

## **Игры и задания на решение проблем 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.

### **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–абыряанчыбоентёвиженаеко В.

От простых отдельных слов до предложений.

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

### **Письмо по-древнерусски или «Другой мир»**

Пишет только согласные или только гласные. Какие чаще пропускает, такие и пишете.

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 – етвежнеймешебежететмеш). Сразу же предлагаем записать это же предложение только гласными: оаыййиаеи о ьи – 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 коробка, посмотрим, что там?» «Вот ящик, 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 не дописывании 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 птичьи 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. Слово 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, не дописывании, 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**

Авторы: Устинова Т.М., Новикова Ж.В., учителя начальных классов НОУ МЭШ

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, клавесин 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.