

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 7»
г. Сосновый Бор**

Мастер – класс: «Игровые формы и методы работы для формирования лингвистической зоркости и чувства языка у детей с дисграфией и дислексией» (нейро – психологический аспект).

Учитель-логопед:
Гавриленко Марина Анатольевна

Грамотность складывается из трех основных блоков:

- Нейропсихологический, включающий функциональную готовность ребёнка к письму;
- Социально – педагогический, в котором важно учесть характер общения ребенка со взрослыми (игровое развитие в дошкольном возрасте, отношение в семье к чтению);
- Психологический, т.е. уровень мотивации ребенка.

С функционированием каких отделов мозга связана грамотность?

Все отделы мозга, по А. Р. Лурия, условно разделены на *три блока*. Если недостаточно развит *первый блок*, отвечающий за активацию мозга, то ребенок быстро утомляется. На уроке такие дети зевают, вертятся, роняют предметы, строят рожицы и мешают другим. Для повышения тонуса требуется обеспечить кислородом мозг, усилить кровоток. Этому поможет дыхательная гимнастика, специальный массаж и двигательная коррекция.

Недостаточная сформированность *второго блока* приводит к проблемам с памятью и трудностям пространственной ориентации, а это проявляется в зеркальном написании букв, неправильном расположении записи в тетради, в ошибках в применении правил грамматики. Помимо этого, этот блок обеспечивает фонематический слух и зрительное восприятие.

При недостаточном развитии *третьего блока* – блока программирования и контроля – ученик не соблюдает правила и не может себя контролировать, даже если хочет! Это относится и к учебным правилам (он их знает, но не умеет применять) и к поведенческим (может встать во время урока или играть).

Сегодня же мы уделим внимание второму блоку и конкретно затронем такую проблему как **пропуски букв в словах**. В каждом случае пропуска букв причины бывают разные, но, в общем, ответ один: у ребенка не сформирован или недоформирован образ слова, который является существенным компонентом чувства языка. Это единство фонематической (как звучит), семантической (сто обозначает), грамматической (из каких элементов состоит и в какую семью однокоренных слов входит) и графической (как пишется) природы слова.

Значит пропуск букв может возникнуть по прежде всего по следующим причинам:

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

Иногда пропуски встречаются в хорошо знакомых словах, 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.

Я предлагаю упражнения, с помощью которых формируется образ слова. Это простые и увлекательные задания помогут решить проблему пропуска букв, вызванную разными причинами.

«Магазин»

Показываем или рисуем определенные предметы, например, арбуз или мышь, а затем «продаем» их, «рекламируя» по каждой букве:

<i>а – ароматный (аппетитный);</i>	<i>м – маленькая (миниатюрная);</i>
<i>р – рубиновый (разрежете его);</i>	<i>ы – ы-ых, какая (милая);</i>
<i>б – большой;</i>	<i>ш – шушит (шустрая);</i>
<i>у – укатить домой (угостить гостей);</i>	<i>ь – мягкая шубка.</i>
<i>з – звонкий (замечательный, зрелый).</i>	

Эта игра уместна также и при речевом недоразвитии ребенка.

«Кузовок»

Задача: собрать кузовок. Складывать в кузовок можно все слова, которые заканчиваются на **-ок**: грибок, глазок, зубок, подарок, платок, крючок, замок, венок, утенок, флажок, кружок ... можно по аналогии собирать корзину, коробку, ящик, пакет... соответственно собирать тогда будем слова на **-ина, -ка, -ик, -ет**. Игру можно начать фразами: «Собираемся в лесок, наполняем кузовок!»; «Вот перед нами корзина, туда отправляется...» (картина, балерина, малина); «Вот коробка, там...» (лодка, борода, сковородка); «Вот ящик, и тут лежит...» (мячик, котик, веник); «Вот большой-большой пакет, помести в него...» (табурет, билет, балет).

Особенно заметны результаты, если ребенок во время игры не записывает слова, а только произносит их. Задание направлено на четкое осознание звуковой и грамматической структуры слова: ударения, деления на слоги, типичных суффиксов и окончаний.

«Арабское письмо»

Ведущий диктует слова, которые ребенок должен записать, начиная с правой стороны строки и наоборот, т.е. задом наперед, при нормальном чтении (слева направо), слова должны читаться в их обычном виде. Например, предложение «В океане живет необычная рыба – рыба-ёж», написанное «по-арабски», должно выглядеть так: «жѐ-абыр – абыр яанчыбоен тѐвиж енаеко В».

Упражнение дает хорошие результаты в тех случаях, когда ребенок переставляет буквы и не дописывает слова. Начинать надо с коротких слов, в которых чередуются гласные и согласные (*вода, море*), затем берутся более трудные слова, где рядом стоят по 2-3 согласных (*столик, столбик*), а уж потом предложения.

«Древнерусское письмо»

Ведущий диктует слова, которые ребенок записывает только согласными, обозначая гласные многоточиями. При такой записи предложение «*Отважный Миша бежит от мыши*» будет выглядеть: ...тв...жн...й М...ш... б...ж...т ...т ...и... сразу же предлагаем записать это предложение только гласными, ставя точки на месте согласных: О... ..а... ..ы...й ...и...а ...е...и... о... ..ы...и.

Делаем выводы, какое предложение читается легче, улавливаем роль согласных в русском письме. При выполнении этого упражнения отрабатывается механизм переключения, избирательности при письме. Со временем дети пишут только согласными целые тексты, на время. Но начинать надо с отдельных коротких слов.

«Неудачный робот»

Распределяем роли: ребенок – робот, учитель – конструктор. Робот запрограммирован так, что он пишет слова не полностью, а воспроизводит какую-то определенную часть, отмечая пропущенное черточками. Если ученик не дописывает конец слова, то пусть записывает только две последние буквы, при пропуске букв в середине – 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.

«Волшебный диктант»

В этом упражнении детей привлекает то, что диктант пишется без единого слова и буквы. Перед началом вводим символы, например, слова с буквой «с» обозначаем как «X», слова с гласной «е» - «■», а все остальные – «/». Предложение «Мы смотрим на птичьи стаи в небе» будет выглядеть так: /X//X■ . символами нужно обозначать те буквы, которые дети путают (**и-у, и-ц, ц-ч, ш-щ, ё-ю** и т.п.). Упражнение можно усложнить: через какое-то время этими же символами обозначить другие буквы и снова прочитать этот же текст. Здесь мы устраняем дисграфические проявления, развиваем внимание, фонематический слух, умение концентрироваться и удерживать мысленные образы.

«Словесный мяч»

Игра по типу «Города», когда один игрок говорит слово, а второй должен продолжить, называя слово на заданный звук или букву прозвучавшего слова. Например, слово *месяц* – 4 буква – *ясень* – 3 звук – *эхо*. Такая игра в увлекательной форме позволяет быстро выработать у детей умение представить графическое выражение слова, отрабатывается механизм переключения, навыки звуко-буквенного анализа слов. Через некоторое время вы можете перейти на более сложный уровень: подбирать существительные только женского рода, только 1 склонения, глаголы 1 спряжения (вариации на каждую теоретическую тему).

«Словесные цепочки»

В процессе игры составляются цепочки слов так, чтобы следующее слово начиналось на последний слог предыдущего, например: **арбуз** – **бузина** – **народ** – **родник** – **никель** и т.д. выигрывает тот, кто назовет слово последним. Можно играть командами. В таком случае, выигравшей считается та команда, чья цепочка окажется длиннее.

«Бухгалтер»

Учитель называет слова (от 2-х до 4-х) с одинаковым количеством букв (от 3-х до 7-ми). Ученик мысленно представляет эти слова записанными в столбик. Удерживая мысленно

этот образ в голове, он должен назвать определенную по счету букву во всех словах. Например: «Дым, луг – вторая буква» - «ы, у». такое задание формирует умение мысленно видеть и прописывать слова, запоминать их образ, концентрировать внимание, удерживать буквенную структуру в памяти.

«Виселица или Балда»

«Алфавит»

Нужны буквы русского алфавита, где гласные нарисованы красным цветом, согласные – синим, буквы «ъ» и «ь» - зеленым. Играть можно как двоим, так и 4 игрокам.

Два игрока играют в 2 тура, при участии большего количества игроков, игра проходит в один тур. Если играют трое, раздается по 10 карточек, 3 запасных, если играют четверо, раздается по 8 карточек, 1 запасная. Если играют пятеро, раздается по 6 карточек, 3 запасные, если играют шесть человек, раздается по 5 карточек, 3 запасные.

Для 1 тура раздается по 8 карточек букв. Первым ход делает игрок, у которого есть буква «а» (или первая из имеющихся букв по алфавиту). Он же называет любое слово на эту букву (любой части речи, в любой форме). Следующий игрок должен найти среди своих букв одну из названного слова, положить ее сверху и назвать слово, начинающееся теперь уже на его букву. Если буквы у игрока нет, он пропускает ход. Если буквы нет ни у одного из игроков, сыгранные карточки откладываются, произносится слово «сыграно» и первый ход делает тот, кто пропустил предыдущий. Если игрок выкладывает «ъ» и «ь», а также букву «ы», то произносится слово «сыграно», сыгранные карточки откладываются, а игрок, использовавший эти буквы, делает новый ход с любой буквы. В 1 туре выигрывает тот, кто первым выложил свои карточки. Для 2 тура опять раздается по 8 карточек, одна карточка остается запасной. Ее можно взять в любой момент, но нельзя положить обратно. Тот, кто первым выложил свои карточки, выигрывает. Игру можно усложнить, тогда выложенная буква может быть второй, третьей или последней в слове.

Эта игра формирует образ слова и закрепляет образ буквы, а также расширяет лексический запас, способствует отработке орфографических правил, учит планировать ходы и запоминать шаги противника.

«Матрешки»

В игре могут принимать участие от 2 до 10 человек. Для игры потребуется 10 больших карточек (10 на 18см), на каждой из которых написано по 10 слов (в двух столбиках), 100 маленьких карточек (1,5 на 8см) со словами, которые являются частью слов с больших карточек.

Перед началом игры раздаются все карточки, 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 всех закроет слова на большой.

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

«Шрифты»

Необходимо выделить буквы, написанные одинаковым шрифтом среди других с другими шрифтами, прочитать слова, записать их в тетрадь. Слова объединены в лексические

темы. Эта игра формирует образ слова и закрепляет образ буквы, расширяет лексический запас, развивает оптико – пространственные представления, аналитико – синтетическую деятельность. Например:

Б Х Т А Л О Р Т Т Е О И Б Н К (батон, хлеб, торт)