**Динамические игры**

**на переменах для обучающихся с ОВЗ**

***Методические рекомендации для педагогов***

 Автор: Корниенко Любовь Аркадьевна

учитель МАОУ НОШ № 13

п. Бобровский

Содержание

[Пояснительная записка](#_Toc52267276) 3

[Требования по организациии и проведению динимаческих игр](#_Toc52267277) 5

[Игры на переменаях с детьми с ОВЗ](#_Toc52267278) 11

[Список использованной литературы](#_Toc52267281) 14

**Пояснительная записка**

Не принуждайте детей к обучению силой и суровостью,

а направляйте их к нему через то, что развлекает их умы.

 Платон

«Образование детей с особыми потребностями является одной из основных задач для страны. Это необходимое условие создания действительно инклюзивного общества, где каждый сможет чувствовать причастность и востребованность своих действий. Мы обязаны дать возможность каждому ребенку, независимо от его потребностей и других обстоятельств, полностью реализовать свой потенциал, приносить пользу обществу и стать полноценным его членом». Дэвид Бланкет [2].

Инклюзивное (франц. inclusif – включающий в себя, от лат. include – заключаю, включаю) или включенное образование – термин, используемый для описания процесса обучения учащихся с особыми образовательными потребностями в системе образования.

 В основу инклюзивного образования положена идеология, которая исключает любую дискриминацию учащихся, которая обеспечивает равное отношение ко всем людям, но создает особые условия для учащихся, имеющих особые образовательные потребности. Инклюзивное образование – процесс развития общего образования, который подразумевает доступность образования для всех, в плане приспособления к различным нуждам всех учащихся, что обеспечивает доступ к образованию для учащихся с особыми образовательными потребностями.

На сегодняшний день инклюзивное образование на территории Р.Ф. регулируется Конституцией Р.Ф., федеральным законом «Об образовании», федеральным законом «О социальной защите инвалидов в Р.Ф.», а также Конвенцией о правах ребенка и Европейской конвенции о защите прав человека и основных свобод. [1].

 Существует восемь принципов инклюзивного образования:

- Ценность человека не зависит от его способностей и достижений.

- Каждый человек способен чувствовать и думать.

- Каждый человек имеет право на общение и на то, чтобы быть услышанным.

- Все люди нуждаются друг в друге.

- Подлинное образование может осуществляться только в контексте реальных взаимоотношений.

- Все люди нуждаются в поддержке и дружбе ровесников.

- Для всех обучающихся достижение прогресса скорее может быть в том, что они могут делать, чем в том, что не могут.

- Разнообразие усиливает все стороны жизни человека.

Таким образом, инклюзивное образование направлено на интеграцию детей с отклонениями в общество, а так же на воспитание у обычных детей толерантности, умения сопереживать и помогать окружающим людям.
Формирование инклюзивной культуры предполагает решение следующих задач:

- приобретение знаний по инклюзивной культуре,

- формирование ценностного отношения,

- получение опыта совместной деятельности,

- положительное отношение к существующей действительности.

Важнейшим направлением в работе по формированию инклюзивной культуры образовательного учреждения будет являться создание особой атмосферы эмоционального тепла и принятия каждого ребенка. В соответствии с этим, занятия для детей с ОВЗ должны быть построены ярче и эмоциональнее, чем для нормальных сверстников. Привычной и желанной формой деятельности для детей является игра, значит, надо использовать эту форму организации деятельности, объединив игру и учебно-воспитательный процесс, точнее, применив игровую форму организации деятельности обучающихся для достижения образовательных, воспитательных и коммуникативных целей.

Ребенок прекрасно чувствует себя в игре, прибегая к ней в тех случаях, когда возникает необходимость уйти от трудной для него какой-либо деятельности.

Игра – это тоненький мостик между детством и школой, между необходимостью и интересом. Дети играют потому, что им нравится сам процесс игры. Ребенок, увлеченный замыслом игры, не замечает, что он учится, хотя при этом сталкивается с трудностями, которые требуют перестройки его представлений в познавательной деятельности, интеллектуальных и творческих способностей.

Игра выполняет следующие **функции:**
1) *общевоспитательную* – усвоение норм и правил поведения, воспитание нравственных и волевых качеств, способности к сопереживанию, оказанию помощи, к коллективизму и дружбе.
2) *познавательную* – все сведения об окружающем ребенок получает через игры, познание социальных ролей.
3) *развивающую* – осуществляется умственное и физическое развитие детей.
4) *развитие речи* - в этом направлении большое влияние оказывают игры-инсценировки, хоровые игры с пением, которые совершенствуют выразительность речи и соотнесение двигательных функций и дыхания.

Таким образом, внедрение в учебно-воспитательный процесс игры как активного метода обучения детей с ОВЗ является одной из важных задач коррекции всех психических процессов ребенка. Посредством игры, мы развиваем его разнообразные потребности. Не маловажной составляющей являются динамические игры, в которых дети наилучшим образом снимают психологическое и физическое напряжение.

**Требования по организации и проведению динамических игр на переменах для детей с ОВЗ**

 Необходимость компенсирования недостатка движения в период учебного процесса обусловливает использование динамических игр на переменах. С детьми с ограниченными возможностями здоровья с интеллектуальными нарушениями эта деятельность особенно важна. Для того чтобы удачно подобрать подвижную игру, важно учитывать не только интересы детей, но и возрастные особенности их физического и психического развития. Так, дети младшего школьного возраста (7—9 лет) отличаются особой подвижностью, неустойчивостью внимания, постоянной потребностью в движении. Однако их организм еще не готов к длительному напряжению, силы таких детей быстро истощаются, но после игры довольно быстро восстанавливаются. Детей этого возраста больше всего привлекают игры имитационные, сюжетные, с пробежками, увертыванием от водящего, прыжками, ловлей и бросанием разнообразных предметов.

Младший школьный возраст — это и период совершенствования речевого аппарата. Многие дети с нарушениями в развитии — глухие и слабослышащие, с последствиями ДЦП, задержкой психического и умственного развития, а также с сочетанием нескольких патологий — имеют серьезные речевые нарушения: неверные звукопроизношение и фонематическое восприятие, малый словарный запас, неумение передавать свои мысли, что приводит к затруднению в общении, снижению интеллектуальных возможностей. Поэтому включение в подвижные игры речитативов, песен, стихотворений, скороговорок, считалок, загадок и т.п., полезно для коррекции речи.

**Требования к организации игры:**

* ​ заинтересованность детей, поэтому все игры проводятся эмоционально, живо, непринужденно;
* ​ для детей с ОВЗ с интеллектуальным нарушением характерно образное восприятие окружающего мира, поэтому в играх лучше прибегать к сравнениям, типа: «Прыгаем как зайчики», «Побежим тихо-тихо как мышки»;
* все двигательные задания должны быть конкретные: «Бросим мяч в корзину, вот так (с показом)»;
* ​ учитель сначала обращается ко всем детям, затем к каждому индивидуально, потом опять ко всем детям. Например: «Все возьмите мячики, Вова, принеси мяч, Егор, принеси мячик; дети принесите мячики»;
* каждому ребенку должно хватать места для движения, при необходимости должно быть достаточно инвентаря, игрушек, никто не должен ждать своей очереди для выполнения упражнений;
* ​ одежда не должна сковывать движения, снять все лишнее;
* ​ следить за физической нагрузкой детей, избегать перевозбуждения (особенно гиперактивных детей);
* ​ не надо делать много замечаний, поправок, отмечать минимальные успехи, поощрять. Детям с большей активностью давать больше упражнений требующих точности движений, а у детей с малой подвижностью воспитывать потребность в подвижных видах деятельности;
* ​ Для успешного развития детей важна наглядность. Ребенок должен видеть предмет, слышать его название, трогать его и выполнять с ним различные действия;
* ​ упражнения должны быть комплексные (одновременно развивать речь, память, мышление, внимание).
* желательно, чтоб эти динамические переменки были систематические, постепенно-поэтапные (от простого к сложному). Новое сочетается с усвоенным движением знакомым на уроках физкультуры, музыки.

Таким образом, динамические игры на переменах должны отвечать следующим требованиям: организованное начало игр; постоянное нарастание физической нагрузки и снижение её в конце игр; все упражнения в играх должны соответствовать физиологическим и психологическим особенностям детей; проводимые игры должны быть простыми по содержанию, доступными для детей и вызывать у них интерес.

**Игры на переменах с детьми с ОВЗ**

**Подвижные игры**

**«Невод»**

Цель: улучшение координации движений, развитие способности вести совместные действия с партнером, развитие точности движений.

Количество игроков: 10—15 человек

Инструкция: двое игроков — «рыбаки» — берут друг друга за руки, образуя «невод». Все остальные — «рыбки». «Рыбаки» ловят «неводом» «рыбок». Пойманные дети берутся с «рыбаками» за руки, увеличивая «невод». Игра продолжается до тех пор, пока не останутся две непойманные «рыбки». Они — победители.

Рыбка плавает в водице,

Рыбке весело играть.

Рыбка-рыбка, озорница,

Мы хотим тебя поймать.

Во время речитатива «рыбки» плавают, выполняя различные плавные движения руками. После слов «Мы хотим тебя поймать» «рыбки» разбегаются по поляне, а «рыбаки» ловят их.

**«Карусель»**

Цель: развитие равновесия в движении, тактильных ощущений, навыки бега, повышать эмоциональный тонус.

Количество игроков: 8-10 человек.

Инструкция: водящий предлагает детям взяться друг за друга за пояс и побегать со словами потешки:

«Еле-еле, еле-еле,

Закружились карусели,

А потогм, потом, потом,

Все бегом, бегом, бегом.

Тише, тише, не спешите,

Карусель остановите,

Раз-два, раз-два,

Вот и кончилась игра»

Кто не сумел удержаться, выбывает из игры. Затем игроки останавливаются, разворачиваются в другую сторону. И снова начинают бег в произвольном порядке.

**Игры в круге**

**«Дотронься до**.»

Цель: формирование у ребенка представлений о цвете, форме, размерах и других свойствах предметов, развитие быстроты реакции.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция: все играющие стоят в круге. Они одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Игроки должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников игры в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета каждый раз меняются, кто не успел вовремя среагировать, становится ведущим.

**«Иван да Марья»**

Цель: развитие быстроты реакции, слухового внимания, умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков: 7-8 человек.

Инструкция: дети встают в круг, взявшись за руки. В середине круга девочка и мальчик. У обоих завязаны глаза. Иван должен поймать Марью, для этого он спрашивает: «Марья, ты где?». Марья должна отвечать: « Я здесь. Иван», стремясь при этом как можно быстрее сменить место. После того, как Иван поймает Марью, Иван выбирает из детей, стоящих в руге, новую Марью, а Марья – Ивана.

**«Мы идём с тобой по кругу»**

Цель: развитие тактильных ощущений, слухового внимания, памяти, умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков: 8-10 человек.

Инструкция: все играющие встают в два круга, один внутри другого. Стоящие во внутреннем кругу поворачиваются направо, во внешнем – налево. Двигаясь по кругу. Участники произносят следующие слова: «Мы с тобой идём по кругу, поглядим в глаза друг кругу, на минуту замираем – имена запоминаем…» На словах «….на минуту замираем», участники останавливаются, а когда речёвка закончилась, здороваются за руку с тем, напротив кого они остановились, называя при этом своё имя и т.д.

**«Паровоз»**

Цель: развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти.

Количество игроков: 6-10 человек.

Инструкция: все участники стоят в кругу. Ведущий игры подходит к любому игроку и говорит: «Привет, я – паровоз. Как тебя зовут?». Участник называет своё имя, а «Паровоз» его повторяет. Важно повторить имя с той же интонацией, с какой произнёс участник. Кто представился, присоединяется к «Паровозу». Далее при каждом новом участнике знакомства все игроки по очереди повторяют имя новенького. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не присоединяться друг к другу.

Если встречается игрок с именем, которое уже есть в составе, то ему присваивается порядковый номер, например, Светв -1, Саша – 3 и т.д.

«**Хоровод знакомства»**

Цель: развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти, речи.

Количество игроков: 7-8 человек.

Инструкция:все дети, взявшись за руки водят хоровод со словами:

«Мы по кругу ходим, ходим,

Познакомится хотим,

Стоят лишь те, кого зовут…. (Серёжи),

Ну а мы с вами – сидим»,

После этих слов дети, чьё имя было названо, остаются стоять, а остальные приседают. Далее игра продолжается.

**«Кто быстрей!»**

Цель: развитие внимания и быстроты реакции.

Количество игроков: 10 и более человек.

Инструкция:все встают в круг. Ведущий показывает два одинаковых предмета. (мячи, кубики, мягкие и игрушки). И начинает передавать по одному предмету в разные стороны по кругу. Тот, у кого их окажется сразу два, выбывает из игры.

**«Кролик»**

Цель: развитие внимания и быстроты реакции.

Количество игроков: 7-8 человек.

Инструкция: для игры надо выбрать «Кролика», то есть водящего. Остальные участники образуют вокруг него круг. Кто-нибудь даёт команду, и игроки начинают поднимать и опу4скать руки. Задача «кролика» - вырваться из круга. Все стараются всячески мешать, для чего машут руками с быстрой скоростью.

Если не смотря, на их старания, «кролику» всё же удаётся вырваться, он выбирает себе замену, например, того, кто мешал, больше всех.

**«Удочка»**

Цель: улучшение координации движений, развитие способности вести совместные действия с партнером.

Количество игроков: 10-12 человек.

Инструкция: все играющие становятся в круг. Водящий становится в центр круга. Он имеет верёвку (скакалку) длиной 3-4 м, на конце её крупный узел или лёгкий мешочек. Водящий вращает верёвку под ногами играющих, а они, подпрыгивая, стараются её не задеть. Задевший верёвку – попавшийся на 2удочку» - становится водящим.

 **«Пузырь»**

Цель: улучшение координации движений, развитие способности вести совместные действия с партнером.

Количество игроков: 5-6 человек.

Инструкция: дети становятся в круг. Со словами «Раздувай пузырь, раздувайся большой, оставайся такой, да не лопайся!» - расширяют круг. Со звуками «ш-ш-ш», взявшись за руки, сходятся к центру. И так повторяется 3-5 раз.

**«Мыши и ловушки»**

Цель: развитие способности вести совместные действия с партнером, быстроты реакции, точности движений.

Количество игроков: 10-12 человек.

Инструкция: ребята становятся в круг, держатся за руки, подняв руки, идут по кругу по часовой стрелке (мышеловке). Дети (мыши) стоят в круге, а во время движения других детей по кругу, бегают из круга в круг. Со словами: «Ах как мыши надоели, всё погрызли, всё поели! Мы расставим мышеловки и поймаем всех мышей!». На слова «…всех мышей!» дети приседают и опускают сомкнутые руки вниз. Мышки, которые не успели выбежать из круга становятся в круг. Игра продолжается до последней мыши.

**«Совушка»**

Цель: развитие внимания, быстроты реакции, точности движений.

Количество игроков: 7-8 человек.

Инструкция: дети становятся в круг. Один из играющих выходит на середину круга, он будет изображать совушку, а все остальные – жучков, бабочек, птичек.. По команде ведущего» «День наступает – всё оживает!» все жучки, бабочки, птички бегают по кругу, махая крылышками, совушка в это время спит, т.е. стоит в середине круга, закрыв глаза. Когда же ведущий скомандует: «Ночь наступает – всё замирает!», птички, жучки, бабочки стоят неподвижно, притаившись, совушка в этот момент выбегает на охоту. Она высматривает тех, кто шевелится или смеётся, и уводит к себе в гнездо, середину круга. Они тоже потом становятся совушками и при повторении игры все вместе вылетают на охоту.

**Игры на внимание**

**«Дотронься до**.»

Цель: развитие у ребенка представлений о цвете, форме, размерах и других свойствах предметов, развитие быстроты реакции.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Все играющие одеты по-разному. Ведущий выкрикивает: «Дотронься до... синего!» Игроки должны мгновенно сориентироваться, обнаружить у участников игры в одежде что-то синее и дотронуться до этого цвета. Цвета каждый раз меняются, кто не успел вовремя среагировать, становится ведущим.

**«Шишки, желуди, орехи»**

Цель: развитие внимания, быстроты реакции, точности движений.

Количество игроков: более шести.

Инструкция. Играющие встают по трое, один за другим, лицом к центру, где стоит водящий. Первые в тройках — «шишки», вторые — «желуди», третьи — «орехи». По сигналу водящий произносит любое из трех названий, например «орехи». Все играющие «орехи» должны поменяться местами. Водящий стремится встать на любое освободившееся место. Если ему это удается, то игрок, оставшийся без места, становится водящим.

**«Видеотелефон»**

Цель: развитие воображения, творческих способностей.

Инструкция. Участники выстраиваются в одну колонну. Ведущий тихо называет последнему в колонне какое-либо слово (либо показывает карточку со словом). Игрок придумывает, как это слово можно передать невербально (с помощью движений, жестов, мимики), затем касается плеча впереди стоящего. Тот поворачивается и наблюдает за действиями «передающего». Когда у второго игрока возникает своя версия, он таким же образом передает ее дальше, придумывая уже свои движения.

**«Повтори, не ошибись»**

Цель: развитие внимания, быстроты реакции; накопление количества и уточнение смысла слов, обозначающих действие.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Дети стоят полукругом. Ведущий медленно выполняет простые движения руками (вперед, вверх, в стороны, вниз). Дети должны выполнять те же движения, что и ведущий. Допустивший ошибку выбывает. Выигрывает оставшийся последним.

**«Слушай внимательно»**

Цель: развитие внимания, координации, умение сохранять правильную осанку и равновесие.

Количество игроков может быть любым.

Инструкция. Дети идут по кругу и принимают позы, соответствующие указаниям ведущего. На слове «пень» — становятся на одно колено, опустив голову и руки, затем сразу же встают и продолжают движение по кругу. На слове «елка» — останавливаются и отставляют опущенные руки от туловища, приняв правильную осанку. На слове «сноп» — останавливаются и поднимают руки вверх, соединяя их над головой.

Затем указанные три команды даются вразбивку. Если кто-то из детей ошибается, он выходит из игры. Сначала команды подаются через каждые 6—10 секунд, а затем темп постепенно увеличивается до 3—5 секунд. Ведущий контролирует правильность осанки.

**Игры с тканью**

**(«парашют» изготовлен из 8 клиньев разноцветной болоньевой ткани.)**

 **«Затейники»**

Цель: развитие слухового и зрительного аппарата, активизация двигательных навыков, формирование умения удерживать статическую позу.

Количество игроков: 7-8 человек.

Инструкция: выбирается «затейник». Дети идут по кругу, держат парашют (сначавла правой рукой, потом левой рукой) и произносят слова:

Ровным кругом друг за другом

Мы идём за шагом шаг.

Стой на месте, дружно вместе

Сделаем вот так!

По окончании слов дети останавливаются, копируют движение, показанное «затейником» и стараются его «удержать».

**«Левая, правая!»**

Цель: развитие координации движений, произвольности психических процессов, пространственных представлений.

Количество игроков: 4-5 человек.

Инструкция: дети идут по кругу и поочерёдно левой и правой рукой поднимают «парашют», при этом вслух называя, какую руку будут поднимать.

**«Весёлый мяч»**

Цель: развитие быстроты реакции, слухового внимания, умения ориентироваться в пространстве.

Количество игроков: 6-8 человек.

Инструкция: дети стоят в кругу и держат в руках «парашют», на котором лежит резиновый мяч, и, перекатывая мяч от одного к другому в произвольном направлении, произносят:

Ты катись, весёлый мячик,

Парашют не даст упасть,

У кого весёлый мячик,

Тот упражнение покажет нам!» (И ведущий называет для игрока упражнение.)

На ком заканчивается стихотворение, показывает движение, которое ему назвали.

**«Кошки-мышки»**

Цель: развитие умения сотрудничать взаимопонимания, умения воспринимать и следовать правилам игры.

Количество игроков: 10-12 человек.

Инструкция: игра проводится по принципу «Мышеловка». Подгруппа детей поднимает «парашют» и говорит слова, а другая подгруппа пробегает под тканью. Кто остался под ней, тот пойман. Затем подгруппы меняются. Можно не только бегать, но и ползать на высоких четвереньках.

**«Грибок»**

Цель: снятие эмоционального и мышечного напряжения.

Количество игроков: 7-8 человек.

Инструкция: все держатся за ручки ткани, и плавно поднимают его три раза вверх, и на третий раз все, не отпуская ручки, заходят внутрь «парашюта», и он плавно опускается сверху на всех:

«Дует, дует ветерок,

Заходите, под грибок!»

**«Воробушки, домой!»**

Цель: вызвать у детей эмоционально положительный отклик на игровое действие.

Количество игроков: 6-8 человек.

Инструкция: взрослые поднимают «парашют», а под ним прыгают на двух ногах дети – воробушки, которые машут крылышками. Когда звучит команда «Вылетай поскорей», все дети выбегают из-под ткани, а по команде «Воробушки, домой!», все летят обратно, стараясь при этом никого не сбить, не уронить на бегу.

«Среди белых голубей

Скачет серый воробей.

Среди белых голубей

Скачет серый воробей.

Воробушек-пташка,

Серая рубашка,

Вылетай, поскорей!

Выбегай, не робей!

Полетали, покружились,

И обратно воротились.

Воробушки, домой!»

**Игры с другими предметами**

**«Что пропало»**

Цель: развитие психических процессов: восприятия, внимания, памяти.

Оптимальное количество игроков — 5—10.

Инвентарь: несколько предметов (игрушки, кегли, обручи, скакалка и др.).

Инструкция. На игровой площадке ведущий раскладывает 4—5 предметов. Дети в течение одной минуты рассматривают предметы, стараясь их запомнить. Затем по команде дети становятся спиной к игровой площадке, а ведущий в это время убирает один из предметов. Дети поворачиваются и называют пропавший предмет. Выигрывает тот, кто ошибется меньшее количество раз.

**«Зоопарк»**

Цель: активизация речевой деятельности, расширение словаря и понятий по теме «животные», развитие умений в имитации звуков и движений.

Количество игроков: 8—10 человек.

Инвентарь: обруч или мел.

Инструкция. Дети выбирают себе роль какого-либо животного. Каждый «зверь» садится в свою «клетку» — в обруч или круг, нарисованный на полу (земле). В клетке может быть и несколько зверей — обезьяны, зайцы, гуси и т.д.

Незанятые дети встают за педагогом, кладут руки на пояс впереди стоящего, то есть садятся в «поезд», и «едут на прогулку в зоопарк». Подходя к «клетке», воспитатель спрашивает: «Какой зверь живет в этой клетке?» Сидящие там «звери» должны показать движениями, мимикой, звуками, кого они изображают, а приехавшие экскурсанты угадывают зверей. И так — от клетки к клетке. Поощряются дети, наиболее удачно изобразившие зверей. Затем экскурсанты и бывшие «звери» вместе с педагогом, взяв друг друга за пояс и высоко поднимая колени, изображают поезд и едут домой.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Роль игры в воспитании и обучении **детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)** очевидна, так как с ее помощью можно успешно корректировать, улучшать, развивать важнейшие психические свойства, а также личностные качества ребенка (ответственность, активность, творчество, самостоятельность и др.), физические и творческие способности.

Арсенал же используемых игр на перемене безграничен. Все зависит от фантазии педагога и детей. Следует также отметить, что главным здесь является способность самих детей организовать игру, а педагог является как бы координатором этого процесса.

**Список литературы:**

1. [http://минобрнауки.рф/документы/938](https://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fvk.com%2Faway.php%3Fto%3Dhttp%253A%252F%252F%25EC%25E8%25ED%25EE%25E1%25F0%25ED%25E0%25F3%25EA%25E8.%25F0%25F4%252F%25E4%25EE%25EA%25F3%25EC%25E5%25ED%25F2%25FB%252F938%26cc_key%3D)

2. Пугачев, А. С. Инклюзивное образование / А. С. Пугачев. — Текст: непосредственный // Молодой ученый. — 2012. — № 10 (45). — С. 374-377.

3. Аникеева Н.П. Воспитание игрой. – М.: Просвещение, 2001.;

4. Спиваковская А.С. Игра-это серьезно. - М.: Педагогика, 1999.;

5. Усова А.Б. Роль игры в воспитании детей. - М., 1995.;

6. Эльконин Д.Б. Особенности психического развития детей 9 – 11 лет. – М., 1998.;

7. Инклюзивное образование. Настольная книга педагога, работающего с детьми с ОВЗ: метод. пособие / Под ред. М. С. Староверовой. М.: Владос, 2011.