

Учимся не пропускать буквы.

Расстройство в овладении письмом приводит школьника к нежеланию и отказу сначала выполнять домашние задания в письменном виде, а потом и посещать уроки, на которых этот дефект обнаруживается наиболее отчетливо. У большинства детей он влияет на настроение – может развиваться депрессия, отчаяние, стремление к самоизоляции. .

Как же заниматься с такими детьми? Какой подход к ним искать? Что делать? И мы ответим вам твердо: **ИГРАТЬ!** Потому что мы знаем, что все они мало играли – и большие, и маленькие. А ведь именно в поэтапном игровом развитии, согласно классической психологии, формируются все механизмы, необходимые для успешной учебы, и в частности для грамотного письма. В методах, представляемых нами, предусматривается, прежде всего, развитие всех необходимых функций, особенно произвольности (так как именно эта функция отстает особенно в связи с отсутствием групповых ролевых игр), и одновременно преследуется дидактическая цель. Игровая форма делает занятие привлекательным и интересным для ребенка, что существенно повышает эффективность обучения.

Одна из главных проблем правописания – необоснованный пропуск букв. Возникает вопрос: почему же ученик пропускает буквы? В каждом частном случае причины разные, но в общем ответ один – у ребенка не сформирован образ слова. Что же скрывается под этим определением?

Образ слова – это единство фонематической (как звучит?), семантической (что обозначает?), грамматической (из каких грамматических элементов состоит и в семью каких однокоренных слов входит?) и графической (как пишется?) природы слова. В идеале, перед тем как написать, ребенок должен осознавать слово по всем этим параметрам. Образ слова является существенным компонентом чувства языка, необходимого для полноценного владения языком (*Ж.М. Глоzman, 2002*).

Таким образом, пропуск букв возникает по следующим причинам: 1) «Первый раз слышу это слово»; 2) «Слово слышал, но не знаю, что оно обозначает»; 3) «Знаю, что обозначает, слышал, но ни разу не встречал написанным».

В данной главе мы предлагаем игры и задания в качестве методов формирования образа слова, а следовательно, помогающие решить проблему пропуска букв. Предлагаемые игры направлены на формирование образа буквы и слова, формирование (закрепление) орфографической зоркости, активизацию словаря, развитие внимания, закрепление образа буквы и слова, формирование фонематического слуха.

Количество игроков предусмотрено любое, возраст играющих – 7–12 лет.

Магазин

«Продаем» определенные предметы, представленные на картинках, «рекламируя» их по каждой букве:

- а – ароматный
- м – маленькая
- р – рубиновый
- ы – ы-ы!
- б – большой
- ш – шуршит
- у – укатить домой!
- ь – мягкая шубка
- з – звонкий

Это упражнение уместно проводить не только при несформированности семантического образа слова, при пропуске букв, но и при речевом недоразвитии ребенка.

«Арабское» письмо

Письмо слов с правой стороны строчки справа налево (слова пишутся наоборот), то есть при чтении (слева направо) они читаются нормально. Например, предложение *В океане живет необычная рыба – рыба-ёж*, написанное «по-арабски», выглядит так:

же-абыр – абыр яанчыбоен тёвиж енаеко В.

Упражнение дает хорошие результаты в тех случаях, когда ребенок переставляет буквы и недописывает слова.

Письмо по-древнерусски

Слова записываем только буквами согласных звуков, обозначая буквы гласных точками наверху (попутно можно рассказать, почему на Древней Руси писали только согласными: *Отважный Миша бежит от мыши – етвеэжней меше бежет ет меш*). Сразу же предлагаем записать это же предложение только гласными: *оаый иа еи о ыи* – и делаем выводы, какое предложение читается легче (роль согласных в русском письме). При выполнении этого упражнения отрабатывается механизм переключения, избирательности при письме. Через некоторое время дети пишут только согласными целые тексты, а показателем их мастерства считаем время в секундах и отсутствие помарок.

Кузовок



Задача: собрать кузовок. Складывать можно все слова, которые заканчиваются на *-ок*: *грибок, глазок, зубок, подарок, платок, крючок, клубок, замок, венок, утенок, флажок, кружок...*

Можно собирать корзину, коробку, ящик... Эту игру мы обычно начинаем такими фразами: *«Собираемся в лесок, наполняем кузовок!» «Вот перед нами корзина – туда отправляется ...» (картина, балерина...)* *«Вот коробочка, смотрим, что там?» «Вот ящичек, скорей клади туда ...»* Особенно заметны результаты, если ребенок не дописывает слова, кроме того, задание направлено на четкое осознание звуковой и грамматической структуры слова: ударения, деления на слоги, типичные суффиксы и окончания. *(Построено на основе упражнения, предложенного Л.И. Пироговой, 2004).*

Неудачный робот

Робот запрограммирован так, что пишет слово не полностью, а только какую-то его определенную часть, а остальное отмечает черточками. Преподаватель должен исходить из проблемы: если ученик не дописывает конец слова, то пусть записывает только две последние буквы. Соответственно при пропуске букв в середине слова записываем только две средние буквы. Например, слово *понедельник* может выглядеть так: *по - - - - - , - - - - - де - - - - - , - - - - - ик*. Так мы советуем работать при недописывании слова или при пропуске букв и слогов.

Волшебный диктант

В этом упражнении детей привлекает то, что диктант пишется без единого слова и без единой буквы. Вводим свои символы, например договариваемся, что слова с буквой *с* обозначаем *X*, слова с буквой *е* – , а все остальные – */*. Так, предложение *Мы смотрим на птички стаи в небе* выглядит так: */ X // X /* . Символами лучше обозначать те буквы, при дифференциации которых у ребенка есть трудности (например, *и – у, и – ц, ц – ч, ш – щ, ё – ю* и т.п.). Упражнение можно усложнить: через небольшой промежуток времени этими же символами обозначить другие буквы и снова прочитать тот же текст. С помощью этого упражнения устраняем дисграфические проявления, развиваем внимание, фонематический слух, умение концентрироваться и удерживать мысленные образы.

Словесный мяч, или Футбол

Упражнение родилось из известной и популярной детской игры, когда один игрок говорит слово, а второй должен продолжить, называя слово на последнюю букву прозвучавшего слова: *автобус – слово – окно* и т.д. Нами упражнение усложнено: составляем слова, например, на предпоследнюю букву, на вторую, на третью с конца и т.п. Упражнение универсально тем, что в него могут играть от двух человек до целой группы, «перекидывая мяч». Такая игра в увлекательной форме позволяет быстро выработать у детей умение представить графическое выражение слова, отработать механизм переключения. Через некоторое время хорошо перейти на более сложный уровень: например, подбирать существительные только женского рода, только 1-го склонения, подбирать глаголы только I спряжения (вариации на каждую теоретическую тему), а преподаватель может в любой момент изменить номер буквы, на которую нужно придумывать слова.

Считаем буквы

Мысленно представляем слова с одинаковым количеством букв, написанные в столбик. Удерживая представление в голове, называем определенную букву по счету во всех словах. Например, преподаватель говорит: *дым, луг*.

Дети представляют их написание в столбик и называют те буквы, номер которых говорит преподаватель. Вторая буква – *ы, у*, третья – *м, г* и т.д. Слов может быть 2–4, букв в словах – 3–7. Такое задание формирует умение мысленно видеть и «писать» слова, запоминать слова, концентрировать внимание, удерживать буквенную структуру слова в голове.

Виселица, или Балда

Правила игры: один ученик загадывает слово, указывая, из какой оно области (*фрукт, транспорт, мебель*), и обозначает его первую и последнюю буквы, а остальные заменяет черточками. Например, слово *апельсин* будет выглядеть так: *а- - - - - н*. Другой называет буквы, стараясь угадать пропущенные. Верно названная буква встает на свое место, а неверно названная превращается либо в часть виселицы, либо в буквы слова *балда*. Игра прекращается, если слово угадано либо если построена виселица, или составлено слово

балда.

Специфика предложенных методов и приемов состоит в том, что их можно применять при любом уровне языкового развития ребенка, при работе как в классе, так и дома, при занятиях с группами и на индивидуальных занятиях. Они эффективны для *устранения* элементов дисграфии: пропуске букв, недописывании, перестановке букв и слогов, в общем, в случаях «глупых ошибок».

На основании полученных теоретических знаний и вышеописанных коррекционных методов слушателями курса были предложены авторские игры, которые хочется представить как свидетельство высокой креативности и профессионализма их авторов.

Поиск

Ребятам предлагается поработать со словарем (или с набором слов) и найти слова, содержащие две или три одинаковые гласные. Дети находят и записывают слова: *барабан, сахар, молоток, молоко, около, вечер, берег*. С большим интересом дети ищут слова, в которых встречаются три, четыре, пять одинаковых гласных. В игре быстрее запоминаются редкие, ранее не встречавшиеся слова: *караван, бурундук, переезд* и т.д. Кроме слов с одинаковыми гласными можно предложить поиск слов с неповторяющимися гласными: двумя, тремя, пятью и т.д. Так легче воспринимаются трудные для написания существительные: *правительство, революция, клавишин* и др. Победителем объявляется тот ученик или та команда, которая в течение установленного времени найдет и напишет наибольшее количество слов или заданное количество слов (5–6) за меньшее время.

Четырежды четыре

Играть могут два человека или две команды. Для игры выберите два слова. Оба должны состоять из четырех букв. Слова разыгрываются между командами. Ввести слова можно, предложив детям отгадать загадки. Играющие вписывают доставшееся им слово в квадраты игрового бланка.

Например:



Под каждым квадратом расположите столбиком еще три для слов из четырех букв, начинающихся с буквы, которая вписана в этот квадрат. При этом необходимо соблюдать следующее условие: под словом *слон* можно писать лишь названия любых животных, под словом *роза* – названия любых растений. Победителем объявляется тот ученик или та команда, которая раньше других напишет 16 слов.