

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ
«СПЕЦИАЛЬНАЯ (КОРРЕКЦИОННАЯ) ШКОЛА № 5 г. ИРКУТСКА»**

РАССМОТРЕНО на заседании Педагогического совета № 2 ГОКУ СКШ №5 г. Иркутска Протокол №137 от «31» октября 2024г.	УТВЕРЖДАЮ Директор ГОКУ СКШ №5 г. Иркутска Е.В. Рудницкая «31» октября 2024г. 
---	---

ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ
**«ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ
ПСИХИЧЕСКИХ ПОЗНАВАТЕЛЬНЫХ ПРОЦЕССОВ
(ПАМЯТИ, ВНИМАНИЯ, МЫШЛЕНИЯ И РЕЧИ)
И ЭМОЦИОНАЛЬНО-ВОЛЕВОЙ СФЕРЫ У
ОБУЧАЮЩИХСЯ С ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ
НАРУШЕНИЯМИ»**

Составитель:
Педагог-психолог
Красинская И.А.

г. Иркутск, 2024 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПСИХИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ НАРУШЕНИЯМИ.....	5
ДИДАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ КОРРЕКЦИИ ЭМОЦИОНАЛЬНО-ВОЛЕВОЙ СФЕРЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫМИ НАРУШЕНИЯМИ.....	17
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	22

Пояснительная записка

Реализация человеком своей сущности невозможна без ориентации в мире, адекватного знания о нем. Познание - сложный, диалектически противоречивый процесс постепенного воспроизведения в сознании, в совокупности образов и понятий, сущности вещей и процессов, включая самого человека и жизнь общества. Результатом познавательной деятельности являются знания. Они возникают, функционируют, совершенствуются в процессе активной практической деятельности человека. Познавательные процессы в рамках деятельности выполняют роль инструментов познания окружающего мира.

Познавательные процессы умственно отсталых детей формируются в условиях неполноценного чувственного познания, речевого недоразвития, ограниченной практической деятельности, поэтому их мыслительные операции замедленно формируются и обладают своеобразными чертами.

Развитие познавательных процессов и эмоционально-волевой сферы детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) является важным условием их обучения. Объясняется это социально-гуманистическими тенденциями в современном обществе, во всем мире и в России в частности. Умственно отсталый ребенок характеризуется исследователями общим недоразвитием и мыслительные способности, естественно формируются у него с большими задержками. Современная школа должна позаботиться, чтобы такой ребенок вырос и вступил во взрослую жизнь без особых проблем. Для этого важно понимать особенности формирования познавательных процессов, интересу к учебе у детей с недостатками интеллекта и активно использовать специальные методы коррекции в педагогической практике.

Как показывает практика, традиционные занятия детям данной категории не интересны и малоэффективны. Возникает необходимость поиска различных путей и методов, способствующих более качественному усвоению необходимых знаний, обозначенных программой обучения.

Наиболее удачным и действенным методом в работе с детьми с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), является дидактическая игра.

Так как ведущей деятельностью детей является игра, именно через дидактическую игру, как основного метода педагогического воздействия, происходит усвоение знаний, предусмотренных программой.

Для развития познавательных процессов умственно отсталых школьников необходимо комплексно подойти к занятиям с детьми, поэтому занятия должны быть направлены на развитие отдельных сторон познавательной сферы, с учетом особенностей умственно отсталых детей.

Практика отечественных специалистов в области психологии (Усова А.П., Степанова О. В., Андрющенко Т.Ю., Гуровец Г.В.) свидетельствует о том, что хорошим средством для развития познавательных процессов могут служить дидактические игры.

Для того, чтобы процесс коррекции познавательных процессов обучающихся при помощи дидактических игр был эффективным необходимо соблюдать следующие условия:

Подборку игр следует использовать не только на коррекционных занятиях (фронтальных, подгрупповых и индивидуальных, но и на уроках).

1. Дидактическая игра должна соответствовать возрастным и психологическим особенностям детей.

2. Содержание игры должно усложняться в зависимости от возрастных групп. В каждой группе следует намечать последовательность игр, усложняющихся по содержанию, дидактическим задачам, игровым действиям и правилам.

3. В дидактических играх, необходимо использовать разнообразную наглядность, которая должна нести смысловую нагрузку и соответствовать эстетическим требованиям.

4. Для лучшего восприятия изучаемого материала с использованием дидактической игры, необходимо стараться задействовать несколько анализаторов (слухового и зрительного, слухового и тактильного).

5. В игре дидактические задачи должны сочетаться с занимательностью, шуткой, юмором. Только живость игры мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи.

6. Дидактическая игра должна иметь четкие дидактические цели, связанные с изучаемым материалом, которые способствуют не только коррекции психических процессов ребенка, но и получению новых знаний.

7. Педагог должен объяснить детям правила игры, обратить внимание на их четкое выполнение. Правила игры определяют, что и как должен делать в игре каждый ребенок, указывают путь к достижению цели. Они помогают развивать у детей способности торможения. Правила воспитывают у детей умение сдерживаться, управлять своим поведением.

8. Детей необходимо обучать игровым действиям, лишь при этом условии игра приобретает обучающий характер и становится содержательной.

9. Важно, чтобы были созданы условия для переноса знаний и представлений в самостоятельные, творческие игры, которых в жизни ребенка должно быть неизмеримо больше, чем обучение игре.

10. Дидактическая игра должна активизировать речевую деятельность, способствовать приобретению и накоплению словаря и социального опыта детей.

11. Вводить новые игры нужно постепенно. Они должны быть доступны детям и вместе с тем требовать определенного напряжения сил, способствовать их развитию и самоорганизации.

12. Подводя итоги игры, педагог должен подчеркнуть, что путь к победе возможен только через преодоление трудностей, внимание и дисциплинированность.

13. Подбирать такие дидактические игры, которые создают положительный эмоциональный фон, на котором все психические процессы протекают наиболее активно.

14. Для коррекции мышления важно подбирать игры, в которых дети самостоятельно ищут пути решения дидактической задачи, учатся рассуждать, доказывать, доводить начатое до конца.

15. Подбирать такие дидактические игры, которые несут положительную эмоциональную окраску, развивают интерес к новым знаниям, вызывают у детей желание заниматься умственным трудом.

16. При использовании дидактических игр надо учитывать, что педагог является равноправным партнером детей по игре, ее активным участником (взрослому полезно для дела ошибаться вместе с детьми и даже «выбывать» из игры). От эмоциональной включенности педагога во многом зависит успешность игровых действий, вовлеченность детей, достижение результата, и т.д. Педагог должен быть готов смеяться, огорчаться, ошибаться, признавать свои промахи и ошибки.

Только учет этих факторов сможет придать процессу обучения коррекционную направленность, и окажет влияние на развитии личности ребенка с нарушением интеллекта.

I Дидактические игры для развития психических познавательных процессов обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).

1. Игры для развития памяти.

Игра «Стихотворение» (цель — развитие долговременной и зрительной памяти).

Заучивание стихотворения С. Маршака «Пожалуйста, потише!»

Материал. Заранее записанные слова заучиваемого стихотворения — на разноцветных полосках бумаги. Подклеить их кусочками материала, который прикрепить к фланели.

Процедура игры. Все сообща читают стихотворение. Затем кто-либо забирает одно выражение. Дети снова читают стихотворение, без труда добавляют недостающую фразу. Затем еще забирают одно выражение и т. д.

Возможны варианты: только мальчики читают; еще забирают выражение, читают только девочки. Фразы снимаются до тех пор, пока на фланели ничего не останется.

За время этой игры дети запоминают стихотворение.

С. Маршак «Пожалуйста, потише» (отрывок):

Пожалуйста, потише!

Пожалуйста, потише!

Совсем не обязательно кричать.

Ведь вас и так услышат,

Ведь вас и так услышат

Попробуйте все тихо рассказать,

О том, что мы вчера ходили в гости.

Что папа подарил велосипед,

У дедушки к дождю разнылись кости,

А между прочим, дождика все нет.

Пожалуйста, потише!

Пожалуйста, потише!

Спокойно говори, а не кричи!

Пожалуйста, потише!

Пожалуйста, потише!

Тсс!.. Тсс... Чччч!

Игра «Повтори за мной» (цель: развитие моторно-слуховой памяти).

Процедура игры. Вариант I. Ведущий сидит за столом, дети стоят вокруг него. Ведущий простукивает определенный ритм концом карандаша по столу. Ритмическая фраза должна быть короткой и четкой. Один из детей (по желанию) повторяет ритм. Затем ведущий спрашивает детей: «Правильно ли Саша повторил?» Если кто-то из детей считает, что неправильно, он предлагает свою версию (простукивает ритм).

Вариант II. Ведущий играет на фортепьяно короткую мелодичную фразу. Одному из детей предлагается повторить ритм этой фразы ударами карандаша по столу. Далее как в варианте I.

Замечание: Ведущий может не играть, а пропеть музыкальную фразу детской песенки.

Игра «Запомни движение» (цель — развитие моторно-слуховой памяти).

Процедура игры. Ведущий показывает детям движения, состоящие из 3—4 действий. Дети должны повторить эти действия, сначала в том порядке, в котором показал ведущий, а затем в обратном порядке.

Движение 1. Присесть-встать — поднять руки—опустить руки.

Движение 2. Поднять руки ладонями вверх («собираю дождик»), повернуть ладони вниз, опустить руки вдоль туловища, поднять руки по бокам в разные стороны.

Движение 3. Отставить правую ногу вправо, приставить правую ногу, отставить левую ногу влево, приставить левую ногу.

Движение 4. Присесть-встать-повернуть голову вправо-повернуть голову прямо.

Игра «Запомни свою позу» (цель — развитие моторно-слуховой памяти).

Процедура игры. Каждый ребенок стоит «на своем месте». По команде ведущего все дети должны принять определенные позы (по желанию). Ведущий обходит детей и тем детям, которые приняли одинаковые позы, он предлагает сменить их.

Затем играется веселая музыка. Под музыку дети двигаются, танцуют, бегают и проч. (1-1,5 мин). Музыка внезапно обрывается, дети должны быстро разбежаться по своим местам и принять те позы, которые они «учили» в начале игры.

Игра «Слушай и исполняй!» (цель — развитие внимания и памяти).

Процедура игры. Ведущий называет несколько действий, но не показывает их. Разрешается повторить это задание 1-2 раза. Затем дети должны повторить эти действия в своих движениях в той последовательности, в какой они были названы ведущим.

Задание 1. Повернуть голову направо, повернуть голову прямо, опустить голову вниз, повернуть голову прямо.

Задание 2. Поднять правую руку вверх, поднять левую руку вверх, опустить обе руки.

Задание 3. Повернуться налево (на 90°), присесть, встать.

Задание 4. Поднять правую ногу, стоять на одной левой ноге, поставить правую ногу.

Игра «Испорченный телефон» (цель — развитие восприятия и памяти).

Процедура игры. В группе детей по их желанию выбирается один водящий. Затем вся группа детей становится к нему спиной и никто не подглядывает. Ребенок подходит к одному из детей и тайне от других показывает ему какую-то позу (он ее выдумывает сам).

Затем водящий отворачивается и отходит в сторону. Ребенок, которому показали позу, выбирает другого участника и показывает ему ту позу, которую он увидел... и т. д.

Когда всем детям показана поза, они встают в круг лицом друг к другу. Водящий показывает свою позу, и тот из детей, кто закончил игру последним, тоже показывает свою позу. Первая и последняя позы сравниваются.

Замечание: Позы должны быть разными. Если дети стесняются и переживают, что их позы разные, объясните им, что так и должно быть. Расскажите про «испорченный телефон».

Игра «Запомни порядок!» (цель — развитие зрительной памяти).

Процедура игры. Выбираются 5-6 детей. Остальные — «зрители».

Из выбранных детей один становится водящим. Другие 4—5 участников выстраиваются в «паровозик». Водящий должен посмотреть на «паровозик» 1 минуту, а затем отвернуться и перечислить детей по именам так, как они стоят в «паровозике».

После этого игроки становятся «зрителями», а «на сцену» выходят другие дети.

Замечание: Если дети устали от игры, стали равнодушными, не продолжайте ее, а переходите к следующей игре. Можно повторить те игры, которые дети уже выполняли и которые вызвали у них оживленный интерес.

Игра «Кто что сделал?» (цель — развитие наблюдательности, восприятия, памяти).

Процедура игры. Из группы детей выбираются 3-4 ребенка. Один из выбранных — водящий. Остальные дети — «зрители». 2-3 выбранных ребенка поочередно

показывают водящему какие-то действия. Он смотрит и запоминает. Затем он должен повторить эти действия. В том порядке, в котором он их увидел.

Замечание: желательно игру проводить под фонограмму (веселой музыки).

Игра «Художник» (цель — развитие наблюдательности, памяти, коммуникативных способностей).

Процедура игры. Из группы детей выбираются 2 ребенка. Остальные — «зрители». Один из выбранных — «художник» (по желанию), другой — «заказывает ему свой портрет». «Художник» внимательно смотрит на своего «заказчика» (1,5—2 мин.). Затем он отворачивается и по памяти описывает внешность первого ребенка.

Замечания:

Если «художник» медлит, разрешается задавать ему вопросы: «Какие у Лены волосы?», «Какие у нее глаза?», «Во что она одета?» и т. д.

Запрещается высказывание обидных замечаний в адрес детей, фиксирующих какие-либо их физические недостатки.

Учитель должен подчеркивать внешние достоинства детей: «Ну-ка, вспомни, какая Лена красивая?»

Игра «Тень» (цель — развитие наблюдательности, памяти, внутренней свободы и раскованности).

Процедура игры. Звучит фонограмма спокойной музыки. Из группы детей выбираются два ребенка. Остальные — «зрители». Один ребенок — «путник», другой — его «тень». «Путник» идет через поле, а за ним, на два-три шага сзади, идет второй ребенок, его «тень». Последний старается точь-в-точь скопировать движения «путника».

Желательно стимулировать «путника» к выполнению разных движений: «сорвать цветок», «присесть», «поскакать на одной ноге», «остановиться и посмотреть из-под руки» и т. д.

Игра «Разведчики» (цель — развитие наблюдательности, памяти).

Процедура игры. Вариант 1. Из группы детей выбираются «разведчик» и «командир». Остальные — «отряд». В комнате стулья расставлены хаотично. «Разведчик» проходит между стульями с разных сторон. «Командир» наблюдает за действиями «разведчика». Затем он проводит «отряд» по тому пути, который был еще показан ему «разведчиком».

Потом уже второй «разведчик» прокладывает новый путь, и другой «командир» повторяет его и т. д.

Вариант 2. В целом игра проводится так же, но только «командир» ведет отряд из того места, на котором закончил свой путь «разведчик», и в то место, из которого «разведчик» вышел.

Рекомендуется по несколько раз повторять те игры, которые вызывают затруднения у детей.

2. Игры для развития внимания.

Игра «Послушаем!» (цель — развитие концентрации внимания и удерживании его длительное время на одном предмете).

Процедура игры. Ведущий:

- Сели! Послушаем, что творится на улице.

- Приготовились, слушаем!

- Кто что слышал?

(Дети в быстром темпе отвечают)

- Спасибо.

- Послушаем, что творится в коридоре. И т. д. и т. п.

- Послушаем, что творится в классе.

- Приготовились. Слушаем!

- Кто что слышал?

- Спасибо.

Игра «Будь внимателен!» (цель — стимулировать внимание; обучение быстрому и точному реагированию на звуковые сигналы).

Процедура игры. Дети стоят группой, свободно. Каждый ребенок находится на расстоянии от другого примерно 0,5 м. Звучит маршевая музыка (исполнение на фортепьяно или в записи, рекомендуется «Марш» С. Прокофьева). Дети маршируют под музыку свободно, у кого как получается. В ходе марширования руководитель игры произвольно, с разными интервалами и вперемешку дает команды. Дети реализуют движение в соответствии с командой.

Команда	Движение
«Зайчики!»	Дети прыгают, имитируя движение зайца.
«Лошадки!»	Дети ударяют ногой об пол, как будто лошадь бьет копытом.
«Раки!»	Дети пятятся, как раки (спиной).
«Птицы!»	Дети бегают, раскинув руки (имитация полета птицы).
«Аист!»	Стоять на одной ноге.

«Лягушка!»	Присесть и скакать вприсядку.
«Собачки!»	Дети сгибают руки (имитация движения — «собака служит») и лают.
«Курочки!»	Дети ходят, «ищут зерна» на полу и произносят звуки «ко-ко-ко!».
«Коровки!»	Дети встают на руки и ноги (4 ноги у коровы) и произносят «му-у-у!»

Занятия проводятся в большой комнате, на ковре. Обязательно следует иметь либо инструмент (фортепьяно) и музыкального работника, или магнитофон с записями.

Игра «Слушай звуки!» (цель — развитие активного внимания).

Процедура. Ведущий договаривается с детьми о том, что, когда он нажмет определенную клавишу, они примут соответствующую позу. Когда ведущий будет исполнять музыку, дети свободно двигаются в пространстве комнаты (можно предложить им ходить по кругу).

<i>Звук</i>	<i>Поза</i>
Нажимается клавиша нижнего регистра	Поза «плакучей ивы» (ноги на ширине плеч, руки слегка разведены в локтях и висят, голова наклонена к левому плечу).
Нажимается клавиша верхнего регистра	Поза «тополя» (пятки вместе, носки врозь, ноги прямые, руки подняты вверх, голова запрокинута назад, смотреть на кончики пальцев рук).

Замечания:

1. До начала игры рекомендуется «выучить» каждую позу и прорепетировать: хлопки, поза.

2. Желательно, чтобы дети двигались свободно, без нормирования. Для этого проводить игровые занятия следует в большой комнате (зале) и на ковре, паласе. Расстояние между детьми должно быть примерно 0,5 м.

Если помещение небольшое, предложите детям двигаться по кругу.

Игра «Канон» (цель — развитие произвольного внимания).

Процедура игры. Звучит музыка Ф. Бургмюллера «Кавалькада» (или любая другая, но с хорошо акцентированными тактами. Необходимо выбирать такую музыку, в которой акценты ставятся на первый ударный звук такта).

Дети стоят друг за другом по кругу. На первый такт поднимает руку первый ребенок, на второй — второй, на третий — третий и т. д. Когда правую руку поднимут все

дети, они так же по порядку начинают поднимать левую руку. После того, как левую руку поднимут все дети, они начинают снова друг за другом поднимать правую руку.

Игра «Зеваки» (цель — развитие произвольного внимания).

Процедура игры. Дети идут по кругу, друг за другом, держась за руки. По сигналу ведущего («Стоп!») останавливаются, делают четыре хлопка, поворачиваются на 180° и начинают движение в другую сторону. Направление меняется после каждого сигнала.

Если ребенок запутался и ошибся, он выходит из игры и садится на стул в комнате. Игра может закончиться, когда 2-3 детей остаются в игре. Они торжественно объявляются победителями, все хлопают.

Игра «Буквы алфавита» (для детей, знающих буквы), (цель — развитие внимания).

Процедура игры. Каждому ребенку присваивается определенная буква алфавита. Ведущий называет букву, тот ребенок, которому присвоена буква, делает один хлопок.

Игра «Пишущая машинка» (для детей, знающих буквы), (цель — развитие произвольного внимания, закрепление навыков чтения).

Процедура игры. Как и в предыдущем упражнении, каждому ребенку присваивается определенная буква алфавита. Не следует присваивать только буквы И, Ъ (мягкий знак), Ь (твердый знак), т. к. они редко встречаются в односложных словах.

Ведущий произносит слово и пишет его на доске мелом. Затем дети, которым присвоены буквы, хлопают в ладоши (по одному хлопку) в той последовательности, в какой их буквы стоят в данном слове. Когда слово «напечатано», все дети хлопают в ладоши.

Слова для игры: еж, дом, ты, папа, мама, цирк, шелк, чаша, каша, рама, рука, ложка, вода, бык, герб, заря, сон, эра, я, стул.

Замечание к игре: старайтесь подбирать слова так, чтобы каждый ребенок хотя бы раз поучаствовал в игре.

Игра «Четыре стихии» (цель — развитие внимания, связанного с координацией слухового и двигательного анализаторов).

Процедура игры. Дети сидят на стульях по кругу. По команде ведущего дети выполняют определенное движение руками.

Команда	Движение руками
«Земля»	Дети опускают руки вниз
«Вода»	Дети вытягивают руки вперед
«Воздух»	Дети поднимают руки вверх

3. Игры для развития мышления и речи.

Игра «Ну-ка отгадай!» (цель — развитие мышления и речи).

Процедура игры. Группа детей делится на две подгруппы. Первая подгруппа тайно от второй задумывает какой-либо предмет. Вторая группа должна отгадать предмет, задавая вопросы. На эти вопросы первая группа имеет право отвечать только «да» или «нет».

Дети из первой подгруппы встают по прямой линии друг за другом. Напротив них встают дети из второй подгруппы. Сначала задает вопрос первый ребенок из второй подгруппы: «Оно живое?» Первый ребенок из первой подгруппы отвечает: «Да». Затем задает вопрос второй ребенок из второй подгруппы: «Я его видел?» Второй ребенок из первой подгруппы отвечает: «Да» и т. д.

После угадывания предмета подгруппы меняются ролями.

Замечания по игре:

1. Предлагайте детям вопросы, отражающие операции синтеза и классификации: «Оно живое (или мертвое)?»; «Это что?»; «Оно находится в доме?»; «Оно находится на улице?»; «Это животное?»; «Это — человек?» и т. п.
2. Если в течение 8-10 минут предмет не угадан, целесообразно его назвать, чтобы ребята не заскучали.
3. Ребятам из первой подгруппы рекомендуется загадывать известные всем предметы.

Игра «Картинки-загадки» (цель — развитие мышления и речи).

Процедура игры. Из группы детей выбирается один водящий, остальные — садятся на стулья, они должны отгадывать.

Учитель имеет большую коробку, в которой лежат маленькие картинки с изображением различных предметов (можно использовать картинки от детского лото). Водящий подходит к учителю и берет одну из картинок. Не показывая ее остальным детям, он описывает предмет, нарисованный на ней. Дети из группы предлагают свои версии. Следующим водящим становится тот, кто первый отгадал правильный ответ.

Игра «Парные картинки» (цель — развитие мыслительных операций анализа и сравнения (сопоставления)).

Процедура игры. Используются картинки из 2-х наборов детских лото. Группа детей делится пополам. Каждый ребенок получает по четыре картинки. Дети из первой группы по очереди описывают предмет, нарисованный на одной из имеющихся у них картинок, не показывая их. Тот ребенок, у которого, по его мнению, есть эта картинка, показывает ее. Если ответ правильный, обе картинки откладываются в сторону (в общую

коробку, например). Если ответ неправильный, первый ребенок повторяет свое описание, сделав его более подробным и детализированным.

После того, как все дети из первой группы описали по одной картинке, роли меняются. Теперь дети из второй группы также по очереди описывают свои картинки, а дети из первой группы отгадывают их.

В целом происходят 4 смены ролей, соответственно четырем карточкам, имеющимся у каждого ребенка.

Игра «**Определим игрушку**» (цель — развитие смысловой памяти и мышления).

Процедура игры. Каждый ребенок приносит на игру какую-либо игрушку. Из группы выбирается один водящий. На 3—5 минут он выходит за дверь. В его отсутствие учитель с ребятами придумывает какую-либо историю, в которой главным персонажем выступает одна из принесенных игрушек.

Все игрушки, в том числе и игрушка — игровой персонаж, расставлены на столах или стульях. Приглашается водящий ребенок. Ребята из группы поочередно рассказывают ему придуманную историю, не называя главного персонажа, а замещая его название местоимением «он» или «она». История рассказывается в течение 3—5 минут.

Если угадывание произошло правильно, выбирается другой водящий и игра повторяется. Если ответ неправильный, ребята дополняют рассказанную историю так, чтобы помочь водящему новыми деталями, не называя при этом задуманную игрушку. Ведущий должен показать игрушку, являвшуюся главным персонажем рассказанной истории.

Игра «**Лишняя игрушка**» (цель — развитие смысловых операций анализа, синтеза и классификации).

Процедура игры. Дети приносят с собой игрушки из дома. Группа ребят делится на две подгруппы. Первая подгруппа на 2-3 минуты выходит из комнаты. Вторая подгруппа отбирает 3 игрушки из тех, что принесены. При этом две игрушки должны быть «из одного класса», а третья — из другого. Например, с куклой и зайчиком кладут мячик.

Входит первая группа и, посоветовавшись, берет «лишнюю игрушку» — ту, которая, по их мнению, «не подходит». Так, в данном примере, «лишняя игрушка» — это мячик (кукла и заяц — живые, а мячик — нет).

Если ребята легко справляются с тремя игрушками, их число можно увеличить до 4-5, но не более 7. Кроме этого, игрушки можно заменить картинками из детского лото (тогда игра будет называться «лишняя картинка»).

Игра «**Сочини предложение**» (цель — развитие мышления и фантазии).

Процедура игры. Учитель предлагает группе 2 карточки из детского лото, на которых изображены предметы. Группа садится полукругом и по очереди каждый ребенок придумывает предложение, которое содержит названия двух задуманных предметов.

Затем показываются два других предмета, и снова по кругу дети придумывают новые предложения.

Замечания к игре:

1. Стимулируйте у детей стремление к составлению нестандартных, оригинальных предложений.
2. Если дети легко справляются с придумыванием предложений по двум заданным словам, в следующий раз предложите им 3 слова для составления предложений.

Игра «**Противоположность**» (цель — развитие мышления и речи).

Процедура игры. Ведущий показывает группе детей одну картинку. Задача игры состоит в том, чтобы назвать слово, обозначающее противоположный предмет. Например, ведущий показывает предмет «чашка». Дети могут назвать следующие предметы: «доска» (чашка выпуклая, а доска прямая), «солнце» (чашку делает человек, а солнце — это часть естественной природы); «вода» (вода — это наполнитель, а чашка — это форма) и т. д.

Каждый ребенок по Очереди предлагает свой ответ и обязательно объясняет, почему он выбрал именно такой предмет.

Игра «**Определения**» (цель — развитие мыслительных ассоциативных связей).

Процедура игры. Ведущий показывает одну карточку, на которой нарисован предмет. Задача игры состоит в том, чтобы придумать слово, находящееся между двух задуманных предметов и служащее как бы «переходным мостиком» между ними.

Каждый ребенок отвечает по очереди. Ответ должен быть обязательно обоснован.

Например, даются два слова: «гусь» и «дерево». «Переходными мостиками» могут быть следующие слова: «лететь» (гусь взлетел на дерево), «вырезать» (из дерева вырезали гуся), «спрятаться» (гусь спрятался за дерево) и т. д.

Игра «**Придумай загадку**» (цель — развитие речи и мышления).

Процедура игры. Из группы детей выбирается водящий. В его задачу входит придумать загадку. Группа должна эту загадку отгадать. Далее другой ребенок придумывает загадку и т. д.

Дети 7—8 лет очень любят придумывать загадки, игра происходит оживленно.

Упражнение «**Пословицы**» (цель — развитие речи и мышления).

Процедура игры. Учитель предлагает простые пословицы. Дети должны предложить свое объяснение смысла пословицы.

Спрашивать необходимо по очереди. Например, пословицу «Тише едешь — дальше будешь» дети интерпретируют так: «Надо ехать тихо, тогда быстрее приедешь», «Это значит — нельзя спешить».

А иногда объяснение одной пословицы представляет собой другую: «Семь раз отмерь, один отрежь».

Пословицы:

1. «Дело мастера боится».
2. «Всякий мастер на свой лад».
3. «На все руки мастер».
4. «Портной испортит — утюг загладит».
5. «Картошка поспела — берись за дело».
6. «Без труда и в саду нет плода».
7. «Каков уход, таков и плод».
8. «Больше дела — меньше слов».
9. «Всякий человек у дела познается».
10. «Горе есть — горюй, дело есть — работай».
11. «Без дисциплины жить — добру не быть».
12. «Заработанный хлеб сладок».
13. «У кого сноровка, тот и действует ловко»
14. «Без начала нет конца».
15. «Без порядка толку нет».
16. «Без работы пряников не купишь».
17. «Глаза боятся — руки делают».
18. «Чтоб не ошибиться, не надо торопиться».
19. «Без труда нет добра».
20. «Труд — лучшее лекарство».
21. «Терпение и труд все перетрут».
22. «Учение и труд вместе живут».
23. «Учение-свет, а неучение — тьма».

Игра **«Искусство выдумывания историй»** (цель — развитие речи и мышления).

Процедура игры.

1) Ребенку или группе детей предлагается набор слов, которые он должен использовать в придумывании истории, например, *бабушка, девочка, волк и поезд*.

2) Надо придумать историю, используя какое-то одно свойство предмета, например, придумать историю про страну, где все из стекла или из мыла и т. п.

3) Ребенку или группе детей предлагается придумать историю, где все, наоборот, по сравнению с тем, что ребенок видит на самом деле, например, дети выше ростом, чем взрослые.

4. Игры для развития воображения

Игра «**Воображение**» (цель — развитие активного воображения, снятие напряжения).

Процедура игры.

Ведущий:

— Дети, садьте удобно (меняется освещение, полусвет).

— Обопритесь на спинку стула. (Слышится музыка С. Баха «Фуга», на экране — слайд с изображением пейзажа русской природы.)

Дети смотрят на экран, сидят расслабленно. Ведущий вполголоса, под музыку комментирует каждый слайд одним предложением. Спокойно, хорошо. Большие паузы открывают возможность «всмотреться» детям в пейзаж.

Ведущий:

- Другой человек есть радость для тебя (слайд с изображением реки, лодки и двоих людей).

— Окружающий мир есть радость для тебя (слайд степи с полевыми цветами).

— Ты — всегда радость для другого>(слайд с изображением нежного цветка в травке-муравке) и т. п.

И завершает ведущий упражнение словами:

— Всего вам доброго, дети! Берегите себя. Но и других берегите, угажайте, любите!

Игра «**Рисование в масштабе**» (цель — развитие пространственного воображения и умения пользоваться координатной сеткой).

Процедура игры. Дети с ограниченными художественными способностями могут успешно рисовать, накладывая координатную сетку на копируемый рисунок. Для этого взрослый помогает положить листок кальки на оригинал и проводит линии на расстоянии 1,25 см друг от друга — для получения сетки. На чистом листке бумаги рисуется сетка

любого масштаба, но состоящая из такого же количества квадратов. Затем ребенку предлагается скопировать оригинал на чистую бумагу, используя в качестве ориентира сетку. Если сетка нарисована карандашом, ее можно стереть, когда рисунок будет перенят.

Игра **«Запрет на слово»** (цель — развитие воображения, мышления и речи).

Процедура игры. Ведущий (например, педагог, работающий с классом) договаривается с детьми не употреблять в течение дня слово «рука» или «книга». Как только кто-нибудь из участников «заговора» произносит слово, запрещенное в течение этого дня, напротив его имени на доске появляется крест. Суть упражнения состоит в том, что участники должны провоцировать друг друга на употребление именно запрещенного слова. Это требует определенной изобретательности. К тому же надо быть очень внимательным, чтобы не пропустить оговорки других игроков, а также следить за своей речью.

Эта игра обостряет чувство слова, так как приходится постоянно искать слово-заменитель (синоним).

Вариант игры. Вместо запрета слова вы можете договориться заменять его каким-нибудь бессмысленным сочетанием, например «розовые бараны».

II Дидактические игры для коррекции эмоционально-волевой сферы обучающихся с интеллектуальными нарушениями.

Вопросы об особенностях эмоционально-волевой сферы детей с нарушенным интеллектом являются одной из актуальных проблем в педагогике и психологии.

Эмоционально-волевою сферу ребенка с умственной отсталостью изучали многие ведущие исследователи: В.С. Мерлин, А.П. Усанова, И.М. Соловьев, Ж.И. Шиф и др.

Л.С. Выготский подчеркивал, что эмоциональная сторона личности имеет не менее важное значение, чем другие стороны, и составляет предмет и заботу воспитания в такой же мере, как ум и воля. То, как будут усваиваться полученные в процессе воспитания знания и умения, и как, ради достижения каких целей они будут использованы в дальнейшем, решающим образом зависит от эмоционального отношения субъекта к окружающим людям и к окружающей предметной среде.

Богатство эмоциональных переживаний помогает человеку глубже понимать происходящее, более тонко проникать в переживания других людей, их межличностные отношения, способствует познанию человеком самого себя, своих возможностей, способностей, достоинств и недостатков.

Формирование эмоционально-волевой сферы является одним из важнейших условий становления личности ребенка, опыт которого непрерывно обогащается. Развитию эмоциональной сферы способствует вся та жизнь, которая окружает и постоянно воздействует на ребенка.

Несформированность эмоциональной сферы детей с умственной отсталостью проявляется на разных уровнях: поведенческом — в виде негативного самопредъявления, нарушений умения управлять своими эмоциями и адекватно выражать их; социальном — в виде нарушений эмоциональных контактов, низкого уровня сформированности мотивов

установления и сохранения положительных взаимоотношений со взрослыми и сверстниками; дезадаптации; коммуникативном – в виде несформированности умений устанавливать и поддерживать конструктивный уровень общения, понимать и адекватно оценивать сообразно ситуации состояние и чувства собеседника; интеллектуальном – в виде неумения различать и определять эмоции и эмоциональные состояния людей, трудностей в понимании условности (неочевидного смысла) ситуации, трудностей в понимании взаимоотношений между людьми, сниженного уровня развития высших эмоций и интеллектуальных чувств (чувства прекрасного, радость познания и открытия, чувство юмора), а в целом в снижении социального интеллекта и компетентности.

Эмоциональное благополучие способствует нормальному развитию личности ребенка, выработке у него положительных качеств, доброжелательного отношения к другим людям, обеспечивает высокую самооценку, сформированный самоконтроль, ориентацию на успех в достижении целей, эмоциональный комфорт.

Именно эмоциональное благополучие является наиболее емким понятием для определения успешности развития ребенка.

Эмоциональная сфера очень важна для развития личности. А благополучная окружающая обстановка играет важную роль в формировании положительной эмоциональной сферы.

Эмоциональная сфера является важной составляющей в развитии умственно отсталых детей, так как никакое общение, взаимодействие не будет эффективным, если его участники не способны, во-первых, «читать» эмоциональное состояние другого, а во-вторых, управлять своими эмоциями. Понимание своих эмоций и чувств также является важным моментом в становлении личности растущего человека.

Эмоциональная возбудимость и лабильность, частая смена настроений, проявление аффекта приводят к сложностям в общении со сверстниками и взрослыми. Негативизм, боязнь, агрессивность не способствуют благоприятному развитию личности ребенка с отклонениями в развитии, поэтому важна своевременная коррекция его эмоциональной сферы.

Как показывают исследования, недостатки эмоционально-волевой сферы детей с интеллектуальной недостаточностью поддаются коррекции в условиях специально организованного обучения и воспитания.

Таким образом, вопрос целенаправленного изучения развития и коррекции эмоционально-волевой сферы у детей с отклонениями в развитии, представляется важным и актуальным при применении коррекционно-развивающих элементов (дидактических игр, упражнений) в практике педагога.

Особым значением коррекционно-развивающих элементов урочных занятий является — сохранение психологического здоровья детей.

Коррекционно-развивающие элементы, применяемые педагогом во время урочных занятий должны решать следующие задачи:

1. Дать детям понятие о разделении эмоций на положительные и отрицательные;

2. Помочь детям отреагировать на имеющиеся отрицательные эмоции (страх, гнев и т.д.), препятствующие его полноценному личностному развитию;
3. Способствовать развитию системы самосознания и самооценки, формирование адекватного отношения к себе и другим;
4. Содействовать в формировании позитивного отношения к своему «Я», повышению уверенности в себе;
5. Поощрять развитие навыков социального поведения, самостоятельности;
6. Поддерживать развитие способности к эмпатии, сопереживанию;
7. Помогать развитию высших психических процессов;
8. Стимулировать развитие навыков конструктивного общения и взаимодействия со сверстниками, развитие эмоционально-волевой регуляции, гармонизации внутреннего мира и отношений с окружающей средой, социализацию детей;
9. Создавать условия для развития творческой активности умственно отсталых детей в театрализованной деятельности.

Правила проведения занятий с элементами коррекции эмоционально-волевой сферы детей с интеллектуальными нарушениями:

1. Отношение к детям и их потребностям – уважительное, доброжелательное. Не допускается малейшее пренебрежение их настроением, самочувствием.
2. Каждый ребенок принимается таким, какой он есть, признается его ценность, значимость и уникальность.
3. Не допускаются упреки и порицания за неуспех.
4. Занятия проводятся в игровой форме, что вызывает у детей живой интерес.
5. Успех переживается детьми как радость, этому способствует положительная эмоциональная оценка любого малейшего достижения ребенка.
6. У детей создается на занятиях чувство безопасности в системе отношений, благодаря чему они могут свободно исследовать и выражать свое «Я», безопасно проявлять свои эмоции и чувства.

Цель коррекционно-развивающих занятий: коррекция недостатков эмоционально-волевой сферы детей средствами изучаемого программного материала.

Упражнения для коррекции и развития эмоционально-волевой сферы обучающихся с умственной отсталостью.

Упражнение «Эмоциональные загадки».

Цель: развитие навыков отражения и узнавания внешних эмоциональных проявлений.

Описание упражнения: участники делятся на две-три команды. Упражнение проходит в три серии. В первой серии каждая команда задумывает какую-нибудь эмоцию из списка, заранее заготовленного ведущим, после чего отправляет своего представителя команде-сопернице. Задача делегата — молча выслушать слово, задуманное соперниками, а затем после двухминутной подготовки невербально изобразить своим соратникам задуманное слово. Во второй серии командам предлагается задумать не только эмоции из ограниченного списка, но и вообще любое переживание (далее аналогично первой серии). В третьей серии команды имеют право задумать вообще любое слово, имеющее отношение к эмоциональной сфере.

Упражнение «Чувства животных».

Цель: развитие навыков отражения и узнавания внешних эмоциональных проявлений.

Описание упражнения: участники делятся на группы по три человека. В тройках договариваются, кто станет первым игроком, кто — вторым, кто — третьим. Только после этого они получают инструкцию ведущего касательно собственно задания. Первый игрок должен задумать любое животное, третий — любую эмоцию. После этого они «на ушко» сообщают второму игроку задуманное. А тот должен пройти по аудитории так, как движется животное, переживающее эту эмоцию. Соперникам нужно догадаться, что это за зверь и что он переживает.

Упражнение «Объясняю — понимаю!»

Цель: пополнение арсенала лексических единиц, связанных со сферой чувств подростков.

Описание упражнения: каждая команда задумывает какое-нибудь слово, связанное с эмоциональной сферой. Это может быть понятие, означающее форму переживаний, например стресс, аффект или страсть. Нужно объяснить соперникам, что означает слово, раскрыть его содержание, но само слово при этом не называть. В случае конкретного переживания не возбраняется кратко и четко описать ситуацию, в которой это переживание может возникнуть. Соперники должны после тридцатисекундного размышления определить слово.

Упражнение «Муха».

Цель: снятие напряжения лицевой мускулатуры.

Описание упражнения: сядьте удобно: руки свободно положите на колени, плечи и голова опущены, глаза закрыты. Мысленно представьте, что на ваше лицо пытается сесть муха. Она садится то на нос, то на лоб, то на рот, то на глаза. Ваша задача: не открывая глаза и не поднимая рук с колен, согнать назойливую муху.

Упражнение «Лимон».

Цель: управление состоянием мышечного напряжения и расслабления.

Описание упражнения: сядьте удобно: руки свободно положите на колени ладонями вверх, плечи и голова опущены, глаза закрыты. Мысленно представьте себе, что у вас в правой руке лежит лимон. Начинайте медленно его сжимать до тех пор, пока не почувствуете, что «выжали» весь сок. Расслабьтесь. Запомните свои ощущения. Теперь представьте себе, что лимон находится в левой руке. Повторите упражнение. Вновь расслабьтесь и запомните свои ощущения. Затем выполните упражнение одновременно двумя руками. Расслабьтесь. Насладитесь состоянием покоя.

Упражнение «Сосулька».

Цель: управление состоянием мышечного напряжения и расслабления.

Описание упражнения: встаньте, закройте глаза, руки поднимите вверх. Представьте, что вы — сосулька или мороженое. Напрягите все мышцы своего тела. Запомните эти ощущения. Замерьте в этой позе на 1-2 минуты. Затем представьте, что под воздействием солнечного тепла вы начинаете медленно таять. Расслабляйте постепенно кисти рук, затем мышцы плеч, шеи, корпуса, ног и т. д. Запомните ощущения в состоянии расслабления. Выполняйте упражнение до достижения оптимального психоэмоционального состояния. Это упражнение можно выполнять лежа на полу.

Упражнение «Воздушный шар».

Цель: управление состоянием мышечного напряжения и расслабления.

Описание упражнения: встаньте, закройте глаза, руки поднимите вверх, наберите воздух. Представьте, что вы — большой воздушный шар, наполненный воздухом. Поймите в такой позе 1-2 минуты, напрягая все мышцы тела. Затем представьте, что в шаре появилось небольшое отверстие. Медленно начинайте выпускать воздух, одновременно расслабляя мышцы тела: кисти рук, затем мышцы плеч, шеи, корпуса, ног и т. д. Запомните ощущения в состоянии расслабления. Выполняйте упражнение до достижения оптимального психоэмоционального состояния.

Упражнение «Мимика».

Цель: эмоциональная гимнастика.

Описание упражнения: учитель последовательно поворачивается к разным обучающимся и с помощью мимики и позы изображает для каждого из них некоторое эмоциональное отношение. Заигрывание, обида, восхищение, усталость, ужас, что-то другое — это вполне по силам изобразить учителю и опознать ребенку. Последний может обратиться к помощи тех, кто сидит рядом. Потом учитель предлагает продолжить этот ряд эмоциональных отношений кому-то из круга обучающихся. Теперь уже учитель и другие ребята отгадывают изображаемые эмоциональные состояния.

Комментарий: при отгадывании эмоций необходимо понимать, что абсолютно точно угадать переживаемое человеком эмоциональное состояние только по его мимическому выражению нельзя, причем еще и в ситуации, когда это состояние только изображается, а не переживается истинно. Но учитель как раз заинтересован во множестве гипотез, множестве формулировок, очерчивающих некоторый эмоциональный ареал.

Упражнение «Изобрази животное».

Цель: самовыражение, эмоциональное раскрепощение.

Описание упражнения: начинается это упражнение обычно с фанта: его владелец должен изобразить животное, которое ему назовут: петуха, котенка или собаку. Следующих ребят можно попросить уже самостоятельно показывать какое-то животное. Так появляется медведь, змея, воробей, суслик, баран. Некоторых животных придется показывать в парах, русскую тройку — даже втроем.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арнаутова Е.П., Иванова В.М. Общение с родителями: Зачем? Как? М., 2003.
2. Барташникова И.А., Барташников А.А. Учись играя: Тренировка интеллекта: Игры и тесты для детей 5-7 лет. - Харьков: Фолио, 1997.
3. Берлянд Е.И. Игра как феномен сознания. Кемерово, 1992.
4. Блонский П.П. Избранные педагогические и психологические сочинения. В 2 т. Т. 2./ Под ред. Петровского А.В. - М.: Педагогика, 1999.
5. Богословский В. Общая психология. М.: Просвещение, 1981.
6. Божович Л.И. Личность ребенка и ее формирование в детском возрасте. М., 1968.
7. Бурланская Г.В., Каробанова О.А., Лидерс А.Г. Возрастно-психологическое консультирование. Проблема психологического развития детей. - М: МГУ, 2008.
8. Введение в психодиагностику/ Под ред. Е.М. Борисовой. - М.: Академия. 1997.
9. Веккер Л.М. Психические процессы. В 3-х т., - СПб.: Изд-во Ленинградского университета, Т. 3. 1991.
10. Венгер А.Л. Овладение опосредственных решением познавательных задач и развитие когнитивных способностей ребенка // Вопросы психологии 1985г. № 2.
11. Вересов Н.Н. Ведущая деятельность в психологии развития: понятие и принцип // Культурно-историческая психология. 2005. № 2.
12. Воронкова В.В. Воспитание и обучение детей во вспомогательной школе. - М., 1994.
13. Выготский Л. С. Проблема умственной отсталости. - В кн.: Избранные психологические исследования. М., 1956, с. 453-480.
14. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6.
15. Выготский Л.С. Психология. - М.: ЭКСМО - Пресс, 2000 -408с.
16. Выготский Л.С. Психология. М.: ЭКСМО-ПРЕСС, 2000. - 1008 с.
17. Выготский Л.С. Развитие высших форм внимания // Избр. психол. произв. М.: Изд-во АПН РСФСР, 1975.
18. Выготский Л.С. Проблемы дефектологии. - М.: Просвещение, 1995. - 527с.
19. Гатаева Н.В., Тунина Е.Г. Развиваю память. - СПб.: Питер, 2000. - 160 с.
20. Граборов А.Н. Очерки по олигофренопедагогике. - М., 1961.
21. Градновская Р.М. Элементы практической психологии. - СПб.: Свет, 1997
22. Давайте поиграем/ Под ред. Столяра А.А. - М.: Просвещение, 1991. -140с.
23. Диагностика и коррекция психологического развития дошкольника/ Под ред. Коломинского Я.Л., Панька Е.А. - Минск.: Университетское, 1997.
24. Дошкольная педагогика. Развитие речи и интеллекта в играх, тренингах, тестах/ Котелевская В.В., Онисимова Т.Б. - Ростов н/Д.: Феникс, 2002.
25. Дульнев Г.М. Проблемы воспитания умственно отсталых детей. М., АПН РСФСР, 1960.
26. Еременко И.Г. Олигофренопедагогика. - Киев, 1985.
27. Житникова Л.М. Учите детей запоминать. - М.: Просвещение, 2005
28. Забрамная С.Д. Психолого-педагогическая диагностика умственного развития детей. - М., 1995.
29. Замский Х.С. Умственно отсталые дети. - НПО, Образование, 1995.
30. Запорожец А.В. Избранные психологические труды М., 1986
31. Запорожец А.В. Избранные психологические труды. - М., 1986.
32. Зейгарник Б.В. Патопсихология. - М.: Академия, 2002

33. Истомина З.М. Развитие памяти. - М.: Просвещение, 2008
34. Истомина З.М. Развитие произвольной памяти в дошкольном возрасте - СПб.: Питер, 2000.
35. Как учить и развивать умственно отсталых детей. Сост. К.Грюневальд. - СПб., 1994.
36. Киселева П.А. Как развивать память ребенка. - СПб.: Аквариум, 2006.
37. Коррекционная педагогика: основы обучения и воспитания детей с отклонениями в развитии: Учеб. пособие для студ. сред. пед. учеб. заведений/Под ред. Б.П.Пузанова. - М.: Издат. центр «Академия», 1998.
38. Ланге Н.Н. Психологические исследования. Закон перцепции. Теория волевого внимания. Одесса: Типогр. Штаба Одесск. воен. окр., 1983.
39. Левада Ю.А. Игровые структуры в системе социального действия. Систематические исследования. М., 1984.
40. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры / Избранные психологические произведения в 2-х т. М.: Педагогика, 1983 - 320 с. Т. I.
41. Мухина В.С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество.-М.:Академия, 2000
42. Обучение и воспитание детей во вспомогательной школе: Пособие для учителей и студентов дефектолог. ф-тов пед. ин-тов/ Под ред. В. В. Воронковой — М.: Школа-Пресс, 1994. — 416 с.
43. Особенности умственного развития учащихся вспомогательной школы /Под ред Ж.И. Шиф. М, 1965, с. 217-299, гл. 6.
44. Пантина Н.С. Исследование строения детской деятельности // Психология и педагогика игры дошкольника: Материалы симпозиума / Под ред. А.В.Запорожца, А.П.Усовой. М.: Просвещение, 1966.
45. Пинский Б. И. Психологические особенности деятельности умственно отсталых школьников, М., 1962
46. Пономарев Я.А. Знания, мышление и умственное развитие. М.: Просвещение, 1967.
47. Психологические вопросы коррекционной работы во вспомогательной школе. / Под редакцией Ж.И.Шиф - М.: Педагогика, 1972.
48. Психология: Учеб. для педаг.вузов / Под ред. Сосновского Б.А. - М.: Юрайт-Издат, 2005.
49. Рибо Т. Психология внимания. СПб.: Изд-во Ф. Павленкова, 1980.
50. Рубинштейн С. Л О мышлении и путях его исследования. М., 1958.
51. Рубинштейн С. Я., Психология умственно отсталого школьника, М., 1979
52. Семаго Н.Я. Новые подходы к построению коррекционной работы с детьми с различными видами отклоняющегося развития // Дефектология. – 2000. - №1 – с. 66-75.
53. Смирнова Л.Ф. Память. Дети 5-7 лет. - Ярославль: Академия Холдинг, 2001
54. Тесты для детей: Составители М.Н. Ильина, Л.Г. Парамонова, Н.Я. Голубнева. - СПб.: Дельта, 2007
55. Чего на свете не бывает?/ Под ред. Дьяченко О.Н., Верака Н.Е. - М.: Знание, 2008
56. Черемушкина Л.В. Развитие памяти детей. - Ярославль: Академия развития, 2008
57. Шаграева О.А. Детская психология. - М.: Просвещение, 2001.
58. Щедровицкий Г.П. Методические основания к педагогическому исследованию игры. Избранные труды. М., 1995.
59. Экспериментально-психологические исследования психических процессов/ Авторы составители - Брусилова Е.А., Князева Л.А. - Краснодар: ОИПЦ, 2003.
60. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1978.