Игровые технологии в работе учителя-дефектолога как средства развития обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (интеллектуальными нарушениями)

Введение на современном этапе развития системы образования в России происходят коренные изменения как в содержании образования, так и в методической составляющей: на смену традиционным методам приходят активные методы обучения и воспитания, направленные на активизацию познавательной деятельности обучающихся. В этих новых условиях педагогу необходимо уметь ориентироваться в многообразии современных технологий. При работе с обучающимися, имеющими ограниченные возможности здоровья, могут и должны применяться особые коррекционно - развивающие педагогические технологии, позволяющие добиваться положительной динамики в обучении  и воспитании. Грамотное сочетание традиционных и инновационных технологий обеспечивает развитие у обучающихся познавательной активности, творческих  способностей, учебной мотивации.

  Как заставить ребёнка учиться? Как приковать его неустойчивое внимание к уроку? Какие средства и методы  сделают обучение увлекательным? Этот вопрос встаёт перед многими учителями в современном, быстро изменяющемся мире. Но особенно волнует эта проблема нас, учителей, работающих с детьми с ограниченными возможностями здоровья.   
      Учительский труд – это бесконечный поиск. Каждый педагог ищет наиболее эффективные пути усовершенствования учебного процесса, направленные на обеспечение обучающихся необходимым багажом знаний и умений, подготовку к жизни в современных социально-экономических условиях.

     Что же делать? Как сделать процесс обучения доступным и увлекательным, эффективным и творческим? Просто. Дарить детям интересные уроки.  
     Опыт работы в коррекционной школе убеждает в том, что занимательный материал оказывает большую помощь в привитии интереса к обучению, активизации познавательной деятельности на уроке, учит детей учиться. Занимательный материал на уроках не только увлекает, заставляет задуматься, но и развивает самостоятельность.

      На своих занятиях я применяю многие  технологии, но особое внимание уделяю игре, потому что увлечённые игрой обучающиеся легче усваивают программный материал, приобретают определённые знания, умения и навыки.  Включение на занятиях игр и игровых ситуаций создаёт у детей рабочее настроение, способствует преодолению трудностей в усвоении материала, снимает утомляемость и поддерживает внимание.

      Это приобретает особое значение в работе с детьми с ОВЗ, где очень трудно обучить детей оперировать имеющимися знаниями, где трудно длительное время удерживать внимание школьников на однообразной работе, вызвать их активную деятельность, волевое усилие, настойчивость в достижении цели. 

      Игровые технологии являются той  формой  обучения, которая позволяет сделать интересными и увлекательными будничные шаги по изучению предмета. Игровые технологии способствуют повышению познавательного интереса, развитию мышления; способствуют применению знаний в новой ситуации: являются естественной формой труда ребенка, а также способствуют формированию ответственности.  Вовлечение обучающихся с ОВЗ в игру позволяет достичь эффекта раскрепощения, умения принимать решения, общаться, учит самостоятельному оцениванию результатов своего труда.

***«Игровые педагогичес­кие технологии***» -группа методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Технология — от греческих слов technl (искусство, ремесло, наука) и logos (понятие, учение).

ИГРА - свободная деятельность, являющаяся формой самовыражения субъекта и направленная на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятии напряжений, а также на развитие определенных навыков и умений.

*Терминологический словарь современного педагога*

ИГРА - это средство воспитания, в котором воспитатель в качестве инструмента формирования личности воспитанника использует его свободную (игровую) деятельность в воображаемой и реальной ситуациях, направляя ее на развитие положительных качеств личности.

*Педагогический словарь*

ИГРА - форма учебно-воспитательной деятельности, имитирующая те или иные практические ситуации; игра является одним из средств активизации учебного процесса, способствует умственному развитию. Характерной особенностью игры является ее двуплановость: с одной стороны, играющий выполняет реальную деятельность, осуществление которой требует действий, связанных с решением вполне конкретных, часто нестандартных задач, с другой - ряд моментов этой деятельности носит условный характер, позволяющий отвлечься от реальной ситуации с ее ответственностью и многочисленными сопутствующими обстоятельствами. Функции игры в учебном процессе состоят в обеспечении эмоционально приподнятой обстановки, облегчающей усвоение материала, оказывающей внушающее воздействие.

***Учебная игра выполняет несколько функций:***  - обучающую, воспитательную (оказывает воздействие на личность обучаемого, развивая его мышление, расширяя кругозор); - ориентационную (учит ориентироваться в конкретной ситуации и применять знания для решения нестандартной учебной задачи); - мотивационно-побудительную (мотивирует и стимулирует познавательную деятельность учащихся, способствует развитию познавательного интереса).

***Структура игровой деятельности:***  – образовательная задача; – игровые действия; – правила игры; – результат.

***Классификация игр по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры:***

* игры для изучения нового материала;
* игры для закрепления;
* игры для проверки знаний;
* обобщающие игры;
* релаксационные игры - паузы.

***Виды игр по содержанию***: а) Игры – упражнения - используют при закреплении материала, проверке знаний. Пример: «Пятый лишний».

б) Игра – поиск

в) Игры – соревнование - конкурсы, викторины, имитации телевизионных конкурсов и т.д.

г) Сюжетно – ролевые игры – обучающиеся исполняют роли, а сами игры наполнены глубоким содержанием, соответствующим определенным задачам – это «Пресс-конференция», «Круглый стол» и др.

д) Познавательные игры - путешествия.

***Общие принципы и правила работы с обучающимися с ОВЗ:***1. Индивидуальный подход к каждому обучающемуся.

2. Предотвращение наступления утомления, используя для этого разнообразные средства (чередование умственной и практической деятельности, преподнесение материала небольшими дозами, использование интересного и красочного дидактического материала и средств наглядности).

3. Использование методов, активизирующих познавательную деятельность обучающихся, развивающих их устную и письменную речь и формирующих необходимые учебные навыки.

4. Проявление педагогического такта. Постоянное поощрение за малейшие успехи, своевременная и тактическая помощь каждому ребёнку, развитие в нём веры в собственные силы и возможности.

5. Каждый ученик должен быть активным участником игры.

6. Легкие и более трудные игры должны чередоваться, если на уроке проводится несколько игр.

7. Игровой характер при проведении уроков должен иметь определенную меру.

8. В процессе игры учащиеся должны грамотно проводить свои рассуждения, речь их должна быть правильной, четкой, краткой

9. Игру нужно закончить на данном уроке, получить результат. Только в этом случае она сыграет положительную роль.

***Роль игровых технологий при работе с обучающимися с ОВЗ:***

- усиление эмоционального восприятия материала;

- приобретение опыта речевого общения;

- освоение лексики, расширение словарного запаса;

- отработка умений слушать и думать, выражать свои потребности и чувства с помощью вербальных и невербальных средств общения;

- перевод приобретаемых знаний в личностно-значимые, эмоционально-окрашенные.

- развитие эмпатических способностей обучающихся.

***Функции игровой деятельности обучающихся с ОВЗ***

- *развлекательная*

*-*развлечь, доставить удовольствие, воодушевить, пробудить интерес;

- *коммуникативная*

*-*игры способны оказать помощь обучающимся с ОВЗ помочь справиться с переживаниями, препятствующими их нормальному самочувствию и общению со сверстниками;

- *самореализация*;

*- игротерапевтическая*

*-*преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;

*- диагностическая*

*-*выявление отклонений от нормативного поведения, реальное положение обучающегося в коллективе;

- *коррекция*

*-*внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- *социализация*

*-*включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития.

***Алгоритм реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий***

дидактическая цель - ставится перед обучающимися в форме игровой задачи

учебная деятельность подчиняется правилам игры

учебный материал используется в качестве ее средства

в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую

успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом

* Правила игры должны быть простыми, точно сформулированными, а содержание предлагаемого материала – доступно пониманию обучающихся. В противном случае игра не вызовет интереса и будет проводиться формально.
* Игра должна давать достаточно пищи для мыслительной деятельности, в противном случае она не будет содействовать выполнению педагогических целей.
* При проведении игры, связанной с соревнованиями команд, должен быть обеспечен контроль за ее результатами со стороны всего коллектива учеников или выбранных лиц. Учет результатов должен быть открытым, ясным и справедливым.

При организации дидактических игр необходимо придерживаться следующих положений:

***Требования к организации дидактических игр:***

- игра должна основываться на свободном творчестве и самостоятельной деятельности обучающихся;

- игра должна быть доступной для данного возраста, цель игры - достижимой, а оформление красочным и разнообразным;

- обязательный элемент игры – ее эмоциональность. Игра должна вызывать удовольствие, веселое настроение, удовлетворение от удачного ответа;

- присутствие элемента соревнования между командами или отдельными участниками;

- роль активности обучающихся во время проведения игры;

- воспитательное, познавательное значение игры.

***Список использованной литературы***

* Малюга, А.Н. Обзор методов и технологий обучения детей с ограниченными возможностями здоровья / А.Н. Малюга // Проблемы современного педагогического образования. - 2016. - № 52-6. - С. 85-94.
* Митькина, Е.И. Игротехники и игротехнологии в схемах и таблицах / Е.И. Митькина // Учебное пособие. – Элекстросталь: Филиал РГСУ, 2012, 72 с. (с. 17)
* Соломахина, Т.Н. Социо-игровой стиль работы с детьми с ОВЗ как эффективная педагогическая технология / Т.Н. Соломахина, И.М. Михалева, Е.В. Шевченко. - Молодой ученый. - 2017. - № 16 (150). - С. 498-500.
* Осокина, Г.М. Инновационные технологии производственного обучения лиц с особыми образовательными потребностями (из опыта работы) / Г.М. Осокина / Сб. Ценностные ориентации молодежи в условиях модернизации современного общества // Материалы Межрегиональной научной конференции / Под ред. Г. Ю. Лизуновой. - 2018. - С. 487-494.
* Пикун, А.Г. Игровые технологии как здоровьесберегающий фактор в обучении и развитии детей с ОВЗ / Пикун А.Г. // Молодой ученый. -2017. - № 48 (182). - С. 208-210.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Картотека развивающих игр для обучающихся с ОВЗ (интеллектуальными нарушениями) младшего школьного возраста

**Дидактические игры, направленные на развитие внимания, памяти, быстроты мыслительных операций, закрепление учебного материала.**

***«Мальчики – Девочки»***

*Цель:* Развитие внимания, быстроты мыслительных операций, памяти.

*Описание:* По щелчку на экране появляются кружки разного цвета с числовыми выражениями.

*Задание:* Если кружок синего цвета, то ответ хором называют мальчики, если красного – девочки. Выигрывают, те, кто меньше допустил ошибок. Если кружок другого цвета, в классе тишина.

***«Помоги колобку перебраться на другой берег»***

*Цель:* Развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление таблицы умножения и деления с помощью игровой мотивации.

*Описание:* на экране числовое выражение на умножение и деление (при желании их можно заменить другими числовыми выражениями)

*Задание*: колобок предлагает пример. Ученик решает, наводит курсор на правильный ответ и щёлкает мышкой. Если пример решен, верно, то появляется дощечка через речку. Если пример решён неверно, то дощечка меняет свой цвет.

***«Незадачливый математик»***

*Цель:* Развитие внимания, мышления, непроизвольное закрепление учебного материала.

*Описание:* На карточках записаны числовые выражения с пропущенными цифрами. Чуть в стороне прикрепляются вырезанные из цветной бумаги кленовые листочки с записанными на них цифрами и фигурка ёжика.

*Задание:* Учитель предлагает следующую ситуацию: ёжик решал примеры и ответы записывал на кленовых листочках. Подул ветер – и листочки разлетелись. Очень расстроился ёжик: как же теперь ему быть?

***«Математическая тучка»***

*Цель:* Развитие внимания, зрительного восприятия, закрепление учебного материала с помощью игровой мотивации.

*Описание:* На экране изображение тучки и капельки с числом.

*Задание:* Дети по вызову учителя выходят к доске и подбирают к тучке пару капельку с таким же числом. Нужно навести курсор на нужную капельку и щёлкнуть.

“***Кто быстрей сосчитает?”***

Игра развивает зоркость, внимание.

*Содержание игры:* на доске вывешиваются два одинаковых плаката, на которых записаны в произвольном порядке числа. Например, от 61 до 90 (от 11 до 30 и т.п.). Например, требуется назвать и указать на таблице по порядку все числа от 61 до 90. Можно соревноваться и двумя командами, по одному человеку от каждой. Затем победители соревнуются между собой, и определяется лучший счётчик.

Примерный вид плаката:

9075716366

6782866876

8761738981

7488657784

8069786270

6483727985

**Дидактические игры, направленные на закрепление знаний по нумерации чисел в пределах 20.**

“***Стук-стук”***

*Дидактическая цель:* закрепление знаний по нумерации чисел в пределах 20.

*Средства обучения*: на доске изображена таблица с двумя разрядами:

ДесяткиЕдиницы

*Содержание игры*: учитель, молча, стучит указкой один раз в разряде десятков и несколько раз в разряде единиц. Дети внимательно слушают и показывают учителю соответствующее число на карточке с цифрами.

“***Слушай и считай”***

*Содержание игры:* у каждого из учеников набор карточек с числами от 1 до 10. У учителя палочка, которой он ударяет по какому-либо предмету, издающему громкий звук, определённое число раз. Все учащиеся должны немедленно поднять и показать карточку с числом, соответствующим количеству ударов.

Можно условиться, что играющие, услышав удары, должны поднять карточку с числом, недостающим, например, до десяти (ударов было три, поднять карточку с числом 7). Затем устанавливается другое правило: показать надо не число, соответствующее числу ударов, а два соседних числа – меньшее и большее. Можно предложить и другой вариант игры: учитель сначала ударит палочкой по одному предмету 8 раз, а по другому – 3 раза. Это значит, что учащиеся должны от восьми отнять три и показать карточку с числом 5. Игра требует тишины и внимания, поэтому можно предложить ребятам, прислушиваясь к числу ударов, закрывать глаза.

***«Составим поезд»:***

*Дидактическая цель*: ознакомить детей с приёмом образования чисел путём прибавления единицы к предыдущему числу и вычитания единицы из последующего числа.

*Содержание игры*: учитель вызывает к доске поочерёдно учеников. Каждый из них играет роль вагона, называет свой номер. Например, первый вызванный ученик говорит: «Я первый вагон». Второй ученик, играя роль второго вагона, цепляется к первому вагону (кладёт руку на плечо ученика, стоящего впереди). Называет свой порядковый номер, остальные составляют пример: «Один да один, получится два». Затем цепляется третий вагон, и все дети по сигналу составляют пример на сложение: «Два да один – это три».

Потом вагоны (ученики) отцепляются по одному, а класс составляет примеры вида: «Три без одного – это два. Два без одного – это один».

***«Числа, бегущие навстречу друг другу»***

*Дидактическая цель*: знакомство с составом числа 10.

*Содержание игры*: учитель предлагает детям записать в тетради числа от 1 до 10 по порядку и дугами показать два числа, которые бегут навстречу друг другу, образуя в сумме число 10. Затем просит записать примеры на сложение с этими числами.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 +10 = 10 - 10 + 0 = 10

1 + 9 = 10 - 9 + 1 = 10

***«Математическая эстафета»***

*Дидактическая цель*: ознакомление с образованием чисел из десятка и единиц.

*Средства обучения:* 10 кругов и 10 треугольников из приложенных к учебнику математики для 1 класса.

*Содержание игры*: учитель делит класс на 3 команды по рядам и проводит игру-соревнование. Первый ученик из первой команды иллюстрирует число с помощью кругов и треугольников, второй из этой же команды называет обозначенной число, третий – его состав, четвертый показывает число на карточках.

***«Молчанка».***

*Содержание игры:* учитель иллюстрирует на абаке или карточках двузначные числа, а учащиеся обозначают их с помощью разрезных цифр и показывают их молча учителю или записывают в тетради.

***«Как запутался Сережа?»***

Сережа научился писать числа в пределах сотни. Однажды вечером отец положил перед Сережей на стол 4 палочки слева и один десяток связанных палочек справа и предложил мальчику написать, сколько палочек всего. Сережа написал число 41. Правильно ли написал число Сережа? Как он рассуждал?

“***По порядку номеров”***

*Дидактическая цель*: закрепление порядка следования чисел при счёте.

*Содержание игры:* две команды по 10 человек выстраиваются шеренгами лицом к классу. У ведущего – два комплекта карточек разного цвета с числами от 1 до 10 (можно использовать любые варианты чисел). Перед началом игры ведущий перемешивает карточки каждого комплекта и по одной прикрепляет на спины играющих. Ни один из играющих не знает, какое число на его карточке. Узнать это каждый может лишь у своего соседа. По сигналу игроки команд должны построится так, чтобы числа на их карточках были расположены по порядку. Команда, выполнившая задание быстрее и точнее, выигрывает.

***«Самый быстрый почтальон».***

Учитель раздает пяти ученикам по одинаковому числу карточек, на обратной стороне которых записано выражение на сложение и вычитание. Дети, сидящие за партами, изображают дома с номерами (они держат в руке разрезанные цифры, обозначающие числа от 0 до 10).

Почтальоны должны быстро определить на конверте номер дома (найти значение выражения) и разнести письма в соответствующие дома (отдать детям, у которых карточки с цифрами, обозначающие ответы выражений, записанных на конвертах).

Кто быстро и правильно разнесет письма по назначению, тот самый быстрый почтальон.

***«Сколько палочек в другой руке?»***

*Дидактическая цель:* закрепление знания десятичного состава двузначного чисел.

*Средства обучения*: набор отдельных палочек и пучков палочек.

*Содержание игры:* вызванный ученик берет пучок палочек в одну руку, а отдельные палочки – в другую руку и показывает их классу. Дети угадывают их количество и показывают карточку с соответствующим числом.

Затем задание усложняется: надо угадать, сколько отдельных палочек в руке, если в другой – пучок, и составить пример на сложение. Например, ученик взял 15 палочек, положив пучок из 10 палочек в правую руку и 5 отдельных палочек в левую. Дети составляют пример на сложение 10+5=15.

“***Сбежавшие числа”***

*Дидактическая цель:* усвоение порядка следования чисел в натуральном ряду.

Материал игры: таблички с числами.

1369

11131619

261014

*Содержание игры:* Учитель вывешивает на доску готовые таблицы (или чертит их на доске), в пустые клетки которых надо вписать пропущенные числа. Ученики должны определить закономерность в записи цифр и вписать нужные. Учитель говорит: “Здесь каждое число живет в своём домике. Но вы видите, что некоторые домики пусты - из них сбежали числа. Какие это числа? Надо подумать и вернуть беглецов в свои дома” Выигрывает тот, кто вставит числа правильно.

“***Загадка”***

*Дидактическая цель:* закрепить нумерацию чисел в пределах 100; десятичный состав числа.

*Содержание игры:* учитель загадывает загадку “Серебристая пила в небе ниточку вила. Кто же смелый нитью белой небо шил, да поспешил: хвост у нитки распушил?”. Замени число десятками и единицами и в таблице найди буквы. Прочитайте слово и запишите его.

5ед. 6 ед. 8 ед.

3 дес. К Д Ч 76, 98, 75, 38, 95, 35

7 дес. Т Л М

9 дес. И Ю Ё (*Ответ: лётчик)*

“***Гном”***

*Дидактическая цель*: закрепить умение детей заменять двузначное число суммой его разрядных слагаемых.

*Содержание игры*: Помоги гному найти дорогу к дому. Куда идти: вперёд или назад – об этом числа говорят. Замени каждое число суммой разрядных слагаемых и в таблице найди букву. Составь слово, прочитай.

457

80ВЁП 84, 87, 27, 55, 85, 54

50ДРМ

20ООЕ (*Ответ: вперёд)*

*Средства обучения*: иллюстрации Петрушки, Незнайки и Веселого Карандаша; воздушные шары, вырезанные из цветного картона.

*Содержание игры*: учитель сообщает, что на урок в гости пришел Петрушка с воздушными шарами и с ним пришли его друзья. Незнайка и Веселый Карандаш (на доску крепятся иллюстрации с изображением сказочных героев). Петрушка решил подарить шары Незнайке и Веселому Карандашу. Как он может подарить их?

Дети перечисляют возможные варианты состава числа пять, и иллюстрируют у доски и после записывают в тетрадь. В конце игры наиболее активные дети поощряются.

***«Украсим елку игрушками»***

*Дидактическая цель*: знакомство с составом числа 10.

*Средства обучения*: рисунок елки; маленькие иллюстрации елочек для учащихся.

*Содержание игры:* учитель сообщает, что скоро Новый год. И все будут наряжать елку. И нам с вами тоже надо нарядить елку. Наша елка – математическая. На доску вывешивается плакат с елкой. На верхушке – звезда с числом 10. Но не все ветки украшены игрушками, надо повесить еще недостающие шарики так, чтобы на каждом ярусе сумма чисел была равна 10. Дети выходят к доске и наряжают елку. Учитель должен поощрять слабых детей.

***«Контролеры»***

*Дидактическая цель:*закрепление знания состава чисел первого десятка.

*Содержание игры:* учитель распределяет детей на две команды. Два контролера у доски следят за правильность ответов: один – первой команды, второй - другой команды. По сигналу учителя ученики первой команды делают несколько ритмических наклонов вправо, влево и считают про себя. По сигналу учителя они называют хором число наклонов первой команды до заданного числа и ведут счет про себя (например, 6 – прибавил, 1,7 – прибавил 2,8 – прибавил 3). Затем они называют число выполненных наклонов. По числу наклонов, выполненных учениками 1 и 2 группы, и называется состав числа. Учитель говорит: «Восемь – это…», ученики продолжают: «Пять и четыре». Контролеры показывают зеленые круги в правой руке, если согласны с ответом, красный - если нет. В случае ошибки упражнение повторяется. Потом учитель предлагает детям второй команды по сигналу делают несколько приседаний, а ученики первой команды дополняют приседания до заданного числа. Называется состав числа. Аналогично анализируется состав чисел на основе хлопков.

**Дидактические игры, направленные на нумерацию**

**в пределах 100.**

“***Хлопки”***

*Цель игры*: закрепление знания десятичного состава двузначного числа.

*Средства обучения*: набор определённых палочек и пучков палочек.

*Содержание игры:* учитель вызывает двух детей к доске. Ученик, стоящий справа, обозначает единицы, а стоящий справа – десятки. Учитель называет двузначное число, правый ученик хлопками обозначает число единиц в этом числе, а левый – число десятков. Все остальные ученики выполняют роль контролёров. Они сигналят, если десятичный состав числа показан учениками неверно.

“***Назови соседей числа”***

Эта игра даёт возможность каждое число первой сотни рассматривать не изолированно, а в связи с предыдущим и последующим числом.

*Средства обучения*: мяч или два мяча – большой и маленький (или разного цвета).

*Содержание игры:* учитель бросает мяч то одному, то другому участнику игры, а те, возвращая мяч, отвечают на вопрос учителя. Бросая мяч, учитель называет какое-либо число, например двадцать один, играющий должен назвать смежные числа – 20 и 22 (обязательно сначала меньшее, потом большее).

Возможен и другой, более сложный вариант игры. Возвращая мяч, играющий должен сначала отнять от названного учителем числа единицу, потом прибавить к нему полученную разность. Например, учитель назвал число 11, а играющий должен назвать числа

10 (11-1=10) и 21 (11+10=21).

Эту игру можно провести и с двумя мячами: большим и маленьким (или разного цвета). Когда учитель бросает большой мяч, то отвечающий должен, к примеру, прибавить 9 и вернуть мяч обратно, а когда маленький – то отнять 3. Здесь дети не только считают, но и развивают внимание, чтобы не перепутать действия.

“***Считай дальше с любого числа”***

Эта игра поможет избавиться от ошибки, когда ученик называет число с переходом через круглый десяток, например, 67, 68, 69, 70 (а не шестьдесят десять).

“***Рыболовы”***

*Дидактическая цель*: анализ однозначных и двузначных чисел.

*Содержание игры*: на наборном полотне изображен пруд; в прорези полотна вставлены изображения рыбок, на которых написаны двузначные и однозначные числа. Соревнуются две команды по 4 человека в каждой. Поочерёдно каждый член команды “ловит рыбку” (громко называет число) и проводит его анализ: сколько знаков в числе, его место в числовом ряду, разбор чисел по десятичному составу. Если все ответы правильны, то он поймал рыбку (берёт её), если нет – рыбка сорвалась. Выигрывает команда, поймавшая больше рыбок.

“***Весёлый счёт”***

*Дидактическая цель*: закрепление порядка следования чисел.

*Средства обучения*: два больших листа плотной бумаги, на которых написаны разным цветом цифры большого размера.

*Содержание игры*: перед каждой таблицей становится один из учеников. Учитель предлагает громко назвать числа по порядку от 1 до 24 и от 52 до 75, одновременно показывая каждое из них на таблице. Тот, кто быстрее назовёт числа, считается победителем. Через каждую таблицу проходит несколько пар.

Пример таблицы:

148124

65596355

1023115

61745266

317217

54687258

196911

70576062

2421622

75536773

1320518

64715669

**Дидактические игры, применяемые на уроках**

**письма и развития речи**

*Цели*: развитие слухового восприятия, умения выделять звуки в словах, их место, проводить сравнительный анализ слов, составлять слова из данных букв, изменяя их порядок в слове, активизация словаря учащихся, закрепление правописания слов на изученное правило.

***Игра «Чудесное превращение слов»***

Прослушивание стихов с «заблудившимися» буквами. В каждом стихотворении есть слово, которое не подходит по смыслу и в котором вместо одной буквы стоит другая. После чтения каждого стихотворения проводится анализ и новая пара слов записывается на доске.

|  |  |
| --- | --- |
| *Говорят, один рыбак*  *В речке выловил башмак,*  *Но зато ему потом*  *На крючок попался дом.  (сом)* | *Куклу выронив из рук,*  *Маша мчится к маме:*  *- Там ползет зеленый лук (жук)*  *С длинными усами.* |
| *Врач напомнил дяде Мите:*  *- Не забудьте об одном:*  *Обязательно примите*  *Десять цапель перед сном.  (капель)* | *На пожелтевшую траву*  *Роняет лев свою листву.  (лес)*  *Забодал меня котел, (козел)*  *На него я очень зол!* |

***Игра «Два колодца»***

На таблице изображены два колодца. Рядом стоят ведра, на которых написаны буквы. Выберите ведро так, чтобы буква на нем подошла к тем словам, которые написаны на срубе. У вас должно получиться по четыре разных слова. отличающихся одной буквой.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| м |  | к | https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.003.png  https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.004.pnghttp://stranakids.ru/wp-content/uploads/2012/06/kids56.jpghttp://stranakids.ru/wp-content/uploads/2012/06/kids56.jpg | л |  | к |
| б |  | к | с |  | к |
| р |  | к | б |  | к |
| л |  | к | ж |  | к |

***Игра « Что перепутал художник»***

Ученики работают с карточками, на которых нарисованы: рак (подписано  мак), коза (подписано  роза), мышка (подписано  мишка), кот (подписано  кит), муха (подписано  мука). Исправь ошибку.

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.funlib.ru/cimg/2014/101919/3910690**МАК** | http://bibliopskov.ru/img2015/koza.jpg**РОЗА** |
| http://www.artsides.ru/big/item_2485.jpg**МИШКА** | http://www.clipartfinders.com/clipart/473/clip-art-of-baby-and-puppy-cat-free-cliparts-all-used-for-free-473818.jpg  **КИТ** |
| https://im2-tub-ru.yandex.net/i?id=2841eb1b88db30aab54b1d402839fe82&n=33&h=215&w=312**МУКА** | |

***Игра «Спрятавшееся слово»***

На доске в столбик написаны слова: хлев, уточка, столб, щель, зубр, удочка, клещ. В каждом из этих слов спряталось еще одно слово. Какие слова спрятались? Найдите их в соседнем столбике и соедините.

Новые слова: лев, точка, стол, ель, зуб, дочка, лещ.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ХЛЕВ** |  | **ТОЧКА** |
| **УТОЧКА** | **СТОЛ** |
| **СТОЛБ** | **ЕЛЬ** |
| **ЩЕЛЬ** | **ЛЕВ** |
| **ЗУБР** | **ДОЧКА** |
| **УДОЧКА** | **ЗУБ** |
| **КЛЕЩ** | **ЛЕЩ** |

***Игра  «Впиши слова в пирамидку»***

Вписать слова, используя рисунки  с изображениями: баран, бусы, барабан, бык.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Б |  |  |  | | | | | Б |  |  |  |  | | | | Б |  |  |  |  |  | | | Б |  |  |  |  |  |  |       http://www.primite-podarok.ru/wa-data/public/shop/products/09/16/1609/images/4822/4822.970.jpghttps://im3-tub-ru.yandex.net/i?id=9e8335da3987f5cabd4390b147dc0854&n=33&h=215&w=309  https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=5581e77a0afdf4affe799488f5d172fa&n=13&exp=1  http://crosti.ru/patterns/00/0d/6e/10856641b8/preview.jpg |

***Игра  «Перекрестки» ( отгадай загадки )***

По описанию догадайтесь, о каком предмете идет речь и впишите его в строки

1. Инструмент, которым забивают гвозди.

2. Инструмент, которым рубят дрова.

3. Малина, черника, крыжовник – одним словом.

4. Большой населенный пункт.

5. Овощ красного цвета.

(Молоток, топор, ягоды, город, помидор.)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | О |  |  |  | О |  |
|  | 2 | О |  | О |  |  |
| 3 |  | О |  |  |
| 4 | О |  | О |  |
| 5 | О |  |  |  | О |  |

***Игра  «Угадай последнее слово и запиши»***

Угадать последнее слово и записать его, подчеркивая орфограммы.

1. Не поедет без бензина наша быстрая …  (машина).
2. Ты к обеду положи ложки, вилки и ….. (ножи).
3. Захотели малыши поточить….. (карандаши).
4. Наша Мурка спит и слышит, как в углу скребутся ….. (мыши).
5. Белокрылые хозяйки, над волной летают….. (чайки).
6. Стали звездочки кружиться,
7. Стали на землю ложиться,
8. Нет, не звезды, а пушинки,
9. Не пушинки, а …..  (снежинки).
10. Удивляется наш Сашка:

 Блюдце есть, а где же….. (чашка)?

1. Принесла нам дождь плакучий

Эта грозовая …..(туча).

1. Я от досады чуть не плачу –

          Не решается….. (задача).

***Игра  «Цепочка из слов»***

Попробуй составить цепочку из слов, меняя лишь одну букву, и превратить лук в сок, кошку в мышку, кита в сома.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| К | И | Т |
| к | о | т |
| к | о | м |
| С | О | М |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| К | О | Ш | К | А |
| м | о | ш | к | а |
| М | Ы | Ш | К | А |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Л | У | К |
| с | у | к |
| С | О | М |

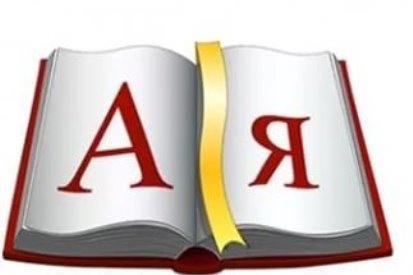
***Игра «Собери слово»***

Вы сможете прочитать слово, если расставить буквы по росту



***Игра «Занимательные слова»***

Раздели каждый ряд букв так, чтобы получились слова. Запиши полученные слова.



**Дидактические игры, используемые на уроках математики**

***Игра «Математический бег по числовому ряду»***

*Цель:* обучение детей приёмам прибавления и вычитания числа 2 с опорой на числовой ряд.

*Оснащение:*числовой ряд, указка, записанные на доске пары примеров

                      4 + 2 =     8 + 2 =     6 + 2 =

                      4 – 2 =     8 – 2 =     6 – 2 =

*Содержание игры.*Перед началом игры повторяем, что, прибавляя единицу, мы получаем следующее число.

- С какой стороны в числовом ряду стоит следующее число от данного? (справа).

-На сколько шагов мы продвигаемся вправо от числа, чтобы получить следующее число? (на 1)

- Если прибавим к числу 2 единицы, то на сколько шагов продвинемся вправо? (показываю по числовому ряду каждое следующее число, дети хором считают шаги и отмечают, что их 2).

- Давайте побегаем глазками по числовому ряду, прибавляя 2 к разным числам. (Учащиеся совершают игровые действия по заданию учителя.)

***Игра  «Было – стало»***

*Цель.*Ознакомление с переместительным законом сложения.

*Оснащение.*На доске и у каждого ученика на парте рисунок ёлочки и игрушки.

*Содержание.* Учитель закрепляет на магнитной доске рисунок ёлочки. На ветках «развешивает» слева 3 игрушки, а справа – 2. Дети повторяют те же действия на местах. По рисункам составляется и записывается на доске пример на сложение: 3 + 2. После того, как он будет решён, учитель просит детей закрыть глаза и переставляет рисунки игрушек. Открыв глаза, учащиеся замечают, что изменилось, и тоже меняют местами свои рисунки. По новой иллюстрации составляется ещё один пример на сложение: 2 + 3. Решив его дети получают тот же ответ: 5. Несколько раз поменяв местами различное число игрушек на левых и правых ветках ели и составив 3 – 4 пары примеров учащиеся подводятся к выводу: от перестановки слагаемых сумма не изменяется.

https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.019.png

https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.021.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.020.png

https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.023.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.022.png

***Игра «Диспетчер и контролёры»***

*Цель.*Ознакомление  с составом числа 10.

*Оснащение.*  На доске схематически изображается аэропорт и самолеты. Ученик, выполняющий роль диспетчера, отправляет по 1 самолету из аэропорта (перемещает по 1 самолету). Контролёры (все остальные учащиеся класса) ведут учёт, сколько самолетов отправили и сколько их остаётся после отправления каждой машины.



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 |
| https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 |
| https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 | https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=923ccfd43d13482db83b92512f27a026&n=33&h=215&w=287 |

Чтобы не забыть число отправленных и оставшихся самолетов, они выкладывают разрезные цифры из кассы таким образом:

1. 1   2   3   4   5    6   7   8   9   10

                   10    9   8   7   6   5   4    3    2   1    0

В результате делается вывод о составе числа 10.

***Игра «Волшебная яблоня»***

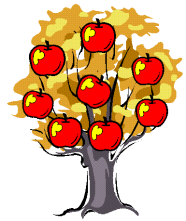
*Цель.*Закрепление знания таблицы сложения и вычитания чисел первого десятка.

*Оснащение.*Изображение яблони с кармашками для яблок*.*  Примеры на сложение и вычитание с пропущенными числами.

*Содержание.* На доске висит  изображение яблони. На этой яблоне «волшебные яблоки». На них написаны цифры. Сорвать яблоко может только тот, кто догадается, какое число пропущено в примере.

2 + □ = 5        4 + 2 = □       □ – 3 = 6   и т. п.

Ученики вспоминают примеры на сложение и вычитание чисел первого десятка. Догадавшись, какого числа не хватает, срывают яблоко с этим числом и вставляют в окошечки.

https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.031.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.030.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.029.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.028.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.027.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.026.png

***Игра «Восстанови путь Карлсона»***

*Цель.*Закрепление знаний таблицы умножения и деления с числом 8.

*Оснащение.*Изображение Карлсона, запись примеров на доске.

*Содержание.*Записанными на доске примерами зашифрованы города. Учащимся нужно восстановить путь Карлсона, узнав города, в которых  он побывал. Код городов также зашифрован, узнать его можно, решив пример, записанный под Карлсоном. Узнав код (это число 8), учащиеся находят города с таким же кодом (ответом) и восстанавливают путь, проводя линию от одного примера к другому.



***Игра «Незадачливый математик»***

*Цель*: обобщение знаний учащихся о замене числа суммой его разрядных слагаемых.

*Оснащение.*Кленовые листья, вырезанные из бумаги, с записанными на них числами и знаками, фигура Медвежонка.

*Содержание игры:* на доске записаны примеры с пропущенными числами и знаками.

Немного в стороне крепятся вырезанные из бумаги кленовые листья с записанными на них цифрами и знаками и иллюстрация Медвежонка.

Учитель предлагает следующую ситуацию: “Ребята, Медвежонок решил примеры на кленовых листочках. Подул ветер - и листочки разлетелись. Очень расстроился Медвежонок. Как же теперь быть? Надо помочь ему”. Ребята по очереди выходят к доске, ищут листочки с правильными ответами и заполняют ими пропуски. Данные игры помогают понять, насколько хорошо учащиеся усвоили пройденный материал.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 43 =  + 3 | = 20 + 9 | 57 = 50 + |
| 35 = 30  5 | 1 = 10 + 5 | 4 = 40 + |

https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.038.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.037.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.036.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.035.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.034.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.040.png 

https://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.045.pnghttps://mega-talant.com/uploads/files/218620/80207/85400_html/images/80207.044.png

***Игра  «Вырастим сад»***

*Цель.*Обобщение любых вычислительных навыков.

*Оснащение.* Изображения деревьев, ягодных кустарников, цветов. на обратной стороне картинок записаны примеры.

*Содержание игры.* Ученик берёт понравившуюся картинку, выполняет задание и сажает растение в «школьном саду». Если играющий ошибся, картинка остаётся лежать на столе. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся саженцы.

Учитель приглашает ребят полюбоваться выращенным садом, делается вывод о роли математических знаний в успешном выполнении задания.

По такому же принципу можно запускать рыбок в аквариум, и расселять животных по местам их обитания и т. д.

|  |
| --- |
| http://nifiga-sebe.ru/uploads/posts/2009-06/1246369536_024__020.jpghttp://agrodoska.net/attachments/posters/4848_kwscmkqgxaacwhmlx3zb.jpeg          http://medi-gen.ru/ZnaharEnc/trav/m/imeges/malina.jpg  https://thumb7.shutterstock.com/thumb_large/1024246/141137131/stock-vector-cherry-tree-141137131.jpghttp://img-fotki.yandex.ru/get/6611/47407354.74f/0_f132b_6c858cbe_orig.png |

***Игра  «Что перепутал Незнайка?»***

*Цель.*Повторение таблицы умножения, формирование умения сравнивать числовые выражения.

*Оснащение.*Изображение Незнайки и записанные на доске верные и неверные неравенства.

*Содержание.* Учащимся предстоит проверить правильность постановки знаков в неравенствах в домашнем задании Незнайки. Учитель поочерёдно указывает на неравенство, учащиеся проверяют правильность выполнения задания. Нашедший ошибку, выходит к доске и исправляет её, доказывая свою правоту объяснением.

***Игра «Проводи Красную Шапочку к бабушке»***

*Цель.*Повторение таблицы умножения.

*Оснащение*. На магнитной доске – изображения домика бабушки, Красной шапочки, деревьев, кустов, цветов, под которыми записаны примеры на умножение и деление.

*Содержание.*Игра построена по типу «круговых примеров». Ученики поочерёдно выходят и, решив пример. Передвигают девочку от одного объекта к другому. Игра продолжается до тех пор, пока Красная шапочка не окажется у домика бабушки.

Эту игру можно проводить в форме соревнования. Одна команда будет искать тропинку волка, другая – Красной шапочки. Кто быстрее доберётся до бабушки, тот и победил.

***Игра «Составь поезд»***

*Цель.*Формирование вычислительных навыков. Проверка решения примеров с помощью составления слов.

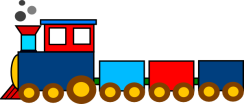
*Оснащение*.  Рисунки вагонов с отмеченными на них буквами алфавита – по одной на вагоне – и окошками для записи примеров.

*Содержание.* На рисунках вагонов  в пустые клетки записываются примеры на вычитание числа 4. Примерами зашифровываются номера вагонов.  Решив примеры и расставив вагоны по порядку, дети,  читают слово, получившееся из букв на вагоне.

Например, на вагоне с буквой «В» написан пример (5 – 4),  с буквой «А» -

(6 – 4), с буквой «Г» - (7 – 4),  с буквой «О» - (8 – 4), с буквой «Н»

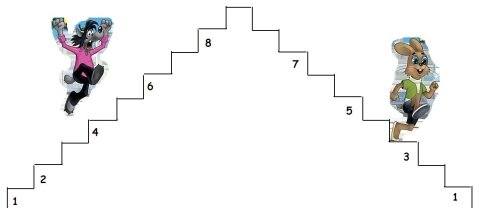
(9 – 4). Составив поезд, дети читают слово «вагон».



***Игра «Ну, погоди!»***

*Цель:*повторение порядкового счета*;*развитие внимания, логического мышления.

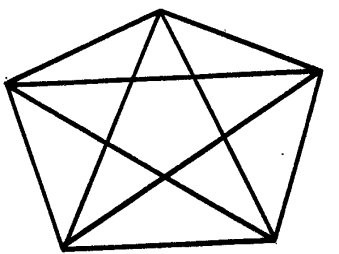
- Если расставим все числа правильно, то волк не догонит зайца.



***Игра «Треугольники»***

*Цель:* развитие вос­приятия формы предметов.

На рисунке изображены треугольники: Вопрос к ребятам: Сколько треугольников изобра­жено на рисунке?



**Дидактические игры, используемые на уроках окружающего мира**

***Игра «Я на уроке в первый раз»***

*Цель***:**Закрепить представления детей о правилах поведения на уроке, упражнять детей в действиях, соответствующих требованиям Правил для учащихся.

*Оборудование***.** Кукла в ученической форме.

*Ход игры***.** Слышится стук в дверь. Учитель вводит куклу. Она здоровается с учителем и ребятами (за куклу, изменяя голос, говорит учитель). Педагог знакомит с новой ученицей и усаживает на свободное место за партой. Просит детей рассказать и по возможности показать новой ученице правила поведения на уроке.



***Игра «Что нам нужно для учебы»***

*Цель*. Закрепить представления школьников о названии и назначении учебных принадлежностей. Учить правильно, произносить слова.

*Оборудование*. Кукла Буратино, портфель, в котором лежат учебные и не учебные вещи (на усмотрение учителя).

*Ход игры*. Учитель знакомит детей с куклой Буратино. Потом, переводит взгляды детей на портфель Буратино. Под руководством педагога, дети рассматривают и называют содержимое портфеля. Отбирают предметы нужные для учебы. Объясняют, как этот предмет используется в процессе обучения.

***Игра******«Собери картинку»***

*Цель:* закрепить знания детей об основных характерных признаках пор года; упражнять в складывании целого из частей; развивать восприятие, воображение, внимание, память; формировать интерес к игре.

План игры:

1. Предложить ребятам поиграть, сообщить правила игры.
2. Рассмотреть с детьми картинки, с изображением пор года, уточнить, как дети определили, что это именно та пора года, используя вопросы: «Что изображено на картинке?», «Какая пора года?», «Как ты узнал, что это зима (весна, лето, осень)?».
3. Раздать детям разрезные картинки и предложить им сложить их, используя игровой приём: злая волшебница разорвала картинки и их надо сложить.
4. Подвести итог игры.

***Игра «Осень»***

*Цель*. Закрепить представления детей о признаках осени. Учить показывать действиями и проговаривать признаки осени, подражая педагогу.

*Оборудование*. Картинки с изображением отдельных признаков осени.

Ход игры. Учитель показывает картинки с признаками осени. Дети, подражая ему, показывают движения и проговаривают то, что изображено. Аналогично можно провести игры: "Зима", "Весна", "Лето".

***Игра «Овощи и фрукты»***

*Цель*. Закрепить умения детей классифицировать и называть овощи и фрукты.

*Оборудование***.** Картинка с изображением сада и огорода, картинки из серии «Овощи и фрукты».

Ход игры**.** Дети достают предметные картинки и называют то, что на них изображено. Определяют, где растет.

***Игра «Птицы»***

**Цель.** Учить узнавать птиц по словесному описанию.

**Оборудование.** Картинки из серии «Птицы».

**Ход игры.** На доске вывешиваются картинки с изображением птиц. Педагог вызывает кого-либо, приводит краткое описание одной из птиц и просит ее найти на картинке.

***Игра «Помоги домашним (диким) животным»***

*Цель*. Расширить и уточнить значение слов, связанных с названием домашних (диких) животных и с образом их жизни.

*Оборудование*. Трафареты с изображением домашних (диких) животных. Картинка с изображением дома, сарая, конуры (леса, куста, берлоги, дупла).

Ход игры. Дети по очереди достают трафареты с изображением домашних (диких) животных, называют их и помогают найти животному свой дом. Если ребенок при ответе допускает ошибку, то учитель призывает на помощь других детей.

***Игра «Покорми животных»***

*Цель*. Обогащать и уточнять представления о самих животных, о том, чем они питаются.

*Оборудование*. Картинки из серии «Домашние (дикие) животные». Мелкие картинки с изображением ягод, орехов, грибов, кости, ветки с листьями, капусты, моркови...

Ход игры. Учитель кратко описывает какое-либо животное. Дети отгадывают. Затем, учитель предлагает из мелких картинок выбрать ту, которая соответствует пище животного.

***Игра «Загадки Мудрого портфеля»***

*Цель*. Уточнить представления о значении учебных принадлежностей.

*Оборудование*. Портфель, в котором находятся учебная книга, карандаш, тетрадь.

Ход игры. В класс входит Мудрый портфель. Он приветствует детей, знакомится с каждым ребенком. В процессе беседы он сообщает детям то, что он знает загадки обо всем, что есть в школе и предлагает детям отгадать некоторые из них.

Отгадывая загадку, дети четко проговаривают слово-отгадку. Мудрый портфель расспрашивает о нужности данных учебных вещей в процессе обучения.

**СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ**

1. Аксенова, А. К. Дидактические игры на уроках русского языка в 1–4 классах вспомогательной школы [Текст] / А. К. Аксенова, Э. В. Якубовская. –  М. : Издательство «Просвещение», 1987. – 176 с.
2. Бгажнокова,  И. М. Обучение детей с выраженными нарушениями интеллекта. Программно – методические материалы [Текст] /                И. М. Бгажнокова. – М.: Гуманитарно – издательский центр Владос, 2007. – 181с.
3. Волина,  В. Учимся играя [Текст] / В. Волина. – М. : Издательство «Новая школа», 1994. – 448 с.
4. Катаева,  А. А., Стребелева,  Е.А. Дидактические игры и упражнения в обучении дошкольников с отклонениями в развитии: Пособие для учителя  [Текст] /  А. А. Катаева, Е. А. Стреблева – М. : Владос, 2001. –  191 с.
5. Кутявина, С.Е. «Играем в слова» [Текст] / Е. С. Кутявина, Н. Г. Топоркова, И. Т. Щербинина.  – Ярославль. : Издательство «Академия развития», 1997.
6. Ушаков, И. Н.Внеклассные занятия по русскому языку в начальных классах [Текст] / И. Н. Ушаков.  –  М. : Издательство «Просвещение», 1971. – 192 с.