**Консультация для родителей**

 **«Роль игры в жизни ребенка с ограниченными возможностями здоровья»**

В статье рассматривается значение **игры в жизни ребенка** с ОВЗ и особенности обучения детей подвижной игре с дидактической направленностью. Приводится перечень и краткое описание подвижно-дидактических игр.

Игра как форма активности занимает значительное место в **жизни ребенка**. Загадка и ценность **игры** имеют глубокие внутренние корни, так как стремление человека играть, зарождается еще в раннем детстве, сопровождает его всю **жизнь** до глубокой старости, от погремушки и куклы до азартных игр.

Личностные качества **ребенка** формируются в активной деятельности и прежде всего в той, которая на каждом возрастном этапе является ведущей, определяет его интересы, отношение к действительности, особенности взаимоотношений с окружающими людьми. В дошкольном возрасте такой ведущей деятельностью является игра.

Игра формирует личность **ребенка**. Маленький **ребенок – это деятель**, и деятельность его выражается, прежде всего, в движениях. Первые представления о мире, вещах и явлениях приходят к **ребенку** через движения его глаз, языка, рук, через перемещение в пространстве, через взаимодействие с игрушками. Чем больше разнообразная информация поступает в его мозг, тем интенсивнее протекает его интеллектуальное и психическое развитие. Развитость движений – один из показателей правильного нервно-психического развития. В игре не только выражаются наклонность **ребенка и сила его души**, но и сама игра имеет большое влияние на развитие детских способностей, а следовательно, и на будущую судьбу. Понять природу **игры** – значит познать природу детства.

Играя, **ребенок** вливается в различные образы, знакомится с многообразием социальной действительности. Вступая в общение, он познает свой внутренний мир и отношения людей, секреты их взаимодействий, переживает радость и неудачи. Сначала он только подражает, затем приходит период осмысления, чтобы в дальнейшем уже самостоятельно определять собственные социально-психологические мотивы, установки, ориентиры.

Через игру **ребенок** входит в мир взрослых, овладевает духовными ценностями, усваивает предшествующий социальный опыт. Можно считать, что в игре **ребенок**получает впервые урок коллективного мышления.

Для **ребенка** самая большая радость в игре – это удовлетворение естественной потребности в общении, эмоционального контакта с другими детьми и взрослыми, **возможность** проявления своих чувств. Обстановка доброжелательности, доверия, взаимопомощи, одобрение действий, уважение и признание в группе сверстников, сопереживание и взаимодействие с партнерами как людьми, близкими по духу, - все это является постоянно действующим стимулом и главной ценностью подвижной **игры**, особенно для детей – инвалидов и детей с нарушением в развитии. Как правило, эти дети в силу снижения двигательной активности испытывают дефицит общения, что по-разному сказывается на психике **ребенка**.

Это обстоятельство имеет принципиально важное значение, если принять во внимание, что будущее **ребенка** связано с общественно полезным трудом, главнейшее качество которого – совместное, коллективное решение задач, направленных на достижение общей цели.

В игре дети имеют наибольшую **возможность** быть самостоятельными, по своему желанию общаться со сверстниками, реализовывать и углублять свои знания и умения. Чем старше становится дети, тем более значимой является педагогическая направленность **игры** на формирование поведения, взаимоотношений детей, на **воспитание активной позиции**.

Для обучения через игру и созданы подвижные и дидактические **игры**. Главная их особенность состоит в том, что задание предлагается детям в игровой форме. Подвижная игра может выполнять **роль** дидактической со всеми ее особенностями. В этом случае её можно назвать подвижной игрой с дидактической направленностью. Благодаря ощущению радости движения **ребенок** с ОВЗ выполняет дидактическую задачу **игры** более эффективно без ущерба для **здоровья**, так как не ущемляется потребность дошкольника в природной подвижности. Дети играют, не подозревая, что осваивают какие-то знания, овладевают навыками действий с определенными предметами, учатся культуре общения друг с другом, познают свои физические **возможности**.

Каждая игра состоит из познавательного и **воспитательного содержания**, игрового задания, игровых действий, преодоление препятствий, игровых и организационных отношений. Физические упражнения и положительные эмоции способствуют решению ее дидактических задач, влияют на **восприятие**, внимание, память, способность быстро ориентироваться, сопоставлять, обобщать, делать выводы. В условиях **игры** получает развитие один из важных компонентов учебной деятельности – произвольность.

Важным аспектом подвижной **игры** дидактической направленности *(ПИНД)*является общение и взаимодействие детей в совместной деятельности. В процессе **игры** дети с ОВЗ учатся понимать:

- достичь успеха в одиночку **невозможно**, выполнить задачу должны все члены команды;

- важность индивидуальной ответственности – необходимость личного вклада в достижение цели;

- значение совместной оценки результата деятельности, успешности или не успешности выполнения задачи.

Основные принципы ПИНД:

- активность и сознательность;

- постепенность *(от знакомых игр и не знакомых)*;

- соответствие возрастным и физическим особенностям детей *(готовность к выполнению двигательных и дидактических задач)*;

- соответствие месту *(соответствует ли место, время и условия поставленным в игре задачам)*.

Положительный эффект от использования таких игр во время обучающих занятий состоит в том, что дети не утомляются, не раздражаются, обеспечивается необходимая двигательная активность, благоприятная психоэмоциональное состояние.

При отборе игр необходимо учитывать следующие требования:

- дидактическое и двигательное содержание должно соответствовать содержанию **воспитательно-образовательной программы** для данной возрастной группы;

- игра должна развивать способности детей *(быстроту реакции, пространственные и временные отношения и т. д.)*;

- постепенное усложнение двигательных и дидактических задач с учетом психофизиологических особенностей детей.

При отборе игр необходимо учитывать следующие условия:

Правила **игры должны быть просты**, четко сформулированы и понятны детям, той группе, для которой она проводится

Игра должна способствовать мыслительной и двигательной активности

Игра не должна подвергать детей риску, угрожать их **здоровью**

Каждый участник **игры** должен принимать в ней активное участие

В играх должны решаться двигательные и обучающие задачи

Игру нельзя оставлять несовершенной

Инвентарь должен быть красивым, интересным, безопасным

Подвижная игра дидактической направленности *(ПИДН)* *«Красивый букет»*.

Дидактическая задача: Познакомить детей с цветами, и их названиями. Учить детей определять по внешнему виду цветок и место произрастания *(садовый, полевой)*.

Динамическая задача: Внимание, быстрота реакции, ориентировка в пространстве. Дети по сигналу **воспитателя выполняют движения**.

Ветер семена цветов подхватил,

Закружил, закружил *(бегают, кружатся)*.

Ветер стих, семена в землю вошли *(встали, присели)*

Из них цветы выросли *(поднимаются)*.

Дети называют цветок (медаль с изображением цветка, какой цветок *(садовый или полевой)*.

ПИДН *«Радуга»*.

Дидактическая задача: Познакомить с явлениями природы (радуга, расположением цветов в спектре; коммуникабельность.

Динамическая задача: Быстрота, ловкость, внимание.

Дети по сигналу **воспитателя выполняют движения**.

Мелкий дождик моросит *(присели, встали)*.

Дождик капать перестал.

С неба радугу позвал (дети бегут к черте, переворачивают эмблемы и выстраиваются по порядку по цветовому спектру радуги).

У детей на шее медальки – эмблемы, с одной стороны капелька дождя, с другой стороны – цвет радуги.

ПИДН *«Сбор фруктов»*.

Дидактическая задача: развивать глазомер при выборе по образцу предметов определенной величины, значение цвета, коммуникативность.

Динамическая задача: ловкость, быстрота, внимание.

Дети делятся на две команды, одна собирает в большую корзину большие *(красные яблоки с яблони, другая команда – маленькие зеленые)*. Какая команда быстрее соберет все яблоки, одержит победу.

ПДИ *«Теремок»*.

Дидактическая задача: математика, внимание, коммуникабельность,

быстрота реакции.

Динамическая задача: в зависимости от выбранных педагогом заданий.

По сигналу **воспитателя** дети выполняют заданные движения, по второму сигналу дети с одинаковыми карточками встают в один обруч, затем считают, сколько детей живет в каждом домике.

ПИДН *«По мостику»*.

Динамическая задача: ловкость, упражнения на лавочке.

Дидактическая задача: собранность.

Дети строятся в две команды. Перед ними лавочки, в конце лежат призы. Загадываются упражнения по мостику, правильно выполняются, получают приз.

Подвижная игра дидактической направленности становится эффективным средством закрепления знаний, умений, навыков (математического развития, познания, музыкального развития, коммуникабельности, **здоровья**, социализации и т. д.).