

Оздоровительная и коррекционная работа с детьми с нарушениями функций опорно-двигательного аппарата посредством подвижных игр.

Подготовила
инструктор по физическому развитию
Федотова Н.А.

Оздоровительная и коррекционная работа с детьми имеющих нарушения функций опорно-двигательного аппарата через подвижные игры.

С самого раннего детства ребенок становится участником дорожного движения: он и пешеход, который вместе с родителями идет по улице, и пассажир, который едет в общественном транспорте, автомобиле с родителями. Ежегодно увеличение ДТП с участием детей свидетельствуют о низком уровне знаний дорожной грамоты, неумение в должной степени применять полученные знания. Как известно, знание ПДД и их обязательное выполнение является гарантией безопасности пешеходов и водителей.

Чтобы выработать положительную привычку, не обязательно вести ребёнка к проезжей части дороги. Это можно сделать и в детском саду, при проведении сюжетно-ролевых игр, подвижных игр и упражнений по ПДД.

Так как наше учреждение посещают воспитанники с нарушением функций ОДА, следует обратить внимание на создание условий для их двигательной деятельности в ООД, в образовательной деятельности в режимных моментах, в самостоятельной деятельности с точки зрения оптимального сочетания оздоровительно – профилактической и коррекционной работы.

Поэтому и возникла потребность в разработке подвижных игр по ознакомлению с ПДД с использованием нестандартного оборудования, которые помогли бы педагогу организовать работу, направленную на профилактику и коррекцию нарушений функций ОДА; добиться качественной тренировки различных мышечных групп, в том числе и мышц, формирующих осанку.

Наиболее распространенными являются следующие виды нестандартного оборудования: массажные дорожки с пуговицами, с крышками, верёвочные косички, мешочки с разными наполнителями, платочки, палочки – скалочки, массажёры, дорожка следов, мягкие палочки, веревочный канат и т. д.

Основная цель подвижных игр по ПДД: Пополнение знаний воспитанников о ПДД, о способах безопасного передвижения по улицам и дорогам города, о дорожных знаках и видах транспорта; профилактика и коррекция нарушений функций ОДА через подвижные игры с использованием нестандартного оборудования и оборудование, которое соответствует всем стандартам.

Игры по ПДД могут возникать как по инициативе педагога, так и по инициативе самих воспитанников.

Подвижная игра «К своим знакам».

Задачи игры:

1. Закреплять знания детей о дорожных знаках.
2. Упражнять в передвижении различными способами под звуковое сопровождение.

3. Профилактика нарушения функций ОДА.

4. Развивать концентрацию и переключаемость внимания.

Атрибуты: дорожные знаки, массажные коврики, нетрадиционное оборудование («косички», «узелки», шишки) .

Ход игры: Играющие делятся на группы 5 – 7 человек, берутся за руки, образуя круг. В середину круга входит водящий со знаком, объясняя его значение. Под музыку дети расходятся по площадке и выполняют определённые задания с нестандартным оборудованием (различные виды ходьбы по коррекционным дорожкам, с мешочком на голове и т. п.) . Водящие в это время меняются местами и знаками. По сигналу играющие должны быстро найти свой знак и встать в круг. Водящий держит знак над головой. Побеждает та группа, которая первая займёт своё место.

Правила игры:

1. Играющие должны вставать строго в свой круг (вокруг своего знака) .

2. Победа присуждается всей команде, при условии, что все её участники выполняют задания правильно.

Варианты игры: На первоначальном этапе можно распределить детей в две команды, а в дальнейшем их количество увеличить. Постепенно вводить знаки новые (использовать взаимозаменяемость). На стадии закрепления знаний о знаках детям можно поручить объяснения значения того или иного знака. Роль ведущего можно поручить ребёнку.

Подобным способом составлены и другие игры.

Данная работа - это важнейшее звено, в целой системе взаимодействия педагогов и всех служб учреждения по ознакомлению с ПДД и их применению.

Следовательно, подвижные игры с использованием нестандартного оборудования являются одним из важных средств по ознакомлению воспитанников с ПДД, в работе по профилактике и коррекции нарушений функций опорно-двигательного аппарата.

Подвижные игры для профилактики нарушений опорно-двигательного аппарата.

Игра основной вид деятельности дошкольников. Подвижная игра позволяет с опорой на ведущий вид деятельности активизировать, а так же регулировать двигательную активность детей. Целями игр, является: совершенствование навыков правильной осанки в различных исходных положениях, с различными движениями рук; укрепление мышц спины и брюшного пресса; совершенствование координаций движений. В игре формируются положительные черты характера, чувство справедливости и товарищества.

Увлекаясь игрой, дети закрепляют нужные навыки, переносят соответствующую нагрузку. Каждая игра имеет свои правила, определяющие активность участников. Перед началом игры доходчиво объясняю воспитанникам ее правила и строго слежу за их выполнением. После каждой игры оцениваю действия играющих.

Сегодня хочу освятить варианты подвижных игр. Целью, которых является профилактика нарушения опорно-двигательного аппарата.

«Кто донесёт мяч»

Дети стоят парами. Между ними на уровне ушей – надувной мяч, который они поддерживают головами. Каждая пара старается дойти до финиша, не уронив мяч.

«Упражнения с мешочками»

Дети идут друг за другом по кругу, на голове – мешочки.

Водящий меняет положение рук, например, кладёт их на пояс, на затылок или выполняет какое-нибудь упражнение в ходьбе, например, идёт приставным шагом.

Остальные дети должны точно повторять его движения.

Выигрывает тот, кто не ошибается, а из водящих – тот, кто не повторит старого упражнения, выдумает наиболее красивое, интересное, забавное.

«Самый меткий»

Цель: развитие координации и быстроты движений в крупных и мелких мышечных группах, формирование навыков при разнообразном метании мяча.

Оборудование: мячи, мишени – кольцо или коробка, кегли.

Ход игры. На расстоянии, до которого ребёнок может добросить мяч, ставится коробка или подвешивается кольцо. Пусть ребёнок сделает несколько попыток попасть в цель.

Модифицированный вариант: расставляются кегли, и их надо сбить. За сбитую кеглю или попавший в коробку мяч ведущий выдаёт фант (жетон). Выигрывает тот, у кого больше фантов.

«Елочка»

Такая игра подходит для детских новогодних утренников. Воспитатель говорит: «Украсили мы елочку разными игрушками, а в лесу елочки разные растут: широкие, низкие, высокие и тонкие. При слове «высокие» игроки поднимают руки вверх, «низкие» — приседают и опускают руки, «широкие» — расширяют круг, «тонкие» — сужают круг. В следующий раз воспитатель говорит эти слова не по порядку, а в разброс, пытаясь запутать детей.

«Найди себе пару»

Дети устанавливаются вдоль стены, и каждому из них дается по флажку. Флажки должны быть всего двух цветов, например, красный и синий. Звучит сигнал (удар в бубен, разрешающий детям разойтись по комнате. Через некоторое время раздается новый сигнал (два удара в бубен, повествующий о том, что каждый должен найти свою пару. Игрок ищет другого игрока с таким же по цвету флажком, что и у него. Созданная пара образует собой любую фигуру.

Нужно заметить, что для этой подвижной игры необходимо нечетное количество детей, чтобы после второго сигнала один из игроков не смог найти свою пару.

Тому, кто не успел найти себе партнера, дети говорят:

Ваня, Ваня, не зевай! (имя проигравшего)

Быстро пару выбирай!

После этих слов воспитатель опять ударяет один раз в бубен, и дети разбредаются кто куда. Игра закончена. После небольшого перерыва ее можно повторить заново, но не больше 5 раз.

«Угадай, кого поймал»

Вдоль стены комнаты устанавливаются стульчики и на них садятся дети. Воспитатель разрешает детям встать и погулять по помещению, например: «сходите в лес и поймайте там птичку, жучка, пчелку, муравья, ежика, кузнечика,

стрекозу и т. д. ». Дети изображают, как будто кого-то ловят. Они начинают прыгать и бегать за воображаемым животным или насекомым.

Воспитатель говорит: «пора домой». Дети возвращаются и усаживаются все по своим местам. При этом они держат ладошки закрытыми, чтобы их пойманный зверек не смог убежать.

Воспитатель вызывает одного из игроков и предлагает ему показать кого он поймал. Ребенок без слов изображает пойманного зверька. Например, бегаем и жужжит, а потом падает на спину и болтает в воздухе руками и ногами, т. е. имитирует движения жучка. В это время дети внимательно наблюдают и затем отгадывают кто это. После верной отгадки вызывается другой игрок и все пытаются отгадать его «пленника». И так 5-6 раз.

«Поймай бабочку»

Воспитатель стоит в центре круга, который образовали дети, и в руках держит прутик со шнуром на конце. К шнуру привязан игрушечный комар. Воспитатель кружит комара над детскими головками, а те подпрыгивают на обеих ногах и пытаются его поймать. Кому удастся поймать комара, кричит «я поймал». Затем игра продолжается заново пока не пройдет 5 минут.

Рекомендации.

Перед началом игры, желательно, чтобы дети потренировались в прыжках на двух ногах.

Во время игры ведущий должен следить, чтобы дети не сужали круг.

Не поднимайте «комара» слишком высоко. Пусть дети его поймают.

Как вариант, можно не стоять в кругу, а бежать впереди деток. Тогда игра будет развивать не только умение прыгать, но и умение быстро бегать и ловить.

