите ведущему).

5.2. Военизированные игры

Особое место в деятельности детских объединений занимают военизированные игры. Среди них выделяют военные (типа «Зарница»), сказочные и историко-этнографические игры. Различия заключаются в содержании легенды, сюжета, взятого за основу игры. В военных играх («Зарница», партизанские игры) обстановка игры и ее развитие полностью связано с решением военной задачи и проведением имитированных военных операций. В сказочных играх сюжет взят из известных, любимых детьми произведений и фильмов, где присутствуют рыцари, маги, волшебники, воюющие стороны добра и зла. Историко-этнографические игры ведутся на основе исторических событий, например, войне между индейцами Америки и конкистадорами, между Древней Русью и её историко-этнографическими противниками, африканскими между племенами.

Военизированные игры проводятся во время походов и прогулок, в лагерях и при других удобных обстоятельствах. Выбор конкретных игр зависит от времени года и природных условий. Однако при их организации никогда не следует забывать того, что это, прежде всего — игры, в ходе которых задачи и пути их достижения должны оставаться для играющих

притягательными и интересными. И чтобы игра оставалась игрой, ее надлежит проводить без излишней развлекательности и чрезмерной дидактики.

Военизированные игры оказывают бесспорное воздействие на воспитание личности, на формирование характера молодежи, выражающего отношение человека к самому себе и к другим людям, отношение человека к работе, к ее результатам, к обществу, в котором он живет. Сам по себе правильный выбор тематики военизированных игр уже является действенным средством гражданского и патриотического воспитания детей и подростков, их физического и нравственного развития.

Удачно выбранная тема облегчает руководителю игры проведение воспитательной работы, помогает ему в непринужденной форме воспитывать участников игр как патриотов и граждан своей Родины.

Военизированные игры черпают свои темы из многих источников. Наиболее важным из них является героическая партизанская борьба в недавнем прошлом. Интересны также картины из истории наших народов, борьба индейских племен, прославивших себя ловкостью и отличным умением передвигаться по местности, различные местные сказания, приключенческие книги, некоторые сообщения печати. Молодых людей увлекают необычные истории, случаи, происшествия. Они с удовольствием идут в походы по новым, неизведанным дорогам, ищут опасности.

Таким образом, военизированные игры на местности нуждаются в обширной и тщательной подготовке.

Участники. Возраст. Военизированные игры требуют не только известной степени физического развития, хороших физических данных, но также и определенного уровня психической подготовленности играющих. Поэтому возраст участников каждой игры можно указать лишь приблизительно. При правильном методическом подходе в игре могут с успехом участвовать ребята разных возрастных групп.

Количество. Каждая игра, если мы желаем достичь ее целей, предполагает определенное количество игроков. Если их слишком мало, трудно успешно решить поставленные задачи; если чрезмерно много — наиболее слабые участники могут оказаться ничем не занятыми. Опираясь на накопленный опыт, надо стараться для каждой игры верно определять оптимальное количество играющих.

Местность. Выбор игры зависит от характера и размеров местности. Иногда причиной относительно неудачной игры является слишком близкая или, наоборот, слишком далекая цель из-за неправильного определения размеров местности.

Поэтому, прежде всего, руководитель игры должен тщательно обследовать местность, на которой будет проходить игра, точно

определить размеры необходимой для игры местности, получить разрешение местных органов власти, установить время проведения игры, обеспечить участников всеми необходимыми пособиями. После этого он знакомит старших групп со всеми подробностями выбранной местности.

Наиболее удобна для военизированной игры холмистая лесная местность. Лес придает игре особое очарование и напряженность. Он позволяет играющим приблизиться к соперникам на очень близкое расстояние, застигнуть врасплох, подготовить ловушку, облегчает секретное размещение играющих и скрытное передвижение связных или патрулей. Но вместе с тем лес затрудняет ориентацию и поддержание зрительной связи между отдельными участниками игры, усиливает опасность неожиданного столкновения с противником. Лес также ограничивает возможности управления игрой. Обычно игра в лесу распадается на самостоятельные действия отдельных звеньев. Поэтому в лесу важно заранее устанавливать задачи отдельным звеньям или группам, чтобы они могли действовать самостоятельно.

Правила. Успешное проведение военизированной игры на местности предопределяют хорошая организация и точное соблюдение правил. Конечно, как показывает опыт, правила игры приходится приспосабливать к разным обстоятельствам. Но изменять их можно лишь при подготовке, а не в ходе игр. Надо идти от простых игр к более сложным. Достаточно провести знакомую игру в другой местности, и она воспринимается играющими как новая.

Играющие получают от игры подлинное наслаждение, когда они твердо знают ее правила. Поэтому нежелательно часто переходить к новым играм. Понимая смысл игры, они четче будут выполнять приказы и указания старших. При большом числе участников необходимо, чтобы все они имели задания и были проинформированы о порядке игры.

Чтобы пробудить у играющих более глубокий интерес к игре, можно вовлечь их в совместную работу над совершенствованием ее правил и подготовки. Это повышает внимание всех участников игры, стимулирует их инициативу и поднимает воспитательную роль игры.

Время. Каждая военизированная игра имеет свою оптимальную продолжительность. Если игра затягивается, это притупляет интерес играющих, а при чрезмерном сокращении времени участники игры не успевают выполнить поставленные задачи. При проведении игры впервые на незнакомой местности трудно определить точно необходимое время.

Следует иметь в виду, что холмистая и лесистая местность преодолевается приблизительно вдвое дольше, чем ровное, безлесное пространство, что спуск с холма происходит в два раза быстрее, чем подъем на холм. В среднем на военизированную игру обычно отводится 1 час.

Система сигналов. При движении на местности для передачи различных сигналов и команд применяются азбука Морзе и условные знаки, передаваемые руками, что позволяет играть бесшумно. Присутствие играющих на местности распознается лишь по шелесту листьев и треску ветвей.

Очень важно установить сигнал об окончании игры, а при необходимости и о ее перерыве. По сигналу, обозначающему перерыв в игре, каждый ее участник остается на своем месте и только после сигнала о возобновлении игры продолжает свои действия. Как только послышался сигнал об окончании игры, все играющие как можно быстрее прибывают на сборный пункт.

Участникам игры необходимо разъяснить, что нельзя злоупотреблять сигналом «SOS» и звать на помощь можно только в случае действительной опасности.

Условия. Ход военизированной игры на местности зависит также и от погоды. Дождь, грязь, зной, ветер, снег, мороз — все эти погодные явления безусловно осложняют выполнение отдельных задач игры. Но нужно добиваться, чтобы участники игры постепенно привыкали к капризам погоды, закалялись, научились превозмогать физическую усталость, т. е. приобретали качества, необходимые будущим защитникам Родины.

Способы пленения. В каждой игре нужно четко установить способ взятия в плен участников игры противной стороны. Можно воспользоваться различными приемами.

Пленение отнятием платка. Участники игры имеют платки, которые носят за поясом или слабо завязывают на шее (на голове). Играющий считается пленным после того, как у него противник отберет платок. Неудобство этого способа заключается в том, что участник игры может незаметно для себя потерять платок.

В борьбе за платок обязательно соблюдение таких правил:

- участник игры, подвергшийся нападению, должен защищаться и вступить в борьбу;
 - > борьба всегда ведется один на один;
- » в ходе борьбы играющие не могут придерживать платок рукой и призваны взаимно избегать грубостей;
- если во время борьбы один из играющих упадет, то его соперник обязан подождать, когда он встанет и только тогда может продолжать борьбу; тот, кто упадет трижды, отдает платок сопернику.

Описанный способ пленения приемлем почти для каждой игры; он развивает ловкость и отвагу. Правда, бывает так, что играющие, увлекшись борьбой, забывают о главных задачах игры. Платок может вполне заменить цветная шерсть, повязанная на руку, или бумажные погоны.

Пленение прочтением числа. Каждый участник игры имеет прикрепленные на головном уборе в двух-трех местах одинаковые двузначные или трехзначные числа. Наиболее удобными являются достаточно крупные цифры на липкой бумаге, закрепленные вокруг головы лентой. Играющий, число которого соперник правильно назвал, становится пленником. Этот способ принуждает играющих к более тщательной маскировке.

Взятие в плен попаданием предмета. Играющий считается взятым в плен, если кто-либо из соперников попал в него мячиком, бумажным шаром, шишкой или каштаном. Такой способ заставляет бдительно следить за передвижением соперников. Пленение прикосновением (осаливанием). Играющий считается взятым в плен, когда один из соперников коснется какой-либо части его тела. Этот способ применяется в основном тогда, когда право брать в плен имеет лишь одна играющая сторона. Иногда устанавливаются для этого два или три прикосновения.

В каждой военизированной игре необходимо позаботиться в том, чтобы взятый в плен участник не выбывал полностью из игры, за исключением игр кратковременных. Пленный игрок вместо исключения из игры получает штрафные очки или штрафное время, что учитывается при подведении общих результатов игры.

Окончание игры. Все игроки должны также знать, где они сосредоточиваются после игры. Их нужно ознакомить с условным сигналом об окончании игры. По окончании игры каждому участнику надо быстро прибыть на установленное место сбора, где организуется обсуждение игры. Командиры сторон докладывают о том, какие действия были предприняты по обеспечению успешного хода игры, сообщают, как шла игра, какие ошибки были допущены группой в целом и отдельными участниками, как добились победы или почему потерпели поражение. Доклады командиров играющих сторон дополняют отдельные участники, отчитываясь о своем поведении в ходе игры. Руководитель игры подводит итоги действиям обеих сторон и дает оценку игры в целом, объявляет благодарность тем, кто этого заслужил, отмечает ошибки в игре той или другой стороны и указывает, как избежать их в будущем.

«Исследователи в Texace»

Возраст: 12 - 15 лет

Играющие: 2 команды (по 10 - 16 человек)

Местность: пересеченная *Длительность*: 3 - 4 часа *Тема игры*: исследователи, пересекшие мексиканскую границу, должны пройти по территории индейского племени апачей, чтобы достигнуть крепости, где они будут уже в безопасности.

Ход игры: игроки, представляющие собой индейцев, занимают часть игровой территории между мексиканской границей (старт) и крепостью (целью). Они вооружены - каждый имеет при себе платок на поясе. Вступать в крепость им не разрешается.

Исследователи безоружны. Их задача - проникнуть в крепость, где они могут достать оружие (платки), чтобы атаковать индейцев. Безоружный исследователь (на пути в крепость) может быть взят в плен осаливанием. Индеец отводит его в лагерь для пленных. Взятому в плен исследователю запрещается убегать от индейца. Попытку к бегству он может предпринять, только оказавшись в лагерь для пленных (квадрат со стороною 5 метров). Однако при этом его снова могут пленить охранники лагеря и возвратить в лагерь, а если попытка будет удачной, исследователь продолжает участвовать в игре, продвигаясь к крепости.

Проникнув в крепость и вооружившись там, исследователь возвращается на индейскую территорию, стараясь освободить своих пленных товарищей путем захвата платка у охранника лагеря или помогает тем исследователям, которым еще не удалось достичь крепости. В случае, когда индеец захватывает платок у исследователя, последний должен отправиться вместе с индейцем в лагерь для пленных. Игрокам, взятым в плен, запрещается звать на помощь.

Индеец, у которого исследовать захватил платок, считается раненым. Для оказания помощи раненым, у индейцев есть сума со священной корой. Раненый индеец для того, чтобы стать свободным, должен записать свое имя на священной коре. Если исследователям удастся обнаружить место нахождения коры и выкрасть ее, то раненые индейцы уже не смогут выздоравливать, и они выбывают из игры. Но достаточно индейцам пленить исследователя с корой, как последнюю возвращают в суму, и она вновь исцеляет раненых.

«Зеленая ракета»

В этой игре проверяется, как ребята могут собираться по «тревоге», умение читать следы, маскироваться, бесшумно продвигаться по пересеченной местности, смекалка, находчивость и выносливость в пограничной службе.

На заставе (в месте проведения игры) взвивается флаг или дается ракета зеленого огня - сигнал тревоги, звучит сигнал «Тревога». Отряд собирается на плацу, командир докладывает о сборе. Из отряда заранее

выделяется 2-4 человека, которые являются «нарушителями границы». В установленном месте они нарушают условную «границу», преодолев КСП и, оставив на ней хорошо заметные следы, каждый из них идет по своему, ранее определенному маршруту, не выходя за пределы участка игры. Их задача - пройти незамеченными заслон и передать «шифрограмму» руководителю в определенном месте. «Нарушители» не знают о точном местонахождении заслонов. В пути они оставляют 5-6 заметных следов.

Командир отряда ставит задачу своему отряду. Выделяется поисковая группа 3-8 человек, в зависимости от числа «нарушителей». Она должна на условной следовой полосе обнаружить, определить, сколько прошло нарушителей и направление их движения, после этого продолжать преследование нарушителей до «полного уничтожения» или задержания. Остальные члены отряда выдвигаются бесшумно в заслон и маскируются. Они должны не допускать прорыва «нарушителей», вовремя заметить их и задержать. При обыске задержанных необходимо найти «шифрограмму».

В заслоне ребята располагаются так, чтобы между ними была связь. Устанавливаются сигналы взаимодействия, а также пароль для опознания друг друга. Преследовать «нарушителей» надо бесшумно, не оставлять охраняемого участка, ибо этим могут воспользоваться другие «нарушители» и пройдут по неохраняемому участку.

Игра заканчивается, когда будут задержаны все «нарушители». Организатору этой игры важно точно распределить время выхода «нарушителей», поисковой группы и заслона. При подведении итогов нужно отметить положительные и отрицательные действия отделений при сборе и по тревоге, действия заслона, поисковой группы, «нарушителей».

5.3 Игры-путешествия

Игра-путешествие имеет и другие названия «маршрутная игра», «игра на преодоление этапов», «игра по станциям», «игра-эстафета». Вообще игра-путешествие одна из самых богатых по потенциалу форм.

Главное, что отличает игру-путешествие, является процедура целенаправленного движения групп участников по определенной схеме, обозначенной в маршрутном листе. Исходя из вариантов организационного воплощения данной процедуры, существует несколько модификаций игры-эстафеты.

1. Маршрутный лист четко обозначает порядок движения команды и расположение площадок. Этот вид самый распространенный и используемый в практике.

- 2. В маршрутном листе площадки только названы, а порядок их прохождения и местоположение не определены. Такую игру мы предлагаем вам сегодня в рамках традиционного Похода Дружбы. Ее название «12 площадей». В начале этой игры команды дружин получат маршрутный лист с указанием площадей нашего города. Но без маршрута. Вам необходимо посетить все «площади» города. В ходе игры вы посещаете каждую площадь всего один раз, а выбор последующей площади зависит от вашего желания и от того, свободна ли она от других посетителей. Количество игровых станций в 2 раза больше числа дружин. Задания на станциях разнообразны: на сплочение, творческие, спортивные, интеллектуальные.
- 3. Порядок движения известен только проводнику. Например, игра, посвященная истории городского транспорта, когда каждая команда превращается в какой-то вид транспорта (трамвай, метро, поезд, автобус и т.д.), во главе которого встает «машинист». Он-то и знает маршрут следования, а остальные участники выстраиваются за ним и при движении издают звуки, характерные данному виду транспорта

Особая процедура — это передвижение команд. Участники могут передвигаться перебежками, особенно если в качестве критерия выдвинута быстрота прохождения маршрута. Команды могут двигаться медленно и осторожно (с закрытыми глазами, взявшись за руки или в сумерках на свет фонарика).

Вторая по значимости процедура состоит в организации деятельности на площадке. Часто практикуется чередование площадок, рассчитанных на восприятие информации, с такими, которые бы предусматривали выполнение заданий. Общую организующую функцию могут выполнять звуковые сигналы, означающие, что действие на площадке закончено, и команде следует передвигаться далее по маршруту.

Третья процедура — это общий сбор участников игры-путешествия, который проводится дважды. Мы условно назвали процедуру первого сбора — «сбор-старт», а последнего — «сбор-финиш». На сборе-старте участники получают необходимую информацию, включающую в себя легендарное обоснование деятельности и правила игры (в т.ч. способ оценки результатов деятельности команды на площадке). На сборефинише подводятся итоги, награждаются (если необходимо) победители.

Таким образом, алгоритм проведения игры-путешествия включает в себя:

- 1. Подготовку участников к восприятию игры-путешествия.
- 2. Сбор-старт.
- 3. Движение команд по маршруту.
- 4. Участие команд в организуемой на площадках деятельности

- 5. Сбор-финиш.
- 6. Организация последействия.

Вариантом игр-путешествий с элементами ролевых игр являются игры, которые предполагают наличие площадок деятельности, но без обозначения маршрута, при этом количество посещений каждого станции (площадки) не ограничено.

«Морской бой»

В игре участвует 2 (4, 6, 8...) команд-армад, ведущих «морской бой» в парах. Армады имеют свое название (обычно по цвету кораблей на поле: красные против синих, зеленые против желтых, черные против белых и т.п.). На местности расположены игровые площадки, предполагающие выполнение задания (творческого, спортивного, на сплочение или взаимодействие команды).

Количество площадок («островов», «бухт», «заливов» и т.п.) должно быть в 1,5-2 раза больше числа команд. В начале игры в течение ограниченного времени (не менее 15-20 минут) команды обследуют территорию, чтобы найти «деньги» – принятые в игре денежные билеты. В соответствии с найденной суммой «закупается» флот армады и располагается их на игровом поле в тайне от противников, но не от Адмирала – руководителя игры. Поэтому для каждой команды необходимо заготовить 2 шаблона игрового поля – оба идентично заполняются командой, затем один отдается Адмиралу для руководства «боем». (Впрочем, этап поиска «денег» и «закупки» кораблей можно упустить и составить армады из традиционного набора кораблей: один 4-хпалубный, два 3-хпалубных, три 2-хпалубных, четыре 1-палубных.Это зависит от времени, выделенного на игру, а также размеров и характера территории).

Затем каждая армада, выполняя в течение 1-2 минут различные задания на выбранных площадках, получает «снаряды» — жетоны. Выполнять задания армада может на любой площадке по своему желанию, возвращаясь на каждую из них не один раз. Дважды подряд на одну станцию «заплывать» нельзя.

Задания на одной станции должны соответствовать одно теме, одному направлению. Но каждый раз задание для команды должно быть новое. Поэтому станционным смотрителям необходимо подготовить не менее 5-7 заданий на 1-2 минуты, подчиненных одной тематике.

Получив количество жетонов, не меньше оговоренного в начале игры (например, 5), армада может произвести «выстрелы» по кораблям

противника. Выстрелов столько, сколько жетонов принесла команда в штаб Адмирала.

Тот фиксирует сделанные «выстрелы» на поле сражения (на ватмане, 10 на 10 клеток) и, сверяясь с доверенными ему картами расположения кораблей противника, объявляет результат: «мимо», «ранен» или «убит». Игра останавливается в двух случаях: либо одна из армад разбила противника, либо закончилось время, оговоренное в начале игры.

5.4. Игры-аттракционы

Игры-аттракционы способствую развитию внимания, настойчивости, ловкости, меткости, глазомера, ориентировки в пространстве и других качеств, необходимых в жизни и трудовой деятельности.

Игры-аттракционы не требуют длительной подготовки, специальной тренировки участников, поэтому могут с успехом применяться в физкультурно-оздоровительной работе в лагере — на праздниках, спортивных вечерах, во время прогулок.

Кроме того игры-аттракционы незаменимы в лагере, когда идет дождь.

«Перейди мячи»

Пять-шесть набивных мячей разместить на одной линии с интервалами 0,5-1,5 м. Играющий запоминает расположение мячей, поворачивается кругом и движется спиной вперед. Задача — обойти и не задеть мячи. Кто выполнит задание, тот победитель. Расположение мячей каждый раз меняется.

Варианты:

- Увеличить количество мячей (для старших школьников).
- > Продвигаться спиной вперед, перешагивая через мячи.
- > Продвигаться спиной вперед с завязанными глазами.

«Попади в мяч»

Играющие делятся на две команды и становятся в шеренги, лицом друг к другу. Расстояние между шеренгами 8-10 м. Посередине табуретки лежит волейбольный мяч. У каждого из игроков по малому мячу. По сигналу учителя игроки одной команды выполняют броски, стараясь сбить

волейбольный мяч. Если кому-нибудь удастся сбить мяч, то команде засчитывается 1 очко. Затем начинает броски другая команда. Выигрывает команда, набравшая больше очков.

«Сбей отскоком»

В 2-5 м от стены (дистанция зависит от возраста и опыта играющих) ставят городок, кеглю, надувную игрушку. Задача: бросить мяч о стену так, чтобы, отскочив, он сбил установленный предмет. У кого будет больше успешных попыток из пяти? Кому потребуется меньше попыток, чтобы сбить предмет пять раз? Бросать мяч можно с любой точки.

Вариант. Поставить на некотором расстоянии от стены ящик, коробку, корзину, положить обруч. Задача: попасть мячом в цель.

«Не урони мячик»

На линии старта каждый участник игры получает две палочки. Затем играющие становятся парами и палочками зажимают мяч, чтобы он не упал. Каждая пара должна пробежать быстрее своих соперников, не уронив мячик. Если же мячик упал, надо остановиться, поднять его, положить на палочки и снова бежать. Дистанция бега 15-20 м.

«Брось и поймай»!

Играющий держит мяч за спиной двумя руками. Наклоняясь вперед, он бросает мяч через голову вверх и вперед. Теперь надо успеть распрямиться и поймать падающий мяч. Каждому дается, скажем, по пять попыток. Победит тот, у кого больше попыток успешных.

Варианты игры. Мяч можно бросить о стенку (если нет окон) с расстояния в несколько метров — и ловить его, когда он отскочит; можно забрасывать мяч на покатую крышу (сарай, гараж, навес) — и ловить его, когда он скатится.

В игру можно вносить усложнения. Например, дается задание: перед тем как поймать мяч, надо несколько раз хлопнуть в ладоши. Или сделать полный поворот кругом (когда мяч бросают о стенку или кидают на крышу).

«За двумя зайцами»

Участник, взяв в каждую руку по мячу разного цвета или размера, принимает положение ноги врозь, руки в стороны. Не сходя с места и не наклоняясь, он должен поймать мяч после одновременного удара ими о пол, причем, мяч, брошенный правой рукой, надо поймать левой и наоборот.

«По туннелю»

Расстояние до ориентира 15 м. 10 играющих располагаются друг от друга на расстоянии 1,5 м. После свистка все играющие принимают положение — упор лежа, а первый играющий посылает мяч по туннелю, образованному играющими; десятый, поймав мяч, бежит, перепрыгивая через каждого лежащего, и катит мяч девятому, а сам ложится в положение упор лежа. Выигрывает та команда, которая быстрее выполнит задание.

«Жонглеры»

На расстоянии десяти шагов одна от другой проводятся две параллельные черты, обозначающие старт и финиш. Два участника состязания становятся на старте. У каждого в руках по гимнастической палке. По общему сигналу оба устремляются к финишу, каждый держит палку стоймя на кончике пальца. Кто первый пересечет финишную черту, тот и победитель. Кто уронит палку или поддержит рукой, обязан вернуться на старт и начать свое путешествие сначала, если «противник» еще не достиг финиша.

«Точный укол»

На стол положить шарик от настольного тенниса. Игрок стоит в 1,5-2 м от стола с гимнастической палкой в руках. Сделав выпад, он должен уколом сбить шарик.

«Достань предмет»

Два игрока располагаются на одной линии и берутся за концы гимнастической палки. На расстоянии 1-2 шага от каждого кладется кубик, булава или другой предмет. Задача игрока: перетянув «противника», достать предмет, лежащий на полу.

«Не урони»

Поставить палку перед собой, придерживая ее рукой. Быстрым движением перенести через палку вытянутую ногу. Руку, разумеется, придется на мгновение отпустить. Выигрывает тот, у кого больше удачных попыток подряд.

«Поединок на ракетках»

В этой игре на ловкость участвуют двое. Каждый играющий получает по ракетке. Ракетки могут быть от настольного тенниса или самодельные. На каждую из них кладется кубик или плоская игрушка небольшого размера.

Играющие, взяв ракетку в левую руку, отводят ее в сторону. По сигналу, свободно передвигаясь, они пытаются взять кубик с ракетки соперника, не уронив при этом свой.

Победителем в поединке считается тот, кто сумеет раза подряд снять кубик с ракетки партнера.

«За черту»

Играющие становятся друг к другу спиной, скрестив руки в локтях. Перед каждым на расстоянии одного метра проводится черта. Задача: упираясь в пол ногами, постараться вытолкнуть своего соперника за черту.

«На одной ноге»

В большой круг, начерченный на земле, входят участники поединка. Каждый из них становится в исходное положение: правую руку, согнутую в локте, прижимает к туловищу, а левую ногу подгибает и берется за нее левой рукой, обхватив щиколотку.

Раздается сигнал – и противники, подпрыгивая и толкая плечом в плечо, пытаются вытеснить друг друга за линию окружности.

Побежденным считается тот игрок, который выйдет из круга или, находясь в кругу, опустит на землю левую ногу.

«Быстрей перетяни»

Два стула ставятся спинками друг к другу на расстоянии 1-1,5 м. На полу под ними в одну линию кладется скакалка так, чтобы ее концы были у передних ножек стула. Двое садятся на стулья спиной друг к другу и поднимают руки вверх. По сигналу они наклоняются вперед и хватают скакалку за конец. Кто успеет схватить первым – победитель.

Вопросы и задания для закрепления темы

- 6. Какими возможностями есть в оздоровительном лагере для организации игровой деятельности детей?
- 7. Какова роль педагогов в организации подвижных игр в условиях оздоровительного лагеря?
- 8. Какие правила необходимо соблюдать при организации подвижных игр на местности?
 - 9. В чем состоят особенности организации и проведения военизированных игр?
- 10. Какие игры-аттракционы можно организовать в дождливую погоду с детьми младшего, среднего и старшего школьного возраста?

Литература

- 13. Афанасенко Н.В. Организация и проведение игр на местности // Физическая культура в пионерской организации. М.: Учпедгиз, 1963. —С. 29-34.
- 14. Должиков И.И. Физкультурно-оздоровительные и спортивно-массовые мероприятия в детском лагере. М.: Айрис-Пресс, 2005. —89 с.
- 15. Игры на местности: сборник игр в лесу, у реки, на спортивной площадке / сост. О.В. Жданова. Воронеж: Искра, 2000. 17 с.
- 16. Игры на свежем воздухе / авт.-сост. В.Н. Дмитриев. М.: Издательский дом МСП, 1998. 240 с.
- 17. *Куприянов Б.В.* Организация и методика проведения игр с подростками. М.: ВЛАДОС, 2001. 87 с.
- 18. Методика проведения игр на местности [Электронный ресурс] // ProШколу.ru: Интернет-портал. Режим доступа: http://www.proshkolu.ru/user/selyutina48/file/2835595/ (дата обращения: 08.01.2015).
- 19. $\mathit{Мирончук}\ E.A.$ Дозирование физических нагрузок школьников 10-13 лет на занятиях подвижными играми в пионерском лагере: дис. ... канд. пед. наук. M., 1984. 222 с.
- 20. *Тимофеев Ю*. Игры в летнем лагере // Воспитание школьников. 2003. № 5. С. 38-43.
- 21. *Трушкин А.Г.* Физкультурно-оздоровительная работа в летних лагерях. М.: Март, 2006. 191 с.

Раздел II

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В КОРРЕКЦИОННЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ

Подвижные игры являются важным средством воспитания и развития детей, обучающихся в коррекционных учреждениях. Они направлены на укрепление здоровья детей, улучшение их физического развития, формирования у них необходимых в жизни двигательных умений и навыков. Они позволяют более полноценно подготовить ребенка к дальнейшей самостоятельной жизни. Следует отметить и то, что многие дети с нарушениями развития и жизнедеятельности имеют определенные двигательные нарушения, вызванные наличием дефекта. Развитие движений у них отстает уже на первом году жизни и в дальнейшем это сказывается на эффективности занятий физическими упражнениями.

При использовании подвижных игр с детьми с нарушениями слуха, зрения, интеллекта, опорно-двигательного аппарата и т.п. задачей специалиста по физической культуре является компенсация насколько возможно имеющихся двигательных нарушений с учетом дефекта, который наблюдается у ребенка.

Подвижные игры подходят практически все детям: с нарушением зрения и слепым, слабослышащим и глухим, детям с нарушениями интеллекта и поражениями опорно-двигательного аппарата.

Главными стимулами в игре являются доброжелательные отношения с другими людьми, детьми и взрослыми; доверие и взаимопомощь, проявление участия, сопереживание, взаимопомощь, взаимодействие с другими участниками игры, людьми, которые понимают ребенка. Все эти стимулы особенно важны для ребенка-инвалида, для ребенка, имеющего нарушения в развитии. У таких детей двигательная активность понижена, так как часто они имеют ограничения жизнедеятельности, дети мало общаются, все это сказывается на их психике. Дети, имеющие патологии зрения, слуха, опорно-двигательного аппарата испытывают неуверенность выполнении каких-либо движений, особенно связанных перемещением в пространстве. Они зачастую являются замкнутыми, стеснительными, неуверенными. Умелое руководство подвижной игрой будет способствовать получению детьми удовольствия от участия в игре желания играть, что поможет улучшить психофизическое развитие ребенка.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ПОРАЖЕНИЕМ ОПОРНО-ДВИГАТЕЛЬНОГО АППАРАТА

6.1. Подвижные игры для детей с детским церебральным параличом (ДЦП)

Заболевание детским церебральным параличом представляет собой комплекс расстройств центральной нервной системы и сопровождается нарушениями речи, координации движений, задержкой психического развития. Главный недуг — повышение тонуса мышц, спастика, рассогласованность движений рук и ног, что приводит к нарушению двигательной деятельности — ходьбы и бега. Следствием этого является ограничение возможностей передвижения, что влечет за собой нарушения функций дыхания и кровообращения, быструю утомляемость, ослабление мышечной системы и т.д. Нарушение координации проявляется в том, что дети не могут воспроизвести правильное исходное положение, выполнить упражнение в заданном темпе и с нужной амплитудой, сохранить устойчивость в статической позе, согласовать движения разных частей тела. Возникают трудности в упражнениях с предметами, затруднены их захват и удержание, нарушена точность броска и ловли предметов.

Подвижные игры являются самой приемлемым формой занятий физическими упражнениями с этой категорией детей. Ребенок, включаясь в сюжет игры, становится ее непосредственным участником, веселится и радуется, забывая о своих дефектах. Бесконечное разнообразие движений, из которых состоит подвижная игра, оказывает всестороннее воздействие на психофизическое и эмоциональное состояние ребенка, что создает положительные предпосылки для коррекции.

Игры с использованием бега, прыжков, ползания па четвереньках, различных видов ходьбы, быстрого изменения положений и поз тела представлены в таблице 6.1.

Игры с использованием бега, прыжков, ползания па четвереньках, различных видов ходьбы, быстрого изменения положений и поз тела

Название игры	Направленность игры
«Солнышко», «Пятнашки»,	Развитие быстроты и точности движений,
«Челнок», «Услышь свое	умения ориентироваться в пространстве
имя»	
«Сбей кеглю», «Циркачи»	Обучение дифференцировке усилий, развитие
	глазомера, точности движений
«Перестрелка»	Развитие координации движений и точности
	попадания мяча в цель.

«Солнышко»

Играют не менее 15.

Инвентарь: эстафетные палочки или теннисные мячи.

В центре начерчен круг. Все играющие делятся на пять команд и выстраиваются боком к центру круга. Получается своеобразное солнышко с лучами. Каждый луч — команда. Игроки, первые от центра круга, держат в руках эстафетные палочки. По сигналу они бегут по кругу и передают эстафету игроку, стоящему теперь первым в своей команде. Прибежавший встает в шеренгу на место ближе к центру. Когда начинавший игру окажется с краю и получит эстафетную палочку, он поднимает ее, показывая, что команда закончила игру.

Методические указания. Во время бега запрещается касаться стоящих игроков, мешать совершающим перебежки. За нарушение правил начисляются штрафные очки. В каждом луче может быть по одному здоровому ребенку.

«Челнок»

В игре принимают участие 6—8 человек, если в группе есть здоровые дети или волонтеры, количество играющих может быть увеличено до 12—16.

Инвентарь: кегли, стойки.

Игра проводится в виде эстафеты между равными по силе командами, которые выстраиваются колоннами на стартовой линии. На расстоянии 7—8 метров располагаются стойки, а по пути следования

игроков расставлены четыре кегли. По команде направляющий бежит к стойке. По пути он должен собрать кегли, обежать стойку и на обратном пути снова расставить кегли, после чего игрок возвращается к своей команде, касается рукой направляющего и становится в конец колонны. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету.

Методические указания. Бег можно заменить прыжками, передвижением ползком, сидя, спиной вперед и т.д.

«Услышь свое имя»

Количество игроков — 5—15.

Инвентарь: волейбольный мяч.

Играющие стоят спиной друг к другу, у одного из игроков мяч, он бросает мяч назад-вверх и называет чье-либо имя. Тот, кого назвали, должен развернуться лицом в круг и поймать мяч. Выигрывает тот, кто поймал мяч большее количество раз.

«Цыркачи»

Количество игроков может быть любым.

Инвентарь: кольца диаметром 10 сантиметров.

На полу стоит предмет, на который нужно набросить кольцо. Игроку дается пять попыток. Побеждает тот, кто выполнил верно все пять попыток.

Методические указания. Игра малой интенсивности, может повторяться неоднократно.

Подвижные игры с фитболом

Фитбол — это большой упругий мяч, выдерживающий вес до 300 килограммов. Игры с фитболом способствуют формированию мышечного корсета, коррекции деформаций позвоночника, расслаблению (за счет вибрации) спастичных мышц, развитию равновесия и координации движений, формируют двигательные навыки, положительно влияют на эмоционально-волевую сферу (табл. 6.2).

Распределение подвижных игр с фитболом в зависимости от их направленности

Название игры	Направленность игры
«Горячий мяч». «Два	Формирование вертикальной позы в положении сидя,
барана». «Веселый	развитие равновесия, координации движений, внимания.
мяч». «Запрещенное	
движение»	
«Эстафета с	
фитболами»	
«Длинные ноги,	Укрепление мышц брюшного пресса, ног, развитие
короткие ноги»	внимания.
«Охотники и утки»	Укрепление мышц туловища, плечевого и тазового пояса,
	развитие координации движений рук и ног.
«Ладушки»	Развитие мелкой моторики, равновесия, координации
	движений, внимания.
«Дракон кусает свой	Формирование вертикальной позы в положении стоя и при
XBOCT»	ходьбе, развитие пространственного ориентирования и
	внимания.

«Горячий мяч»

Дети сидят в кругу и по команде начинают передавать фитбол из рук в руки по часовой стрелке. По команде «Стоп!» мяч останавливается на каком-либо играющем, который выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется один ребенок — победитель.

Вариант:

- > по команде ведущего меняется направление передачи фитбола.
- **>** при большом количестве играющих в игре используются два фитбола.

Методические указания. Ведущему следует напоминать детям об осанке.

«Два барана»

Играют по два человека. Педагог обозначает чертой «мост», на котором происходит битва «двух баранов». Два ребенка сидят на фитболах и пытаются столкнуть партнера с мяча или с «моста». Выигрывает сильнейший, а на «мост» приглашаются следующие участники.

Методические указания. Ведущий стоит рядом с играющими,

страхуя их от падения с фитбола.

«Веселый мяч»

Играют 5—6 человек в исходном положении сидя по-турецки в кругу. Дети, проговаривая стихи про мяч, перекатывают фитбол от одного к другому в произвольном направлении:

Ты катись, веселый мяч,

Быстро-быстро по рукам,

У кого веселый мяч,

Тот исполнит песню нам.

Методические указания. Ведущий должен следить за правильной осанкой детей.

«Охотник и утки»

Двумя полосками на полу обозначаются с одной стороны зала «озеро», с другой — «камыши». В «камышах» сидит охотник. Дети — «утки» в положении на четвереньках толкают фитбол головой от «озера» до «камышей». Педагог при этом говорит следующие слова:

Ну-ка утки, кто быстрей

Доплывет до камышей,

Самой ловкой за победу

Сладкое дадут к обеду.

Побеждает та «утка», которая быстрее доберется от «озера» до «камышей».

Методические указания. Ведущий награждает победителя.

«Дракон кусает хвост»

Количество игроков — 5—6.

Дети становятся друг за другом и крепко держатся за впереди стоящего. В руках первого ребенка фитбол — «голова дракона», последний ребенок — «хвост». «Голова» должна поймать «хвост», дотронувшись до него мячом.

Методические указания. «Голова» должна поймать «хвост», дотронувшись до него мячом так, чтобы не разорвалось «тело дракона».

«Эстафета с фитболами»

Игра проводится в виде эстафеты. У стартовой линии все играющие строятся в две колонны. По команде первые начинают передвигаться вперед, отбивая от пола фитбол. Добегают до стены (стойки), ловят мяч, возвращаются назад, передают его следующему в команде. Выигрывает команда, финишировавшая первой.

Варианты:

- ▶ ведение фитбола осуществляется правой рукой, на обратном пути левой.
- ▶ в каждой команде стартуют по два человека и во время передвижения передают фитбол (мяч) друг другу.
- передвижение осуществляется в одну сторону лицом вперед, обратно
 спиной вперед.

Методические указания. При передвижении спиной вперед осуществлять страховку.

Игры, формирующие умение запоминать порядок и количество предметов

Эта группа игр не только формирует двигательные навыки, но и способствует развитию логического мышления и воображения, помогает приспосабливаться к жизненным ситуациям. Такие игры основаны на использовании круговой тренировки, где все упражнения выполняются по «станциям» с определенным количеством повторений. Для детей с ДЦП метод круговой тренировки упрощен и представлен в виде комплекса сюжетно-ролевых игр, включающих упражнения с манипуляцией предметами, ненавязчивым выполнением движений, которые в обычных условиях осваиваются с большим трудом. Такие игры можно придумать и самим в зависимости от площади помещения и наличия инвентаря. Обычное занятие с детьми всегда можно превратить в сказку.

«Путешествие»

Заранее подготавливается зал, каждый предмет в нем получает определенное название, которое применяется в путешествии.

Гимнастическая стенка — «Корабль». Ребенок имеет право перемещаться по ней любым способом, но вставать на пол нельзя.

Обручи — «Острова». Если острова близко друг от друга — ребенок делает прыжок, если расстояние большое — прыжок на остров с ноги на ногу.

Баскетбольное кольцо — «Ключ к открыванию дверей». Чтобы продолжить путешествие, нужно попасть мячом в кольцо.

Канат — «Лианы». Нужно встать из положения сидя, взявшись за канат и перебирая руками.

Мишени для метания на стенках — «Хищные звери». Нужно теннисным мячом попасть в мишень, при промашке попытка повторяется.

Наклонная скамейка, поставленная на гимнастическую стенку (третья рейка снизу), — «Мостики на корабль». Нужно, подтянувшись, забраться на корабль.

Три скамейки вместе — «Переправа через реку». Ребенок должен проползти на четвереньках спиной вперед.

Ворота между двумя гимнастическими скамейками — «Провести разведку». Нужно проползти, стараясь не задеть ворота.

Играющие начинают путешествие с любой «станции». Побеждает не тот, кто первым закончит дистанцию, а тот, кто успешнее справится с препятствиями.

Методические указания. По окончании игры дети обязательно должны обменяться впечатлениями, а ведущий определяет самого лучшего путешественника и назначает его на следующее занятие капитаном. Такой подход формирует у ребенка стремление к качественному выполнению каждого указания, что и приводит к незаметному, безболезненному освоению двигательных умений.

Можно использовать не только станции двигательных действий, но и станции загадок, поговорок, рисунков, кроссвордов, отгадываемых вместе с родителями.

Подвижные игры на воде

Игры на воде — это не только интересное развлечение для детей, но и эффективное средство физического развития и закаливания. Во время игр, связанных с плаванием, активно действует вся скелетная мускулатура, сердечно-сосудистая система, легче переносится физическая нагрузка. Кроме того, они корректируют у детей с ДЦП сколиозы, осанку, снижают спас-тичность, способствуют расслаблению мышц (табл. 6.3).

Распределение подвижных игр на воде в зависимости от их направленности

Название игры	Направленность игры
«Удочка»	Обучение произвольной задержке дыхания.
«Волейбол по кругу»	Развитие точности передачи и приема мяча.
«Баскетбол на воде»	Развитие быстроты перемещения в воде и точности движений.
«Кто быстрее», «С	Закрепление техники плавания, развитие быстроты и
донесением вплавь»	координации движений.
«Морской поезд»	Развитие умения взаимодействовать с другими
	участниками команды.
«Рыбка в сетке»	Развитие умения взаимодействовать с другими
	участниками команды.

«Удочка»

Количество игроков —8—14.

Инвентарь: веревка, футбольная камера.

Играющие становятся в круг по грудь в воде и делятся на две команды. Ведущий держит в руке веревку с надутой футбольной камерой на конце («удочкой»), он начинает крутить ею на уровне голов играющих. Спасаясь от «удочки», играющие погружаются с головой в воду. Выигрывает команда, игроков которой «удочка» задела меньшее число раз.

Методические указания. Игра проводится в бассейне или естественном водоеме с ровным дном, на небольшой глубине.

«Волейбол по кругу»

Количество игроков — 6—8.

Инвентарь: волейбольный мяч.

Играющие встают в круг по пояс в воде и передают друг другу волейбольный мяч, стараясь не уронить его. Тот, кто ошибется, выходит в середину круга. Его задача — коснуться мяча. Водящего сменяет тот, кто неточно передал мяч партнеру.

Методические указания. Игра проводится в бассейне или естественном водоеме с ровным дном, на небольшой глубине.

«Баскетбол на воде»

Количество игроков может быть любым.

Инвентарь: две камеры, мяч. Территория игры ограничена поплавками.

Две надувные камеры от автомашины или обручи укрепляются на воде. Они служат своеобразными баскетбольными корзинами, в которые игроки двух команд должны забросить резиновый мяч. Он вводится в игру в центре. За попадание в корзину начисляется одно очко. Игра длится 8—10 минут.

Методические указания. Разрешается передавать мяч, передвигаться с ним в воде самостоятельно, делать броски издалека. Мяч, вышедший за пределы поля, вводится в игру участником противоположной команды.

«Кто быстрее»

Количество игроков — от 2.

Инвентарь: мяч.

В воде поплавками отмечается дистанция в 20—25 метров. По сигналу два игрока плывут, толкая мяч головой впереди себя. Побеждает тот, кто быстрее проплывет с мячом от одного конца бассейна до другого.

Методические указания. В ходе соревнования не разрешается брать мяч в руки. Можно изменить и облегчить игру — на мелкой части водоема подбивать мяч руками.

«С донесением вплавь»

Количество игроков — 8—10.

Инвентарь: конверт или лист бумаги.

Участвуют две команды с равным числом участников. В игре могут принимать участие и здоровые дети. В этом случае их количество должно быть одинаковым для каждой команды. Каждая команда разбивается на две подгруппы. Они выстраиваются друг против друга в шеренги, расстояние между которыми 15—20 метров. Перед началом эстафеты игроки, стоящие первыми, получают «донесение» — конверт или небольшой свернутый рулоном лист бумаги. По сигналу они плывут к стоящим напротив партнерам и по команде передают им конверт, а сами Получившие донесение игроки занимают ИΧ места. плывут противоположной шеренге и отдают его вторым номерам и т.д. Эстафету выигрывает та команда, игроки которой быстрее поменяются местами.

Методические указания. Игра проводится в бассейне или естественном водоеме с ровным дном, на небольшой глубине.

«Морской поезд»

Количество игроков — 6—12.

Инвентарь: веревка (скакалка).

В игре участвуют 2—3 команды. Морской поезд объединяет 3—4 пловцов, которые, изображая вагоны, держатся впереди себя за веревку. По команде все поезда начинают совместное движение.

Методические указания. Вагоны не должны расцепляться но время движения.

«Рыбка в сетке»

Количество игроков — 6—8.

В центре круга один из участников — «рыбка». Этот игрок старается потихоньку выскользнуть из «сетки» (под руками играющих). Участник игры, с правой стороны от которого вынырнула «рыбка», считается плохим «рыбаком». Он становится «рыбкой» и выходит в центр круга, а бывшая «рыбка» встает в круг «рыбаков». Поэтому, почувствовав с правой стороны от себя движение «рыбки», игрок должен крикнуть: «Поймал!» Тогда «рыбка» должна искать другой выход из «сетки».

Методические указания. В игру можно включить родителей детей (или волонтеров), сформировав команды как смешанные, так и однородные.

6.2. Подвижные игры для детей с врожденной аномалией развития и после ампутации конечностей

Характерными последствиями ампутации в детском возрасте является отставание в росте сохранившейся нижней части конечности и её деформации. Детские культи в процессе роста ребенка могут подвергаться значительным изменениям: меняются размеры и формы культи, её ориентация относительно проксимального сегмента. Нарушение функции мышц способствует развитию различных деформаций культей: варусной, вальгусной, рекурвации и т.д.

Ампутация верхней конечности в детском возрасте или врожденное её недоразвитие влекут за собой значительные изменения усеченного сегмента, а также скелета всей конечности и соответствующей половины плечевого пояса.

Частота врожденных пороков развития опорно-двигательного аппарата по данным различных авторов, колеблется от 0,3 до 22%. Аномалии развития конечностей составляют 55% всех пороков развития опорно-двигательной системы.

Врожденные деформации нижних конечностей относятся к тяжелым порокам развития скелета. Они прогрессивно нарастают с возрастом ребенка и сопровождаются рядом сопутствующих нарушений органов движения и опоры.

Аномалии развития верхних конечностей по международной классификации разделяются на два вида: недоразвитие руки по продольному и по перечному типам.

Общими функциональными и клинико-рентгенологическими признаками обеих групп являются ограничения или полное отсутствие функции схвата и удержания предметов, атрофия мягких тканей и костей кисти, предплечья, плеча, укорочение пораженной руки в сравнении со здоровой от 1.5 до полной её утраты.

Использование подвижных игр обусловлено комплексным воздействием на психоэмоциональную и двигательную сферу детей, увеличения двигательной активности, возможностью восполнения дефицита положительных эмоций, снижения эмоционального стресса, активизации психических процессов, регулирования взаимоотношений, формирования навыков свойств общения, личности, социального поведения.

Подвижные игры для детей с дефектами верхних конечностей условно можно разделить на две группы. В первую входят игры, содержание которых предусматривает участие одной или обеих верхних конечностей в осуществлении движений. Это подвижные игры различными предметами, например с мячом или летающей тарелкой. Б них могут принимать участие дети с врожденным недоразвитием конечности или после ампутации кисти и предплечья, с использованием протезов или без них. Вторая группа объединяет подвижные игры, направленные на использование функций нижних конечностей: игры с ходьбой, бегом, прыжками, перелезанием, игры с элементами футбола, баскетбола и другие, где содержание не требует участия верхних конечностей.

Подвижные игры для детей с врожденными или ампутационными дефектами нижних конечностей также разделяются на две группы: 1) игры для лиц с дефектами голени или бедра с использованием костылей; 2) игры для лиц с дефектами голеней, бедер или бедра и голени.

В таблице 6.4 представлены подвижные игры, критерий отбора которых - возможность сопряженного решения образовательных и коррекционно-развивающих задач. Так, в процессе игры «Защита укрепления» можно одновременно решать задачи обучения пользованию протезноортопедическими изделиями, развития координационных способностей, психодинамических и сенсорных качеств, формирования навыков коллективного взаимодействия. Игры «Передал - садись» (для детей с дефектами верхних конечностей) и «Попади в мяч» (нижних конечностей) основаны на использовании сохранных функций.

Наиболее сложным при проведении подвижных игр с детьми, имеющими дефекты конечностей, представляется решение задач коррекции нарушений осанки и плоскостопия. Это объясняется тем, что лишь единичные игры, например «Мостик и кошка», включают упражнения подобной направленности. Тем не менее, можно изменить содержание игры, используя в рамках правил упражнения коррекционной направленности. Например, игра «Перемена мест».

Таблица 6.4 Содержание и направленность подвижных игр для детей с дефектами верхних и нижних конечностей

Название	Контингент	Направленность игры
игры	детей	
«Построй	Для детей 7—10	Развитие способности к произвольному напря-
домик»	лет после	жению и расслаблению мышц, управляющих
	ампутации кисти	протезом, при различных положениях и
	или предплечья с	движениях культи, развитие способности к
	использованием	дифференцированию силовых, пространственных
	протезов	и временных
«Сажаем	Для детей 7-10 лет	Развитие способности к произвольному напря-
огород»	после ампутации	жению и расслаблению мышц, управляющих
	кисти или	протезом, при различных положениях и
	предплечья с	движениях культи, развитие способности к
	использованием	дифференцированию силовых, пространственных
	протезов	и временных параметров движений, способности
		к отмериванию расстояния до предметов
«Защита	Для детей 10—12	Развитие способности к произвольному напря-
укрепления».	лет с врожденным	жению и расслаблению мышц, управляющих
	недоразвитием	протезом, при различных положениях и
	или после	движениях культи, развитие способности к
	ампутации кисти	дифференцированию силовых, пространственных
	или предплечья с	и временных параметров движений, скорости и
	использованием	точности зрительного восприятия, сосредоточен-
	протезов	ности и концентрации внимания, способности к

		отмериванию расстояния до предметов
«Передал – садись»	Для детей 12—14 лет с врожденным недоразвитием или после ампутации кисти, предплечья или плеча.	Развитие способности к дифференцированию силовых, пространственных и временных параметров движений, к динамическому равновесию, способности к отмериванию расстояния до предметов, точности зрительного восприятия, формирование навыков коллективных действий
«Попади в мяч»	Для детей 10—12 лет с врожденным недоразвитием или после ампутации бедра или голени на костылях.	Развитие способности к дифференцированию силовых и временных параметров движений, подвижности в коленном и тазобедренном суставах, скорости и точности зрительного восприятия, способности к отмериванию расстояния до предметов
«Мостик и кошка»	Для детей 10—12 лет на протезе бедра или голени.	Коррекция нарушений осанки во фронтальной плоскости, развитие подвижности в суставах верхних и нижних конечностей, быстроты движений, способности к точности движений по пространственным и силовым параметрам движений, статической силы мышц туловища, рук и ног
«Перемена мест»	Для детей с врожденным недоразвитием или после ампутации верхних конечностей.	Коррекция нарушений осанки во фронтальной и сагиттальной плоскости, увеличение подвижности в суставах верхних и нижних конечностей, развитие способности к перестроению и комбинированию двигательных действий, быстроты простой двигательной реакции

«Построй домик»

Играют 2—4 ребенка, у каждого набор из 6 мягких модулей «Радуга». По команде дети начинают строить домик. Побеждает строитель, быстрее других построивший прочный домик.

«Сажаем огород»

Играют 2—3 ребенка. В руке каждого ведерко с пластмассовыми шариками и резиновыми мячами диаметром от 4 до 6 см. По команде дети начинают, доставая протезом шарик из ведерка, укладывать его на пол —

«сажают огород», затем собирают с пола шарики в ведерко — «собирают урожай». Побеждает самый быстрый и трудолюбивый.

«Защита укрепления»

Игроки располагаются в кругу на расстоянии двух-трех шагов перед начерченной на полу окружностью. В центре круга находится «укрепление» и водящий. У игроков волейбольные мячи. По сигналу игроки броском мяча двумя руками стараются сбить «укрепление», которое защищает водящий. Игрок, которому удается сбить «укрепление», меняется местом с защитником.

В заключение отмечаются лучшие игроки, которые дольше других защищали «укрепление».

Методические указания. Игрокам запрещается при ударах переходить линию круга. Защитнику запрещается держать «укрепление». Если «укрепление» сдвинуто с места, но не упало, защитник продолжает его защищать. Если защитник собъет «укрепление», на его место идет игрок, у которого в этот момент находится мяч.

«Попади в мяч»

В центре площадки находится баскетбольный мяч. Две команды располагаются в шеренгах на противоположных сторонах площадки на расстоянии 10—12 м. По сигналу игроки выполняют удары по футбольному мячу, стараясь попасть в баскетбольный мяч. Игроки другой команды собирают мячи и тоже по сигналу выполняют удары. Побеждает команда, сумевшая закатить мяч за черту другой.

Методические указания. Удары выполняются только по сигналу. Преждевременные удары не засчитываются. Если баскетбольный мяч отскочит в сторону, его возвращают на прежнее место. При ударе нельзя заступать за черту.

Варианты игры. Игроки выполняют удары по мячу, который медленно катится поперек площадки

«Мостик и кошка»

Игроки двух команд располагаются в колоннах у линии старта. Перед ними на полу в 3 и 6 м мелом начерчены два круга диаметром 1,5 м.

По сигналу первые номера выбегают вперед и, оказавшись в первом

кругу, выполняют гимнастический «мост». После этого бегут вторые номера, которые подлезают под «мостом», как кошка, и встают во второй круг, где принимают положение упор стоя согнувшись. После этого первые номера бегут во второй круг и пролезают, как кошка, между рук и ног партнера. Потом игроки, взявшись за руки, бегут к своим командам. Когда пара пересечет линию старта, вперед выбегают следующие игроки. Когда пара, начинавшая игру, снова окажется впереди, игроки меняются ролями. Игра заканчивается, когда игроки, начинавшие эстафету, снова окажутся впереди.

«Перемена мест»

Две команды располагаются лицом друг к другу в шахматном порядке на противоположных сторонах площадки. Все игроки одновременно выполняют упражнения для коррекции нарушений осанки, в положении стоя, сидя, лежа, на четвереньках. По сигналу все игроки перебегают на противоположную сторону площадки, стараясь как можно быстрее пересечь линию. Команда, игроки которой первыми собрались за линией, получает одно очко. Игра продолжается до пяти очков.

Таблица 6.5 Подвижные игры в воде для детей, имеющих врожденное недоразвитие или ампутацию конечности

Название игры	Направленность
«Фонтан», «Волны в море», «Поймай	Ознакомление с физическими свойствами воды
воду», «Хвостики в воде»	
«Достань игрушку»	Формирование умения открывать глаза в воде
«Резвый мячик»	Формирование умения делать выдох в воду
«Крокодил»	Формировать умение скользить по поверхности
	воды, ориентироваться в пространстве
«Успей нырнуть»	Развивать внимание, быстроту реакции

«Фонтан»

Инвентарь: мелкий бассейн, бортик глубокого бассейна.

Построение в круг, круговые движения руками с созданием большого количества брызг.

Методические указания. Выполнять упражнение с открытыми глазами.

«Хвостики моржат»

Инвентарь: мелкий бассейн.

Построение в круг, упор сидя сзади. Выполнение движений ногами вверх и вниз с созданием большого количества брызг.

Методические указания. Движения выполнять здоровой и усеченной конечностью.

«Волны в море»

Инвентарь: мелкий бассейн.

И.п. — стойка руки в стороны, повороты туловища направо и налево с различными движениями кистей рук по поверхности воды и под водой.

Методические указания. Выполнять движения плавно, постепенно увеличивая амплитуду и темп.

«Поймай воду»

Инвентарь: мелкий или глубокий бассейн.

И.п. — произвольная стойка у бортика бассейна, руки вперед, сгибание-разгибание пальцев кистей рук

Методические указания. Движения выполнять над поверхностью воды и под водой.

«Достань игрушку»

Инвентарь: мелкий бассейн, на дне которого от 5 до 10 игрушек.

И.п. — сед спиной к бортику. По сигналу — достать игрушку.

Методические указания. Задание выполнять с открытыми глазами. Менять и.п. — стоя у бортика.

«Резвый мячик»

Инвентарь: мелкий бассейн, резиновый мяч, воздушный шарик. Построение в одну шеренгу около бортика, в положении упор лежа. Резиновый мячик находится на поверхности воды на уровне рта. Выполняя активный вдох, необходимо отогнать мяч как можно дальше. Затем все дети идут на руках за мячом, неоднократно выполняя выдохи в воду. Побеждает тот, чей мяч отплыл дальше.

Методические указания. Подбородок на уровне воды.

Подвижные игры с элементами футбола для детей после односторонней ампутации бедра или голени

Таблииа 6.6

Название игры	Направленность игры
«Защита укреплений»	Развитие точности движений, скорости и зрительного восприятия, сосредоточенности и концентрации внимания, способности к
«Попади в мяч»	отмериванию расстояния до предметов. Развитие способности к дифференцированию силовых и временных параметров движений, скорости и точности зрительного восприятия, способности к отмериванию расстояния до предметов.
«Ногой и головой через сетк», «Салки с футбольным мячом»	Развитие скорости и точности принятия решения, быстроты двигательной реакции, ловкости, способности различать предметы в зоне периферического внимания

«Защита укрепления»

Инвентарь: тумба, футбольные мячи.

Играющие располагаются в кругу на расстоянии двух шагов перед начерченной на полу окружностью. В центре круга находится укрепление и водящий. У игроков футбольные мячи. По сигналу играющие ударом ногой по мячу стараются сбить укрепление, которое защищает водящий. Игрок, которому удается сбить укрепление, меняется местом с защитником. В заключение отмечаются лучшие защитники, которые дольше других защищали укрепление.

Методические указания. Игра осуществляется на костылях или на

протезах. Игрокам запрещается при ударах переходить линию круга. Защитнику запрещается держать укрепление. Если укрепление сдвинуто с места, но не упало, защитник продолжает его защищать. Если защитник собьет укрепление, то на его место идет игрок, у которого в этот момент находится мяч.

«Попади в мяч»

Инвентарь: баскетбольный мяч, футбольные мячи.

Посередине площадки находится баскетбольный мяч. Играющие делятся на две команды и строятся перед чертой в две шеренги на противоположных сторонах площадки на расстоянии 14—16 метров. По сигналу игроки выполняют удары по футбольному мячу, стараясь попасть в баскетбольный мяч. Игроки другой команды собирают мячи и тоже по сигналу выполняют удары. Побеждает команда, сумевшая закатить мяч за черту другой.

Методические указания. Игра осуществляется на костылях или на протезах. Удары выполняются только по сигналу. Преждевременные удары не засчитываются. Если баскетбольный мяч отскочит в сторону, его возвращают на прежнее место. При ударе нельзя заступать за черту.

«Ногой и головой через сетку»

Инвентарь: волейбольная сетка, футбольные мячи.

Две команды располагаются с разных сторон сетки высотой 150—200 сантиметров. По свистку игрок одной из команд отбивает мяч на половину соперника. Игроки противоположной команды должны переправить его обратно через сетку не более чем тремя ударами головой или ногой. Если одна из команд допустит ошибку, игра останавливается. Команда, допустившая ошибку, получает штрафное очко. Со сменой подачи игроки перемещаются по площадке по часовой стрелке. Счет ведется по правилам волейбола.

Методические указания. Игра осуществляется на костылях или на протезах. Запрещается касаться мяча одному игроку дважды, касаться мяча руками, касаться сетки. Допускается двойное касание мячом пола.

Вариант. Игру можно проводить одновременно двумя мячами, а также с надувным мячом.

«Салки с футбольным мячом»

Инвентарь: футбольные мячи.

По сигналу водящий (салка) старается догнать одного из игроков. Игроки, передвигаясь по площадке, передают мяч друг другу. Задача заключается в том, чтобы передать мяч игроку, которого настигает водящий. В этом случае игрока, владеющего мячом, салить нельзя. Если водящий коснулся мяча ногой или завладел им, то его сменяет игрок, который выполнил неточную передачу

Методические указания. Игра осуществляется на костылях или на протезах. Игрок, по вине которого мяч вышел за пределы площадки, становится водящим.

Вариант. Игру можно проводить одновременно двумя мячами.

Вопросы и задания для закрепления темы

- 1. В чем заключается роль игры на занятиях с детьми, имеющих нарушение опорно-двигательного аппарата?
 - 2. Приведите примеры игр коррекционной направленности.
- 3. Приведите примеры игровой деятельности с индивидуальными и коллективными противодействиями участников.

Литература

- 1. Специальная педагогика: учеб. пособие /Л. И. Аксенова, Б.А. Архипов, Л.И. Белякова и др.; Под ред. Н.М. Назаровой. М., 2010. 400 с.
- 2. Технологии физкультурно-спортивной деятельности в адаптивной физической культуре: учеб. пособие / Авторы-составители: О. Э. Аксёнова, С. П. Евсеев / Под ред. С. П. Евсеева. М., 2004. C.168 173.
- 3. Шапкова Л.В Коррекционные подвижные игры и упражнения для детей с нарушениями в развитии / Под общей ред. проф. Шапковой Л.В. М.: Советский спорт, 2002. 212 с..

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ЗАДЕРЖКОЙ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ

7.1. Психолого-педагогическая характеристика детей с задержкой психического развития

Задержка психического развития является одной из наиболее распространенных форм психической патологии детского возраста. Она выявляется с началом обучения ребенка в подготовительной группе детского сада или в школе, особенно в возрасте 7-10 лет, поскольку этот возрастной период обеспечивает большие диагностические возможности. Выявлению пограничных состояний интеллектуальной недостаточности способствует рост требований, предъявляемых обществом к личности ребенка и подростка (усложнение школьных программ, более ранние сроки начала обучения и т.п.).

Задержанное психическое развитие (ЗПР) - особый вид аномалии, проявляющийся в нарушении нормального темпа психического развития ребенка. ЗПР особенно ярко выражена в начале школьного обучения, когда обнаруживаются представлений недостаточность знаний окружающем мире, незрелость эмоциональной сферы и мотивации (отсутствие познавательных преобладание И игровых несформированность произвольного поведения, отставание в развитии речи. ЗПР может быть вызвана различными причинами: дефектами конституции ребенка (гармонический инфантилизм - задержка роста, которая впоследствии компенсируется), соматическими заболеваниями, органическими поражениями ЦНС (минимальная мозговая дисфункция микроповреждения коры и подкорковых структур головного мозга, возникает вследствие асфиксии новорожденных).

В отечественной коррекционной педагогике понятие «задержка психического развития» является психолого-педагогическим и характеризует, прежде всего, отставание в развитии психической деятельности ребенка.

Основной причиной такого отставания, по мнению большинства исследователей (Т.А. Власова, И.Ф. Марковская, М.Н. Фишман и др.), являются слабовыраженные (минимальные) органические поражения

головного мозга, которые могут быть врожденными или возникать во внутриутробном, при родовом, а также раннем периоде жизни ребенка. В некоторых случаях может наблюдаться и генетически обусловленная недостаточность центральной нервной системы. Интоксикации, инфекции, обменно-трофические расстройства, травмы и т.п. ведут к негрубым нарушениям темпа развития мозговых механизмов или вызывают легкие церебральные органические повреждения. Вследствие этих нарушений у детей в продолжение довольно длительного периода центральной нервной системы, функциональная незрелость проявляется процессов торможения слабости возбуждения, затруднениях в образовании сложных условных связей.

К.С. Лебединская (1982) выделила четыре основных варианта задержек психического развития - конституционального, соматогенного, психогенного и церебрально-органического происхождения. Эти варианты отличаются друг от друга особенностью структуры и характером соотношения двух основных компонентов данной аномалии развития: типом инфантилизма и характером нейродинамических расстройств. В клинико-психологической структуре каждого из перечисленных вариантов ЗПР имеется специфическое сочетание незрелости эмоциональной и интеллектуальной сферы.

ЗПР конституционального происхождения - так называемый гармонический инфантилизм (неосложненный психический и психофизический инфантилизм), при котором эмоционально-волевая сфера находится как бы на более ранней ступени развития, во многом напоминая нормальную структуру эмоционального склада детей младшего возраста. Для таких детей характерны преобладание эмоциональной мотивации поведения, повышенный фон настроения, непосредственность и яркость эмоций при их поверхностности и нестойкости. Затруднения в обучении, нередко наблюдаемые у младших школьников, связаны с незрелостью мотивационной сферы и личности в целом, преобладанием игровых Таким детям часто соответствует инфантильный телосложения с детской пластичностью мимики и моторики. Причинами этого вида ЗПР являются врожденно-конституциональная этиология (наличие семейных случаев), а также внутриутробные или обменнотрофические расстройства первых жизни. лет Дети конституционального происхождения по росту и физическому развитию отстают от своих сверстников на 1,5-2 года. Для них характерны живая мимика, выразительная жестикуляция, быстрые, порывистые движения. На первый план выступает неутомимость в игре и быстрая утомляемость при практических заданий. быстро Особенно выполнении ЭТИМ однообразные задания, требующие удержания надоедают сосредоточенного внимания продолжительное время (рисование, счет, чтение, письмо). Детям свойственны слабая способность к умственному напряжению, повышенная подражательность, внушаемость. Дети с инфантильными чертами поведения несамостоятельны и некритичны к своему поведению. На уроках «выключаются» и не выполняют задания. Могут плакать по пустякам, но быстро успокаиваются при переключении внимания на игру или на что-либо другое, доставляющее им удовольствие. Любят фантазировать, заменяя и вытесняя своими вымыслами неприятные для них жизненные ситуации.

ЗПР соматогенного происхождения обусловлена длительными, заболеваниями (инфекциями и аллергическими стояниями), врожденными или приобретенными соматическими болеваниями, пороками сердца. На замедление темпа психического развития детей значительное влияние оказывает стойкая астения, которая снижает не только физический, но и психический тонус. Нередко имеет место и задержка эмоционального развития - соматогенный инфантилизм, который обусловлен рядом невротических состояний - неуверенностью, ощущениями боязливостью, связанными своей c неполноценности, а иногда они вызваны режимом запретов и ограничений, в котором находится ослабленный и больной ребенок. У детей с ЗПР соматогенного происхождения из-за недостаточной выработки гормонов, вызванной эндокринными заболеваниями, в возрасте 12-13 лет может быть задержка полового созревания. При этом формируются своеобразные особенности психики подростка, чаще проявляемые у мальчиков. Подростки медлительны, быстро устают, работоспособность неровная выше в первой половине дня. Обнаруживается снижение памяти, внимание быстро рассеивается, поэтому ученик делает много ошибок. Эти дети с нормальным интеллектом, отличаются большой эрудицией.

ЗПР психогенного происхождения обусловлена неблагоприятными условиями воспитания, препятствующими правильному формированию личности ребенка. Этот тип ЗПР следует отличать от педагогической запущенности, которая не представляет собой патологического состояния вследствие недостатка интеллектуальной информации. ЗПР психогенного происхождения наблюдается из-за психической неустойчивости, чаще всего обусловленной явлением гипоопеки - условиями безнадзорности, при которых у ребенка не воспитываются чувства долга и ответственности. He стимулируется развитие познавательной деятельности, интеллектуальных интересов. Поэтому черты патологической незрелости эмоционально-волевой сферы аффективной лабильности, В виде импульсивности, повышенной внушаемости у этих детей часто сочетаются с недостаточным уровнем знаний и представлений, необходимых для усвоения школьной программы. Вариант ЗПР по типу «кумир семьи» обусловлен, наоборот, гиперопекой - изнеживающим воспитанием, при

котором ребенку не прививаются черты самостоятельности, инициативности, ответственности. Для психогенного инфантилизма, наряду с малой способностью к волевому усилию, характерны черты эгоцентризма и эгоизма, нелюбовь к труду, установка на получение постоянной помощи и опеки. Вариант ЗПР по невротическому типу чаще наблюдается у детей, родители которых проявляют грубость, жестокость, деспотичность, агрессию к ребенку и другим членам семьи. В такой формируется обстановке нередко личность робкая, боязливая, незрелость которой эмоциональная, проявляется В недостаточной самостоятельности, нерешительности, малой активности и инициативе.

ЗПР церебрально-органического происхождения встречается чаще других типов и обладает большой стойкостью и выраженностью нарушений как в эмоционально-волевой сфере, так и в познавательной деятельности. Причинами этого типа ЗПР являются: патология беременности (тяжелые токсикозы, инфекции, интоксикации и травмы, резус-фактору), несовместимость крови матери И плода ПО недоношенность, асфиксия послеродовые И травмы при родах, нейроинфекции. У данной категории детей наблюдаются: задержка (недоразвитие мускулатуры, физического развития недостаточность мышечного и сосудистого тонуса, задержка роста), запаздывание в формировании статических функций, ходьбы, речи, навыков опрятности, этапов игровой деятельности.

7.2. Особенности психического и эмоционального развития детей с ЗПР

В зависимости от преобладания того или иного эмоционального фона можно выделить два основных вида органического инфантилизма:

- неустойчивый с психомоторной расторможенностью, эйфорическим оттенком настроения и импульсивностью;
- тормозимый с преобладанием пониженного фона настроения, нерешительностью, боязливостью.

Для детей с ЗПР церебрально-органического происхождения характерны нарушения познавательной деятельности, обусловленные недостаточностью памяти, внимания, инертностью психических процессов, медлительностью и пониженной переключаемостью.

В зависимости от происхождения, а также от времени воздействия на организм ребенка вредоносных факторов, ЗПР дает различные варианты отклонений в эмоционально-волевой и познавательной деятельности.

В зависимости от происхождения (конституционального, соматогенного, психогенного и церебрального) временная задержка пси-

хического развития формирует различные варианты отклонений в познавательной и эмоционально-волевой деятельности детей. В результате изучения психических процессов и возможностей обучения детей с ЗПР специфические особенности ИΧ познавательной, выявлены В эмоционально-волевой сфере, поведении и личности в целом. Для детей с характерны ЭТИОЛОГИИ общие признаки: результате повышенной истощаемости работоспособность незрелость эмоций и воли, ограниченный запас общих сведений и представлений, обедненный словарный запас, неполная сформированность игровой деятельности, несформированность навыков интеллектуальной и учебной деятельности. Эмоционально-волевая незрелость представлена органическим инфантилизмом. У детей отсутствует типичная здорового ребенка живость и яркость эмоций; характерна слабая заинтересованность в оценке, низкий уровень притязаний. Игровую деятельность характеризует бедность воображения творчества, монотонность и однообразие. Стремление к игре нередко выглядит как способ ухода от затруднений в занятиях. Так, в игру превращается деятельность, требующая целенаправленной интеллектуальной способности, например приготовление уроков.

Для детей этой группы характерна значительная неоднородность нарушенных и сохранных звеньев психической деятельности, а также ярко выраженная неравномерность формирования восприятия, внимания, памяти.

У детей с ЗПР наблюдается низкий (по сравнению с нормально развивающимися сверстниками) уровень развития проявляется в необходимости более длительного периода времени для приема и переработки сенсорной информации; в недостаточности, ограниченности, фрагментарности знаний этих детей об окружающем затруднениях при узнавании предметов, непривычном положении, контурных и схематических изображений. Эти дети не всегда узнают и часто смешивают сходные по начертанию буквы и их отдельные элементы, часто ошибочно воспринимают сочетания букв и т.д. По мнению ряда зарубежных психологов, такое отставание в развитии восприятия является одной ИЗ причин трудностей, испытываемых этими детьми в обучении.

У детей этой группы недостаточно сформированы И пространственные представления: ориентировка направлениях пространства осуществляется на уровне практических действий, часто возникают трудности при пространственном анализе и синтезе ситуации. ребенок затрудняться предметов, Так, может оценке форм воспринимаемых им с помощью осязания и зрения, он также испытывает затруднения при воспроизведении ритма, воспринимаемого на слух,

графически или моторно.

Развитие и формирование пространственных представлений данного вида у детей с ЗПР также имеет свои особенности. Например, при складывании сложных геометрических фигур и узоров дети с ЗПР часто не могут осуществить полноценный анализ формы, установить симметричность, тождественность частей конструируемых фигур, расположить конструкцию на плоскости, соединить ее в единое целое. В то же время, в отличие от умственно отсталых, относительно простые узоры они обычно выполняют правильно (З.М. Дунаева, Г.И. Жаренкова).

Наиболее характерной особенностью для детей с ЗПР является несформированность свойств всех внимания: отмечаются его неустойчивость, концентрация, низкая трудности переключения. Недостатки обусловливаются слабым внимания развитием интеллектуальной активности детей, несовершенством навыков и умений самоконтроля, недостаточным развитием чувства ответственности и интереса к учению. Рассеянность внимания, усиливающаяся по мере свидетельствует о повышенной выполнения задания, истощенности ребенка. Для многих детей с ЗПР характерен ограниченный объем внимания, его фрагментарность. Ребенок воспринимает лишь отдельные части предъявляемой ему информации. Эти нарушения внимания способствуют задержке процесса формирования понятий.

Неустойчивость внимания и снижение работоспособности у детей данной категории имеют индивидуальные формы проявления. Так, у одних напряжение максимальное внимания наиболее И работоспособность обнаруживаются в начале выполнения задания и неуклонно снижаются по мере продолжения работы; у других наибольшее наступает сосредоточение внимания после некоторого деятельности, т.е. этим детям необходим дополнительный период времени для включения в деятельность; у третьей группы детей отмечаются периодические колебания внимания и неравномерная работоспособность на протяжении всего выполнения задания.

Еще одним характерным признаком ЗПР являются отклонения в развитии памяти. Это касается всех видов запоминания: непроизвольного произвольного, кратковременного долговременного. И особенность распространяется на запоминание как наглядного, так и материала, успеваемости. словесного что сказывается на уровне Отмечаются снижение продуктивности запоминания и его неустойчивость: сохранность непроизвольной памяти ПО сравнению произвольной; заметное преобладание наглядной памяти над словесной; низкий уровень самоконтроля в процессе заучивания и воспроизведения; недостаточная познавательная активность и целенаправленность при запоминании воспроизведении; слабое умение использовать И

рациональные приемы запоминания; недостаточный объем и точность запоминания; низкий уровень опосредованного запоминания; преобладание механического запоминания над словеснологическим; нарушение кратковременной памяти; быстрое забывание материала и низкая скорость запоминания.

Выраженное отставание и своеобразие обнаруживаются и в развитии познавательной деятельности этих детей, начиная с ранних форм мышления - наглядно-действенного и наглядно-образного. В младшем школьном возрасте в наименьшей степени нарушенным оказывается наглядно-действенное мышление, наблюдается недостаточность наглядно-образного. Дети с ЗПР могут успешно классифицировать предметы по таким наглядным признакам, как цвет и форма, однако с большим трудом выделяют в качестве общих признаков материал и величину предметов, затрудняются в переключении с одного принципа классификации на другой. При проведении операции классификации основная трудность для детей связана с тем, что они не могут мысленно совместить два и более признаков предмета или явления.

У детей этой категории недостаточно сформированы основные мыслительные операции - анализ, синтез, сравнение, обобщение. При анализе предмета или явления они называют лишь поверхностные, несущественные качества с недостаточной полнотой и точностью. В результате дети с ЗПР выделяют в изображении почти вдвое меньше признаков, чем их нормально развивающиеся сверстники.

К началу школьного обучения у детей с задержкой психического развития, как правило, основные мыслительные операции не сформированы на словесно-логическом уровне. Задания на классификацию они выполняют на уровне речевого наглядно-образного мышления, а не конкретно-понятийного, как это должно быть в данном возрасте. Однако сформулированные задачи, относящиеся ситуациям, основанным на житейском опыте детей, решаются ими на более высоком уровне, чем простые задания, в основе которых лежит наглядный материал, с которым дети ранее не сталкивались. Этим детям наиболее доступны задания на аналогии, при выполнении которых можно опереться на образец, на свой житейский опыт. Но при решении таких задач дети допускают большое количество ошибок вследствие недостаточно четко сформированных образцов и неадекватного их воспроизведения.

Для детей с ЗПР характерна и инертность мышления, которая проявляется в разных формах. Так, при обучении у детей формируются малоподвижные, косные ассоциации, которые не поддаются перестройке. При переходе из одной системы знаний и навыков к другим учащиеся склонны применять старые, уже отработанные способы, не видоизменяя их, что в итоге приводит к трудностям переключения с одного способа

действия на другой. Особенно ярко инертность выражена при работе с проблемными задачами, которые требуют самостоятельного поиска способа решения.

Еще одна особенность мышления детей с задержкой психического развития - снижение познавательной активности (Н.А. Менчинская). При обучении недостаточность познавательной активности выражается и в том, что эти учащиеся не стремятся эффективно использовать отведенное на выполнение задания, высказывают мало предположительных суждений до начала решения При задачи. запоминании снижение познавательной активности проявляется в не достаточной эффективности использования времени, предназначенного первоначальной ориентировки В задании, В необходимости постоянного побуждения извне к припоминанию, в неумении использовать облегчающие запоминание, в резко сниженном самоконтроля.

Низкая познавательная активность особенно выражена по отношению к объектам и явлениям, находящимся вне круга, определяемого взрослым. Об этом свидетельствуют поверхностность и неполнота знаний о предметах и явлениях окружающего мира, которые приобретаются детьми преимущественно из источников массовой информации, книг, путем общения со взрослым.

Деятельность детей с задержкой психического развития характеризуется общей неорганизованностью, импульсивностью, недостаточной целенаправленностью, слабостью речевой регуляции; низкой активностью во всех ее видах. Приступая к работе, дети часто проявляют нерешительность, задают вопросы, которые, как правило, касаются того, что уже было сказано педагогом или объяснено в учебнике; иногда самостоятельно вообще не могут понять формулировку задания.

Для учебной деятельности школьников с ЗПР характерна недостаточность регулирующей функции речи, проявляющаяся в затруднениях детей при словесном обозначении совершаемых действий, в выполнении заданий, предложенных речевой инструкцией. У детей данной категории нарушен и необходимый поэтапный контроль выполняемой деятельности, они часто не замечают несоответствия своей работы предложенному образцу, не всегда находят допущенные ошибки, даже после просьбы взрослого проверить выполненную работу. Эти дети очень редко могут адекватно оценить свою работу и правильно мотивировать свою оценку, которая часто завышена.

Дети с ЗПР испытывают трудности при необходимости сосредоточиться для поиска решения проблемы, что связано и со слабым развитием у них эмоционально-волевой сферы. Дети, как правило, отличаются эмоциональной неустойчивостью. В связи с этим у них часты

колебания уровня работоспособности и активности, смена «рабочих» и «нерабочих» состояний. На уроке они в состоянии работать не более 12-15 мин, а затем наступает утомление, активность и внимание резко снижаются, возникают импульсивные, необдуманные действия, появляется много ошибок и исправлений, часты вспышки раздражения или отказ от работы.

У детей с ЗПР снижена потребность в общении как со сверстниками, так и со взрослыми. У большинства из них обнаруживается повышенная тревожность по отношению к взрослым, от которых они зависят. Новый человек привлекает их внимание в значительно меньшей степени, чем новый предмет. В случае затруднений в деятельности такой ребенок скорее склонен прекратить работу, чем обратиться к взрослому за помощью. Дети почти не стремятся получить от взрослого оценки своих качеств в развернутой форме, обычно их удовлетворяет оценка в виде недифференцированных определений («хороший мальчик», «молодец»), а также непосредственное эмоциональное одобрение (улыбка, поглаживание и т.д.). Хотя по собственной инициативе они крайне редко обращаются за одобрением, большинство из них очень чувствительны к сочувствию, доброжелательному отношению. Если общение со взрослым окрашено в эмоционально положительные тона, они стремятся сделать его более продолжительным, становятся более работоспособными, реже ссылаются на усталость.

Ряд зарубежных исследователей в качестве ведущих характеристик личности дошкольников с ЗПР выделяют слабую эмоциональную устойчивость, нарушение самоконтроля во всех видах деятельности, агрессивность поведения и его провоцирующий характер, трудности приспособления к детскому коллективу во время игры и занятий, суетливость, частую смену настроения, неуверенность, чувство страха, манерничанье, фамильярность по отношению к взрослому. М. Вагнерова отмечает большое количество реакций, направленных против воли родителей, частое отсутствие правильного понимания своей социальной роли и положения, недостаточную дифференциацию лиц и вещей, ярко выраженные трудности в различении важнейших черт межличностных отношений, что свидетельствует о недоразвитии у детей данной категории социальной зрелости.

Одним из диагностических признаков задержки психического развития у детей рассматриваемой группы выступает несформированность игровой деятельности. У детей этой категории оказываются несформированными все компоненты сюжетно-ролевой игры: сюжет игры обычно не выходит за пределы бытовой тематики; содержание игр, отношения (игровые и реальные), способы общения и действия, сами игровые роли бедны, охватывают небольшое игровое общество на

короткий временной срок. В играх отчетливо наблюдаются отсутствие творчества и слабость воображения. Усложнение правил игры зачастую приводит к ее фактическому распаду. Самостоятельно дети с ЗПР не проявляют активности в совместной игровой деятельности. Даже если взрослый побуждает детей к игровой деятельности и оговаривает ее тему, они параллельно разворачивают одинаковый или разные сюжеты, не пытаясь вступить друг с другом в общение.

В отличие от умственно отсталых дети с ЗПР всегда совершают действия, адекватные тем предметам и игрушкам, которыми они оперируют. В их действиях с игровыми атрибутами присутствует правильная ориентация на свойства используемых объектов, личное отношение к игрушкам, особенно сюжетным, обозначающим живых существ (куклы, мишки, зайцы и др.). В то же время у этих детей практически не отмечаются действия, реализующие отношения между персонажами, ролевое правило не выступает в качестве регулятора деятельности.

Особенности речи детей с ЗПР. Клинические и психолого-педагогические исследования выявили отставание в становлении речи детей с ЗПР, низкую речевую активность, недостаточность динамической организации речи. Отмечается ограниченность словаря, неполноценность низкий уровень практических обобщений, понимании и употреблении ряда лексем, недостаточность словесной регуляции действий. Наблюдается также отставание в развитии контекстной речи; существенно запаздывает развитие внутренней речи, что прогнозирования, формирование саморегуляции затрудняет речевом оформлении высказываний деятельности. В характерные для некоторых детей инфантилизм, бедность выразительных средств, недостаточное понимание значения образных выражений. Недостаточность словарного запаса связана с ограниченностью знаний и представлений этих детей об окружающем мире, о количественных, пространственных, причинно-следственных отношениях, что, в свою определяется особенностями познавательной деятельности личности при задержке психического развития.

Характерным признаком детей с ЗПР является недостаточность тонкой моторики, что проявляется в неудовлетворительном навыке каллиграфии, небрежности письма, неточности манипулятивных действий и т.п.

Нарушения поведения у детей с ЗПР в значительной степени связаны со слабостью регуляции произвольной деятельности, недостаточной ее целенаправленностью, несформированностью функции самоконтроля. Они, как правило, двигательно расторможены, крайне внушаемы и подражательны, эмоции их поверхностны и неустойчивы. Поведение отличается значительным своеобразием. В начальной школе дети с ЗПР

продолжают вести себя как дошкольники. Ведущим видом деятельности у них остается игра. У детей с ЗПР отсутствует положительное отношение к учебной деятельности. Состояние эмоционально-волевой сферы и поведения детей с ЗПР соответствует предшествующей возрастной стадии развития, опаздывает формирование готовности к обучению, с трудом формируется чувство долга, ответственности, критичности к своему поведению.

В условиях массовой школы ребенок с ЗПР впервые начинает отчетливо осознавать свою несостоятельность, которая выражается прежде всего в неуспеваемости. С одной стороны, это ведет к появлению и развитию чувства неполноценности, а с другой - к попыткам личной компенсации в какой-либо сфере, иногда - в различных формах нарушения поведения. Путем проведения семейной психотерапии и формирования адекватных взаимоотношений в системе «педагог - ребенок - семья» необходимо осуществлять профилактику асоциальных форм поведения учащихся с ЗПР.

7.3. Физическое развитие и двигательные способности детей с ЗПР

Физическое развитие и двигательные способности детей с ЗПР находятся в тесной взаимосвязи с их психическим и физическим здоровьем. Двигательные нарушения выступают как часть ведущего дефекта, даже негрубая дисфункция психической сферы может привести к недоразвитию сложных и дифференцированных движений и действий (Мастюкова Е.М., 1992).

На всех этапах возрастного развития ребенок с ЗПР проходит стадии, более характерные для предыдущего этапа развития.

Физическое развитие дошкольников с ЗПР по сравнению со здоровыми детьми дошкольники 3-7 лет имеют отставание в развитии основных физических качеств - мышечной силы, быстроты, выносливости, гибкости. Задержка моторного развития выражается в недостаточной координации предметных действий, слабой согласованности движений рук, ног, туловища, излишней мышечной напряженности при выполнении основных движений (бег, ходьба, прыжки, метания). Дети затрудняются в выполнении двигательных заданий на точность, выразительность, часто последовательность элементов действия, опускают составные части, задерживаются (застревают) в одной позе, не чувствуют заданного ритма движений, не запоминают правил. Наибольшие трудности вызывают двигательные действия, выполняемые по словесной инструкции. Из-за отставания речи дети испытывают затруднения в вербальном

программировании предстоящих действий, которые усиливаются неустойчивостью, импульсивным эмоциональной поведением, самоконтроля. Характерной низким уровнем отвлекаемостью, особенностью является несформированность тонкой моторики кисти, поэтому дети с трудом овладевают навыками самообслуживания, долго не могут научиться застегивать пуговицы, зашнуровывать ботинки, заплетать косички. Известно, что сформированность моторики кисти и пальцев влияет на развитие речи и мышления ребенка (Кольцова М.М., 1973).

В младшем школьном возрасте физическое развитие детей с ЗПР выравнивается и мало отличается от здоровых сверстников. Однако исследователи ослабленность отмечают здоровья, умственную и физическую работоспособность, быструю утомляемость. Среди детей с ЗПР около 30% - часто болеющие дети, что обусловлено хроническими соматическими заболеваниями и вторичными нарушениями в двигательной сфере. У многих детей с ЗПР не сформирована доминантность правой руки, что связано с задержкой формирования функциональной асимметрии мозга. Патологическая леворукость возникает вследствие снижения активности левого полушария встречается у детей с ЗПР в 1,5-2 раза чаще, чем у здоровых детей.

Самым распространенным нарушением опорно-двигательного аппарата является нарушение осанки (в сагиттальной и фронтальной плоскости, плоскостопие). По разным причинам нарушение осанки у детей с ЗПР встречается в 40-75% случаев.

Физическая подготовленность детей с ЗПР в младшем школьном возрасте по показателям силовых, скоростно-силовых, скоростных способностей, общей выносливости и гибкости занимает промежуточное место между здоровыми сверстниками и школьниками с легкой умственной отсталостью того же возраста.

Дети достаточно легко осваивают простые упражнения, не связанные со сложной координацией. Своеобразие психомоторного развития детей с главным образом В слабости регуляции состоит координационных двигательных действий, требующих активного участия функций: избирательности и устойчивости психических информации, восприятия сенсорной зрительноселективности двигательного, слуходвигательного, слухозрительного взаимодействия, ориентационной, кинестетической способности, реагирующей, запоминания, антиципации, управления поведением и т.п. Это означает, что координационные способности детей с ЗПР регулируются психическими функциями, которые отстают в развитии.

Многочисленными исследованиями установлено, что типичными для детей с ЗПР являются нарушения двигательных способностей:

У к точному управлению силовыми, временными, пространственными

характеристиками движения;

- к усвоению заданного ритма движений;
- > к быстрому реагированию на внешние сигналы;
- > поддерживанию максимального темпа движений;
- к сохранению равновесия;
- > к ориентировке в пространстве;
- **к** координированию движений отдельных звеньев тела, особенно тонких движений пальцев рук;
 - > к словесному регулированию двигательных действий;
- **>** к переключению с одних видов двигательной деятельности на другие.

Нарушение координационных способностей - ведущее отставание в двигательной сфере детей с ЗПР 3-7 лет. Биодинамические ошибки в обусловленные движениях, возрастом, усиливаются поражениями мозговых структур. По мере взросления и направленного овладевают достаточно обучения дети сложными двигательными действиями. Ходьба, бег, лазанье, прыжки, метание необходимые умения и основные движения программного обучения - на первый взгляд, кажутся простыми, но у дошкольников с ЗПР вызывают затруднения, так как требуют не только двигательной координации, но и активного включения мыслительных процессов, внимания, сенсорики и других функций организма.

Перечисленные нарушения координационных способностей схожи с нарушениями у детей с умственной отсталостью, но у детей с ЗПР они не являются столь грубыми и легче поддаются коррекции, носят временный характер и обусловлены функциональной незрелостью центральной нервной системы.

Таким образом, негрубые дисфункции моторного развития детей находятся в прямой зависимости от выраженности задержки психического развития, структуры и характера аномалии, степени незрелости интеллектуальной и эмоциональной сферы.

7.4. Методика применения подвижных игр на занятиях с детьми с ЗПР разного возраста

Организация физкультурно-оздоровительной работы в дошкольных и школьных образовательных учреждениях осуществляется в соответствии с нормативными документами и обеспечивается учебными программами.

Оптимальный выбор педагогических воздействий зависит от тяжести нарушений, возраста детей, социальных условий жизни и воспитания. Отличие состоит в методике адаптивного физического воспитания, главная

особенность которой в том, чтобы одновременно воздействовать на моторную и психическую сферы детей.

Подвижные игры удовлетворяют естественную потребность детей в движении, общении, эмоциональном насыщении и имеют огромное воспитательно-образовательное значение, позволяя решать коррекционные задачи физического и психического развития детей с ЗПР. Подвижные игры состоят из простых или уже изученных упражнений: ходьбы, бега, прыжков и метания, лазанья и перелезания, предметных действий. Они могут быть сюжетными, имитационными, театрализованными, в виде эстафеты, полосы препятствий.

Одна особенностей ИЗ задержки психического развития несформированность у детей игровой деятельности, отсутствие интереса к игре, робость, стеснительность, а чаще гиперактивность, дефекты речи, нежелание действовать в команде. В связи с этим игровая деятельность строится постепенно. младших дошкольников используются бессюжетные игры типа «Догони мячик», «Воробышки», «Найди свой домик», «Соберем грибы». Большой интерес у них вызывают подвижные игры с текстом: «В гости к пальчику большому», «Идет бычок, качается», «Мой веселый, звонкий мяч». Однако не следует применять игры, вызывающие чувство страха. Ритм стихов помогает подчинить движения темпу, определенному сила голоса определяет амплитуду выразительность движений.

В старшем дошкольном возрасте подвижные игры отличаются большим разнообразием, целенаправленностью психофизической нагрузки. Выступая для ребенка в качестве забавы, развлечения, игра строится таким образом, чтобы в ненавязчивой форме решать целый комплекс задач моторного, психического, интеллектуального, речевого развития. Для гиперактивных детей не рекомендуется проводить остроконфликтные игры, вызывающие чрезмерный азарт.

Если игра неинтересна ребенку, он быстро отвлекается, переключается на другую деятельность. Концентрации внимания способствуют подвижные игры «Идем по слуху», «Разноцветные буквы», «Запрещенное движение». Активизации образной памяти, развитию тактильных ощущений, зрительного восприятия способствуют подвижные игры «Чудесный мешочек», «Узнай друга», «Зоопарк», «Дотронься до...». Подвижные игры «Собери слово», «Сиамские близнецы» содержат в себе задания, развивающие словесно-логическую память. В игре «Строители и разрушители» дети соотносят, объединяют и разъединяют фигуры, различные по цвету, форме, величине, что развивает наглядно-действенное мышление.

Особое внимание во все возрастные периоды уделяется развитию мелкой моторики. С этой целью применяются игры с мелкими

предметами, пальчиковые, рифмованные инсценировки, композиции, игры-загадки. Они могут проводиться в детском саду и дома. Несмотря на то, что эти игры проводятся в спокойной обстановке, они развивают творческую увлекательны, эмоциональны, знакомят с предметами окружающего мира, упражняют ручную ловкость, способствуют развитию речи, ориентировки в пространстве, концентрации и переключению внимания, двигательной и зрительной памяти. Дети дошкольного возраста с ЗПР должны уметь правильно ходить, бегать, играть, бросать и ловить мяч. Грамотное включение их во все формы физкультурных занятий и своевременная коррекция создают предпосылки для исправления недостатков в психологическом и физическом развитии и полноценной подготовки ребенка к обучению в школе.

школьного возраста с $3\Pi P$ получают образование специальных коррекционных образовательных учреждениях VII вида или классах компенсирующего обучения массовых общеобразовательных школ, куда поступают в соответствии с диагнозом и направлением медикопсихолого-педагогической комиссии. Одни дети приходят из специальных детских садов, другие переводятся из общеобразовательных школ из-за трудностей освоения школьной программы. Данная учебная программа предусматривает комплекса задач оздоровительной, решение образовательной, воспитательной, коррекционной направленности. Она ориентирована на удовлетворение двигательной потребности детей, развитие моторики, координации движений, ориентировки в пространстве, улучшение эмоционального состояния, профилактику нарушений осанки, нормализацию здоровья и физического развития школьников с ЗПР.

Коррекционно-развивающая направленность подвижных игр:

- > формирование интереса к игровой деятельности;
- > регулирование эмоционального состояния;
- **>** развитие зрительно-моторной координации, мелкой моторики в предметно-игровых действиях;
 - > развитие слухового восприятия и ритмичности движений;
 - > развитие внимания, памяти, логического мышления;
 - > расширение представлений об окружающем;
 - > коррекция согласованности речи и движения, дыхания и движения;
 - > закрепление правил поведения и взаимоотношений в группе;
 - > развитие воображения, фантазии и творчества.

Некоторые ключевые закономерности, характерные для современного адаптивного физического воспитания младших школьников с 3ПР:

- единство развития психических, сенсорных, перцептивных и моторных компонентов двигательных способностей;
 - > сопряженность педагогических воздействий в процессе обучения

двигательным действиям, коррекции и компенсации нарушенных функций;

- **комплексность** диагностики функционального состояния детей как объективного ориентира при разработке и реализации коррекционноразвивающих программ;
- **р** вариативность методических подходов при решении специальных задач, направленных на коррекцию недостатков моторной активности, познавательной деятельности, речевого и психофизического развития.

Структура урока и его части не изменялись и соответствовали действующей программе по физическому воспитанию в специальных (коррекционных) образовательных учреждениях VII вида для детей с ЗПР. Коррекционно-развивающие упражнения использовались в вариативной части урока, но отдельные упражнения - в подготовительной (на дыхание, мелкую моторику) и заключительной (на мимику, эмоции).

Эффект педагогического воздействия достигается главным образом за счет использования разнообразных методов и методических приемов, направленных на совершенствование психомоторных способностей и психических функций. Применяются эффективно задания, воздействующие на различные сенсорные системы: двигательную, зрительную, тактильную, слуховую. Каждое упражнение сопровождалось проговариванием специально подобранных стихов. Например, в блоке упражнений на совершенствование кинестетической способности и психических функций была использована методика коррекционнооздоровительных действий «Алфавит телодвижений».

Подбор подвижных игр позволяет эффективно воздействовать на фонетическое восприятие и лексико-грамматический строй речи. Подвижные игры используются в основной части урока, направленные на развитие способности к сохранению равновесия, реагирующей способности, ориентации в пространстве и включающим в себя речевое сопровождение. Продолжительность игр - 3-5 мин.

«Что пропало»

На игровой площадке ведущий раскладывает 4—5 предметов. Дети в течение одной минуты рассматривают предметы, стараясь их запомнить. Затем по команде дети становятся спиной к игровой площадке, а ведущий в это время убирает один из предметов. Дети поворачиваются и называют пропавший предмет. Выигрывает тот, кто ошибется меньшее количество раз.

Варианты игры:

> увеличить количество предметов;

- уменьшить время запоминания предметов;
- убрать два предмета.

Методические указания. Для игры следует подбирать такие предметы, которые хорошо знакомы детям.

«Повтори, не ошибись»

Дети стоят полукругом. Ведущий медленно выполняет простые движения руками (вперед, вверх, в стороны, вниз). Дети должны выполнять те же движения, что и ведущий. Допустивший ошибку выбывает. Выигрывает оставшийся последним.

Варианты игры:

- ➤ Простые движения можно заменить на более сложные, включить движения ногами и туловищем, асимметричные движения (правая рука вверх, левая вперед) и т. д.
- ➤ Ведущий одновременно с показом движения называет имя одного из играющих, который и должен это движение повторить, а остальные игроки наблюдают.
- Ведущий проговаривает движение (руки вверх), а выполняет в этот момент другое действие (руки вниз). Дети должны выполнять движение по показу ведущего, не обращая внимания на его сбивающие команды.
- ➤ На каждое движение ведущий называет слово (например, ручка, самолет, мяч, воробей и т.д.). Дети должны выполнять только те движения, которые сопровождаются названиями летающего предмета (воробей, самолет).

Методические указания. Во время игры ведущему необходимо следить за тем, чтобы все дети видели его одинаково хорошо.

«Узнай друга»

Одной половине детей завязывают глаза и дают им возможность походить по игровой площадке. Далее им предлагается, не снимая повязки, найти и узнать друг друга. Узнавать можно с помощью рук — ощупывая волосы, одежду. Затем, когда друг узнан, игроки меняются ролями.

Варианты игры. Если игрок не может узнать другого ребенка при помощи ощупывания, можно предложить попытаться узнать его по голосу.

Методические указания. Следует позаботиться о том, чтобы игровая площадка была абсолютно ровной, иначе дети с завязанными глазами будут чувствовать себя неуверенно.

«Лохматый nec»

Из числа играющих выбирают «пса». Он сидит в стороне. Другие дети медленно идут к нему, приговаривая: Вот сидит лохматый пес, в лапки свой уткнувши нос. Тихо, мирно он сидит, не то дремлет, не то спит. Подойдем к нему, разбудим и посмотрим, Что же будет? Дети тихонько подходят и хлопают в ладоши. «Пес» вскакивает, рычит, лает и ловит детей. Пойманный игрок становится водящим «псом».

Методические указания. Эта игра отличается большой интенсивностью, поэтому необходимо следить за тем, чтобы дети не перевозбудились.

«Дотронься до...»

Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Игроки должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников игры в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета каждый раз меняются, кто не успел вовремя среагировать, становится ведущим.

Варианты игры:

- ➤ Можно называть не только цвета, но и формы или размеры предметов. Например: «Дотронься до... круглого», «Дотронься до... маленького!»
- Усложнять команду за счет сочетания цвета и формы и т.д. Например: «Дотронься до... красного квадратного!»
- ➤ Дети могут «искать ответы» не только в одежде, но и среди игрушек, инвентаря.

Методические указания. Ведущему следует давать детям только те задания, которые реально осуществимы, то есть предметы должны находиться в поле зрения играющих.

«Строим цифры»

Играющие, свободно передвигаются по игровой площадке. Ведущий объясняет: «Я буду считать до 10, а вы за это время должны выстроиться все вместе в цифру 1 (2, 3, 4 и т.д.)». Дети выполняют задание.

Варианты игры:

- > дети располагаются по заранее нарисованным на полу цифрам;
- **>** если дети быстро справляются с заданием, можно считать быстрее, таким образом, сокращая время построения;
 - > ведущий усложняет задание: «Пока я буду считать до 10, вы

произведете в уме сложение (вычитание) и все вместе выстроите цифру — ответ. Например: 1+1,2- 1». Дети должны построить цифры 2, 1.

Методические указания. Первую игру нужно сделать пробной, объяснив и подробно показав все действия.

«Найди букву»

Дети делятся на две команды. По сигналу ведущего первые игроки каждой команды подбегают к стенду, в нижней части которого расположены «буквы». Выбирают первую букву алфавита — A — и вывешивают ее на стенде. Затем бегом возвращаются к своей команде. Вторые игроки делают то же самое, но вывешивают уже вторую букву алфавита — B — и т.д. Выигрывает команда, первой закончившая эстафету и совершившая меньше ошибок.

Варианты игры:

- ▶ вместо беги можно выполнять какие-либо другие задания;
- ▶ в начале эстафеты каждой команде выдают по набору букв (например, д, а, ш, я). Дети, посовещавшись, вместе должны составить из полученных букв слово, распределить буквы между собой и построиться. Когда обе команды будут готовы, начинается эстафета. Каждая команда должна вывесить свое слово на стенде.

Методические указания. Каждый из предложенных вариантов игры должен быть сориентирован на тот возраст, для которого игра доступна. В первом варианте, при игре с выстраиванием алфавита, возможна помощь детей и ведущего. Все вслух хором проговаривают очередную букву, а игрок должен ее найти.

«Кот и воробушки»

На одной стороне площадки на бревне стоят дети. Это «воробушки» на «жердочках». В стороне сидит игрок — «кот». Он спит. Ведущий говорит: «Воробушки, полетели!» Воробушки спрыгивают с жердочек и, расправляя крылья и чирикая (чив-чив-чив), разлетаются во все стороны. По сигналу «Кот идет!» «кот», мяукая, ловит «воробушков». Спастись от «кота» можно, только запрыгнув на свою жердочку. Выигрывает тот «воробушек», который ни разу не попался в лапы «кота».

Варианты игры:

- > вместо бревна можно использовать обруч, встав в пего на одну ногу;
- «Воробушки» могут не просто летать по площадке, а «купаться» или «клевать крошки» в заранее отмеченных местах, расположенных очень

близко к спящему «коту».

Методические указания. Игру следует повторять несколько раз. «Котом» (водящим) становится самый ловкий и быстрый «воробушек».

«Невод»

Двое игроков — «рыбаки» — берут друг друга за руки, образуя «невод». Все остальные — «рыбки». «Рыбаки» ловят «неводом» «рыбок». Пойманные дети берутся с «рыбаками» за руки, увеличивая «невод». Игра продолжается до тех пор, пока не останутся две непойманные «рыбки». Они — победители.

Варианты игры. Та же игра, по с речитативом, который произносят «рыбаки», до того как начнут ловить «рыбок»:

Рыбка плавает в водице,

Рыбке весело играть.

Рыбка-рыбка, озорница,

Мы хотим тебя поймать.

Во время речитатива «рыбки» плавают, выполняя различные плавные движения руками. После слов «Мы хотим тебя поймать» «рыбки» разбегаются по поляне, а «рыбаки» ловят их.

Методические указания. Нельзя ловить «разорванным неводом», то есть расцеплять руки. «Рыбаки» не должны хватать «рыбок» за руки или за одежду.

«Горячий камень»

Все игроки образуют круг на расстоянии вытянутой руки друг от друга, стоя лицом внутрь круга. Каждому игроку выдается мяч. По сигналу ведущего играющие точным пасом двумя руками начинают передавать мячи в руки стоящего справа соседа и ловить мячи, которые им передают игроки, стоящие слева, вплоть до остановки игры ведущим.

Правила. Игра останавливается, если:

- игрок роняет мяч;
- у кого-то из игроков оказывается в руках более одного мяча;
- > игрок неточно передает мяч соседу, и тот не может его поймать.

Участник, допустивший ошибку, забирает с собой один мяч и покидает игровой круг. Из игры выбывает тот, кто допускает ошибку первым. В случае если ошибку одновременно допускают несколько играющих, все они покидают игру. Игра останавливается по свистку ведущего, и он принимает решение о том, кто выбывает из игры. Два последних участника выходят в финал. Они встают лицом друг к другу на

расстоянии 3—4 метров. По сигналу ведущего игрок передает мяч партнеру пасом двумя руками от груди по дугообразной траектории, другой — пасом двумя руками снизу. Проигрывает тот, кто первым совершит ошибку. Если игра возобновляется, то победивший в предыдущей игре имеет право один раз ошибиться и остаться в игре.

Варианты игры:

- игроки могут находиться в положении сидя;
- могут быть использованы набивные мячи;
- ▶ можно использовать комбинации мячей, различных по весу и диаметру.

Методические указания. При разучивании игры рекомендуется использовать одинаковые мячи; в начале игры мяч должен находиться у каждого второго участника. В момент игры, ведущему следует обращать внимание участников на необходимость точного паса соседу; необходимо рекомендовать участникам внимательно наблюдать за действиями того соседа, который должен отдавать им мяч, передавать же его не глядя; в ожидании паса следует держать руки перед грудью.

«Кегельбан»

На площадке с твердой, ровной поверхностью проводятся две параллельные линии на расстоянии 6 метров одна от другой. Все участники делятся на команды, по 5—6 человек в каждой. Команды выстраиваются в колонны по одному на первой линии, лицом ко второй линии. Расстояние между командами 3—4 метра. Участник команды, стоящий первым, берет мяч. Игрок, занимающий эту позицию, называется «бросающий». Ha второй напротив линии каждой устанавливается кегля. Один член команды встает за второй линией напротив кегли лицом к своей команде. Игрок, занимающий эту позицию, называется «подающий». По сигналу судьи «бросающий» направляет мяч в сторону кегли, стараясь сбить ее. В случае если бросающий промахивается, «подающий» ловит мяч и кидает его «бросающему». «Подающий» в момент паса должен находиться за линией, на которой стоит кегля. «Бросающий» повторяет попытки сбить кеглю до тех пор, пока она не будет сбита. До этого момента он не имеет права заступать за линию, на которой стоит.

В случае если кегля сбита, «подающий» ловит мяч, устанавливает его на линии кегли, бежит к своей команде и становится в колонну последним. «Бросающий» бежит к сбитой кегле, устанавливает ее, берет мяч, бросает его первому стоящему в колонне и становится «подающим».

Игра останавливается, когда в одной из команд последний участник (первый «подающий») собьет кеглю, установит ее на место, передаст мяч

первому «бросающему» и вернется в колонну. Последний «подающий» должен также занять свое место в колонне. Как только все члены команды займут свое место в колонне, игрок, стоящий первым, поднимает мяч вверх.

Методические указания. Необходимо следить за соблюдением строя в командах. Целесообразно рекомендовать участникам не бросать, а катить мяч по площадке, бросок же выполнять двумя руками.

«Пятнашки-повторяшки»

Bce распределяются участники равномерно площадке, ПО ограниченной линиями. Из их числа выбирается водящий. По сигналу ведущего «водящий» старается запятнать одного из участников игры. Убегая от «водящего», игрок может выполнять любые движения (стойки, прыжки, вращения и т.д.). Прежде чем запятнать участника, «водящий» обязан повторить все его действия. Если убегающий не успевает выполнить новое движение, то его можно запятнать. Этот участник «водящим», запятнать предыдущего становится но он не тэжом «водящего».

Методические указания. На всем протяжении игры, играющие не имеют права покидать пределы игровой площадки.

Таблица 7.1

Распределение подвижных игр в зависимости от коррекционной направленности

Коррекционная направленность игр	Название подвижных игр	
Игры для развития равновесия и психических функций	«Слушай внимательно», «Барабан», «Букет», «Птицы прилетели», «Веселая зарядка», «Кот и воробышки».	
Игры для развития правильного дыхания	«Пилка дров», «Погреться на морозе»,	
и психических функций	«Снежинки летят», «Эхо», «Вьюга».	
Игры для развития мелкой моторики рук	«Что пропало», «Узнай друга», «Узнай по	
и психических функций	голосу», «Мышка», «Зайка», «Кошка»,	
	«Петушок», «Жук».	

Вопросы и задания для закрепления темы

- 1. Представить классификацию детей с различными видами ЗПР.
- 2. Дать психолого-педагогическую характеристику детей с ЗПР.

- 3. Раскрыть особенности формирования психических процессов у детей с ЗПР.
- 4. Раскрыть особенности психического и эмоционального развития детей с ЗПР.
- 5. Раскрыть особенности развития речи детей с ЗПР.
- 6. Раскрыть особенности физического развития и двигательных способностей детей с ЗПР.
 - 7. Методика применения подвижных игр детей разного возраста с ЗПР.
- 8. Раскрыть коррекционно-развивающую направленность подвижных игр для детей с задержкой психического развития.

Литература

- 1. Веневцев С.И., Дмитриев А.А. Оздоровление и коррекция психофизического развития детей с нарушение интеллекта средствами адаптивной физической культуры. М.: Советский спорт, 2004. 104с.
- 2. Дети с задержкой психического развития / под ред. Т.А. Власовой, В.И. Лубовского, Н.А. Цыпиной. М.: Педагогика, 1984.
- 3. *Екжанова Е.А. Стребелева Е.А.* Коррекционно-развивающее обучение и воспитание дошкольников с нарушением интеллекта: метод. рекомендации / Е.А. Екжанова, Е.А. Стребелева. М.: Просвещение, 2009. 175с.
- 4. Обучение детей с ЗПР: Пособие для учителей / под ред. В.И. Лубовского. Смоленск, 1994.
- 5. Обучение и воспитание детей с задержкой психического развития: пособие для учителей / под ред. Т.А. Власовой и др. М., 1981.
- 6. *Слепович Е.С.* игровая деятельность дошкольников с задержкой психического развития. Н.Новгород, 1994.
- 7. *Шапкова Л.В.* Средства адаптивной физической культуры: методические рекомендации по физкультурно-оздоровительным и развивающим занятиям детей с отклонениями в интеллектуальном развитии / под ред. проф. С.П. Евсеева. М.: Советский спорт, 2001. 152с.
- 8. *Шевченко С.Г.* Коррекционно-развивающее обучение: Организационно-педагогические аспекты: Метод. пособие. М.: Владос, 1999.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЕМ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ

8.1. Характеристика детей с нарушением интеллектуального развития

Важно подчеркнуть, что в современной практике термин «умственная отсталость» (УО) применительно к детям используется преимущественно в медицине, а в педагогике принято использовать соответствующий термин «интеллектуальная недостаточность».

Дети нарушенным интеллектом одна наиболее ИЗ многочисленных категорий детей, отклоняющихся в своем развитии от нормы. По имеющимся данным, такие дети составляют около 2,5 % от общей детской популяции. Понятие «умственно отсталый ребенок», охватывает весьма разнообразную по составу группу детей, которых объединяет наличие органического повреждения коры головного мозга, имеющего диффузный, т.е. «разлитой», характер. Морфологические изменения, хотя и с неодинаковой интенсивностью, захватывают многие участки коры головного мозга ребенка, нарушая их строение и функции. Конечно, не исключены и такие случаи, когда диффузное поражение коры отдельными, более выраженными (ограниченными, местными) нарушениями, иногда включающими и подкорковые системы. Все это обусловливает возникновение у ребенка отчетливостью различных, разной выраженных обнаруживающихся во всех видах его психической деятельности, особенно резко — в познавательной.

Преобладающее большинство умственно отсталых детей составляют дети-олигофрены (от греч. oligos — малый + phren — ум). Поражение мозговых систем (главным образом наиболее сложных и поздно формирующихся структур), лежащее в основе недоразвития психики, возникает у этой категории детей на ранних этапах развития — во внутриутробном периоде, при рождении или в течение первых полутора лет жизни, т.е. до становления речи.

Степень выраженности дефекта существенно зависит от тяжести постигшего ребенка вредного воздействия, от его преимущественной

локализации, а также от времени начала его воздействия. Чем в более ранние сроки у ребенка возникло заболевание, тем тяжелее оказываются его последствия. Так, наиболее глубокие степени олигофрении наблюдаются у детей, перенесших заболевание во внутриутробном периоде своего развития. И это вполне понятно. Ведь в таком случае срок нормального развития головного мозга ребенка оказывается минимальным.

олигофрении органическая недостаточность мозга носит (остаточный) непрогредиентный (неусугубляющийся) резидуальный ДЛЯ оптимистического дает основания относительно развития ребенка, который после перенесенного вредного воздействия оказывается практически здоровым, поскольку болезненные имевшие место в его центральной нервной прекращаются. Он имеет положительные потенциальные возможности и при благоприятных условиях реализует их. Другими словами, ребенок способен к психическому развитию, которое, однако, осуществляется аномально, поскольку его биологическая основа патологична.

Дети-олигофрены — основной контингент воспитанников специальных детских садов для детей с ОПФР и учащихся вспомогательных школ и школ-интернатов. Они являются наиболее изученными в психологическом и педагогическом плане, поскольку исследования обычно проводятся в этих образовательных учреждениях.

Умственная отсталость, возникшая у ребенка в возрасте после 2 лет, встречается относительно редко. В этом случае она входит в ряд понятий, среди которых есть такое, как «деменция» (слабоумие). В отличие от олигофрении при деменции нарушения коры головного мозга возникают после довольно длительно протекавшего, в течение 2—5 лет и более, нормального развития ребенка. Деменция может явиться следствием органических заболеваний мозга травм. Как или правило, интеллектуальный дефект при деменции носит необратимый характер. При этом обычно отмечается прогрессирование заболевания. Однако в отдельных случаях помощью лечения, при благоприятных cпедагогических условиях, можно добиться некоторого замедления этого процесса.

He олигофренов относятся К числу И дети, страдающие усугубляющимися прогредиентно текущими, заболеваниями, обусловленными наследственными нарушениями обмена веществ. Эти дети являются слабоумными и постепенно деградируют. Если им не оказывается необходимая медицинская помощь, то их умственная отсталость с возрастом становится все более резко выраженной.

Особыми являются случаи, при которых имеющееся у ребенка слабоумие сочетается с наличием текущих психических заболеваний —

эпилепсии, шизофрении и других, что существенно затрудняет его воспитание и обучение и, конечно, прогноз. Продвижение таких детей в плане познавательной деятельности и личностных проявлений, успешность их вхождения в социальную среду в большой мере зависят от течения болезни, от возможного, часто непредсказуемого ее обострения, которое сводит на нет все усилия педагога.

Следует заметить, что понимание умственной отсталости как особого отклонения в развитии ребенка в последнее время претерпело некоторые изменения. Совсем недавно мы говорили о том, что наличие у ребенка органического диффузного поражения центральной нервной системы — основное и обязательное условие его принадлежности к числу умственно отсталых.

В настоящее время установлено, что минимальная мозговая дисфункция нередко имеет место у детей с задержкой психического развития (ЗПР), которые существенно отличаются от умственно отсталых. Их состояние характеризуется иным, более благоприятным прогнозом, который основывается на наличии у них относительно высоких потенциальных возможностей развития, обеспечивающих основу для продвижения в познавательной деятельности, в личностном плане, в отношении социальной и трудовой адаптации.

Вместе с тем известны такие случаи умственной отсталости, при которых причин биологического характера (болезней, травм) не отмечается или при настоящем уровне диагностики они не могут быть установлены. Таким образом, медицинские показатели хоть и имеют большую значимость, но не являются единственными.

Следует подчеркнуть, что в последние годы умственная отсталость все чаще проявляется в весьма своеобразных, усложненных формах. Значительно увеличилось количество умственно отсталых детей с различными дополнительными отклонениями в развитии — со снижением слуха, зрения, с остаточными явлениями детского церебрального паралича, с резким недоразвитием речи, с наличием психических заболеваний и т. п.

Наряду с этим встречаются дети, у которых на фоне резкой недостаточности общего уровня познавательной деятельности и речи, отклонений в эмоционально-волевой сфере по типу умственной отсталости обнаруживаются относительно сохранные способности — музыкальный слух, чувство ритма, способность к воспроизведению формы и цвета предметов, к подражанию окружающим и т. п. У некоторых детей оказывается неплохая вербальная память. Без достаточного понимания услышанного они относительно точно запоминают фрагменты фраз, произносимых окружающими их людьми, и в ряде случаев более или менее удачно пользуются ими как речевыми штампами.

Такие неожиданно проявляющиеся индивидуальные особенности

ребенка могут привести в недоумение некоторых педагогов и психологов, вызвать у них сомнения относительно его принадлежности к числу умственно отсталых, а также вселить в родителей напрасную надежду на большие успехи в будущем.

В настоящее время пользуются международной классификацией умственно отсталых, на основании которой детей разделяют на четыре группы по степени выраженности дефекта: с легкой, умеренной, тяжелой и глубокой степенью умственной отсталости.

Наиболее изученными и перспективными в плане развития и интеграции в общество являются дети-олигофрены с легкой и умеренной степенью умственной отсталости.

Категория детей с *легкой умственной отстаютью* составляет 70—80% от общего количества. Они отстают в развитии от нормально развивающихся сверстников, позже начинают ходить, говорить, овладевать навыками самообслуживания. Эти дети неловки, физически слабы, часто болеют. Они мало интересуются окружающим: не исследуют предметы, не проявляют любопытства к процессам и явлениям, происходящим в природе, социальной жизни.

К концу дошкольного возраста их активный словарь беден, фразы односложны, дети не могут передать элементарное связное содержание. Пассивный словарь также значительно меньше по объему. Они не понимают конструкций с отрицанием, инструкций, состоящих их двухтрех слов, даже в школьном возрасте им трудно поддерживать беседу, так как они не всегда достаточно хорошо понимают вопросы собеседника.

Без коррекционного обучения к концу дошкольного возраста у этих детей формируется только предметная деятельность. В младшем дошкольном возрасте у них преобладают бесцельные действия с игрушками, к старшему дошкольному — появляются предметно-игровые действия (укачивание куклы, катание машины), не сопровождающиеся эмоциональными реакциями и речью. Сюжетно-ролевая игра без специального коррекционного обучения не формируется.

При умеренной степени умственной отсталости поражены кора больших полушарий головного мозга и нижележащие образования. Это выявляется В ранние периоды развития ребенка. младенческом возрасте такие дети начинают позже держать головку (к четырем-шести месяцам и позже), самостоятельно переворачиваться, сидеть. Овладевают ходьбой после трех лет. У них практически отсутствуют гуление, лепет, речь появляется к концу дошкольного возраста и представляет собой отдельные слова, редко фразы. Часто звукопроизношение. Существенно нарушено значительно моторика, поэтому навыки самообслуживания формируются с трудом и в более поздние сроки, чем у нормально развивающихся детей.

Ограничены школьные успехи, но часть детей осваивает основные навыки, необходимые для чтения, письма и счета. Образовательные программы могут дать им возможности для развития своего ограниченного потенциала и приобретения некоторых базисных навыков; программы соответствуют замедленному характеру обучения с небольшим объемом усваиваемого материала. Познавательные возможности резко снижены: грубо нарушены моторика, сенсорика, память, внимание, коммуникативная функция мышление, речи, неспособность самостоятельному понятийному мышлению. Имеющиеся понятия носят преимущественно бытовой характер, диапазон которых очень узок. Речевое развитие примитивно.

Дети с умеренной умственной отсталостью способны овладеть навыками общения, социально-бытовыми навыками, грамотой, счетом, некоторыми сведениями об окружающем мире. Они достаточно мобильны, физически активны и большинство из них обнаруживает признаки социального развития, что заключается в способности к установлению контактов, общению с другими людьми и участию в элементарных социальных занятиях. В то же время они не могут вести самостоятельный образ жизни, нуждаются в опеке.

Тяжелая умственная отсталость по клинической картине, наличию органической этиологии и сопутствующих расстройств сходна с категорией умеренной умственной отсталости. Дети с данной степенью интеллектуальной недостаточности обладают возможностями к частичному овладению речью, усвоению элементарных навыков самообслуживания. Однако наличие грубых дефектов восприятия, памяти, мышления, коммуникативной функции речи, моторики и эмоциональноволевой сферы делает этих детей практически необучаемыми.

У большинства детей наблюдаются моторные нарушения, выражающиеся не только в запаздывании актов прямостояния, ходьбы и бега, но и в качественном своеобразии и недоразвитии всех движений. Особенно грубо недоразвиты тонкие дифференцированные движения рук и пальцев. Движения детей замедленны и неуклюжи. При тяжелой умственной отсталости моторная недостаточность отмечается в 90—100% случаев. Соматическая симптоматика у большинства больных — часть клинической картины, наблюдаются пороки развития скелета, черепа, конечностей, кожных покровов, внутренних органов.

Глубокая степень умственной отсталости. Диагностика грубых нарушений возможна уже на первом году жизни ребенка. Среди многочисленных признаков выделяются нарушения статических и моторных функций: задержка в проявлении дифференцированной эмоциональной реакции, неадекватная реакция на окружение, позднее появление стояния, ходьбы, лепета и первых слов, слабый интерес к

окружающим объектам.

Наблюдаются тяжелые нарушения моторики, большинство из них неподвижны, страдают расстройствами урологических функций, неспособны или малоспособны заботиться об основных потребностях, элементарные гигиенические навыки и самообслуживание отсутствуют. В поведении апатичны, вялы или агрессивны, злобны, раздражительны. Все нуждаются в постоянной помощи и надзоре.

В нашей стране также распространенной является классификация, предложенная М. С. Певзнер, в соответствии с которой выделяют пять форм.

При неосложненной форме олигофрении ребенок характеризуется уравновешенностью нервных процессов. Отклонения в познавательной деятельности не сопровождаются у него грубыми нарушениями анализаторов. Эмоционально-волевая сфера изменена нерезко. Ребенок способен к целенаправленной деятельности в тех случаях, когда задание ему понятно и доступно. В привычной ситуации его поведение не имеет резких отклонений.

При олигофрении, характеризующейся неуравновешенностью нервных процессов с преобладанием возбуждения или торможения, присущие ребенку нарушения отчетливо проявляются в изменениях поведения и снижении работоспособности.

У олигофренов с нарушением функций анализаторов диффузное поражение коры сочетается с более глубокими поражениями той или иной мозговой системы. Они дополнительно имеют локальные дефекты речи, слуха, зрения, опорно-двигательного аппарата. Особенно неблагоприятно сказываются на развитии умственно отсталого ребенка нарушения речи.

При олигофрении *с психопатоподобным поведением* у ребенка отмечается резкое нарушение эмоционально-волевой сферы. На первом плане у него оказывается недоразвитие личностных компонентов, снижение критичности относительно себя и окружающих людей, расторможенность влечений. Ребенок склонен к неоправданным аффектам.

При олигофрении *с выраженной лобной недостаточностью* нарушения познавательной деятельности сочетаются у ребенка с изменениями личности по лобному типу с резкими нарушениями моторики. Эти дети вялы, безынициативны и беспомощны. Их речь многословна, бессодержательна, имеет подражательный характер. Дети не способны к психическому напряжению, целенаправленности, активности, слабо учитывают ситуацию.

Все дети-олигофрены характеризуются стойкими нарушениями психической деятельности, отчетливо обнаруживающимися в сфере познавательных процессов, особенно — в словесно-логическом

мышлении. Причем имеет место не только отставание от нормы, но и глубокое своеобразие и личностных проявлении, и познавательной сферы. Таким образом, умственно отсталые ни в коей мере не могут быть приравнены к нормально развивающимся детям более младшего возраста. Они иные по основным своим проявлениям.

Умственная отсталость не приводит к равномерному изменению у ребенка всех сторон психической деятельности. Наблюдения и экспериментальные исследования дают материалы, позволяющие говорить о том, что одни психические процессы оказываются у него нарушенными более резко, другие остаются относительно сохранными. Этим в определенной мере обусловлены существующие между детьми индивидуальные различия, обнаруживающиеся и в познавательной деятельности, и в личностной сфере.

Дети-олигофрены способны к развитию, что по существу отличает их от слабоумных детей всех прогредиентных форм умственной отсталости, и хотя развитие олигофренов осуществляется замедленно, атипично, со многими, подчас весьма резкими, отклонениями от нормы, тем не менее оно представляет собой поступательный процесс, вносящий качественные изменения в психическую деятельность детей, в их личностную сферу.

Структура психики умственно отсталого ребенка чрезвычайно сложна. Первичный дефект приводит к возникновению многих других вторичных и третичных отклонений.

Особенности психического развития детей.

Психика умственно отсталых детей характеризуется следующими проявлениями.

- 1. Стойкое нарушение познавательной деятельности выражается в отсутствии потребности в знаниях, вялости мыслительной деятельности, неумении анализировать и обобщать, из совокупности выделять главное, проводить сравнение, находить сходство, оценивать себя и свою работу. Отмечается недостаточность всех уровней мыслительной деятельности: наглядно-действенного, наглядно-образного, словесно-логического. Анализ зрительного восприятия реального предмета или изображения отличается бедностью и фрагментарностью.
- 2. Восприятие характеризуется замедленным темпом и объемом, поэтому формирование знаний, освоение двигательных действий требует больше времени. Трудности восприятия пространства и времени мешают ориентироваться в окружающем, улавливать внутренние взаимосвязи. Например, подводящие упражнения часто воспринимаются самостоятельные, не имеющие логической связи основным упражнением.
 - 3. Речевая деятельность развита недостаточно, страдают все ее

стороны фонетическая, лексическая, грамматическая. Характерна задержка становления речи, понимания обращенной речи. К старшим классам словарный запас обогащается, однако сохраняется дефицитарность слов, определяющих внутренние свойства человека, а предложения оказываются преимущественно простыми. Нарушение речи носит системный характер и функции --коммуникативную, распространяется на все речи регулирующую. познавательную, Причиной являются нарушения взаимосвязи между первой и второй сигнальными системами. В результате отмечаются трудности звукобуквенного анализа и синтеза, восприятия и понимания речи, что снижает потребность в речевом общении. Р. И. Лалаева установила, что только 30% учащихся начальных классов с легкой умственной отсталостью имеют относительно сохранный уровень развития речи, у остальных 70% отмечается системное нарушение речи различной степени тяжести.

- 4. Память характеризуется слабым развитием и низким уровнем запоминания, сохранения, воспроизведения. Особенно затруднено осмысленное запоминание. То, что удерживается механической памятью, тоже быстро забывается. Это касается как словесного материала, так и движения. Поэтому каждое физическое упражнение, речитатив, указание требуют многократного повторения, причем лучше запоминаются яркие, эмоциональные переживания, вызвавшие интерес. Требование запомнить материал мало эффективно.
- 5. Внимание характеризуется малой устойчивостью, трудностью его распределения, замедленностью переключения. Дети не могут долго сосредотачиваться на одном объекте, быстро отвлекаются. Это проявляется в том, что при возникновении любых трудностей они стараются их избежать и переключаются на что-то другое.
- 6. Существенно страдают волевые процессы. Дети крайне безынициативны, не умеют самостоятельно руководить своей деятельностью. Им свойственны непосредственные импульсивные реакции на внешние впечатления, неумение противостоять воле другого человека.
- 7. Эмоциональная сфера также имеет ряд особенностей. Отмечается недоразвитие, неустойчивость эмоций, отсутствие оттенков переживаний, слабость собственных намерений, стереотипность реакций. Всем детям свойстнны эмоциональная незрелость, нестабильность чувств, трудности в понимании мимики и выразительных движений. Наблюдаются случаи то выраженного эмоционального спада, то повышенной возбудимости. У детей этой категории наблюдается недоразвитие навыков игровой деятельности, они с удовольствием играют в известные, освоенные осваивают игры новые. подвижные И трудом психофизических характеристик, свойственных детям с разной степенью умственной отсталости, имеются и общие черты. Наиболее характерной из

них является сниженная самооценка. Зависимость от родителей затрудняет формирование себя как личности, ответственной за свое поведение. Этому способствует низкий уровень навыков общения, задержка вербального развития, пассивность, повышенная подчиняемость, отсутствие инициативы, агрессивность, деструктивное поведение.

8.2. Организация и проведение подвижных игр для детей с нарушением интеллекта

Подвижная игра имеет столь широкий диапазон воздействия на организм и личность, что создает неограниченные возможности влияния на все сферы жизнедеятельности детей и подростков с умственной отсталостью. Глубочайший смысл детских игр заключается в том, что они, функционально нагружая весь организм, все его ткани, органы и системы, структурно их создают, формируют и совершенствуют.

Целенаправленная эмоциональная игровая нагрузка оказывает стимулирующее воздействие на организм умственно отсталого ребенка и больше, чем другие средства, соответствует удовлетворению естественной потребности в движении. Подвижная игра не только противодействует гипокинезии, но и способствует восстановлению утраченного здоровья, укреплению всех функций организма, развитию физических способностей.

В подвижных играх используются знакомые и доступные виды естественных движений: ходьба, бег, лазанье, перелезание, прыжки, упражнения с мячом, в них нет - сложной техники и тактики, а правила всегда можно изменить соответственно физическим и интеллектуальным возможностям ребенка. Желание играть — главный стимул, побуждающий ребенка к игровой деятельности. Замечено, что во время игры дети охотно и с интересом выполняют то, что вне игры кажется неинтересным и трудным, поэтому в игре легче преодолеваются психические и эмоциональные проблемы.

Особая ценность подвижных игр для детей с умственной отсталость заключается в возможности одновременного воздействия на моторную и психическую сферу. Быстрая смена игровых ситуаций предъявляет повышенные требования к подвижности нервных процессов, быстроте реакции и нестандартности действий. Игры вынуждают мыслить наиболее экономно, реагировать на действия партнеров, приспосабливаться к обстановке. Играющему ребенку приходится выбирать и совершать из множества операций одну, которая, по его мнению, может принести успех. Чем разнообразнее информация поступает в мозг, тем интенсивнее включаются психические процессы. Именно поэтому с помощью игры у ребенка с умственной отсталостью развивают восприятие, мышление,

внимание, воображение, память, моторику, речь, повышая умственную активность, а следовательно, познавательную деятельность в целом.

Эффект этот достигается за счет полифункциональности подвижных когда коррекция двигательных нарушений (пространственной ориентировки, точности, ритма, согласованности движений, равновесия и др.) инициирует активную деятельность мозга, сохранных анализаторов, психических функций, вегетативных систем, обеспечивающих движение. Особенно ярко эта взаимосвязь проявляется в реализации межпредметных связей, когда целенаправленные двигательные действия, организованные в форме игровых композиций, эстафет, ролевых и имитационных игр, выполняемых под стихи, загадки, потешки, скороговорки, с решением простейших математических задач, облегчают усвоение счета, понятий о количестве, форме, величине, направлении, амплитуде; активизируют речевую деятельность, правильное звукопроизношение; словарный запас, развивают память, внимание, моторику мелких мышц рук.

Таким образом, при подготовке к проведению подвижных игр педагог должен учитывать следующие моменты:

- содержание игр (сюжет, правила, двигательные действия, физическая нагрузка) должно быть доступным и соответствовать возрасту, уровню интеллектуальных и двигательных возможностей, эмоциональному состоянию и личностным интересам детей;
- подвижные игры предполагают варианты усложнения, но процесс насыщения моторными действиями должен осуществляться постепенно по мере овладения простыми формами движений;
- ➤ содержание игр должно предусматривать комплексный характер воздействия коррекцию двигательных нарушений, физических качеств, координационных способностей, укрепление и оздоровление всего организма в целом;
- **»** в процессе игры необходимо стимулировать познавательную деятельность, активизировать психические процессы, творчество и фантазию ребенка.

Организация игры. При организации подвижных игр с детьми, имеющими интеллектуальную недостаточность, нужно обращать внимание на выбор площадки для проведения эстафет. Обладая общей неуклюжестью и низким уровнем координации движений, младшие школьники с интеллектуальной недостаточностью нуждаются во время разворота или облегания поворотной стойки в расстоянии больших размеров.

В играх с младшими школьниками с интеллектуальной недостаточностью лучше использовать яркий, хорошо заметный в игре инвентарь, посильный для играющих по размеру и массе. Необходимо

предусматривать достаточное количество инвентаря, т.к. оставшись без предмета, ребенок покидает игру. В широко распространенных подвижных играх с мячами («Между двух огней», «Перестрелка» и т.п.) следует применять мягкие резиновые мячи небольшого (15-20 см) диаметра. Они удобны в обращении, и даже при случайном попадании ребенку в голову не причинят болевых ощущений и не нанесут травму. Часто возникающие у учащихся затруднения в ориентировке между членами своей и чужой команды разрешимы, если игроков разных команд одеть в жилетки разного цвета. Их не стоит заменять повязками. В процессе игры ученик с интеллектуальной недостаточностью не всегда способен разглядеть повязку на другом игроке, особенно если она находится на руке прикреплена к одежде. Жилетка, как правило, хорошо заметна в любых условиях. Раздавать инвентарь нужно после объяснения содержания игры, непосредственно перед ее началом. Лучше если его раздаст сам учитель, хотя в некоторых случаях оправдана раздача игрового инвентаря дежурным учеником.

Педагог обязан хорошо знать содержание игры, уметь грамотно и доходчиво объяснить его детям. Школьники с интеллектуальной недостаточностью плохо воспринимают информацию на слух, еще хуже понимают инструкции, предложенные в словесной форме.

Поэтому объяснение должно быть кратким, логичным, последовательным. Его необходимо сочетать с демонстрацией основных игровых приемов, способов взаимодействия с партнерами или противодействия сопернику. Что и сколько будет говорить педагог, определяется рядом условий.

Во-первых, содержанием самой подвижной игры; во-вторых, тем, насколько игра нова и как долго используется в учебном процессе; втретьих, возрастом учеников; в-четвертых, степенью интеллектуальной недостаточности и особенностями ее проявления.

Для того чтобы разделить учащихся на команды или выделить водящих, нецелесообразно использовать расчет или считалки. Наиболее простой и быстрый способ — провести жребий.

Осуществляя руководство процессом игры, педагог управляет деятельностью игроков и направляет их действия на достижение запланированного результата, решение игровых и педагогических задач. Для того чтобы школьники с интеллектуальной недостаточностью включились в игру, педагогу зачастую самому вместе с детьми приходится участвовать в игровом процессе. Исполняя роль водящего, помощника или одного из играющих, он может грамотно использовать или сознательно видоизменять игровые ситуации, избирательно воздействуя по ходу игры на учеников, регулируя их психофизическое и функциональное состояние. Например, ситуации, в которых учитель активно сопротивляется,

стимулируют игровую деятельность школьников, повышают ее эмоциональный фон. Чтобы достигнуть кульминации игры и перевести ее в более спокойное русло, педагогу, наоборот, следует «поддаться», проиграть и покинуть игру. Руководя игрой, важно не только формировать у учащихся с интеллектуальной недостаточностью положительную мотивацию, интерес к двигательной деятельности, но и оказывать помощь ученикам, характеризующимся слабыми возможностями, уточнять и исправлять их действия. При этом помощь в игре должна носить динамический характер в зависимости от индивидуальных потребностей ребенка с определением ее адекватной меры в каждом отдельном случае.

Чтобы формировать школьников интеллектуальной У cнедостаточностью умение правильно оценивать свои действия и поступки, после окончания игры – обязательное подведение ее итогов. Оно представляет собой анализ как игры в целом, так и успехов каждого ребенка. К такому анализу необходимо привлекать самих детей, это способствует развитию наблюдательности, учит осмысливать свои действия, формирует сознательную дисциплину. Поскольку ученикам сложно характеризовать всю игру целиком, педагогу разумнее задавать конкретные вопросы, в большей степени касающиеся действий и ощущений каждого ребенка.

Учитель также может попросить повторить конкретные правила игры, задать вопрос по конкретной возникшей с участием школьника игровой ситуации. Немаловажным обстоятельством игровой деятельности являлось положительное подкрепление педагогом ее результатов. Как указывают специалисты, в этом случае оправдано создание ситуации искусственного успеха, в которой, несмотря на неточности в игре, ребенок поощряется за старание и упорство.

Наиболее существенными компонентами содержания игры, которые следует адаптировать к особенностям младших школьников с интеллектуальной недостаточностью, являются: сюжет, правила и двигательные действия игроков.

- 1. Организуя подвижные игры с младшими школьниками, имеющими интеллектуальную недостаточность, учителю необходимо: тщательно подбирать место их проведения; применять яркий, посильный инвентарь; грамотно и доходчиво объяснять учащимся содержание игры; делить игроков на команды, используя жребий; самому участвовать в игровом процессе, исполняя роль водящего, помощника или игрока; подводить итоги игры с определением успехов каждого ребенка в отдельности.
- 2. Адаптация основных элементов содержания подвижных игр к возможностям младших школьников с интеллектуальной недостаточностью предполагает упрощение игрового сюжета и правил,

замену игровых действий движениями, доступными для данной категории детей. Также целесообразно видоизменять сюжет и правила игры, вводя в нее помощников водящего или капитана, для физически слабых учащихся предусматривать несколько игровых «жизней».

 Таблица 8.1

 Варианты использования подвижных игр для детей с нарушением интеллекта

Направленность	Содержание	Варианты
Для развития мелкой моторики, глазомера, дифференцировки мышечных усилий	«Посадка картошки» Содержание: У ребенка в ведерке 5 мешочков с песком. Перед ним, на расстоянии 50 см друг от друга, располагаются «лунки» (на пример, метки мелом на земле). Подойдя к «лунке» необходимо достать мешочек из ведерка и положить на метку, затем идти к следующей. «Мяч по кругу» Играющие образуют круг. По сигналу начинают передавать мяч двумя руками рядом сидящему. Сначала в одну сторону, затем в другую. «Сбей кеглю» Перед участником на расстоянии 2-3 м стоят предметы: кегли, кубики, игрушки. Необходимо сбить предмет, прокатив мяч по полу. «Циркачи» На полу стоит предмет, на который нужно набросить кольцо. Ребенку дается пять попыток. Затем кольца передаются следующему игроку.	Можно усложнить, введя в игру еще один мяч. Диаметр мяча можно уменьшать; увеличивать расстояние до предметов.
Снижение психоэмоционально го напряжения, снятие агрессивности, закрепление произношения звука «р», активизация голосовых связок, имитация движений, воображение, развитие мелкой моторики рук,	«Рычи, лев, рычи» Содержание игры. Ведущий говорит играющим: «Мы все львы, целая львиная семья. Давайте узнаем, кто из львов рычит громче всех. Как толь ко я скажу: "Рычи, лев, рычи", — каждый из вас должен встать в угрожающую стойку льва с выпущенными когтями и как можно громче рычать "р-р-р-р"». После игры все дети падают от усталости на маты и отдыхают в непринужденных позах	

расслабление	п	
Развитие быстроты	«Лохматый пес»	— при большой
реакции, внимания,	Количество игроков — 8—12 человек.	группе играющих
координации	Из числа играющих выбирают «пса». Он	может быть
элементарных	сидит в стороне. Другие дети	увеличено
движений, ловкость	медленно идут к нему, приговаривая:	количество «псов»;
увертывания,	Вот сидит лохматый пес, в лапки свой	 вместо ходьбы на
активизация	уткнувши нос.	носочках могут
речевой	Тихо, мирно он сидит, не то дремлет, не то	быть использованы
деятельности,	спит.	другие упражнения
ритмичность	Подойдем к нему, разбудим и посмотрим,	
движений, заданная	Что же будет?	
речитативом,	Дети тихонько подходят и хлопают в	
развитие	ладоши. Пес вскакивает, рычит, лает и	
скоростных качеств,	ловит детей. Пойманный игрок становится	
акцентированное	водящим «псом».	
внимание на	Методические указания. Эта игра	
сохранении	отличается большой интенсивностью,	
правильной осанки,	поэтому необходимо следить за тем, чтобы	
профилактика	дети не перевозбудились.	
плоскостопия		
Развитие мелкой	«Фокусник»	— увеличить длину
моторики пальцев	Инвентарь: ленты длиной не менее 1 м по	ленты;
рук, быстроты	количеству играющих.	— вместо ленты
реакции,	Содержание игры Дети стоят парами,	взять лист бумаги
закрепление навыка	одной рукой держа партнера за руку,	размером в
порядкового счета,	другой — за уголок ленту. По команде	половину газетного
кратковременной	ведущего все вместе начинают считать по	листа
памяти,	порядку цифры: 1, 2, 3 и т.д., стараясь как	листа
формирование	можно быстрее спрятать ленту в кулак.	
осанки	Тот, кто собрал ленту в кулак, поднимает	
осанки	руку и запоминает цифру. Победителем	
	считается тот, кто быстрее спрятал ленту и	
	правильно запомнил цифру.	
	правильно запомнил цифру.	
Совершенствование	«Воробушки и кот»	1. Вместо бревна
техники знакомых	Инвентарь: подвижная опора (бревно),	можно использовать
движений при	обруч.	обруч, встав в него
отвлекающем	На одной стороне площадки на бревне	на одну ногу.
отслеживании	стоят дети. Это «воробушки» на	пи одпу погу.
действий другого	«жердочках». В стороне сидит игрок —	
объекта,	«кот». Он спит. Ведущий говорит:	
распределение	«воробушки, полетели!» Воробушки	
внимания, развитие	спрыгивают с жердочек и, расправляя	
•		
выразительности	1 1	
имитационных	разлетаются во все стороны. По сигналу: «Кот идет!» кот, мяукая, ловит	
движений,		
быстроты	воробушков. Спастись от кота можно,	
двигательной	только запрыгнув на свою жердочку.	

реакции, периферического зрения	Выигрывает тот воробушек, который ни разу не попался в лапы кота.	
Дифференцировка усилий при бросках и ловле мяча разного объема и веса, расширение активного словаря, развитие внимания при следящих движениях, активизация мышления	«Говорящий мяч» Дети стоят в шеренге. Ведущий бросает мяч(волейбольный, набивной, теннисный). каждому игроку по порядку и называет любую букву. Ребенок, поймав мяч, приседает с ним, а поднимаясь и возвращая мяч ведущему, называет слово, начинающееся с этой буквы. Например, «А» — «Арбуз».	— ведущий бросает разные мячи; — ведущий, бросая мяч, говорит слово, а ребенок, возвращая мяч, называет другое слово на ту же букву; — ведущий называет слово, а ребенок — словосочетание или предложение. Например, «Ворона сидит на дереве»; — ведущий называет цифру, а ребенок — цифрысоседи. Например, «З», нужно назвать «2» и «4»
Улучшение координации движений, формирование способности вести совместные действия с партнером, развитие точности движений	«Невод» Количество игроков — 10—15. Двое игроков — «рыбаки» — берут друг друга за руки, образуя «невод». Все остальные — «рыбки». «Рыбаки» ловят «неводом» «рыбок». Пойманные дети берутся с «рыбаками» за руки, увеличивая «невод». Игра продолжается до тех пор, пока не останутся две непойманные «рыбки». Они — победители.	Та же игра, но с речитативом, который произносят «рыбаки», до того как начнут ловить «рыбок»: Рыбка плавает в водице, Рыбке весело играть. Рыбка-рыбка, озорница, Мы хотим тебя поймать. Во время речитатива «рыбки» плавают, выполняя различные плавные движения руками. После слов «Мы хотим тебя поймать» «рыбки» разбегаются по поляне, а «рыбаки»

		ловят их.
Внимание,	«Робот»	— то же задание, но
ориентировка в	На глаза ведущего надевается повязка —	выполняют его два
пространстве без	он робот, а дети заранее договариваются, в	«робота», взявшись
зрительного	какое место он должен прийти и какие	за руки
контроля знание	задания выполнить по пути (сесть на	эм румп
основных	скамейку, взять обруч, найти и бросить мяч	
направлений	и т.п.). Дети, давая команды «Вперед»,	
движения,	«Назад», «Вправо», «Влево», «Стой»,	
способность	«Наклонись, возьми мяч», «З шага вперед»	
дифференцировать	и т.д., должны привести робота к цели.	
	и т.д., должны привести росота к цели.	
команды и		
двигательные		
действия на слух		
11		
Навык совместных		
согласованных		
действий,		
взаимопонимание,		
взаимопомощь		
С ходьбой	«Золотые ворота», «Каравай», «Ветерок»,	
	«Подарки», «У ребят», «Стоп», «Колпачок	
	и палочка»	
С бегом	«мыши и кот», «бегите к флажку», «Найди	
	свой цвет», «Трамвай», «Поезд», «По	
	тропинке», «Догоните меня», «Цветные	
	автомобили», «У медведя во бору», «Найди	
	себе пару», «Птички в гнездышках»	
С прыжками	«по ровненькой дорожке», «поймай	
	комарика», «воробышки и кот», «Мой	
	веселый звонкий мяч», «Зайцы и волк»,	
	«Зайка беленький сидит», «Лисы в	
	курятнике»	
С подлезанием и	«Наседка и цыплята», «Мыши в кладовой»,	
ползанием	«Кролики», «Доползи до погремушки»,	
	«Пролезь в воротики», «Мяч через сетку»	
С бросанием и	«кто бросит дальше мешочек», «Попади в	Увеличение
ловлей	круг», «Мяч в кругу», «Прокати мяч»,	расстояния до цели,
	«Лови мяч», «Попади в ворота», «Целься	изменение веса мяча
	вернее», «Школа мяча», Кегли»,	
	«Кольцеброс».	
На ориентировку в	«Угадай, кто кричит», «Что спрятано?»,	
пространстве	«Где звенит?», «Найди флажок», «Найди и	
пространстве	промолчи», «Кто ушел?»	
С движением и	промолчи», «кто ушел:» «Поезд», «Заинька», «Флажок»	
, ,	мпосэд», «Эаинька», «Флажок»	
пением	«Под томичиом» (История До	
На развитие	«Под дождиком», «Капельки», «Разные	
воображаемых	ветры», «Дождь идет», «Падающие	
движений	листья», «Солнце и луна», «Солнце в	

	разное время года», «Ветер, ветер», «Солнечные зайчики»
С речитативом (речь с движением)	Упражнение «Чашка», Упражнение «Тарелка», «Каша», «Кроватка», Упражнение «Оденем Алешу», «Платье», «Умывалочка», Упражнение «Это я»

Таким образом, подвижная игра, выступая первоначально как детская забава, развлечение, позволяет ненавязчиво решать множество коррекционно-развивающих задач, инициируя активность самих детей. Соединение в подвижной игре трех компонентов — физического упражнения, эмоционального тренинга и умственной нагрузки — приближает ребенка к естественной жизни, освоению элементов социальных навыков и взаимоотношений, развитию личности в целом.

Вопросы и задания для закрепления темы

- 1. Дайте характеристику детей с интеллектуальной недостаточностью.
- 2. Назовите эндогенные и экзогенные факторы, влияющие на развитие интеллектуальной недостаточности у детей.
 - 3. Каковы особенности психического развития детей с умственной отсталостью.
 - 4. Организация подвижных игр для детей с умственной отсталостью.
 - 5. Раскройте последовательность этапов обучения игре.
- 6. Каковы особенности выбора подвижных игр для детей с нарушением интеллекта?
- 7. Приведите пример игры, используемой для развития основных видов движений у детей нарушением интеллекта.

Литература

- 1. Казаковцева, Т.С. Коррекционно-развивающие игры в адаптивной физической культуре: учебное пособие / Т. С. Казаковцева.— Киров: Изд-во ВятГГУ, 2011.— 183 с. Режим доступа: http://studopedia.info/1-34865.html.
- 2. Подвижные игры для детей с нарушениями в развитии / Под ред. Л. В. Шапковой. СПб.: «Детство-Пресс», 2005. 160 с.
- 3. Психолого педагогическое сопровождение детей—инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья: методические рекомендации. Сыктывкар, 2013.-90 с.
- 4. Частные методики адаптивной физической культуры: учебное пособие / Под ред. Л. В. Шапковой. M_{\odot} 2004. 608 с.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЕМ РЕЧИ

9.1. Психолого-педагогическая характеристика детей с нарушениями речи

Речевые нарушения в психолого-педагогической классификации подразделяются на две группы: нарушения средств общения и нарушения в применении средств общения.

Первая группа - нарушения средств общения - включает: фонетикофонематическое и общее недоразвитие речи.

Фонетико-фонематическое недоразвитие речи (ФФНР) - нарушение процессов формирования произносительной системы родного языка у детей с различными речевыми расстройствами вследствие дефектов восприятия и произношения фонем (звуков). Среди детей с нарушениями речи эта группа является наиболее многочисленной. В устной речи у детей с ФФНР могут наблюдаться следующие отклонения в произношении: отсутствие звука (ука - рука), замена одного звука другим определенным звуком (суба - шуба), смешения звуков, которые входят в состав определенных фонетических групп. Наблюдается неустойчивое употребление этих звуков в различных словах. Соответственно дети испытывают значительные затруднения при обучении письму и чтению.

Общее недоразвитие речи (ОНР) - различные сложные речевые расстройства, при которых нарушено формирование всех компонентов речевой системы, относящихся к звуковой и смысловой ее стороне. Данное речевое нарушение вызвано органическим поражением ЦНС или периферического отдела речевого аппарата (алалия, афазия, дизартрия, ринолалия) или функциональными нарушениями (задержка речевого развития).

Вторая группа - нарушения в применении средств общения. К ним относится *заикание* - сложное нарушение речи, характеризующееся расстройством ее ритма и плавности. Как правило, заикание возникает у детей 2-5 лет, т.е. в период формирования развернутой фразовой речи, чаще - у легковозбудимых детей. Вызывается заикание периодически возникающими судорогами мышц речевого аппарата, к которым иногда

присоединяются и судороги лица и конечностей. Заикание рассматривается как нарушение коммуникативной функции речи при правильно сформировавшихся средствах общения. Возможен и комбинированный дефект, при котором заикание сочетается с общим недоразвитием речи (OHP).

Погоневроз - невротическое заболевание расстройства речевой функции, которое возникает в результате психической травмы и с течением времени смягчается. Проявляется в виде заикания и мутизма (отказа от активной речи - полное или избирательное молчание). Характеризуется общеневротическими проявлениями (снижение самооценки, рост тревожности, подавленное настроение и т.п.), а также невротическим поражением речи, в частности в виде логофобии (страха речи). При этом мучительное предчувствие неполноценности своего высказывания блокирует механизм звукопроизношения.

В качестве общих признаков отмечаются: позднее начало развития речи, скудный словарный запас, дефекты произношения, дефекты фонемообразования. При этом у детей отмечается сохранность слуха и удовлетворительное понимание доступной для определенного возраста обращенной речи. Это нарушение может быть выражено в разной степени: от отсутствия речи или лепетного ее состояния до развернутой, но с элементами фонематического и лексико-грамматического недоразвития. Степень выраженности нарушения речи может быть диагностирована у детей любого возраста.

Особенности психической деятельности детей с нарушениями речи. Для детей с тяжелой формой заикания, речи, нарушениями голоса и темпа речи характерна фиксация на дефекте, которая является одним из основных факторов, усложняющих структуру нарушения и определяющих эффективность его преодоления. Этим детям необходимо специальное (коррекционное) обучение, направленное на преодоление первичного дефекта, коррекцию эмоционально-волевой сферы, преодоление вторичных нарушений.

Дети с речевыми нарушениями обычно имеют функциональные или изменения центральной нервной системе. В органического поражения мозга они часто жалуются на головные боли и головокружения; у многих наблюдаются различные двигательные нарушения. Дети быстро истощаются и пресыщаются любым видом деятельности, они характеризуются раздражительностью, повышенной возбудимостью, двигательной расторможенностью, которая выражается в двигательном беспокойстве: не могут спокойно сидеть, теребят что-то в руках, болтают ногами и т.п. Дети эмоционально неустойчивы, у них быстро меняется настроение, нередко c проявлением

навязчивости, беспокойства, реже наблюдаются заторможенность и вялость. Дети быстро утомляются, утомление накапливается к концу дня и к окончанию недели. Утомление сказывается на поведении ребенка, на его самочувствии; усиливаются головные боли, появляется расстройство сна, вялость либо, напротив, повышенная двигательная активность. Детям трудно сохранять усидчивость, работоспособность и внимание протяжении всего урока. На перемене они излишне возбудимы, не реагируют на замечания; после перемены с трудом сосредоточиваются на уроке, отмечаются неустойчивость внимания и памяти, низкий уровень инструкций, недостаточность регулирующей понимания словесных функции речи, низкий уровень контроля собственной деятельности, нарушение познавательной деятельности, низкая умственная работоспособность. Психическое состояние детей неустойчиво, поэтому и работоспособность резко меняется.

Дети с функциональными отклонениями в состоянии ЦНС эмоционально реактивны, легко дают невротические реакции, даже расстройства в ответ на замечание, плохую отметку, неуважительное отношение со стороны учителя и детей. Их поведение может характеризоваться негативизмом, повышенной возбудимостью, агрессией или, напротив, повышенной застенчивостью, нерешительностью, пугливостью. Все это в целом свидетельствует об особом состоянии центральной нервной системы детей, страдающих речевыми расстройствами.

Для детей с речевым дефектом характерны нарушения внимания, памяти, мышления, расстройства эмоционально-волевой сферы и поведения (Исаев Д.Н., 1982).

Особенности физического развития и двигательных способностей детей с нарушениями речи. Выявлено значительное отставание детей-логопатов в уровне развития основных двигательных качеств, особенно мышечной силы и скоростно-силовых способностей, общей и статической выносливости, умения дифференцировать силовые и временные параметры движений.

Дети, как правило, физически плохо развиты, наблюдается общая физическая ослабленность, на фоне частых простудных заболеваний, многочисленные сопутствующие нарушения нервной, дыхательной и сердечно-сосудистой систем.

Выявляется общая моторная неловкость детей, неуклюжесть, дискоординация движений, недостаточная ритмичность, нарушение статического и динамического равновесия. У них отмечается астенизация, вялость, снижение мышечного тонуса, нарушения координации, плавности движений, чувства темпа и ритма движений.

Моторика детей с дизартрией отличается общей неловкостью,

замедленностью выполнения заданий, недостаточной координированностью, они отстают от сверстников по точности движений, замедлено формирование пространственно-временных представлений, оптико-пространственного гнозиса, конструктивного праксиса.

Анализ научной и методической литературы позволил определить ряд следующих двигательных нарушений у детей с речевой патологией: несформированность тонких дифференцированных движений, нарушение сложных двигательных их актов, низкая обучаемость движениям, косность сформированность их навыков, затруднения при выполнении действий по словесной инструкции (И.Ю. Горская (2002).

Дыхание при речи (речевое дыхание) существенно отличается от обычного так называемого анимального дыхания, что обусловлено особыми требованиями, предъявляемыми к дыхательному акту во время речевой деятельности (Беккер К.П., Совак М., 1981).

Ряд исследователей отмечают следующие недостатки функционального и речевого дыхания при определенных видах речевых нарушений:

- при дислалии отмечается слабость выдыхаемой струи;
- ▶ при дизартрии за счет нарушения иннервации дыхательной мускулатуры нарушается речевое дыхание.

Из-за вялости артикуляционного аппарата воздушная струя растекается по всей ротовой полости, что мешает звукопроизношению. Ритм дыхания не регулируется смысловым содержанием речи, в момент речи оно обычно учащенное, после произнесения отдельных слогов или слов ребенок делает поверхностные, судорожные вдохи, активный выдох укорочен и происходит обычно через нос, несмотря на постоянно полуоткрытый рот. Рассогласованность в работе мышц, осуществляющих вдох и выдох, приводит к тому, что у ребенка появляется тенденция говорить на вдохе. В таких случаях нет длинного выдоха, и ребенок пользуется только верхним ключичным дыханием. При этом нарушается произвольный контроль дыхательных движений, а также координация между дыханием, фонацией и артикуляцией.

При расщелинах нёба из-за отсутствия разграничения полостей носа и рта дети постоянно пользуются смешанным носоротовым дыханием, при котором продолжительность выдоха резко сокращается. Дыхание становится учащенным, жизненная емкость легких понижается, отстает в развитии грудная клетка, уменьшается ее экскурсия. Глубоко страдает фонационное (речевое) дыхание. При нарушениях голоса дыхание при речи в связи с уменьшением глубины вдоха и ослаблением выдоха становится ключичным, захлебывающимся, напряженным, слабым.

Основой речевого дыхания является диафрагмальное дыхание, поэтому на первом этапе коррекционной работы необходимо заниматься

обучением диафрагмальному дыханию. Контролировать правильное речевое дыхание поможет собственная ладонь, если ее положить на область диафрагмы, т.е. между грудной клеткой и животом. При вдохе стенка живота приподнимается, нижняя часть грудной клетки расширяется. При выдохе мышцы живота и грудной клетки сокращаются.

9.2. Методика применения подвижных игр для детей дошкольного и младшего школьного возраста с нарушениями речи

Правильный подбор нагрузки во время проведения подвижных игр успешно закрепляет ранее приобретенные двигательные умения и навыки, вырабатывается способность адекватно отвечать на поставленную двигательную задачу. У детей улучается координация движений в крупных и мелких мышечных группах, появляется уверенность в своих силах и желание заниматься играми и гимнастикой в домашних условиях, улучшаются такие личностные качества, как выдержка, быстрота реакции, умение согласованно действовать в коллективе.

Главными педагогическими задачами являются следующие:

- > развивать моторику мелких мышц кисти;
- > развивать координационные способности;
- ▶ совершенствовать функцию дыхания в процессе выполнения физических упражнений;
 - > формировать осанку и предупреждать ее нарушение;
 - > развивать устную речь при выполнении физических упражнений;
- формировать фонематический слух при помощи физических упражнений в процессе игры;
- ▶ формировать четкость артикуляции в процессе выполнения физических упражнений;
- ▶ формировать зрительно-двигательную координацию в процессе выполнения физических упражнений.

Практически каждая игра проводится с применением речитативов. В структуре урока или занятия проведение игр приходится на конец основной части, поскольку сильные эмоциональные переживания, нервное возбуждение, усталость затрудняют овладение техникой последующих упражнений. Обучение новым движениям основывается на целостном разучивании действий с широким применением показа, использования всевозможных предметных ограничителей и ярких ориентиров, помогающих ребенку понять и правильно выполнить задания.

Дозирование нагрузок осуществляется с учетом основного диагноза и индивидуальных особенностей детей. Количество повторений каждого игры варьируется от 3 до 5 раз.

Игры, направленные на развитие моторики мелких мышц кисти

Со становлением речи тесно связано развитие тонких движений пальцев рук, и наоборот. Для усиления педагогического воздействия целесообразно сочетать движения пальцев рук с одновременным рассказыванием и показом.

«Орешки»

Дети выполняют движения пальцами рук, кулачками.

Текст:

Сидит белка на тележке, (Хлопки ладонями и удары кулач-Продает она орешки. ками друг о друга попеременно). Лисичке-сестричке, (Загибают по одному пальчику,

Воробью, синичке, начиная с большого).

Мишке толстопятому,

Заиньке усатому.

Кому в платок, (Ритмичные хлопки ладонями и

Кому в зобок кулачками).

Кому в лапочку.

«Замок»

Ритмичные быстрые соединения пальцев рук в «замок». Повторение движений. Пальцы сцеплены в «замок», руки потянуть в одну, потом в другую сторону. Движения кистями рук со сцепленными пальцами от себя — к себе.

Текст:

На двери висит замок. Пальцы сцеплены, основаниями

ладоней постучать друг о друга

Кто открыть его бы мог? Пальцы расцепить, ладони в

стороны.

Потянули, Покрутили, Постучали

И — открыли!

«Прижми палец»

Правые руки играющих сцепляются сомкнутыми и согнутыми

пальцами. Большие пальцы подняты вверх. По сигналу большой палец каждого игрока начинает «охотиться» за большим пальцем соперника, стараясь прижать его сверху. За пойманный и прижатый палец соперника игрок получает одно очко. Победителем становится тот, кто первым наберет 10 очков.

Варианты игры: в соревновании сражаются только левые руки игроков, можно играют по двое.

«Письмо на ладони»

Игроки встают друг за другом, каждый заводит ладонь правой руки за спину. Ведущий чертит пальцем на ладони последнего игрока какойнибудь знак (это может быть геометрическая фигура, буква или цифра). Игрок повторяет начерченный знак на ладони предпоследнего игрока, тот — на ладони предыдущего, пока знак не дойдет до первого. Первый молча рисует знак мелом на доске (карандашом на бумаге, палочкой на песке и т.д.).

Варианты игры:

- ➤ ведущий чертит знак (например, крест) па ладони последнего игрока. Тот, поняв, что это за знак, шепотом передает на ухо предпоследнему: «Крест», тот рисует этот знак па ладони предыдущего, и так далее до первого игрока;
 - ▶ в «письме» можно отправлять несколько знаков;
- игра проводится в виде соревнования команд. Игроки делятся па две команды. Каждая команда строится в колонну по одному. Ведущий рисует одинаковые знаки па ладонях последних игроков, и по сигналу «письма» отправляются в путь. Побеждает команда, чья «почта» работает лучше, то есть чье письмо дойдет быстрее.

Игры, направленные на развитие координационных способностей, формирование зрительно-двигательной координации

Доказано, что чем выше двигательная активность ребенка, тем интенсивнее развивается его речь. Формирование движений происходит при участии речи. Речь является одним из основных элементов в двигательно-пространственных упражнениях. Ритм речи, особенно ритм стихов, поговорок, пословиц, скороговорок, потешек, способствует развитию координации, общей и тонкой моторики. Движения становятся более плавными, выразительными, ритмичными.

Выполнение любого физического упражнения предполагает

зрительный контроль за правильностью выполняемого действия и последующую коррекцию движения в случае ошибки.

«Мы на карусели сели»

Играющие стоят в кругу и выполняют движения под текст.

Мы на карусели сели,

 Завертелись карусели.
 Взявшись за руки, кружиться.

 Пересели на качели.
 Взявшись за руки. Один игрок стоит, другой приседает, потом

Вниз летели. наоборот.

И теперь с тобой вдвоем

Мы на лодочке плывем. Взявшись за руки, качаться Ветер по морю гуляет, вправо-влево, вперед-назад.

Ветер лодочку качает. То же.

Весла в руки мы берем, Изображать, как гребут веслами.

Быстро к берегу гребем.

К берегу пристала лодка, Полуприсед, руки назад. Прыжок

Мы на берег прыгнем ловко, вперед на двух ногах.

И поскачем на лужайке, Руки согнуть перед грудью

Будто зайки, будто зайки. (это лапки), прыжки на двух

ногах.

«Воздушный шарик»

Играющие, имитируют подбрасывание воображаемого воздушного шарика то левой, то правой рукой.

Шарик, шарик мой воздушный, Описать руками круг, Непоседа непослушный! потрогать шарик,

Шарик круглый, шарик гладкий, погладить

Шарик тонкий, шарик мягкий.

Я на шарик нажимаю, нажать на него. Из-под рук он вылетает Поднять руки вверх,

Вверх. Но я его поймал, «поймать» шарик, Нитку к пальцу привязал. «намотать нитку».

Вправо — шарик, влево — Руки (параллельно) вправо

шарик, и влево. Мой светящийся фонарик! То же.

Дай тебя я обниму Обнять шарик.

И к щеке своей прижму. Ты меня не покидай, Будь со мной, не улетай!

Прижать к щеке.

«Голуби»

Для игры изготавливаются бумажные «голуби» (самолетики и т.д.). Дети соревнуются, у кого «голубь» полетит дальше. Вариант игры: дети соревнуются со взрослыми.

«Чья лошадка быстрее»

Дети сидят на стульях, держа в руках палочки, к которым за шнурки привязаны игрушечные лошадки. Дети находятся на одинаковом расстоянии от игрушек — 15—20 шагов. Выигрывает тот, кто, наматывая шнурок на палочку, заставит быстрее «прискакать» к себе лошадку.

Вариант игры: наматывая шнурок на палочку, чтобы лошадка «прискакала» быстрее, ребенок подбадривает ее щелчками языка.

«Сидячий футбол»

Дети сидят на полу, ноги согнуты в коленях и прижаты к животу. Одна шеренга располагается лицом к другой на расстоянии 2,5—3 метров.

Игрок движением ног вперед отбрасывает мяч сидящему напротив ребенку, тот ловит его руками, а затем ногами резко откатывает мяч своему партнеру. За неточный бросок мяча команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньше штрафных очков.

Варианты игры:

- > ловить отбрасываемый мяч ногами;
- прокатывать и ловить мяч только одной ногой;
- **>** сшибать мячом кегли, которые ставят на равном расстоянии между командами; за каждую сбитую кеглю команда получает призовое очко.

Игры, направленные на совершенствование функции дыхания

Поскольку звуки речи произносятся на выдохе, необходимо обучать детей правильному дыханию с акцентом на выдохе.

«Перышки»

На две натянутые горизонтально веревки кладут перышки, каждое на расстоянии 10 сантиметров одно от другого. Дети играют стоя или сидя. Играющие делятся на две команды, располагаясь напротив (перышек) на расстоянии 50 сантиметров. По сигналу ведущего первые игроки команд подходят к веревке с перышками и, сделав глубокий вдох носом, сильным выдохом сдувают вначале одно перышко, а затем последовательно и другие, делая перед каждым выдохом глубокий вдох через нос. Чтобы осуществить сильный выдох, губы нужно сложить узкой трубочкой и щеки надуть. Выигрывает та команда, у которой перышки слетели быстрее.

Варианты игры. Увеличивать расстояние между веревкой с перышками и игроками.

«Подпрыгни и подуй на шарик»

Чуть выше головы ребенка висит воздушный шарик. Дети сидят на скамейке или стоят. По сигналу ведущего ребенок подходит к шарику, подпрыгивает и дует на него, шарик отлетает.

Варианты игры. «Прыгучие» дети могут соревноваться между собой, прыгая на еще большую высоту. В этом случае шарик подвешивается выше.

Игры, направленные на формирование правильной осанки

Нарушение осанки встречается часто и имеет серьезные последствия для организма: сдавливается грудная клетка, что приводит к затруднению вентиляции легких, организм испытывает недостаток кислорода, учащаются простудные и бронхолегочные заболевания, страдают и другие внутренние органы. Существует целый ряд специальных игр и упражнений, позволяющих откорректировать эти нарушения.

«Совушка»

Выбирается водящий — «совушка». На площадке обозначается круг диаметром 1,5 метра — это гнездо «совушки». В круге стоит «совушка», принимая исходное положение: руки на пояс, локти назад, спина прямая. Игроки берутся за руки, образуя вокруг «совушки» большой круг. По

сигналу дети идут боком приставными шагами и говорят:

Ах ты, совушка-сова,

Ты большая голова,

Ты па дереве сидишь,

Ночь летаешь, днем ты спишь.

Подается команда:

День наступает,

Все оживает!

Дети, изображая мышек, встают на носки и бегают в различных направлениях, приближаясь к гнезду «совушки». Затем ведущий говорит:

Ночь наступает,

Все засыпает!

Мышки замирают на месте, приняв заранее обусловленное положение правильной осанки. «Совушка» вылетает на охоту, зорко осматривает игроков и отправляет на скамейку тех, у кого осанка неправильная. Через 3—6 секунд дается команда «День!» — и игра продолжается. Как только «совушка» поймает трех мышек, игра останавливается. Выбирается новая «совушка», а выбывшие игроки возвращаются в круг. В конце игры называются игроки, которые ни разу не попадались «совушке», и «совушка», поймавшая наибольшее количество мышек.

Варианты игры. Положения, принимаемые мышками в то время, когда «совушка» вылетает на охоту:

- «силачи»: руки к плечам, пальцы в кулаки, лопатки сблизить;
- **>** «пистолет»: полуприсед на правой ноге, левую вперед, руки на пояс, локти назад;
- **>** «флюгер»: полуприсед, руки в стороны ладонями вперед, спина прямая, колени развести, смотреть прямо;
- **>** «аист»: стоя на правой ноге, согнуть в колене левую, руки вверх ладонями наружу.

«Слушай внимательно»

Играющие идут по кругу и принимают позы, соответствующие указаниям ведущего. На слове «пень» — становятся на одно колено, опустив голову и руки, затем сразу же встают и продолжают движение по кругу. На слове «елка» — останавливаются и отставляют опущенные руки от туловища, приняв правильную осанку. На слове «сноп» — останавливаются и поднимают руки вверх, соединяя их над головой.

Затем указанные три команды даются вразбивку. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры. Сначала команды подаются через

каждые 6—10 секунд, а затем темп постепенно увеличивается до 3—5 секунд. Ведущий контролирует правильность осанки.

«Ходим в шляпах»

Играющие стоят в шеренгу. На голову кладут легкий груз — «шляпу». Проверив осанку детей (голова прямо, плечи на одном уровне, параллельны полу, руки спокойно лежат вдоль туловища), ведущий дает сигнал к ходьбе. Дети должны пройти вперед по площадке, сохраняя правильную осанку. Выигрывает тот, у кого «шляпа» ни разу не упала и при этом он не нарушил осанку.

Варианты игры:

- > детям предлагается не ходить, а пританцовывать;
- пройти по извилистой линии, начерченной на полу мелом;
- **р** пройти по гимнастической скамейке или переступать через разные предметы на полу или на площадке (кегли, кубики, небольшие игрушки, камешки, шишки и т.д.).

Подвижные игры для дошкольников с бегом и прыжками для развития ловкости, быстроты

«Грибник»

Перед началом игры выбирают «грибника». Остальные дети — «грибы» встают врассыпную на одной стороне зала (площадки) и по сигналу взрослого начинают ходьбу на месте, произнося хором текст («грибник» в это время расхаживает на другой стороне площадки):

Шел грибник лесной тропинкой

За грибами, за малинкой,

Шел и песню напевал:

«Тара-тара-тара-там».

А сорока-белобока

На сосне сидит высоко,

Громко на весь лес трещит

И грибочкам говорит:

«Чтобы не попасть в корзинку,

Прячьтесь в мох и под травинку».

С окончанием слов дети - «грибы» разбегаются. «Грибник» старается «сорвать гриб» — коснуться ребенка рукой. Чтобы этого не произошло,

при его приближении «грибок» приседает — прячется. Ребенок, которого запятнали, выбывает из игры.

Правила игры. 1. Ловящий не пятнает того, кто присел; он не стоит и не ждет, когда тот поднимается, а догоняет других. 2. «Спрятавшийся гриб» находится в приседе не более трех счетов: один, два, три.

Вариант игры. Перед началом игры кроме «грибника» выбирают еще и «сороку». Ребенок - «сорока» произносит две последние строки текста. Когда «грибник» запятнает убегающего, тот не выбывает из игры, а останавливается и стоит до тех пор, пока «сорока» его не освободит — не «облетит» (пробежит вокруг него), после чего он вновь может продолжать игру.

«Колобок» с мячом

Перед началом игры выбирают «лису». Этот ребенок встает на одной стороне зала (площадки). Здесь же в шеренгу располагаются остальные дети — «колобки», в руках у каждого по мячу. По сигналу взрослого они начинают отбивать мяч, стоя на месте (дети 5 лет — бросать вниз и ловить после отскока), под четкое совместное произнесение слов:

Я веселый колобок, колобок.

У меня румяный бок, вкусный бок.

Я от дедушки ушел. Да, ушел!

Я от бабушки ушел. Да, ушел!

Никого я не боюсь, не боюсь,

По дорожке покачусь, покачусь.

С окончанием слов дети толчком обеих рук прокатывают мячи к противоположной стороне зала (площадки), бегут за ними и кладут мячи в корзины (обручи), стоящие там. Один из ребят произносит:

Ой, беда, беда, беда, ой, беда!

Может съесть меня лиса, ой, лиса.

Очень быстро прокачусь,

Может быть еще спасусь!

После этого начинается бег с ловлей и увертыванием: «лиса» ловит «колобков».

Варианты игры: «лиса» стоит за линией на против играющих, после окончания слов дети прокатывают мяч, стараясь его догнать, а лиса выходит на встречу детям, стараясь поймать :1. Мяч, 2. ребенка с мячом.

«Лежебока кот проснулся»

Перед началом игры выбирают «кота». Остальные дети — «птички». «Кот» садится на стул (скамейку) и делает вид, что спит. «Птички» встают друг за другом. По сигналу взрослого «Полетели птички» ребята начинают бежать по кругу в медленном темпе. Через 10—15 секунд взрослый произносит:

Лежебока кот проснулся,

Он лениво потянулся.

Ребенок - «кот» открывает глаза, потягивается — поднимает руки вверх, опускает их через стороны и произносит:

На охоту пора.

Начинается игра!

После этого начинается бег с ловлей и увертыванием: «кот» ловит «птичек». Пойманная «птичка» выбывает из игры.

Варианты игры. 1. В начале игры дети встают врассыпную и бегают врассыпную в медленном темпе. 2. Для детей 5—7 лет можно поставить предметы — кубы, гимнастические скамейки — «деревья». «Птички» при приближении к ним «кота» могут «взлетать высоко на ветки».

Правило игры. Нельзя находиться на «дереве» больше трех счетов: один, два, три.

«Мыльные пузыри»

Перед началом игры выбирают «ловишку», который встает на одной стороне зала (площадки). Остальные ребята — «мыльные пузыри» — располагаются врассыпную по всему пространству. По сигналу взрослого «ловишка» начинает шагать на месте, а ребята — по всей площадке, и одновременно все вместе произносят слова:

Что за чудо-шарики в воздухе летят!

Красные, зеленые — радуют ребят.

Желтые и синие из мыла пузыри

Ветерком уносятся — их скорей лови!

После слова «лови» начинается бег с ловлей и увертыванием. Ребенок, которого запятнал «ловишка», выбывает из игры.

«Непоседа воробей»

Перед началом игры выбирают ребенка, который будет исполнять роль кота. Он встает на одной из сторон зала (площадки). Остальные дети

— «воробьи» встают в круг на расстоянии шага друг от друга. По сигналу взрослого «воробьи» начинают выполнять прыжки.

В зависимости от возраста и умения детей прыжки могут быть: на двух ногах; ноги врозь — вместе; смена ног в прыжке — одна вперед, другая назад; подскоки с ноги на ногу; все перечисленные виды с поворотом вокруг себя или с разными движениями рук; по (8) прыжков на одной ноге. Ребенок-«кот» вместе со взрослым четко произносит слова:

Непоседа воробей прыгает и кружится,

Очень радуется он: не замерзла лужица.

Хорохорится, храбрится!

Только «мяу» он боится!

С окончанием слов начинается бег с ловлей и увертыванием: «кот» бегает за «воробьями». Ребенок, которого запятнали, выбывает из игры.

«Рыбак»

Перед началом игры выбирают «рыбака». Он садится на пол (стул) в одном из углов зала (площадки) (в руках — гимнастическая палка), а по всему остальному пространству располагаются врассыпную остальные дети — «рыбки». С началом произнесения «рыбаком» текста дети медленно начинают бегать (можно выполнять движения руками, как при плавании брассом):

В камышах сижу я тихо — очень опытный рыбак.

Но не ловится рыбешка, на крючке висит червяк.

Рыбка плавает, мелькает, но все мимо червяка.

И поэтому, конечно, нет движенья поплавка.

Без улова мне — никак.

Буду я ловить вот так!

С окончанием слов «рыбак» кладет в указанное место «удочку», хлопает в ладоши, показывая, что будет ловить рыбку руками, и начинает «ловить» (пятнать детей). Ребенок, которого запятнали, выбывает из игры.

«Цапля»

Перед началом игры выбирают ребенка, который будет исполнять роль цапли. Остальные дети — «лягушки». Они встают врассыпную по залу (площадке). По сигналу взрослого ребенок - «цапля» начинает выполнять ходьбу с высоким подниманием бедра вдоль одной из сторон зала (площадки), произнося слова:

Птица с длинными ногами,

Цапля с тонкими ногами По болоту шагает и лягушек считает:

«Один, два, три, четыре, пять...

Надоело считать.

Дальше — шесть, дальше — семь.

Лучше их поймаю, съем!»

Ребята в это время выполняют любые прыжки на месте или с продвижением вперед. С окончанием слов начинается бег с ловлей и увертыванием. Пойманный ребенок выбывает из игры.

9.3. Подвижные игры для детей с заиканием на различных этапах логопедической работы

Заикание является одним из наиболее сложных и длительно протекающих речевых нарушений, характеризующихся нарушением темпа, ритма, плавности речи, непроизвольными остановками и повторениями отдельных звуков и слогов. Считается, что заикание вызывает судороги тех мышц, которые задействованы при осуществлении исполнительного компонента речи. Это мышцы губ, языка, мягкого неба, гортани, грудные и брюшные мышцы. При сильных формах заикания эти судороги могут дополняться судорогами мимических мышц лица, а иногда движениями рук и даже туловища.

заикающихся У детей дошкольного возраста наблюдаются психомоторных функций: следующие нарушения повышенная двигательная активность (дети часто суетятся во время игр, подпрыгивают, приседают, отвлекаются, таким образом, выражая свое возбуждение), заторможенность, нарушение общей моторики, дискоординация движений, несформированность мелкой моторики, нарушение темпа и ритма функции равновесия. Характерным нарушение неумение вслушиваться в объяснения педагога, сосредоточиваться и своевременно реагировать на внешние сигналы, вследствие чего дети не могут выполнять серийные задания и упражнения, быстро переключаться с одного вида деятельности на другой. Игра для заикающегося ребенка умственного источник его нравственного И развития, формирования личности, его речи и навыков общения, преодоления скованности и застенчивости; разнообразные игровые ситуации отвлекают от речевого дефекта.

На последующих этапах подбираются игры, направленные на совершенствование продолжительности и плавности выдоха. При этом занятия строятся таким образом, чтобы игры и упражнения на дыхание

сочетались с различными видами движений, формированием и коррекцией осанки, профилактикой плоскостопия.

Подвижные игры для заикающихся детей проводятся параллельно с логопедической коррекцией, которая имеет свои этапы восстановления речевой деятельности. Ниже приводятся подвижные игры в соответствии с этими этапами.

Этап логопедической коррекции: режим молчания

«Шарик»

Играющие лежат на спине, ладонь одной руки на груди, другая на области диафрагмы. Сделать глубокий выдох, затем плавно и неторопливо вдохнуть носом так, чтобы живот надулся, поднимая руку, грудная клетка при этом должна оставаться в покое. Выдох производить плавно через рот, при этом живот опускается и в конце выдоха втягивается.

Варианты игры: вместо руки можно использовать мешочек с песком, кубик, мячик, игрушку и т.д. Это же упражнение можно делать сидя на полу, скамейке и стоя.

Этап логопедической коррекции: шепотная речь

«Свисток»

Играющие стоят, руки на поясе. Вдохнуть носом, на плавном выдохе выполнять тихий, длительный, монотонный свист. Свистеть легко, свободно. Губы не напрягать, медленно выдыхать.

Методические указания: совершенствование выдоха, не надувая щек.

«Жуки»

Играющие стоят, ноги на ширине плеч, руки на пояс. Вдохнув носом, произнести протяжно и ровно звук «ф» или «х». Выполнять это же упражнение со звуками «в», «н», «л». Затем то же со звуками «с-з», «ш-ж», «ф-в».

Методические указания: звук не должен «качаться», высота голоса

должна быть удобной, выдох плавным, исключить мышечное напряжение.

«Сирена»

Играющие стоят, ноги на ширине плеч или сидя. Руки на пояс (или руки выполняют плавные движения). Вдохнуть носом и ртом и пропеть звук «А», постепенно усиливая, а затем ослабляя силу звука: a-a-a-A-A-A-a-a-a. То же с гласными «о», «у», «и».

Этап логопедической коррекции: сопряженная речь

«Воздушный шарик»

Играющие встают у стартовой линии на четвереньки, перед каждым из них лежит воздушный шарик. По команде они вдыхают воздух носом и плавно дуют на шарик. Побеждает тот, чей шарик укатится дальше.

Методические указания. Выдыхать плавно, губы не напрягать. Добирать воздух запрещается.

«Цветы»

Цель: совершенствование дробного выдоха без добора воздуха.

Инструкция. И.п. — стоя или сидя. Вдыхать носом, как будто нюхаешь цветы. Выдох через нос толчками: через две ноздри, через одну ноздрю, вторую закрыть средним пальцем (дыхание поочередно правой и левой ноздрей).

«Дочки-матери»

Играющие стоят, ноги на ширине плеч. Пропеть на одном выдохе так, будто укачиваешь куклу: «А-а, А-а, А-а». То же со звуком «о», «у», «э», «и».

Этап логопедической коррекции: сопряженно-отраженная речь

«Дровосек»

Играющие стоят ноги на ширине плеч, руки в замок. На вдохе

поднять руки над головой. На выдохе, резко опустить руки с наклоном туловища, произнося: « У-у-у-х!».

Методические указания. На выдохе, опуская руки, расслабить плечевой пояс и мышцы спины.

«Лягушка»

Играющие стоят в шеренгу, по команде выполняют прыжки на двух ногах, продвигаясь вперед со взмахом рук вверх. На взмахе глубокий вдох, во время приземления — выдох с произнесением «ква». Следить за мягким приземлением в прыжках.

«Опускаю руки я...»

Играющие стоят, ноги врозь, руки внизу. Вдохнуть носом и ртом, сделать взмах руками. На выдохе, опуская руки проговаривать: «Опускаю руки я». На вторую фразу опять взмах руками и вдох носом и ртом, опуская руки проговорить: «Будто крылья журавля».

Методические указания. Равномерно распределять выдох на всю фразу.

Этап логопедической коррекции: вопросно-ответная речь

«Стирка»

Играющие стоят, ноги врозь, выполняют полунаклон туловища вперед, руки расслаблены, опущены вниз. Имитировать полоскание белья, проговаривая:

Полощем, полощем белье, чтоб было душистым и чистым оно.

«Мельница»

Играющие стоят, ноги врозь, руки к плечам. Выполняют круговые движения руками вперед — поочередно, имитируя мельницу, проговаривая:

Мельница, мельница мелет муку, Из этой муки я пирог испеку.

Этап логопедической коррекции: самостоятельная речь

«Кошки-мышки»

Водящий сидит в кругу, остальные дети ходят на носочках вокруг водящего и проговаривают:

Кошка мышек сторожит,

Притворилась, будто спит.

Тише, мышки, не шумите,

Кошку вы не разбудите.

Дети останавливаются, водящий встает со словами:

Надоели, я встаю,

Всех сейчас переловлю.

Дети разбегаются, водящий ловит их.

Далее представлен примерный перечень игр на этапах логопедической коррекции заикания (табл. 9.1)

 Таблица 9.1

 Распределение подвижных игр в зависимости этапа коррекционной работы

Этапы логопедической коррекции	Подвижные игры	Цель
Подготовительный этап	Карточки с иллюстрациями круг, шеренга, колонна «Носом вдох, а выдох ртом, на месте шагом» «Дровосек», «Водолазный костюм» «Дровосек», «Водолазный костюм» «Делай то, что я скажу, а не то, что покажу» «Светофор» «Четыре стихии» Во время ходьбы слушать ритма бубна и изменять в соответствии темп ходьбы, во время бега на сигнал присесть или изменять направление; Изображать пальцами рук: зайца, стул, замок, флаг, дом, петушок, бабочка, птица, веер и т.д. «Мы лежим на травке, на зеленой мягкой травке, светит солнышко	контрасту с напряжением Развивать слуховое и зрительное внимание, быстроту реакции

	2077120 277171 70771710 11 1100 077171710	Of the same and a same and a same and
	сейчас, руки легкие у нас, спинка	Обучать умению расслабляться
	ровная прямая, а могла быть и	
	кривая»	
Этап ограничения речи	«Шарик»	Обучение диафрагмальному
Режим молчания		дыханию
	«Насос», «Гусь»	Обучать продолжительному выдоху с фонацией глухих звуков
Режим шепотной речи речь	«Фокусник», «Цепочка», «Два ежика», «Сидит белка на тележке», «Капуста»	Развивать динамическую координацию пальцев рук в умеренном темпе
	Свисток»	Совершенствовать выдох, не
	Чередование ходьбы и бега в сопровождении бубна, «Караси и щука», «День – ночь»	надувая щек Развивать слуховое внимание, учить координировать движения с заданным ритмом,
	«Часики», «У оленя дом большой»,	развивать чувство ритма, согласовать движения с музыкальным сопровождением
Этап сопряженной речи	Воздушный шарик» «Цветы»,	Увеличение длины вдоха и плавности выдоха
	«Ёжик», «Дочки-матери»	С фонацией цепочек гласных звуков и слогов
	«Жуки» «Сирена»	Совершенствование выдоха с фонацией на глухих согласных, глухих звуках и слогах
	«Волшебный цветок», «Сулейман»	Активизировать динамическую координацию пальцев рук с музыкальным сопровождением Чередовать различные виды
	«Марш», «Вместе весело шагать»	ходьбы и бега под музыкальное сопровождение
	Упр-я лежа на животе «Лодочка», «Крылошки», «Звездочка- стрелочка», на спине	Закреплять навык расслабления мышц туловища
	«Ножницы», «велосипед»,	
	«орешек-стрелочка»	
Этап отраженной речи	«Дровосек», «Лягушка»,	Обучение фонационному
	«Колобок» с мячом	выдоху в сочетании с расслаблением Совершенствовать
		координацию движений с речевым сопровождением
	«Слушай хлопки» счет 4 вместе,	Совершенствовать навыки
	4-про себя, хлопки можно	точного выполнения
	чередовать	упражнений в заданном темпе
	«Дорожка» - из обручей, у детей	Обучать упражнениям на координацию темпа и ритма

		l v
	в руках мяч, пройти дорожку,	движений
	сделав по одному удару в каждый	
	обруч, затем можно делать	
	впрыгивание в обруч, после	
	каждого удара мячом	
Вопросно-ответная речь	«Стирка», «Мельница»	Обучение выдоху с фонацией
		слов и коротких фраз
	«Слон»	Развивать мелкую моторику в
		сочетании с общей моторикой
	Различные упражнения с малым	Развивать динамическую силу
	мячом «1,2,3,4,5, будем мячик мы	пальцев и кистей рук
	сжимать», перехваты, передача из	naibles i kneten pyk
	руки в руку, отбивание мяча об	
	1	
	пол и ловля его снизу и хватом	
	сверху (одной рукой, другой	
	рукой), эспандером.	
	«Пружинки»	
		Совершенствовать выполнение
		упражнений в заданном темпе
	«Кошки-мышки»	и ритме
		Обучение правилам игры с
	Музыкально-ритмические	диалогической речью
	композиции соответствующие	Совершенствовать
	возрасту «Зоология», «Спортом	согласованность движений с
	занимаемся», «Хула-хуп»,	темпом и ритмом музыки
	«Воздушная кукуруза»	r y
	Упражнения и игры с большим	
	мячом «мяч бросай, упасть не	Развивать динамическую силу
	давай, «ты с мячом играй, а число	пальцев и кистей рук, глазомер
		10 1
	не забывай, «я знаю пять имен	и точность броска
	мальчиков», «Свечка»	2
	Упражнения с мячом: мяч бросай	Закреплять существительные,
	овощ/фрукт называй, чья у зверя	числительные, прилагательные
	голова назови скорей слова	и т.д.
	(верблюд-верблюжья), 1-	
	цыпленок – пять цыплят	
Самостоятельная речь	Хороводы, игры в	закреплять навыки
	сопровождении речитатива	естественного речевого
	«Огород», «Заяц и лис, на	дыхания в свободной речи
	лужайке»	совершенствовать
	«Перехват» с обручем, ведение	динамическую и статическую
	мяча на месте в движении,	силу пальцев и кистей рук
		Chiry Haribaco ii knoton pyk
	попеременное ведение	

Вопросы и задания для закрепления темы

- 1. Раскрыть классификацию речевых нарушений.
- 2. Дать психолого-педагогическую характеристику детей с нарушением речи.
- 3. Раскрыть особенности психической деятельности детей с нарушениями речи.
- 4. Раскрыть особенности физического развития и двигательных способностей детей с нарушениями речи
 - 5. Какие игровые упражнения используются в разные логопедические режимы.
- 6. Чем отличаются задачи и содержание подвижных игр на разных этапах логопедической коррекции.
- 7. Почему нужно учитывать этапы логопедической коррекции в процессе адаптивного физического воспитания детей с заиканием.

Литература

- 1. Волкова Г.А. Игровая деятельность в устранении и заикании у дошкольников: Кн. для логопеда.- М.: Просвещения, 1983 – 144с.
- 2. Выгодская И.Г. Устранение заикания у дошкольников в игровых ситуациях: Кн. для логопеда / И.Г. Выгодская, Е.Л. Пеллингер, Л.П. Успенская, 2-е изд., перераб. И доп. М.: Просвещение, 1993. 223c.
- 3. Глазырина Л.Д. Коррекция речи ребенка с помощью физических упражнений. Мн.: Бестпринт, 1996. 38с.
- 4. Овчинникова Т.С. Подвижные игры, физкультминутки и общеразвивающие упражнения с речью и музыкой в логопедическом саду. СПб.: КАРО, 2006
- 5. Пензулаева Л.И. Подвижные игры и игровые упражнения с детьми 3-5 лет. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2000. 112с.
- 6. Подвижные и речевые игры для детей 5-7 лет: развитие моторики, коррекция координации движений и речи / сост. А.А. Гуськова. Волгоград: Учитель, 2012 188с.
- 7. Подвижные тематические игры для дошкольников / Сост. Т.В. Лисина, Г.В. Морозова. М.:ТЦ Сфера, 2014. 128c.
- 8. Потапчук А.А. Лечебные игры и упражнения для детей. СПб.: Речь, 2007. 99с.
- 9. Сочеванова Е.А. Подвижные игры с бегом для детей 4-7 лет: Методическое пособие для педагогов ДОУ. СПб.: ДЕТСТВО-ПРЕСС, 2008. 48с.
- 10. Шапкова Л.В. Подвижные игры для детей с нарушениями в развитии / под ред. Л.В. Шапковой. СПб, «ДЕТСТВО-ПРЕСС», 2005, 160с.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЕМ СЛУХА

10.1. Психолого-педагогические особенности детей с нарушениями слуха

В процессе работы с детьми, имеющими нарушения слуха, основное внимание должно быть сосредоточено на раскрытии своеобразия ребенка, особенностей его развития. Для этого необходимо знание общетеоретических закономерностей ребенка с нарушением в развитии, чтобы руководствоваться ими в педагогической работе.

Основная цель такой работы — обеспечить социальный, эмоциональный, интеллектуальный и физический рост и достичь максимального успеха в развитии его возможностей.

Своеобразие развития внимания, восприятия детей, имеющих нарушения слуха, заметно влияет на деятельность памяти. У них доминирует зрительное восприятие, поэтому весь процесс запоминания в основном строится на зрительных образах, в то время как у людей слышащих этот процесс слухо-зрительный и опирается на активную звуковую речь.

Речь выступает как средство взаимосвязи людей с окружающим миром. Здесь как прямое следствие вытекают нарушения в речевом развитии. Нарушение приводит к уменьшению получаемой информации, что сказывается на развитии всех познавательных процессов и тем самым влияет в первую очередь на процесс овладения всеми видами двигательных навыков.

Основная патология может вызвать цепочку следствий, которые, возникнув, становятся причинами новых нарушений и являются сопутствующими. Выявлено, что потеря слуха у детей сопровождается дисгармоничным физическим развитием в 62% случаев, в 43,6% — дефектами опорно-двигательного аппарата (сколиоз, плоскостопие и др.), в 80% случаев — задержкой моторного развития. Сопутствующие заболевания наблюдаются у 70% глухих детей.

Особенности развития наглядного мышления, как и развития восприятия, у детей с нарушением слуха свидетельствуют о своеобразии

развития чувственного познания, практической ориентировки, осмысления закономерностей, существующих в предметном мире.

Существенным качественным отличием в действиях детей с нарушением слуха является то, что у них речь не участвует в процессе решения наглядных задач, отсутствует планирующая функция речи.

Нарушение слуха, прежде всего, сказывается на психике, своеобразии общения с людьми и окружающим предметным миром. Отсутствие внутренней речи и словесного опосредования ограничивают объем внешней информации и всегда сопровождаются замедленностью и снижением восприятия, мышления, внимания, памяти, воображения и всей познавательной деятельности в целом.

Нарушение слухового восприятия вызывают специфические изменения в снижении двигательной памяти, произвольного внимания.

Врожденные или ранние нарушения функций слухового и вестибулярного анализаторов приводят к снижению чувства пространственной ориентировки глухих, что проявляется в ходьбе, беге, упражнениях с предметами.

Потеря или снижение слуха лишает ребенка важного источника информации и ограничивает тем самым процесс его интеллектуального развития. Однако эти недостатки в значительной мере могут быть компенсированы применением специальных методов и технических средств в обучении.

Выделяют следующие группы детей с недостатками слуха:

- 1. Неслышащие дети с полным отсутствием слуха, который не может использоваться для накопления речевого запаса. Эта группа разделяется на подгруппы: неслышащие без речи (дети, родившиеся глухими или потерявшие слух в возрасте до 2–3 лет, до формирования речи) и неслышащие, потерявшие слух, когда речь практически была сформирована у таких детей необходимо предохранять речь от распада, закреплять речевые навыки.
- 2. Слабослышащие дети с частичной слуховой недостаточностью, затрудняющей речевое развитие.

Нарушение слуха непосредственно влияет на речевое развитие ребенка и оказывает опосредованное влияние на формирование памяти, мышления. Что же касается особенностей личности и поведения неслышащего и слабослышащего ребенка, то они не являются биологически обусловленными и при создании соответствующих условий поддаются коррекции в наибольшей степени.

Значительную часть знаний об окружающем мире нормально развивающийся ребенок получает через слуховые ощущения и восприятия. Неслышащий ребенок лишен такой возможности, или они у него крайне ограничены. Это затрудняет процесс познания и оказывает отрицательное

влияние на формирование других ощущений и восприятий. В связи с нарушением слуха особую роль приобретает зрение, на базе которого развивается речь глухого ребенка. Очень важными в процессе познания окружающего мира становятся двигательные, осязательные, тактильновибрационные ощущения.

Память неслышащих и слабослышащих детей отличается рядом особенностей. Значительно интенсивнее, чем у нормально слышащих детей, меняются представления (происходит потеря отчетливости, яркости воспроизведения объекта, уменьшение размеров, перемещение пространстве отдельных деталей объекта, уподобление предмета другому, хорошо известному). Запоминание находится в тесной зависимости от предъявления способа материала, поэтому y детей затруднено запоминание, сохранение и воспроизведение речевого материала – слов, предложений и текстов. Специалисты отмечают, что особенности словесной памяти детей с нарушениями слуха находятся в прямой зависимости от замедленного темпа их речевого развития.

Специфические особенности воображения детей с недостатками или отсутствием слуха обусловлены замедленным формированием их речи и абстрактного мышления. Воссоздающее воображение играет особую роль в познавательной деятельности глухих и слабослышащих детей. Его развитие затрудняется ограниченными возможностями ребенка к усвоению социального опыта, бедностью запаса представлений об окружающем мире, неумением перестраивать имеющиеся представления в соответствии со словесным описанием. Исследование творческого воображения глухих и слабослышащих детей также показывает наличие ряда особенностей, связанных с недостаточным объемом информации об окружающем мире. необходимость развития воображения Подчеркивая слабослышащих детей, специалисты отмечают его важное влияние на процесс формирования личности в целом.

Особенности мышления детей с нарушениями слуха связаны с замедленным овладением словесной речью. Наиболее ярко это проявляется в развитии словесно-логического мышления. При этом наглядно-действенное и образное мышление глухих и слабослышащих учащихся также имеет своеобразные черты. Нарушение слуха оказывает влияние на формирование всех мыслительных операций, приводит к затруднениям в использовании теоретических знаний на практике.

Умственное развитие нормально развивающегося ребенка опирается на речь. У ребенка с нарушением слуха наблюдается расстройство всех основных функций речи (коммуникативной, обобщающей, контрольной, регулирующей) и составных частей языка (словарный запас, грамматический строй, фонетический состав). Поэтому дети, страдающие глубокими нарушениями слуха, в общем уровне развития отстают от своих

сверстников. На почве нарушений устной речи ребенка возникает расстройство письменной речи, которое проявляется в форме различных дисграфий и аграмматизмов. При полной потере слуха речь ребенка формируется только в условиях специального обучения и с помощью вспомогательных форм — мимико-жестовой речи, дактильной, чтения с губ.

В соответствии с общими закономерностями психического развития личность глухого и слабослышащего ребенка формируется в процессе общения со сверстниками и взрослыми в ходе усвоения социального опыта. Нарушение или полная потеря слуха приводят к трудностям в общении с окружающими, замедляет процесс усвоения информации, обедняет опыт детей и не может не отразиться на формировании их личности. Слышащие дети значительную часть социального опыта усваивают спонтанно, дети с нарушениями слуха в этом плане ограничены возможностях. Трудности общения своеобразия своих взаимоотношений с обычными детьми могут привести к формированию черт личности, таких как агрессивность, негативных замкнутость. Однако специалисты считают, что при своевременно оказанной коррекционной помощи отклонения в развитии личности детей с глубокими нарушениями слуха могут быть преодолены. Эта помощь заключается в преодолении сенсорной и социальной депривации, в развитии социальных контактов ребенка, во включении его в общественнополезную деятельность.

Нарушение слуха - полное (глухота) или частичное (тугоухость) снижение способности обнаруживать и понимать звуки. Нарушение слуха - это не только количественное снижение слухового восприятия (человек не слышит тихий голос), но и качественные необратимые стойкие изменения слуховой системы (человек ощущает звучание речи, но не различает звуки и слова, не понимает их смысла). Различают кондуктивные и сенсоневральные нарушения слуха. Кондуктивные нарушения слуха могут возникнуть у любого человека при воспалении среднего уха (отит), образовании серных пробок и пр. Также эти нарушения возникают при деформации строения ушных раковин, заращении слуховых проходов и др. Чаще всего они носят временный характер и могут быть вылечены.

Сенсоневральные нарушения слуха связаны с поражением слухового нерва и являются стойкими и необратимыми. Человеку с такими проблемами необходима поддерживающая терапия, слухопротезирование (подбор, настройка и использование индивидуальных слуховых аппаратов), а также длительная, систематическая психологопедагогическая и социальная коррекция и реабилитация.

Причины нарушений слуха:

- наследственные (генная предрасположенность родителей);
- **у** инфекционные заболевания матери (краснуха, грипп, герпес, токсоплазмоз, цитомегаловирус) и токсикозы во время беременности;
- > лечение матери в период беременности или ребенка раннего возраста лекарственными препаратами, негативно влияющими на слуховой нерв (стрептомицин, канамицин, гентамицин и др.);
- ▶ недоношенность (роды ранее 32-й нед. беременности), родовая травма, асфиксия новорожденного;
- **>** вирусные и инфекционные заболевания (менингит, энцефалит, скарлатина, тяжелые формы паротита, кори и гриппа);
- ▶ острый и хронический отит, который является наиболее частой причиной сенсоневрального снижения слуха;
 - > черепно-мозговые травмы ребенка.

В ряде случаев причину нарушения слуха установить не удается.

Существуют два вида нарушения слуха: глухота (глухие дети) - нарушение слуха, при котором невозможно восприятие речи; тугоухость (слабослышащие дети) - более легкая степень нарушения слуха, при котором восприятие речи затруднено. Эти нарушения являются стойкими и не поддаются лечению. Глухие дети реагируют на голос повышенной громкости у уха, но не различают ни слов, ни фраз. Для глухих детей использование слухового аппарата или кохлеарного импланта обязательно.

Однако даже при использовании слуховых аппаратов или кохлеарных имплантов глухие дети испытывают трудности в восприятии и понимании речи окружающих.

Устная речь у этих детей развивается в результате длительной систематической коррекционной работы.

Слабослышащие дети имеют разные степени нарушения слуха:

1-я степень - ребенку доступно восприятие речи разговорной громкости на расстоянии 6 м и более, и даже шепот. Однако в шумной обстановке он испытывает серьезные затруднения при восприятии и понимании речи. Дети общаются при помощи устной речи.

2-я степень - ребенок воспринимает разговорную речь на расстоянии менее 6 м, некоторые дети - также шепотную — до 0,5 метра. Могут испытывать затруднения при восприятии и понимании речи в тихой обстановке. Необходимо обязательное использование слуховых аппаратов на уроке. Дети общаются при помощи устной речи, при этом она имеет специфические особенности.

3-я степень — дети воспринимают речь разговорной громкости неразборчиво на расстоянии менее 2 м, шепот - не слышат. Обычно понимают речь, когда видят лицо говорящего. Необходимо обязательное постоянное использование слуховых аппаратов для общения с окружающими и успешного обучения. Развитие устной речи у этих детей

возможно при условии специальной систематической коррекционной работы с сурдопедагогом и логопедом.

4-я степень — у детей восприятие речи разговорной громкости неразборчиво даже у самого уха, шепот не слышат. Понимают речь при наличии слуховых аппаратов, когда видят лицо говорящего и тема общения понятна. Показано обязательное слухопротезирование или кохлеарная имплантация. Устная речь развивается только в условиях систематической коррекционно — реабилитационной работы.

Слухопротезирование. Для коррекции нарушенного слуха используется слухопротезирование - подбор и настройка индивидуальных слуховых аппаратов или кохлеарное имплантирование.

Слышащие люди часто считают, что индивидуальный слуховой аппарат - это «очки» для слуха, с ним человек сразу становится слышащим и говорящим. Это верно лишь при незначительном понижении слуха (слабослышащие дети I и II степени); при тяжелом снижении слуха (слабослышащие дети III и IV степени, глухие) аппарат лишь улучшает разборчивость восприятия речи, может компенсировать ее нарушение. После слухопротезирования ребенку необходимы специальные занятия с сурдопедагогом по развитию слухового восприятия и речи.

Ребенок должен носить слуховые аппараты постоянно, чтобы иметь возможность все время слышать звуки и речь. Это обязательное условие для успешного обучения и общения. Если аппараты подобраны и настроены правильно, то их постоянное использование не вызывает у ребенка дискомфорт и ухудшение слуха.

Существует еще один современный способ коррекции слуха - кохлеарное имплантирование, которое позволяет детям с тяжелой потерей слуха воспринимать звуки на значительном расстоянии. Обязательным условием для этого являются систематические длительные занятия со специалистами по формированию слухового восприятия и развитию речи.

10.2. Восприятие речи детьми с нарушениями слуха

Существуют три способа восприятия речи: слухо-зрительный, слуховой, зрительный.

При любом снижении слуха ребенок начинает активнее пользоваться зрением. Для полноценного понимания речи говорящего дошкольники и школьники с нарушением слуха должны видеть его лицо, губы и слышать его с помощи слухового аппарата. Это и есть основной способ восприятия устной речи детьми с нарушениями слуха - слухо-зрительный.

При проведении занятий, уроков и внеклассных мероприятий необходимо учитывать эту особенность детей.

Слуховой способ восприятия речи, при котором ребенок слушает, не глядя на собеседника, доступен только детям с незначительной степенью снижения слуха (слабослышащие I степени).

Зрительный способ восприятия речи чаще используют глухие дети, которые по артикуляции собеседника частично воспринимают и понимают речь. Однако зрительное восприятие глухими детьми речи собеседника затруднено, т.к. не все звуки можно «прочитать» по губам. Например, звуки М, П, Б ребенок «видит» одинаково и различить их может только при «подключении слуха»; звуки К, Г, Х не «видны» совсем - слова КОТ, ГОД, ХОД ребенок «видит» одинаково. Для того, чтобы понять сказанное, он должен научиться по едва улавливаемым видимым признакам угадывать произносимое собеседником и мысленно дополнять невидимые элементы речи.

Плохослышащие дети могут затрудняться в понимании речи (в частности, во время беседы) по ряду причин:

- ▶ особенности анатомического строения органов артикуляции говорящего (узкие губы, особенности прикуса и др.);
- ➤ специфика артикуляции говорящего (нечеткая, быстрая артикуляция и др.);
 - маскировка губ усы, борода, яркая помада и др.;
 - > тембровая окраска голоса говорящего;
- ▶ место расположения говорящего по отношению к ребенку (спиной к источнику света, спиной или боком к ребенку);
 - ▶ неполное «слышание» даже со слуховым аппаратом;
 - > пробелы в овладении языком;
 - > участие в разговоре двух или более собеседников;
 - > отсутствие или неисправность слухового аппарата.

Особенности речевого развития детей с нарушениями слуха

Глухие дети могут овладеть речью только в процессе специального коррекционного обучения.

Слабослышащие дети по сравнению с глухими могут самостоятельно, хотя бы в минимальной степени, накапливать словарный запас и овладевать устной речью. Однако наилучшего результата эти дети достигают в процессе специально организованного обучения.

Наблюдения показывают, что успешность овладения любым предметом, зависит от уровня развития речи.

По уровню речевого развития всех плохослышащих детей можно разделить на три группы:

Дети первой группы (с незначительным понижением слуха):

- имеют достаточно объемный словарный запас;
- испытывают затруднения при восприятии отдельных элементов речи
 и шепота, что нередко вызывает трудности в усвоении программного

материала;

- неправильно произносят отдельные звуки в спонтанной речи;
- > искажают звуко-слоговую структуру слова;
- > допускают аграмматизм, который переносится в письмо;
- > испытывают незначительные затруднения при составлении текста.

Ко второй группе относятся глухие и слабослышащие дети, включенные в коррекционную работу с раннего возраста, которые:

- ▶ имеют сниженный, по сравнению со слышащими, объем, словарного запаса:
- **у** испытывают определенные специфические трудности при восприятии речи, что вызывает выраженные проблемы в овладении программным материалом;
 - > произносят звуки смазанно или искаженно;
 - > затрудняются в интонационном оформлении речи;
 - > допускают стойкий аграмматизм в устной и письменной речи;
 - испытывают трудности при продуцировании связного высказывания;
 - > бегло читают.

Третья группа - это слабослышащие и глухие дети с грубым системным нарушением речи, которые, как правило, обучаются в специальных коррекционных образовательных учреждениях.

10.3. Развитие познавательной сферы детей с нарушениями слуха

Особенности внимания. У детей наблюдается сниженный объем внимания и меньшая устойчивость, а, следовательно, большая утомляемость, так как получение информации происходит на слухозрительный основе. У слышащего школьника в течение урока происходит смена анализаторов: при чтении ведущий зрительный анализатор, при объяснении материала - слуховой. У ребенка с нарушением слуха такой смены нет - постоянно задействованы оба анализатора. Так же для такого ребенка характерны:

- низкий темп переключения: ребенку с нарушением слуха требуется определенное время для окончания одного учебного действия и перехода к другому;
- **>** трудности в распределении внимания: школьник сохранным слухом может одновременно слушать и писать, ребенок с нарушениями слуха при этом испытывает серьезные затруднения;
- ▶ образная память развита лучше, чем словесная (на всех этапах и в любом возрасте);

уровень развития словесной памяти зависит от объема словарного запаса ребенка с нарушением слуха. Ребенку требуется гораздо больше времени на запоминание учебного материала, практически при всех степенях снижения слуха словесная память значительно отстает.

Особенности мышления. Уровень развития словесно-логического мышления зависит от развития речи плохослышащего учащегося.

Особенности эмоционально-личностного развития детей с нарушениями слуха.

Можно выделить различные неблагоприятные факторы, оказывающие влияние на развитие личности и эмоциональной сферы детей с нарушениями слуха.

Нарушение словесного общения частично изолирует глухого от окружающих его говорящих людей, это создает определенные трудности в усвоении социального опыта. Отставание в развитии речи приводит к затруднениям в осознании своих и чужих эмоциональных состояний, это приводит к упрощению межличностных отношений. Зафиксируем внимание на наиболее выраженных особенностях эмоциональноличностного развития детей данной категории:

- родь в формировании межличностных отношений (в формировании оценки одноклассников и самооценки) на протяжении длительного времени, вплоть до старших классов;
- у неслышащих и слабослышащих детей необоснованно долго сохраняется завышенная самооценка. Это объясняется тем, что с раннего возраста они находятся в зоне положительного оценивания своих достижений со стороны взрослых;
- **р** возможно проявление агрессивного поведения, связанное с реальным оцениванием возможностей ребенка с нарушением слуха со стороны педагога и сверстников;
- приоритетное общение с педагогом и ограничение взаимодействия со сверстниками;
- ➤ «неагрессивная агрессивность» использование ребенком с нарушением слуха невербальных средств для привлечения внимания собеседника (схватить за руку, постучать по плечу, подойти очень близко, заглядывать в рот сверстника и т.д.), что воспринимается слышащими как проявление агрессивности.

Нельзя не отметить следующие особенности коммуникации детей с нарушениями слуха:

- **>** плохослышащему ребенку воспринимать речь окружающих легче, если он хорошо видит лицо говорящего;
- » нередко ошибочные ответы или затруднения в ответах детей вызваны незнанием лексических значений отдельных слов, незнакомой

формулировкой высказывания непривычной артикуляцией собеседника;

- ➤ при ответе на вопрос «Все ли понятно?» ребенок с нарушением слуха чаще ответит утвердительно, даже если он ничего не понял;
- **р**ебенку с нарушением слуха трудно воспринимать и понимать продолжительный монолог;
- ▶ испытывает значительные трудности в ситуации диалога и полилога;
- у ребенка с нарушением слуха имеются психологические барьеры в общении со слышащими.

Психическое развитие детей с нарушениями слуха - это своеобразный путь развития, совершающегося в особых условиях взаимодействия с внешним миром, но оно подчиняется тем же закономерностям, которые обнаруживаются в развитии нормально слышащих детей.

10.4. Организация и проведение подвижных игр для детей с нарушением слуха

Организация и методика проведения игр в целом отвечает, представленной технологии игрового метода, однако в организации и методике проведения подвижных игр можно выделить ряд последовательных этапов подготовки.

Выбор игры. Он зависит от коррекционных задач и возрастных особенностей детей, степени их подготовленности и количества участников. При выборе игры учитываются также погодные условия, место проведения, наличие помощников и желание самих детей.

Подготовка места для игры. В первую очередь необходимо принять меры предосторожности и очистить игровую площадку. Лучше выбирать для игры поляну или лужайку с невысокой травой. Если игры проводятся в лесу, на пересеченной местности или на воде, следует заранее ознакомиться с территорией и наметить границы.

Подготовка инвентаря. Инвентарь необходимо продумать и заготовить заранее. Флажки, ленты, мячи следует подбирать красочные и заметные. Должны быть своевременно подготовлены какие-либо приспособления, инструменты для подачи звуковых и зрительных сигналов: колокольчики, свистки, звоночки, озвученные мячи (с помещенным внутрь бубенчиком) и яркие, контрастные атрибуты и т.п. для глухих и слабослышащих детей. Для проведения игр и эстафет могут быть использованы даже шишки, камушки, желуди, ракушки.

Разметка площадки. Многие игры проводятся на спортивных площадках. Если разметка требует много времени, то лучше сделать ее до

начала игры. Границы должны быть ярко очерчены, в качестве ограничителей можно использовать цветную бумагу, гирлянды, веревки (на уровне пояса ребенка – 40 см). Линия границ намечается не ближе трех метров от препятствий: стен, деревьев, пней и т.д.

Расстановка играющих. Прежде чем начать игру, необходимо указать играющим исходное положение так, чтобы они хорошо видели и слышали ведущего, который не должен находиться в центре круга, так как в таком случае половина играющих окажутся за его спиной. При объяснении необходимо проследить, чтобы дети не стояли лицом к солнцу — они плохо будут видеть ведущего. Говорить четко и медленно, чтобы дети могли следить за губами.

Объяснение правил и хода игры. В играх с детьми, имеющими дефекты слуха, объяснение сопровождается показом всех передвижений с предварительным пробным проигрыванием, так как недопонимание правил может отрицательно сказаться на восприятии игры.

Дозировка нагрузки. В зависимости от возраста, основного дефекта, психофизического состояния детей и задач игры нагрузка в играх может быть незначительной, умеренной, тонизирующей или развивающей (тренирующей). Индивидуальное воздействие игры легко определить по ЧСС, а регулировать нагрузку можно временем игры, снижением или увеличением общей подвижности участников, включением интервалов для отдыха, суммарным количеством игр в одном занятии, их чередованием и т.п.

Окончание игры, подведение итогов, организация и проведения игр в целом соответствуют требованиям, изложенные в 1главе данного пособия.

Искренность и доброжелательность, жизнерадостность и открытость, сопереживание и умение помочь, заметить успехи — вот те качества, которые притягивают детей, вызывают их симпатию и уважение к взрослому, а иногда являются главным мотивом участия в игре.

Также следует помнить, что в отличие от здоровых детей, глухие и слабослышащие из-за недостаточности развития речи труднее и дольше новые движения, испытывая трудности в точности и согласованности действий, сохранении статического и динамического равновесия, воспроизведении заданного ритма движений. Кроме того, они ориентируются пространстве. Неустойчивость В замедленное и непрочное запоминание, ограниченная речь, малый запас адекватному восприятию и воображению, неспособность К свойственные этим детям, требуют особого подхода при подборе, организации и проведении подвижных игр для них.

Так как компенсация нарушения слуха идет, как правило, за счет зрения, важно постараться использовать эту особенность при организации игровых занятий с глухими и слабослышащими детьми.

Ребенок должен видеть то, что ему предстоит делать, поэтому показ движений (направление, темп, скорость, последовательность действий, маршруты перемещения и т.п.) должен быть особенно точным и обязательно сопровождаться словесной инструкцией (объяснением, указанием, командой и т.п.). При этом особое внимание следует обращать на два момента:

▶ дети должны хорошо видеть движения губ, мимику, жесты говорящего;

при показе дети должны повторять задание вслух.

Педагогу следует удостовериться, что все дети поняли правила игры.

При организации и проведении подвижной игра со слабослышащими детьми необходимо формировать навыки речевого поведения и вербального общения, а для этого нужно использовать речитативы. Это будет способствовать психологической и коммуникативной адаптации детей (Г. А. Киреева, 1997; Л. В. Шапкова, 2002 и др.).

Продуманная, хорошо организованная подвижная игра создает благоприятные условия для речевого общения детей, расширяет диапазон двигательных возможностей, обогащает словарный запас, развивает психические качества, приучает ребенка к осознанному поведению, стимулирует инициативу и самостоятельность, корректирует нарушения психомоторики.

«Три стихии. Земля. Вода. Воздух»

Количество игроков может быть любым. Играющие размещаются по кругу, ведущий называет слово:

«Земля» — играющие принимают положение: руки в стороны;

«Воздух» — играющие выполняют круговые движения руками назад;

«Вода» — выполняются движения, имитирующие волны.

Игрок, нарушивший правила, выбывает из игры. Выигрывает тот, кто остается в кругу последним.

Варианты игры. Площадка делится на три зоны — «Вода», «Земля», «Воздух». Ведущий называет предмет (например, самолет), играющие бегут в зону, обозначающую «Воздух». Слово «пароход» — играющие бегут в зону «Вода». Слово «дерево» — играющие бегут в зону «Земля».

Игрок, нарушивший правила, выбывает из игры или получает штрафное очко. Выигрывает последний оставшийся участник (либо набравший меньше всего очков).

Методические указания. Развивает быстроту реакции, внимание и сообразительность. Нагрузка регулируется сменой способов заданий. (слов-заданий, передвижений: ходьба, бег, прыжки и др.)

«Печатающая машинка»

Количество игроков может быть любым.

Игрокам или командам предлагается слово (например, «соревнование»), участники игры должны составить новые слова из букв данного слова. Побеждает тот, кто «напечатает» больше слов.

Методические указания. Игру рекомендуется проводить в вечернее время или в плохую погоду. Развивает словарный запас, концентрирует внимание.

«Запрещенный цвет»

Количество игроков — 6—8.

По игровой площадке разбрасываются геометрические фигуры 30—40 разноцветных геометрических фигур, вырезанных из картона (квадраты, круги, треугольники, прямоугольники). Ведущий называет цвет (например, красный). По сигналу вес играющие должны собрать как можно больше фигур указанного цвета. Выигрывает тот, у кого их больше.

Варианты игры:

- > собрать только круги (цвет не имеет значения);
- > собрать треугольники красного цвета;
- собрать как можно больше любых фигур, кроме зеленых. Возможны и другие варианты.

Методические указания. Победитель любого варианта игры демонстрирует свой результат, вслух пересчитывая собранные фигуры, а затем вслух (вместе с ведущим) называя их (квадрат, треугольник и т.д.). Также вслух называют и цвет фигур (красный, синий, желтый и т.д.).

Игровая площадка должна быть достаточно большой, чтобы обеспечить безопасность играющих и не допускать столкновений детей друг с другом при собирании фигур. Способствует развитию быстроты двигательной реакции, внимания, навыков счета и произношения слов, умения различать цвет и форму геометрических фигур.

«Зеркало»

Количество игроков может быть любым.

Играющие свободно располагаются на площадке и выполняют следующие задания:

> Повторение одиночных движений вслед за ведущим.

- Играющие должны воспроизвести несколько движений в заданной последовательности.
- **В**едущий называет животное, птицу, насекомое или рыбу, а игроки подражают движениям этого животного.

Лучший игрок определяется общим голосованием и награждается призом или призовыми очками.

Методические указания. Способствует развитию внимания и воображения, тренировка в запоминании последовательности движений.

«Веревочка»

Количество игроков — 10—12.

Каждому игроку ведущий раздает по скакалке или веревке не менее 1,5м и дает команде задание — «нарисовать» определенную фигуру, например: лесенку, змейку, человечка, домик, кораблик, елочку и т.п. Выигрывает команда, наиболее точно изобразившая заданное.

Варианты игры. Можно проводить в виде эстафеты с передвижениями от места старта к месту «рисования».

Методические указания. Способствует развитию воображения, фантазии, мелкой моторики, координационных способностей.

«Догони меня»

Количество игроков – 10-14. В игре используют два баскетбольных мяча.

Играющие располагаются по кругу, причем игроки обеих команд чередуются. В игре используются два мяча. В исходном положении мячи располагаются на противоположных сторонах круга. По команде водящего игроки одновременно передают мячи вправо (или влево), стараясь, чтобы мяч одной из команд догнал мяч другой команды. Если команда догоняет другую, победительнице присуждают очко.

Методические указания. Игра повторяется несколько раз. Передача мячей осуществляется сначала по часовой стрелке, потом против. Выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков.

«Поймай мяч»

Количество играющих может быть любым. В игре один мяч среднего размера.

Играющие располагаются по кругу. Водящий находится в центре. Подбрасывая вверх мяч, он называет имя игрока. Названный игрок должен поймать мяч. Если он поймал его, то возвращается на свое место, если же не поймал, то меняется местом с водящим. Побеждает тот, кто меньше всех был водящим.

Методические указания. От количества участников, стоящих в кругу, зависит темп игры. Если играющие не знакомы, то до начала игры их нужно представить друг другу: каждый по очереди называет свое имя, а вся группа хором его повторяет. Играющие могут свободно передвигаться по кругу.

«Цветные палочки»

Количество игроков произвольное. Играющие стоят лицом друг к другу на расстоянии 3 метров. Перед ними на площадке разбросано большое количество палочек (фломастеры с разнообразной гаммой цветов без стержней). По команде водящего дети собирают палочки синего (зеленого, красного и др. цвета) и снова выстраиваются в шеренгу.

Побеждает та шеренга, у которой больше собрано палочек и нет ошибок в выборе заданного цвета.

Варианты игры.

- ➤ Собираются палочки независимо от цвета. Играющие должны сказать, палочек какого цвета у них больше (меньше).
- ➤ Каждый играющий «рисует» из палочек заданную фигуру (елочку, лодку, домик и др.) либо придуманную им фигуру. Оценивается: кто красивее «нарисует» фигуру.
- ➤ Командное исполнение заданного wiu самостоятельно придуманного «рисунка» из палочек. Оценивается красота «рисунка» и коммуникативность в команде при выполнении задания.

Методические указания. Способствует развитию ловкости и ориентировки по цвету, навыков коллективных действий, фантазии и воображения. Палочки разбросаны на большой площади, играющие предупреждаются о технике безопасности.

«Часы»

Количество игроков не ограничено. Играющие, изображая циферблат, становятся в круг лицом к водящему, который находится в центре круга. Играющие рассчитываются на 1—12, что соответствует показателям часов. Ведущий должен назвать время, например 11 часов.

Игрок или все игроки, получившие при расчете данную цифру, должны хлопнуть в ладоши. Если ведущий называет цифру 22, то участник или участники с цифрой 11 хлопают 2 раза. За неправильный ответ игрок наказывается штрафным очком или должен выполнить какое-либо упражнение.

Методические указания. Интенсивность игры регулируется темпом произнесения ведущим цифр — заданий.

«Месяц»

Играющие рассчитываются на 1—12 (соответственно количеству месяцев в году):

- а) если ведущий называет, например, цифру «пять» игрок или игроки с соответствующей цифрой хлопают в ладоши и произносят название месяца;
- б) если ведущий называет, например, «июнь», игрок или игроки, соответствующие номеру «6», хлопают в ладоши.

«Дни недели»

Играющие рассчитываются на 1—7 соответственно названиям дней недели. Ведущий называет цифру «6». Игроки с номером «6» хлопают в ладоши и произносят слово «суббота» и т.д.

«Подними руку»

Количество игроков не ограничено. Играющие располагаются в круге, лицом к центру. Ведущий находится внутри круга. Как только ведущий касается рукой одного из игроков, рядом стоящие игроки слева и справа поднимают руки, ближе расположенные к указанному игроку: игрок справа — левую руку, игрок слева — правую руку. Если игрок ошибается, он получает штрафные очки. Побеждает тот, кто получит меньше штрафных очков.

Методические указания. Интенсивность игры регулируется темпом касания ведущим игроков.

«В шеренгу становись»

Две команды распределяются по равным силам. Команды выстраиваются в колонну вдоль каната, лежащего на полу. Ведущий стоит у середины каната. По команде ведущего «Марш!» команды начинают перетягивать канат. Ведущий в это время держит его за середину. Когда ведущий подает заранее условный сигнал (поднятая рука, стук ногой и др.), обе команды должны построиться в шеренгу в заданном месте.

Побеждает та команда, которая быстрее и точнее выполнит построение в шеренге.

Варианты игры:

➤ построение после перетягивания выполнять в «колонну» или «в шеренгу». Словесное указание даётся перед сигналом по перетягиванию каната;

➤ перед сигналом «Марш!» играющие выполняют физические упражнения вслед за ведущим.

Методические указания. Ведущий должен соблюдать технику безопасности, выполняя страховку (держит канат) до тех пор, пока все участники не отпустят канат для построения.

«Поймать Бармалея» (сюжетная игра)

Количество участников произвольно. В зале устанавливаются скамейки в наклонном положении под разными углами, горизонтальные скамейки с широкой и узкой опорой, качающиеся скамейки, горизонтальные канаты на высоте 0,5 метра, маты для страховки.

Перед игрой ведущий вспоминает вместе с игроками сюжет произведений К. Чуковского «Бармалей» и «Доктор Айболит». Задача играющих: преодолеть все «препятствия» (пройти, проползти, пролезть, удержать равновесие) всей командой, найти Бармалея и поймать его (роль Бармалея выполняет второй ведущий).

Методические указания. Обеспечить страховку.

Подвижные игры на воде

На первых занятиях игры способствуют преодолению чувства неуверенности и страха, более быстрой адаптации к воде и овладению всеми подготовительными к плаванию действиями (Т.И. Осокина, 1991). Игры подбираются в соответствии с поставленной воспитательнообразовательной задачей и условиями проведения занятий (глубина,

оборудование места, температура воды). Важно, чтобы в игре участвовали все дети, находящиеся в воде. Взрослый (педагог, вожатый) должен выбрать удобное место для руководства игрой, позволяющее постоянно наблюдать за играющими и в любой момент прийти им на помощь. Все новые задания объясняются на суше, когда внимание детей сосредоточено на инструкторе.

Необходимо учитывать специфику состояния и поведения детей и формировать группу с учетом их основного дефекта.

Далее представлены примеры подвижных игр и игровых упражнений в воде (табл. 10.1).

Таблица 10.1 Примеры подвижных игр и игровых упражнений в воде для детей с нарушением слуха

Направленность игры	Название игры
Знакомство с водой, освоение способов передвижения в воде, с преодолением сопротивления воды, преодоление страха перед водой	«Делай как я», « Кто выше», «Переправа», «Море волнуется», «Рыбы и сеть», «Караси и карпы», «Волны на море», «Пузыри», «Нырки»
Обучение детей выдоху и вдоху в воде	«Резиновый мячик», « У кого больше пузырей», «Ванька-встанька», «»Поезд», «Качели»
Обучение детей погружению в воду и ориентироваться под водой.	«Водолазы», «Кто быстрее спрячется под воду», «Хоровод», «Поезд и тоннель», «сядь на дно», «Лягушата», «До пяти», «Спрячься», «Охотники и утки»
Обучение детей свободному передвижению в воде, со скольжением и плаванием	«Слалом», «Скользи вперед», «Торпеды», «Кто победит?», «Кто продержится дольше?», «Эстафета с выбыванием», «Буксиры»
Снятие эмоционального напряжения, формирование положительных эмоций, закрепление ранее освоенных умений в играх-развлечениях	«Кто найдет брошенный на дно предмет?», «Кто проскользит у поверхности воды 5-6 м?», «Мяч по кругу», «Чехарда», «Кто перетянет», «Салки « в воде», «С донесением вплавь», «Летающий дельфин»

Вопросы и задания для закрепления темы

- 1. Назовите причины, вызывающие нарушение слуха у детей?
- 2. Дайте характеристику основных групп детей с недостатками слуха.
- 3. Раскройте особенности развития познавательной сферы детей с нарушениями слуха.
- 4. Каковы особенности организации и проведения подвижных игр для детей с нарушением слуха?
 - 5. Раскройте последовательность этапов обучения игре.
 - 6. Каковы особенности выбора подвижных игр для детей с нарушением слуха?
- 7. Приведите пример игры, используемой для развития быстроты двигательной реакции, внимания, навыков счета и произношения слов.
 - 8. Назовите игры, направленные на снятие страха перед водой.

Литература

- 1. *Булгакова Н.Ж.* Плавание: пособие для инструктора-общественника / Н.Ж. Булгакова. М.: Физкультура и спорт. 1984. 160 с.
- 2. *Казаковцева Т.С.* Коррекционно-развивающие игры в адаптивной физической культуре: учебное пособие / Т. С. Казаковцева.— Киров: Изд-во ВятГГУ, 2011.— 183 с. Режим доступа: http://studopedia.info/1-34865.html.
- 3. Коррекционные подвижные игры и упражнения для детей с нарушениями в развитии / Под общ. ред. проф. Л. В. Шапковой. М., 2002.
- 4. Подвижные игры для детей с нарушениями в развитии / Под ред. Л. В. Шапковой. СПб.: «Детство-Пресс», 2005. 160 с.
- 5. Психолого педагогическое сопровождение детей—инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья: методические рекомендации. Сыктывкар, 2013. 90 с.
- 6. Частные методики адаптивной физической культуры: учебное пособие / Под ред. Л. В. Шапковой. M., 2004. 608 с.

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ С НАРУШЕНИЕМ ЗРЕНИЯ

11.1. Психолого-педагогическая характеристика детей с нарушениями зрения

Зрение — самый мощный источник информации о внешнем мире. 85-90% информации поступает в мозг через зрительный анализатор, и частичное или глубокое нарушение его функций вызывает ряд отклонений в физическом и психическом развитии ребенка. Зрительный анализатор обеспечивает выполнение сложнейших зрительных функций. Принято различать пять основных зрительных функций: центральное зрение, периферическое зрение, бинокулярное зрение, светоощущение, цветоощущение.

Зрение, при котором глаз различает две точки под углом зрения в одну минуту, принято считать нормальным, равным единице (1,0). Узнавание формы предмета у ребенка появляется раньше (5 месяцев), чем узнавание цвета.

Бинокулярное зрение — способность пространственного восприятия, объема и рельефа предметов, видение двумя глазами. Его развитие начинается на 3-4 месяце жизни ребенка, а формирование заканчивается к 7-13 годам. Совершенствуется оно в процессе накопления жизненного Нормальное бинокулярное восприятие возможно взаимодействии зрительно-нервного и мышечного аппаратов глаза. У слабовидящих детей бинокулярное восприятие чаще всего нарушено. признаков нарушения бинокулярного Одним зрения косоглазие - отклонение одного глаза от правильного симметричного положения, что осложняет осуществление зрительно-пространственного замедленность темпов выполнения движений. синтеза. вызывает нарушение координации и т. д. Нарушение бинокулярного зрения приводит к неустойчивости фиксации взора. Дети часто бывают не в состоянии воспринимать предметы и действия во взаимосвязи, испытывая сложности в слежении за движущимися предметами (мячом, воланом и др.), степени их удаленности. В связи с этим таким детям надо давать больше времени для рассматривания предметов и динамического восприятия, а также словесного описания тех предметов и действий, которые учащимся предстоит наблюдать самостоятельно. Важным средством развития бинокулярного зрения являются различные виды бытового труда и игровой деятельности: игра в мяч, кегли и др., моделирование и конструирование из бумаги (оригами), картона, занятия с мозаикой, плетение и т. п.

Периферическое зрение действует в сумерках, оно предназначено для восприятия окружающего фона и крупных объектов, служит для ориентировки в пространстве. Этот вид зрения обладает высокой чувствительностью к движущимся предметам. Состояние периферического зрения характеризуется полем зрения. Поле зрения — это пространство, которое воспринимается одним глазом при его неподвижном положении.

Степень выраженности отставания в психическом развитии зависит от этиологии, тяжести и времени возникновения дефектов зрения, а также от своевременного начала коррекционно-реабилитационной работы. Особенностями психического развития слепых и слабовидящих детей является слабость абстрактно-логического мышления, ограниченность знаний и представлений об окружающем с преобладанием общих, неконкретных знаний. Характерен малый объем чувственного опыта, формальный словарный запас и недостаточно точная предметная соотнесенность слов. Дефекты зрения тормозят развитие двигательных навыков и умений, пространственной ориентировки и определяют малую моторную активность ребенка, общую его медлительность. Такие дети, часто пытаются "скрыть" или отрицать дефект, если о нем узнают окружающие. чувствуют Они себя скованно, дискомфортно. Стесняются обращаться за помощью.

Благодаря цветовому зрению человек способен воспринимать и различать все многообразие цветов в окружающем мире. Появление реакции на различение цвета у маленьких детей происходит в определенном порядке. Быстрее всего ребенок начинает узнавать красный, желтый, зеленый цвета, а позднее - фиолетовый и синий.

Глаз человека способен различать разнообразные цвета и оттенки при смешивании трех основных цветов спектра: красного, зеленого и синего (или фиолетового). Выпадение или нарушение одного из компонентов называется дихромазией. Впервые это явление описал английский ученый-химик Дальтон, который сам страдал этим расстройством. Поэтому нарушения цветового зрения в некоторых случаях называют дальтонизмом. При нарушении восприимчивости красного цвета красные и оранжевые оттенки детям кажутся темно-серыми или даже черными. Желтый и красный сигнал светофора для них — один цвет.

У слабовидящих детей расстройства цветоразличения зависят от

клинических форм слабовидения, их происхождения, локализации и течения.

У незрячих вместо зрения управление движениями рук заменяется мышечным чувством. Отмечен факт наличия как у нормальновидящих, так и у незрячих, слабовидящих кожно-оптической чувствительности («кожного зрения»), способности кожных покровов реагировать на световое и цветовое воздействие. Различение цветовых оттенков происходит благодаря различным качествам цветоощущения. Цветовые тона делятся на:

- 1) «гладкие» и «скользкие» голубой и желтый цвета;
- 2) «притягивающие» или «вязкие» красный, зеленый, синий;
- 3) «шероховатые» или «тормозящие» движения рук оранжевый и фиолетовый.

Самым «гладким» улавливается белый цвет, а «тормозящим» — черный.

Педагогам необходимо иметь сведения о цветоразличительных возможностях обучающихся. Это важно при демонстрации и использовании цветного спортивного инвентаря (мячи, обручи, скакалки, лыжи и пр.), наглядных пособий, рассматривании репродукций и т.д. При изготовлении наглядных пособий используются преимущественно красный, желтый, оранжевый и зеленый цвета.

Светоощущение — способность сетчатки воспринимать свет и различать его яркость. Различают световую и темновую адаптацию. Нормально видящие глаза обладают способностью приспосабливаться к разным условиям освещения.

Световая адаптация — приспособление органа зрения к высокому уровню освещения. Световая чувствительность появляется у ребенка сразу же после рождения.

Люди, у которых нарушена световая адаптация, в сумерках видят лучше, чем на свету. У некоторых детей с нарушением зрения отмечается светобоязнь. В этом случае дети пользуются темными очками. Такому ребенку следует предложить место для занятий в теневой части или стать спиной к солнцу (источнику света).

Расстройство темновой адаптации приводит к потере ориентации в условиях пониженного освещения.

По данным ВОЗ во всем мире насчитывается более 35 млн. незрячих, в России - 260 тыс. Слепота бывает врожденной и приобретенной. Врожденная слепота - нарушение развития некоторых отделов головного мозга, зрительных нервов, сетчатки глаза. Приобретенная слепота развивается после перенесенных глазных заболеваний: глаукомы, трахомы, кератита, поражения зрительного нерва, а также после травм глазного яблока, повреждений глазницы и черепно-

мозговых травм.

Ребенок с нарушением зрения — термин, касающийся как незрячих, так и слабовидящих. Незрячих делят на тотально слепых (Vis - 0) и детей с остаточным зрением (Vis от 0 до 0, 04 с оптической коррекцией стеклами на лучшем глазу). Слабовидящие дети по состоянию зрительных функций разнообразны. Это обусловлено прежде всего клиническими формами и степенью их глазной патологии. Слабовидящими считают людей, имеющих остроту зрения от 0,2 до 0,6 (с оптической коррекцией стеклами на лучшем глазу). К данной категории относятся дети со следующими заболеваниями: близорукость, дальнозоркость, косоглазие, астигматизм, альбинизм, амблиопия, нистагм, микрофтальм, дети с монокулярным зрением, а также с нарушениями центрального и периферического зрения и др.

К сопутствующим заболеваниям, встречающимся у детей с нарушением зрения, относятся: общее недоразвитие речи (ОНР) разных уровней, сопровождающееся различными типами дизартрии, недоразвитие письменной речи смешанного характера (разные виды дисграфии), соматические заболевания, задержка психического развития, детский церебральный паралич, минимальная мозговая дисфункция (ММД).

Психофизическое развитие детей с нарушением зрения проходит по тем же законам и этапам, что и у нормально видящих сверстников, но имеет ряд особенностей и некоторых отклонений.

11.2. Характеристика психофизического развития детей с нарушениями зрения

Нарушения зрения в дошкольном возрасте весьма разнообразны по клиническим формам, этиологии, патогенезу, степени выраженности дефекта и структуре нарушенных функций. Основной контингент дошкольных учреждений специального назначения составляют дети с амблиопией и косоглазием. Нередки и такие формы зрительной недостаточности, как близорукость, дальнозоркость, близорукий и дальнозоркий астигматизм.

Косоглазие - заболевание, характеризующееся нарушением бинокулярного зрения в результате отклонения одного из глаз от совместной точки фиксации. В большинстве случаев при косоглазии в косящем глазу развивается понижение остроты зрения типа амблиопии приводящее к расстройствам бинокулярного зрения.

Амблиопия от греческого amblys- тупой, opsis — зрение: снижение остроты зрения, причину которого не удаётся установить путём объективного исследования; чаще один глаз поражается сильнее.

Косоглазие нередко сочетается с аномалией рефракции глаза. Причин появления косоглазия много: заболевания и травмы органа зрения, заболевания и травмы нервной системы, осложнения после соматических заболеваний, близорукость или дальнозоркость. Чаще всего данное нарушение является врожденным. Раннее выявление патологии, своевременное начало офтальмологической помощи и коррекционно-педагогической работы ослабляет степень выраженности, а порой и предупреждает развитие вторичных отклонений.

Нарушения зрительной системы наносят огромный ущерб формированию психических процессов и двигательной сферы ребенка, его физическому и психическому развитию.

Ведущим и определяющим появление различных отклонений при нарушении органа зрения является искажение зрительного восприятия. Этот недостаток обусловлен снижением остроты зрения. Нарушение центрального зрения в свою очередь ведет к нарушениям периферического и бинокулярного зрения, приводит к недоразвитию или нарушению глазодвигательных функций, затрудняет фиксацию взора. У многих детей с нарушениями зрения встречаются аномалии цветовосприятия.

При амблиопии острота зрения снижается более выражено на одном глазу, что затрудняет развитие бинокулярного стереоскопического зрения. Это вызывает искажение в оценке пространственного положения предметов, и их частей. При косоглазии и сужении поля зрения выявляют недостатки прослеживающей функции зрения. Перечисленные отклонения носят внутрисистемный характер. Данные недостатки корректируются при своевременном медико-педагогическом воздействии.

Зрительное восприятие связано со всей сенсорной системой человека, влияет на психофизическое развитие ребенка, формирование эмоционально - волевой сферы. Вторичные отклонения затрагивают познавательные процессы, речь и мышление слабовидящих дошкольников.

Нарушение зрения оказывает негативное воздействие на развитие всех психических функций слепого и слабовидящего ребенка, психические процессы приобретают своеобразие как в процессе формирования, так и в результате их реализации в соответствующей деятельности. Однако это не означает, что они не могут достигать того же уровня развития, как у детей без нарушений зрительных функций. Например, произвольное и непроизвольное внимание ребенка с нарушением зрения формируется в деятельности, которая активизирует духовные потребности, интересы, волевые качества и определяет уровень развития и направленность внимания.

Серьезные нарушения зрения отражаются на сенсорной организации человека и его познавательной деятельности. Полная или частичная потеря зрения приводит к перестройке работы других анализаторных систем: у

тотально слепых утраченные зрительные функции замещаются деятельностью тактильного и кинестетического анализаторов, у частично зрячих доминирующим видом восприятия остается зрение.

Особенности восприятия. Вследствие поражения органа зрения ведущие, ядерные отклонения затрагивают зрительное восприятие. Зрительное восприятие у слабовидящих детей отличается большой замедленностью, узостью обзора, сниженной точностью. Формирующиеся у них зрительные представления менее четкие и яркие, чем у нормально видящих сверстников. Поэтому для слабовидящих детей характерна затрудненность пространственной ориентировки.

У детей с депривацией зрения ослаблены зрительные ощущения, а восприятие внешнего мира ограничено. Эти затруднения сказываются на степени полноты, целостности образов отображаемых предметов и действий, но они могут только изменить тип восприятия, но не влияют на физиологический механизм восприятия. В зависимости от степени поражения зрительных функций нарушена целостность восприятия. У слабовидящих доминирует зрительно-двигательно-слуховое восприятие. Они способны одновременно воспринимать одно-два движения или отдельные элементы движений.

Процесс узнавания у слабовидящих детей цветных, контурных и силуэтных изображений не однозначен. Из всех видов изображений лучше всего дети узнают цветные картинки, так как цвет дает им дополнительную к форме изображений информацию. Значительно сложнее дети с нарушением зрения ориентируются в контурных и силуэтных изображениях. Чем сложнее форма предмета и менее приближена к геометрическим формам, тем труднее дети опознают объект. При восприятии контурных изображений успешность опознания зависит от четкости, контрастности и толщины линии. Так, линии толщиной в 1,5 мм и выполненные черным цветом на белом фоне дети воспринимают быстрее всего.

При зрительной работе такие дети быстро утомляются, что может привести к дальнейшему ухудшению зрения.

Особенности внимания. Развитие внимания в дошкольном возрасте состоит в постепенном овладении произвольным вниманием, а также в увеличении объёма внимания и его устойчивости, в улучшении его распределения и в более быстром его переключении. Так как у ребенка с аномалиями зрения низкая познавательная активность, то развитие внимания как непроизвольного, так впоследствии и произвольного замедляется. В компенсаторном развитии слабовидящих детей большая роль принадлежит совершенствованию внимания во всем многообразии его качеств.

Из-за недостатка зрения нарушено непроизвольное внимание (узкий

запас знаний и представлений). Снижение произвольного внимания обусловлено нарушением эмоционально-волевой сферы и ведет к расторможенности — низкому объему внимания, хаотичности, т. е нецеленаправленности, переходу от одного вида деятельности к другому, или, наоборот, к заторможенности детей, инертности, низкому уровню переключаемости внимания. Внимание часто переключается на второстепенные объекты.

Рассеянность детей нередко объясняется переутомлением из-за длительного воздействия слуховых раздражителей. Поэтому у детей с патологией зрения утомление наступает быстрее, чем у нормально видящих сверстников. Но внимание слепых и слабовидящих подчиняется тем же законам, что и у нормально видящих, и может достигать того же уровня развития.

Особенности памяти. Память дошкольников с патологией органа также свои особенности. Неточность зрительных зрения имеет представлений, малый чувственный зрительный ОПЫТ затрудняет формирование процессов памяти: запоминания, воспроизведения, узнавания и забывания. Наиболее уязвимыми оказываются процессы воспроизведения и узнавания зрительных образов. Это связано с особенностями зрительных ощущений и восприятий слабовидящих дошкольников.

Дефекты зрительного анализатора, нарушая соотношение основных процессов возбуждения и торможения, отрицательно влияют на скорость запоминания. Быстрое забывание усвоенного материала объясняется не только недостаточным количеством или отсутствием повторений, но и недостаточной значимостью объектов и обозначающих их понятий, о которых дети с нарушением зрения могут получить только вербальное знание. Ограниченный объем, сниженная скорость и другие недостатки запоминания детей с нарушением зрения имеют вторичный характер, т.е. обусловлены не самим дефектом зрения, а вызываемыми им отклонениями в психическом развитии.

У детей с нарушением зрения увеличивается роль словеснологической памяти. Выявлена слабая сохранность зрительных образов и снижение объема долговременной памяти. Объем кратковременной слуховой памяти у всех категорий детей с нарушением зрения высокий. Образы памяти незрячих при отсутствии подкрепления имеют тенденцию к быстрому угасанию. Значимость вербальной информации для детей с нарушением зрения играет особую роль в его сохранении. С возрастом происходит переход от непроизвольного вида памяти к произвольному. Ухудшение двигательной памяти наблюдается у мальчиков в 10-11 и 14-15 лет, у девочек 12-15 лет.

Процесс узнавания у слабовидящих зависит от того, насколько полно

был сформирован ранее образ воспринимаемого объекта.

Особенности речи. В психологии различают следующие функции речи: коммуникативная, обобщающая, регулирующая. Особенности формирования коммуникативной функции речи заключается в трудностях восприятия образцов артикуляции. Это осложняет формирование фонетической стороны устной речи.

Затруднено и овладение словарным запасом, т. к. у слабовидящих дошкольников сужен объём воспринимаемого пространства и ограниченно поле деятельности. Это, в свою очередь, ведет к отклонению в формировании и смысловой стороны коммуникативной функции речи. Обобщающая сторона речи является оперативным инструментом мышления человека. Недифференцированность зрительных образов, представлений, несформированность бедность зрительных сенсорных эталонов детей с косоглазием и амблиопией затрудняет качественное формирование данной речевой функции. Особенности регулирующей функции речи связанны c характерологическими особенностями каждого человека. Это общее положение характерно и для слабовидящих.

Дети, имеющие зрительные нарушения, отличаются замедленностью формирования речи. Проявляется это в ранние периоды ее развития из-за недостаточности активного взаимодействия детей, имеющих патологию зрения, с окружающими людьми, а также обедненности предметнопрактического опыта детей. В связи с этим наблюдаются специфические особенности формирования речи, проявляющиеся в нарушении словарносемантической стороны речи, в формализме употребления значительного количества слов с их конкретными чувственными характеристиками. Их употребление детьми бывает слишком узким, когда слово связывается только с одним знакомым ребенку предметом, его признаком или, наоборот, становится слишком общим, отвлеченным от конкретных признаков, свойств предметов и явлений окружающей жизни.

Дети с глубокими нарушениями зрения не имеют возможности в полном объеме воспринимать артикуляцию собеседника, не имеют четкого образа движения губ во время разговора, из-за чего они часто допускают ошибки при звуковом анализе слова и его произношении.

Наиболее распространенным дефектом речи при дошкольников слабовидении У и младших школьников (неправильное косноязычие разного характера сигматизма OT и шипящих произношение свистящих звуков) ламбдацизма (неправильное произношение звука «Л») и ротацизма (неправильное произношение звука «Р»).

Трудности, связанные с овладением звуковым составом слова и определением порядка звуков, нередко проявляются в письменной речи.

Нарушения звуковой последовательности при написании слов в значительной степени объясняется отсутствием или неполноценностью зрения. Дети при письме из-за недостаточности звукового анализа слова делают пропуски букв, замены или перестановки.

Недостаточность словарного запаса, непонимание значения и смысла слов делают рассказы детей информативно бедными, им трудно строить последовательный, логичный рассказ из-за снижения количества конкретной информации.

Устная речь детей с нарушением зрения часто бывает сбивчива, непоследовательна. Они не всегда планируют высказывания. К трудностям развития речи детей со зрительной патологией относят особенности усвоения и использования неязыковых средств общения - мимики, жеста, интонации, являющихся неотъемлемым компонентом устной речи. Не воспринимая воспринимая зрительно большое количество мимических движений и жестов, придающих одним и тем же высказываниям самые различные оттенки и значения, и не пользуясь в своей речи этими средствами, слепые и слабовидящие дети существенно обедняют свою речь, она становится маловыразительной. У этих детей наблюдается снижение внешнего проявления эмоций и ситуативных выразительных движений, оказывает влияние на интонационное оформление речи, вызывая ее бедность и монотонность.

мышления. В человеческом развитии нет ничего Особенности изолированного. Отклонение любой функции организма, любой стороны психического развития влечет за собой изменения и перестройку всех форма функций сторон. Мышление, как высшая действительности, в детском возрасте связанно со всеми перечисленными психическими процессами. Как уже было указано, особенности ощущения и восприятия, внимания и памяти влияют на формирование всех процессов. Для качественного процесса обобщения мыслительных необходимо иметь достаточный запас чувственного опыта, уметь выделять главное, существенное. Следовательно, этот процесс может быть сформирован только в работе над зрительным восприятием, вниманием, Для развития аналитико-синтетической памятью. деятельности необходимо овладение сенсорными эталонами, прочными динамическими стереотипами, стойкими процессами дифференцирования поступающих сигналов из внешнего мира. Следовательно, эти процессы вырабатываются в деятельности ребенка. На формирование процесса абстрагирования влияет практический опыт ребенка, что тоже возможно только в деятельности.

У слепых и слабовидящих детей затруднены операции анализа и синтеза, отмечается недостаточная полнота сравнения. Наблюдаются

нарушения классификации, обобщения, абстрагирования и конкретизации. Однако эти недостатки не делают мышление таких людей неотвратимо неполноценным. В условиях специального обучения в значительной мере устраняется основная причина замедленного развития мышления — пробелы в сфере чувственных, конкретных знаний, и это способствует коррекции отклонений в развитии мышления слепых и слабовидящих детей.

Особенности эмоционально-волевой сферы. Неблагоприятные условия воспитания (чрезмерная опека или, наоборот, недостаток внимания) детей рассматриваемой категории приводят к возникновению у них таких личностных качеств, как эгоизм, установка на постоянную помощь, равнодушие к окружающим и др. Ограниченные контакты с окружающими влекут за собой замкнутость, некоммуникабельность, стремление уйти в свой внутренний мир. Это затрудняет формирование деловых и личностных взаимоотношений с окружающими.

Органические расстройства зрительного анализатора, нарушая социальные отношения, изменяя статус ребенка со зрительной патологией, провоцируют возникновение у него ряда специфических установок, опосредованно влияющих на психическое развитие такого ребенка. Неудачи и трудности, с которыми он сталкивается в обучении, в игре, в овладении двигательными навыками, пространственной ориентировке, вызывают сложные переживания и негативные реакции, проявляющиеся в неуверенности, пассивности, самоизоляции, неадекватном поведении и даже агрессивности. Многим детям с нарушением зрения присуще астеническое состояние, характеризующееся значительным снижением желания играть, нервным напряжением, повышенной утомляемостью. Нужно иметь в виду, что дети с нарушениями зрения оказываются в стрессовых ситуациях чаще, чем их нормально видящие сверстники. Постоянно высокое эмоциональное напряжение, чувство дискомфорта могут в отдельных случаях вызвать эмоциональные расстройства, нарушения баланса процессов возбуждения и торможения в коре головного мозга.

Чаще всего указанные своеобразия личности детей со зрительными дефектами, обусловлены рядом причин: недостатком чувственного опыта, трудностями ориентировки в окружающем пространстве (боязнь нового), отсутствием соответствующих условий воспитания, ограничением в деятельности, отрицательными попытками наладить контакты со зрячими. На фоне этого у детей с нарушением зрения наблюдается неуверенность в своих возможностях, снижается интерес к результату труда, не формируются умения преодолевать трудности.

Таким образом, органический дефект, нарушая познавательную деятельность и ограничивая социальные контакты, может привести к

целому ряду отклонений в формировании и развитии личности слепых и слабовидящих детей в целом. К личностным особенностям детей относятся изменения в динамике потребностей, связанные с затруднением их удовлетворения, сужение круга интересов, обусловленное ограничениями в сфере чувственного опыта, отсутствие или нарушение внешнего проявления внутренних состояний и, как следствие — недостаточность эмоциональной сферы.

Нарушения зрения обусловливают и некоторые межсистемные функциональные отклонения. К их числу следует, прежде всего, отнести вторичные нарушения в двигательной сфере. Исследования в этой области показали, что глубокое нарушение зрения отрицательно сказывается на формировании точности, скорости, координации движений, на развитии функций равновесия и ориентации в пространстве. Нарушения зрения приводят к отклонениям в формировании чувства ритма, основанном на взаимодействии зрительного, слухового, тактильного и кинестетического восприятий. Практика, однако, показывает, что раннее педагогическое вмешательство, предусматривающее занятия ритмикой, хореографией, музыкой, пением, организацию специально направленных игр, может предупредить возникновение нарушений ритмической деятельности, причем, чем раньше начнется такого рода коррекционно-педагогическая работа, тем она оказывается продуктивнее.

Зрительная недостаточность обычно сопровождается *снижением двигательной активности ребенка*, а это, в свою очередь, обусловливает такие вторичные отклонения, как нарушение осанки, плоскостопие, искривления позвоночника (лордозы, сколиозы), иногда нарушение всей схемы тела. И в этой связи решающее значение в коррекции недостатков играет специально направленное обучение, физическое воспитание детей с нарушениями зрения, общение их с нормально видящими сверстниками. Те ребята, которые, несмотря на дефекты зрения, сохраняют двигательную активность, участвуют в коллективных играх, как правило, не страдают выраженными вторичными отклонениями двигательной сферы.

В физическом воспитании слепых видное место занимает формирование пространственной ориентировки и развитие движений. Слепых детей учат ходить, бегать, подниматься и спускаться по лестнице, ориентируясь при помощи мышечного чувства и слуха, ходить по комнате. Детей учат узнавать по звукам, шумам, где они находятся, приближаются ли они к препятствию и т д. Очень важно приучить детей узнавать родных, близких, педагога и товарищей по голосам. Необходимо помочь детям преодолеть страх перед пространством, выработать осанку, походку, развить осязание, гибкость пальцев руки, точность их движений.

Для слабовидящих первостепенное значение имеет охрана остаточного зрения, а также его развитие и использование.

11.3. Методика применения подвижных игр на занятиях с детьми с нарушением зрения разного возраста

Организация физкультурно-оздоровительной работы в дошкольных и школьных образовательных учреждениях III-IV вида осуществляется в соответствии с нормативными документами и обеспечивается учебными программами в соответствии с государственными образовательными стандартами.

Для дошкольников с нарушением зрения, как и для здоровых детей, подвижная игра является одним из наиболее эффективных методов повышения двигательной активности. Дети могут участвовать почти во всех играх с детьми, обладающими нормальным зрением. Однако для детей, страдающих высокой степенью близорукости и некоторыми другими глазными заболеваниями, следует ограничивать (после консультации с офтальмологом) физическую нагрузку и участие в играх, требующих резких движений.

Как отмечает Л.Б. Самбикин (1960), что слепой ребенок любит играть и совершенно так же, как и зрячий, может играть почти в любую игру, только слепого нужно сперва научить играть, помочь ему овладеть игрой.

Игры должны быть адаптированы к особенностям таких детей. Важным условием организации игр с незрячими и слабовидящими детьми является четкое взаимодействие педагогов, воспитателей и врачей. С помощью данных медицинской диагностики детей следует установить, какие игры противопоказаны, а какие нет. Воспитателям и педагогам надо знать содержание игры и ее воздействие на функциональное состояние организма детей, учет отклонений в физическом развитии ребенка. Порой у дошкольников и школьников отсутствуют простейшие навыки ходьбы и бега, пространственной ориентировки и самообслуживания. В связи с этим для организации игровой деятельности необходимо учитывать наличие предыдущего опыта зрительно-слухового восприятия предлагаемого материала, состояние остроты зрения ребенка, уровень физической подготовленности, возрастные и индивидуальные возможности ребенка, навыков пространственной ориентировку место и время проведения игры, интересы детей, а иногда и их настроение. Если есть необходимость «оживить» детей, заинтересовать игрой, выбирается увлекательная, знакомая детям игра, в которой все могут принять активное участие. И наоборот, если дети возбуждены, игра должна быть малоподвижной, спокойной.

Таким образом, дети с нарушением зрения нуждаются в

профилактической и коррекционной работе, направленной на нормализацию двигательных функций. С учетом этого проводится подбор подвижных игр, а именно:

- 1. Игры на профилактику и коррекцию нарушений осанки.
- 2. Игры на профилактику и коррекцию плоскостопия: игры небольшой подвижности, целью которых является развитие подвижности стоп, различные перекатывания цилиндров, перенос мелких предметов с одного места на другое, ходьба по карандашам, ходьба по мягкому шнуру босиком.
- 3. Игры на коррекцию и формирование правильного положения головы: наклон, поворот головы, фиксация в определенном положении, удержание мешочка на голове, его переносы.
- 4. Игры на коррекцию и развитие координации рук и ног: включают задания на одновременные, поочередные движения рук и ног.
 - 5. Игры на коррекцию и развитие пространственной ориентировки.
- 6. Игры на коррекцию и развитие равновесия, включающие упражнения на сохранение устойчивого положения тела.
 - 7. Игры на коррекцию и развитие бинокулярного зрения:
 - при сходящемся косоглазии;
 - > при расходящемся косоглазии.
 - 8. Игры на развитие двигательной функции глаза;
 - 9. Игры на укрепление мышечной системы глаза;
- 10. Игры для развития двигательных способностей (быстроты, выносливости, силы, координации, гибкости),
 - 11. Игры на развитие слухового восприятия.
 - 12. Игры на развитие двигательно-осязательных ощущений.
 - 13. Игры на развитие межпредметных знаний;
- 14. Игры на развитие коммуникативной и познавательной деятельности.
- 15. Игры и упражнения для глаз (снятия зрительного утомления и зрительно-двигательной ориентации).

Общие требования к игре. Игра должна соответствовать возрасту детей, их физическому развитию и тем навыкам, которыми они владеют. Выбирая инвентарь для детей с ослабленным зрением, руководитель игры должен стремиться к тому, чтобы он был ярким и красочным, учитывать контрастность предметов, использовать (зеленый, цвета оранжевый, желтый), наиболее благоприятно действующие на зрительное восприятие. При использовании мяча онжом руководствоваться следующими рекомендациями:

1. Мяч для игры необходимо подбирать очень ровный (круглый), обеспечивающий угол падения, равный углу отражения, чтобы он отскакивал прямо в руки играющему.

- 2. Мяч должен быть несколько тяжелее волейбольного. Тяжелый мяч лучше ощущается незрячими, и они скорее овладевают игрой с ним, чем с легким. Можно пользоваться и волейбольным мячом, предварительно покрышкой утяжеляющий положив между камерой И Выбор цвета мяча зависит OT освещения. При недостаточной освещенности необходимо пользоваться мячом светлого цвета, при ярком освещении - темного. Желательно использовать озвученный мяч, дающий возможность ребенку с ограничением зрения не только свободно играть с ним, точно бросать, легко ловить, но и самостоятельно находить его.
- 3. Используемый инвентарь должен быть безопасен. Кроме того, необходимо предусмотреть безопасность игровой площадки, определить ее размеры, соорудить ограничительные ориентиры: канавки, засыпанные песком чуть выше уровня всей площадки; линия из гравия, травяного покрова; асфальтированная дорожка, резиновые коврики и другие рельефные (осязательные) обозначения, шнур; натянутый по периметру площадки.

Такая разнохарактерность игрового пространства дает возможность играющим определять границы площадки, ориентироваться на ней, что помогает им избавиться от страха препятствий. На площадке не должно быть пней, ям, кустарника, препятствий, ее поверхность должна быть однородной. Ориентировочные линии можно обозначить цветными мелками или полоской цветной ткани.

Играющих необходимо предварительно ознакомить с размерами игровой площадки и со всеми возможными ориентирами (зрительными, слуховыми, обонятельными и др.), дать им самостоятельно походить, побегать, посмотреть все предметы и инвентарь, которые будут использованы в игре. Все это позволит детям безбоязненно передвигаться во время игры.

Руководитель с помощью сигнала (например, два длинных свистка означают прекращение игры) ориентирует играющих, дает правильное направление и предупреждает об опасности. Звуки используются как условные сигналы, заменяющие зрительные восприятия. Звук лучше всего улавливается ребенком, если его источник установлен на уровне лица.

Ребенок с нарушением зрения ощущает всю игру преимущественно слухового анализатора, может y него перенапряжение органов слуха, нервной системы, переутомление, поэтому следует регулировать физическую нагрузку при играх. Указанные меры безопасности дают возможность свободного передвижения ребенка в игре, избавиться OT комплекса «неполноценности» обеспечивают самореализацию раскрытие творческого потенциала, создают И положительный эмоциональный фон.

При совместном проведении подвижных игр детей с нарушенным

зрением и нормально видящих детей необходимо внести в правила игры небольшие изменения, адаптировать ее для конкретной группы. Например, при игре парами их можно составлять так: зрячий и слабовидящий; воспитатель и незрячий ребенок, слабовидящий и незрячий ребенок и т. д. Вместо простого мяча использовать озвученный мяч. В ряде игр можно ограничивать поле деятельности зрячих игроков, предварительно объявляя об этом всем играющим. Игроков с нарушенным зрением равномерно распределить по командам, уравновесив шансы команд. Важно, чтобы нормально видящие дети не применяли обманных действий. Это обижает слабовидящих детей и вызывает недоверие к окружающим, что может привести к негативным последствиям. Перед игрой с бегом желательно, чтобы дети с нарушенным зрением показывали рукой направление, куда они побегут во время игры (эстафеты). Педагог должен находиться там, куда направляются играющие, являясь ориентиром для них.

При проведении игр на местности с активным использованием слуха необходимо учитывать силу и направление ветра. Ветер способен отнести звуки в другую сторону, отчего игроки могут сбиться с пути.

При планировании и проведении подвижных игр особое внимание уделяется играм и игровым упражнениям коррекционной направленности. Педагог должен учитывать основные сведения о физическом и психическом, соматическом состоянии каждого ребенка, а именно:

- рекомендации врачей: офтальмолога, ортопеда, педиатра, психоневролога;
- общее состояние здоровья ребенка (перенесенные инфекционные и др. заболевания);
 - > состояние опорно-двигательного аппарата и его нарушения;
 - наличие сопутствующих заболеваний;
- ▶ состояние зрительного дефекта (устойчивая или неустойчивая ремиссия);
 - способность ребенка ориентироваться в пространстве;
 - наличие предыдущего сенсорного и двигательного опыта;
 - состояние и возможности сохранных анализаторов;
- **>** состояние нервной системы (наличие эпилептического синдрома, признаков перевозбуждения и пр.).

При организации и проведении занятий со слепыми и слабовидящими детьми противопоказаны все виды игр, сопряженные с опасностью глазного травматизма, а также резкие наклоны, прыжки, упражнения с отягощением, упражнения, связанные с сотрясанием тела и наклонным положением головы.

11.4. Подвижные игры коррекционно-развивающей направленности для детей с нарушениями зрения

«Догони меня»

Игра проводится вдвоем: взрослый и ребенок на площадке без препятствий размером 5x5 метров. Взрослый берет на себя роль ведущего. С помощью колокольчика, озвученного мяча или бубна он издает постоянный звук и убегает от ребенка, а тот в свою очередь догоняет ведущего, ориентируясь на звук.

Методические указания. Темп игры медленный, ведущий скорее уходит, чем убегает от ребенка. Можно помогать ребенку указаниями, например: «немного правее, левее» и т.д. Развивает умения ориентироваться в пространстве на движущийся звук.

«Найди мячик»

Игра проводится вдвоем: взрослый и ребенок. Ведущий прячет озвученный мяч (с бубенчиком внутри).или прячется вместе с мячом. После того как мячик спрятан, ребенок отправляется на его поиски.

Методические указания. Мяч может быть фабричного производства со вшитым внутрь бубенчиком либо изготовлен своими руками из ткани и бубенчика. Пока мячик прячут, ребенок стоит, закрыв уши, чтобы не слышать звука мяча и шагов ведущего, потом ведущий открывает ребенку уши. Игра проводится до четырех раз: при локализации звука справа, слева, спереди и сзади. Во время поисков у ребенка на пути не должно быть препятствий. Развивает способности ориентироваться на локализованный звук без посторонней помощи.

«Паровозик»

Игра проводится с группой детей из 5—6 человек. Все участники выстраиваются в колонну, хватом сверху, берут две гимнастические палки 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,

можно использовать продвижение вперед или назад. Смена движений происходит по команде ведущего. Способствует развитию внимания, координации движений, умения обращаться с предметом, освоение симметричных и асимметричных движений.

«Попади в мишень»

Игра проводится с группой из четырех и более детей. Дети выстраиваются в колонну. На линии старта стоит корзина с мячами небольшого размера. На стене: мишень, издающая при попадании характерный звук.

Перед броском каждого игрока водящий издает кратковременные звуковые сигналы мишенью (или постукиванием рядом с ней). Затем ребенок бросает мяч в цель по памяти. При попадании в цель раздается звук, а ребенок получает один балл. Если бросок был неудачным, следует подвести ребенка к самой мишени и дать потрогать ее. После этого право броска переходит к следующему игроку. Побеждает тот, кто быстрее всех наберет 5 баллов.

Методические указания. Мишень можно изготовить, выпилив круг из куска фанеры и прикрепив бубен с тыльной стороны при помощи гвоздя или других подручных материалов (липкой ленты, пластыря). Высота, на которой помещается мишень, должна соответствовать уровню глаз ребенка. Способствует развитию слуховой памяти и меткости.

«Горячий мяч»

Игра проводится с группой детей (около 10 человек) как с патологией зрения, так и без зрительных нарушений. Дети встают в круг на расстоянии 10 сантиметров друг от друга. Озвученный мяч находится в руках одного из игроков. По команде ведущего мяч с максимальной скоростью передается из рук в руки.

Методические указания. Если в игре принимают участие слабовидящие или здоровые дети, при построении игроков в круг незрячего ребенка следует поставить рядом со слабовидящим или здоровым, объяснив им, что незрячему участнику игры мяч нужно давать прямо в руки. Незрячему ребенку необходимо объяснять, как держать руки наготове (ладонями вверх, мизинцы касаются друг друга, ладони раскрыты, локти прижаты к туловищу). Уронивший мяч выбывает из игры. Игра длится до тех пор, пока не останутся двое, которые и становятся победителями. Способствует развитию внимания, быстроты, двигательной

«Найди себе пару»

Играет нечетное количество игроков, например 11. По кругу кладут пять обручей. Идя по внешнему кругу, дети выполняют различные упражнения на осанку. Со словами руководителя «Стоп, ребята не зевайте! Быстро пару выбирайте!» игроки вбегают в обручи, образуют пары и встают спиной друг к другу, принимая заранее обусловленное положение правильной осанки. Игрок, оказавшийся лишним, идет по кругу и вместе с руководителем отмечает игроков с неправильной осанкой. Игрок, не сумевший выполнить упражнение правильно, получает штрафное очко, а игрок, оказавшийся без пары, — два штрафных. Победителем становится тот, у кого окажется наименьшее количество штрафных очков.

Методические указания. Способствует коррекции и формированию правильной осанки

Упражнения, направленные на формирование правильной осанки:

- > ходьба на носках, руки за голову, локти в стороны, лопатки сблизить;
- > ходьба в полуприседе (спина прямая), ориентируясь на звуковые сигналы, расположенные в разных концах зала;
- > ходьба с круговыми движениями рук назад (голова прямо, соблюдать дистанцию), ориентируясь на звук шагов впереди идущего;
 - > легкий бег с сохранением правильной осанки.

Позы, принимаемые детьми в положении стоя в обручах: руки в стороны ладонями вперед; руки к плечам ладонями вперед («крылышки»).

«Море волнуется»

Игра проводится во дворе, на площадке или в большой комнате. Количество игроков - 5-20. Инвентарь для игры — гимнастический мат, матрац или коврик. Все играющие размещаются в лодке (на мате или коврике, положенном на землю около одной из сторон площадки).

Педагог ходит по площадке и, назвав по имени кого-нибудь из игроков, говорит: "Море волнуется". Вызванный находит учителя и берет его за руку. Затем вызывается следующий игрок и т.д.; образуется вереница игроков, которые, держась за руки, двигаются за учителем. Педагог водит за собой играющих шагом, бегом, поскоками по всей площадке в разных направлениях, заворачивая цепочку улиткой, змейкой и т.д. Неожиданно он говорит: "Море спокойно". Играющие стараются скорее занять места в лодке (найти мат или коврик, стать или сесть на него,

смотря по условию). Игрок, последним занявший место, проигрывает. Затем игра возобновляется. Определенного конца она не имеет. Игра способствует развитию ориентироваться в пространстве, координацию.

Варианты игры. Игру можно усложнить, увеличив количество лодок (матов или ковриков, положенных в разных концах площадки). При этом учитель предварительно показывает (знакомит) всем играющим, где расположена каждая лодка в отдельности, и обозначает ее цифрой "1", "2", "3", "4" и т.д., при словах "Море спокойно" учитель добавляет "Лодка один" или "Лодка три", указывая тем самым, в какую лодку должны сесть играющие.

Методические указания. При следовании за учителем игроки делают то, что делает или говорит он. Занимать места в лодке можно только после слов "Море спокойно". Проигравший продолжает участвовать в игре. Вместо мата или коврика могут быть использованы стулья, поставленные в ряд, или скамейка, но они должны быть покрыты чем-нибудь мягким, чтобы бегущие к ним игроки не ударились об их острые края. Мат или коврик необходимо класть (если игра в помещении) на расстоянии 1-1,5 м от стены, чтобы бегущие не могли удариться об нее. Роль водящего, которую вначале исполняет педагог, в дальнейшем может быть поручена одному из игроков. Местонахождение лодки в течение игры должно меняться 2-3 раза.

Далее представлены варианты использования подвижных игр для детей с нарушением зрения (табл. 11.1).

 Таблица 11.1

 Варианты использования подвижных игр для детей с нарушением зрения

Направления	Название игры	Коррекционная направленность
Быстрота	«Догоняй мяч», «Сбей кеглю», «Береги предмет»	Развитие быстроты реакции, внимания, координации движений, ловкости, точности движений
	«Быстрее», «Угадай, чей голосок»	Быстрота реакции, внимательность на речевую деятельность, быстрота реакции на сигнал
	«День и ночь»	Активизация мышления, слуховое восприятие
	«Рыбки», «Птицы», «Море волнуется раз»	Развитие быстроты реакции, ориентировка в пространстве
Точность и координация движений в	«Ветер и флюгер», «Найди свое место»	Ориентировка в пространстве, умение координировано выполнять задания и двигательные действия на слух

пространстве	«Ковер-самолет»	Развитие быстроты реакции, ориентировка в пространстве
	«Мяч среднему»	Дифференцировка усилий при бросках и ловле мяча разного объема и веса, развитие ловкости, точности движений
	«Бросаю – лови»	Развитие быстроты реакции, ориентировка в пространстве
Скоростно-	«Бег командами»	Развитие ориентировки в пространстве, согласованных действий
	Перетягивание парами	Развитие силы, быстроты.
	«Выбей мяч»	Развитие силы кистей рук, ловкости, точности.
	«Сильные и ловкие»	Развитие силовых качеств, ловкости, умение играть командами.

Вопросы и задания для закрепления темы

- 1. Дайте характеристику детей с нарушением зрения.
- 2. Охарактеризуйте особенности психического и физического развития детей с нарушением зрения.
 - 3. Перечислите основные направления коррекции для детей с нарушением зрения.
- 4. Раскройте специфику организации подвижных игр для детей с нарушением зрения.
- 5. Перечислите основные требования к игре с детьми, имеющими данную патологию.
- 6. Приведите пример игры, используемой для развития ориентировки в пространстве с детьми, имеющими нарушения зрения.

Литература

- *1. Маллаев Д.М.* Игры для слепых и слабовидящих. М., 2002. 136 с.
- 2. Подвижные игры для детей с нарушениями в развитии / Под ред. Л. В. Шапковой. СПб.: «Детство-Пресс», 2005. 160 с.
- 3. Психолого педагогическое сопровождение детей—инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья: методические рекомендации. -Сыктывкар, 2013. 90 с.
- 4. Частные методики адаптивной физической культуры: учебное пособие / Под ред. Л. В. Шапковой. М., 2004.- 608 с.

В системе коррекционного обучения, т.е. в практике и в науке идет поиск эффективных средств, способствующих формированию у детей с ограниченными возможностями здоровья достаточной готовности к самостоятельной жизни. Проблема определения и создания педагогических условий, способствующих значительной компенсации имеющихся у детей нарушений средствами физической культуры, требует повышения компетентности педагогов в вопросах адаптивной физической культуры.

Огромные возможности для гармоничного формирования и коррекции интеллектуального, физического и психического потенциала детей с ограниченными возможностями здоровья имеет игровая деятельность. Через игровую деятельность, игры-тренировки, различные игровые упражнения можно успешно и целенаправленно воздействовать на гармоничное развитие растущих людей, социально адаптировать их к жизнедеятельности в обществе.

Игровая деятельность, как средство обучения и совершенствования двигательной подготовленности детей с ограниченными возможностями здоровья является наиболее продуктивным направлением коррекционного процесса в современной методике адаптивной физической культуры.

Подвижная игра — это универсальный метод, так как может включать в себя все основные виды движений: ходьбу, бег, прыжки, метание, лазанье, равновесие, преодоление препятствий. Подвижные игры способствуют развитию ловкости, быстроты, силы, воспитанию дружбы и товарищества, а также проявлению активности и инициативы.

Подвижные игры, будучи эффективным средством физической культуры, располагают большими возможностями для воспитания характера человека. Во время игр дети учатся объединяться в игровой коллектив, соблюдать определенные правила игры, искать выход из разнообразных по сложности двигательных заданий.

Образовательное, воспитательное и оздоровительное воздействие подвижных игр на детей с ограниченными возможностями здоровья от игры будет эффективным только тогда, когда игру будет проводить педагог, профессионально готовый к реализации их огромного двигательного и социокультурного потенциала.

Оглавление

			стр.
Предисло	вие		3
-		ЖНЫЕ ИГРЫ В УЧРЕЖДЕНИЯХ ОБЩЕГО	
	И ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ		
		Игра и ее место в физической культуре	8
		1.1. Систематизация средств игрового метода.	10
		1.2. Игровой метод и технология	
		его использования	14
	Глава 2.	Подвижные игры в дошкольном учреждении	27
		2.1. Роль подвижных игр	
		в воспитании дошкольников	28
		2.2. Особенности проведения подвижных	
		игр в разных возрастных группах	31
		2.3. Методические приемы,	
		используемые при проведении	
		подвижных игр с дошкольниками	39
	Глава 3.	<u>-</u>	
		физической культуры в школе	48
		3.1. Подвижные игры на уроках физической	
		культуры в 1-4 классах	51
		3.2. Подвижные игры на уроках физической	
		культуры в 5-9 классах	58
		3.3. Подвижные игры на уроках физической	
		культуры в 10-11 классах	65
	Глава 4.		
		занимающимися элементов спортивных игр	69
		4.1. Подвижные игры при обучении	
		баскетболу	73
		4.2. Подвижные игры при обучении	
		гандболу	79
		4.3. Подвижные игры при обучении	
		футболу	82
		4.4. Подвижные игры при обучении	
		волейболу	85
	Глава 5.		
		в детском оздоровительном лагере	92
		5.1. Подвижные игры на местности	92
		 Боенизированные игры	99
		5.3. Игры-путешествия	105
		5.4. Игры-аттракционы	108

Раздел 2.	ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ			
	В КОРРЕКЦИОННЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ 1			113
	Глава 6.	Подв	вижные игры для детей с поражением	
		опор	но-двигательного аппарата	114
		6.1.	Подвижные игры для детей с детским	
			церебральным параличом (ДЦП)	114
		6.2.	Подвижные игры для детей	
			с врожденной аномалией развития	
			и после ампутации конечностей	123
	Глава 7.	Подн	вижные игры для детей с задержкой	
		псих	ического развития	133
		7.1	Психолого-педагогическая характеристика	
			детей с задержкой психического развития.	133
		7.2.	Особенности психического и	
			эмоционального развития детей с ЗПР	136
		7.3.	Физическое развитие и двигательные	
			способности детей с ЗПР	143
		7.4.	Методика применения подвижных	
			игр на занятиях с детьми с ЗПР	
			разного возраста	145
	Глава 8.	Полн	вижные игры для детей	
	1 11020 01		рушением интеллектуального развития	156
		_	Характеристика детей с нарушением	100
		0.1.	интеллектуального развития	156
		8.2.	Организация и проведение подвижных игр	100
		o. 	для детей с нарушением интеллекта	164
	Глава 9.	Поль	вижные игры для детей	101
	T Haba).		рушением речи	173
		-	Психолого-педагогическая характеристика	175
		<i>)</i> ,1,	детей с нарушениями речи	173
		9.2.	Методика применения подвижных игр для	175
		<i>></i> .2.	детей дошкольного и младшего школьного	
			возраста с нарушениями речи	177
		9.3.	Подвижные игры для детей	1//
		7.5.	с заиканием на различных	
			этапах логопедической работы	188
	Глава 10	Поли	вижные игры для детей	100
	Thaba 10.		рушением слуха	196
			Психолого-педагогические особенности	170
		10.1.	детей с нарушениями слуха	196
		10.2	Восприятие речи детьми	170
		10.2.	с нарушениями слуха	201

	10.3.	Развитие познавательной сферы	
		детей с нарушениями слуха	203
	10.4.	Организация и проведение подвижных	
		игр для детей с нарушением слуха	205
Глава 11.	Поді	вижные игры для детей	
	с нар	ушением зрения	215
	11.1.	Психолого-педагогическая характеристика	
		детей с нарушениями зрения	215
	11.2.	Характеристика психофизического	
		развития детей с нарушениями зрения	218
	11.3.	Методика применения подвижных игр	
		на занятиях с детьми с нарушением	
		зрения разного возраста	226
	11.4.	Подвижные игры коррекционно-	
		развивающей направленности	
		для детей с нарушениями зрения	230
Заключение			235

Учебное пособие

Научные редакторы:

Фетисова Светлана Лаврентьевна Фокин Александр Михайлович

ПОДВИЖНЫЕ ИГРЫ В ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ И КОРРЕКЦИОННЫХ УЧРЕЖДЕНИЯХ

Компьютерная верстка

ISBN

Подписано в печать Печать цифровая. Бумага офсетная. Гарнитура Times New Roman Формат обрезной 145х205. Усл. изд. л.-; Усл. печ. л.-. Тираж экз. Заказ № .