



ПРОПУСКИ БУКВ

Одна из главных проблем правописания – необъяснимый пропуск букв в словах. Обычно в таких случаях между ребенком и учителем (родителем) происходит диалог: «Это твоя рука писала?» – «Да». – «Глазки видят?» – «Да». – «Тогда прочитай, что у тебя получилось!». Ребенок хватается за ручку и с улыбкой вставляет ту букву, которую пропустил, исказив слово до неузнаваемости. Всем бывает обидно, когда оценка снижена из-за таких глупых ошибок! Почему же ученик пропускает буквы?

В каждом случае пропуска букв причины бывают разные, но, в общем, ответ один: у ребенка не сформирован или недоразвит образ слова.

Пропуск букв может возникнуть, прежде всего, по следующим причинам:

- ребенок первый раз слышит слово;
- ребенок раньше слово слышал, но не знает, что оно обозначает; ребенок знает значение слова, но ни разу не встречал слово написанным.

Иногда же ребенок продолжает пропускать буквы даже в хорошо знакомых ему словах, которые он писал неоднократно, а то и каждый день, например, в слове «упражнение». Тогда, вероятно, мы имеем дело с такими **причинами**:

- у ребенка не хватает внимания, чтобы уловить в неверно написанном слове отличия от образца;
- ребенок имеет такое богатое воображение, что, слыша слово, сразу представляет называемый им предмет или понятие, а не символическое обозначение этого предмета или понятия буквами.

Способствовать формированию образа слова можно при помощи нехитрых **упражнений**. Эти простые и увлекательные игры и задания помогут решить проблему пропуска букв, вызванную различными причинами.

МАГАЗИН



Подбираем картинки определенных предметов или животных, например, арбуза и мыши, а затем «продаем» их, «рекламируя» по каждой букве:

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

КУЗОВОК



Задача: собрать кузовок. Складывать в кузовок можно все слова, которые заканчиваются на -ок: грибок, глазок, зубок, подарок, платок, крючок, клубок, замок, венок, утенок, флажок, кружок... Можно по аналогии собирать корзину, коробку, ящик, пакет.

Задание направлено на четкое осознание звуковой и грамматической структуры слова: ударения, деления на слоги, типичных суффиксов и окончаний.

ДРЕВНЕРУССКОЕ ПИСЬМО

Ведущий диктует слова, которые ребенок записывает только согласными, обозначая гласные черточкой. При такой записи предложение «Отважный Миша бежит от мыши» будет выглядеть следующим образом:

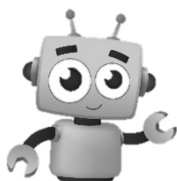
_тв_жн_й М_ш_б_ж_т_т_м_ш_.

Сразу же предлагаем записать это же предложение только гласными, ставя черточку на месте согласных:

о_а_ый_и_а_е_и_о_ы_и.

Делаем выводы, какое предложение читается легче, улавливаем роль согласных в русском письме.

НЕУДАЧНЫЙ РОБОТ



Перед началом работы распределяем роли. Ребенок становится роботом, взрослый – конструктором. Робот запрограммирован так, что он пишет слова не полностью, а воспроизводит какую-то определенную часть, отмечая пропущенное черточками. Конструктор «испытывает» робота, диктуя ему слова.

При выборе материала и способа записи преподаватель должен исходить из существующей проблемы: если ученик не дописывает конец слова, то пусть записывает только две последние буквы, соответственно при пропуске букв в середине слова - только две средние буквы. Например, слово понедельник может выглядеть так:

по_ _ _ _ _

_ _ _ _ де_ _ _ _

_ _ _ _ _ ик

Упражнение помогает избавиться от недописывания букв на конце слова или от пропуска букв и слогов внутри слова.

ВОЛШЕБНОЕ ПИСЬМО

В этом упражнении детей привлекает то, что диктант пишется без единого слова и без единой буквы. Перед началом работы вводим свои символы, например, договариваемся, что слова с буквой «с» обозначаем как «+», слова с гласной «е» – «!», а все остальные – «/».

Так, предложение «*Мы смотрим на птички стаи в небе*» выглядит так: /+//+!/

Примечание: слова надо подбирать так, чтобы в них не было сразу двух букв, для слов с которыми введены символы.

С помощью этого упражнения устраняем дисграфические проявления, развиваем внимание, фонематический слух, умение концентрироваться и удерживать мысленные образы.

СЛОВЕСНЫЙ МЯЧ



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. Мы это предложение модифицировали: во-первых, действительно используем мячик, кидая его вместе со словом противнику, во-вторых, называем слова не только на последнюю, но и на предпоследнюю букву, на вторую, на третью с конца и т. п.

Упражнение универсально: в него можно играть как вдвоем, так и целой группой, перекидывая мяч либо по кругу, либо в беспорядке, кому как захочется. Такая игра в увлекательной форме позволяет быстро выработать у детей умение представить графическое выражение слова, отрабатывается механизм переключения.

СЛОВЕСНЫЕ ЦЕПОЧКИ

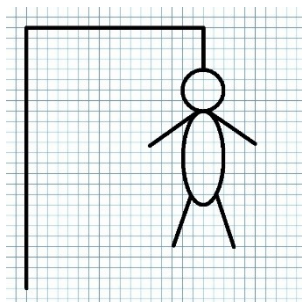
В процессе игры составляются цепочки слов так, чтобы первый слог последующего слова повторял последний слог предыдущего, например: арбуз – бузина – народ – родник – никель и т. д. Выигрывает тот, кто называет слово последним. Играть можно как в устной, так и в письменной форме, то есть можно просто по очереди называть слова, а можно записывать их на листочке бумаги. Можно играть командами, тогда победителем считается та команда, чья цепочка оказалась длиннее.

БУХГАЛТЕР

Преподаватель называет слова с одинаковым количеством букв. Ребенок мысленно представляет эти слова записанными в столбик. Удерживая представление в голове, он должен назвать определенную по счету букву во всех словах. Например, преподаватель говорит: «Дым, луг – вторая буква».

Дети представляют их написание в столбик и называют те буквы, которые идут в словах вторыми: «ы», «у». Если бы преподаватель попросил назвать третью букву, ребенок бы назвал буквы «м» и «г». Количество слов может быть от 2 до 4, букв в словах – от 3 до 7. Такое задание формирует умение мысленно видеть и прописывать слова, запоминать их образ, концентрировать внимание, удерживать буквенную структуру слова в памяти.

ВИСЕЛИЦА ИЛИ БАЛДА



Эта известная старинная игра чрезвычайно азартна и полезна. Напоминаем правила игры: один игрок загадывает слово, указывая, из какой оно области (фрукт, транспорт, мебель), и обозначает его первую и последнюю буквы, а пропущенные буквы между ними заменяет черточками. Например, слово «апельсин» будет выглядеть так: а _ _ _ _ _ н .

Другой игрок называет любые буквы, стараясь угадать пропущенные. Правильно названная буква становится на свое место, а неверно названная превращается либо в элементы виселицы, либо в буквы слова «балда». Игра прекращается, если слово угадано, а также в том случае, если построена виселица или составлено слово «балда».

МАТРЁШКИ

В игре могут принимать участие от 2 до 10 человек. Для игры потребуется 10 больших карточек (размер 10x18 см), на каждой из которых написано по 10 слов (в двух столбиках), 100 маленьких карточек (размер 1,5 x 8 см) со словами, которые являются частью слов с больших карточек.

Перед началом игры каждый играющий выбирает себе большую карточку или несколько больших карточек, если играющих меньше 10. Затем выбирается «говорун», который забирает себе все маленькие карточки. Он медленно зачитывает слова, написанные на них. Если произнесенное слово есть в составе слова на чьей-либо карточке, игрок кричит: «Мое!» – и закрывает маленькой карточкой слово на большой. Выигрывает тот, кто быстрее закроет все слова на большой карточке. Примеры слов на большой карточке: гроза, посёлок, красивая, коса, плуг, электричество, стройка, перепёлка, грабёж, конус.

Примеры соответствующих слов на маленьких карточках: роза, осёл, ива, оса, луг, три, рой, ёлка, ёж, ус.

Игра формирует образ слова, расширяет словарный запас, развивает зрительную память.

Примечание: в упрощенном варианте это упражнение может выглядеть следующим образом. Напишите (напечатайте) на бумаге сложные слова, и пусть ребенок найдет все входящие в их состав короткие слова.