

# Глава 1

## Проблема: пропуск букв в словах

---

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? Действительно ли это необъяснимо?

В каждом случае пропуска букв причины бывают разные, но, в общем, ответ один: у ребенка не сформирован или недоформирован образ слова. Что же скрывается под этим определением?

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

Значит, 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.

В данной главе мы предлагаем упражнения, с помощью которых формируется образ слова. Эти простые и увлекательные игры и задания помогут решить проблему пропуска букв, вызванную различными причинами.

### «Магазин»

Рисуем определенные предметы, например арбуз и мышь, 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;*

Это упражнение уместно проводить не только при несформированности семантического образа слова, пропуске букв, но 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, клубок, замок, венок, утенок, флажок, кружок... Можно по аналогии собирать корзину, коробку, ящик, пакет... Соответственно собирать тогда будем слова на **-ина**, **-ка**, **-ик** и **-ет**. Эту игру мы обычно начинаем такими фразами: *«Собираемся в лесок, наполняем кузовок!»*; *«Вот перед нами корзина, туда отправляется...»* (картина, балерина, малина); *«Вот коробка, смотрим, что там?»* (лодка, борода, сковородка); *«Вот ящик, скорей клади туда...»* (мячик, ларчик, мальчик); *«Вот большой-большой пакет. Клади в него...»* (табурет, билет, билет).

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 строчки и наоборот, то есть задом наперед, при нормальном чтении (слева направо) слова должны читаться в их естественном виде. Например, предложение *«В океане живет необычная рыба — рыба-ёж»*, написанное «по-арабски», должно выглядеть так: *«же-абыр — абыр яанчыбоен тёвиж енаеко В»*.

Упражнение дает хорошие результаты в тех случаях, когда ребенок переставляет буквы и не дописывает слова. Не стоит сразу предлагать ребенку писать «по-арабски» целые предложения. Начните с коротких слов, в которых чередуются гласные

и согласные (*вода, море*), затем возьмите слова более трудные, где рядом стоят по 2–3 согласных (*столлик, столбик*), а уж потом работайте с предложениями.

### «Древнерусское письмо»

Ведущий диктует слова, которые ребенок записывает только согласными, обозначая гласные многоточиями. 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 точки на месте согласных: *о...а...ый ...и...а ...е...и... о... ...и...и.*

Делаем выводы, какое предложение читается легче, улавливаем 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 считается время в секундах и отсутствие помарок. Но начинать отрабатывать «древнерусское» письмо также советуем с отдельных коротких слов, постепенно усложняя материал.

### «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 *понеделник* 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 без единой буквы. Перед началом работы вводим свои символы, например, договариваемся, что слова с буквой «с» обозначаем как «X», слова с гласной «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 какое-то время 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»

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. 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. Через некоторое время хорошо перейти на более сложный уровень: например,

подбирать существительные только женского рода, только I склонения, подбирать глаголы только I спряжения (вариации на каждую теоретическую тему), а преподаватель может в любой момент изменить номер буквы, на которую нужной придумывать слова.

### **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, ука-

зывая, 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». Если это случилось, второму игроку засчитывается поражение, если он сумел угадать слово — победа. Играя с взрослым, ребенок должен и загадывать слова, и отгадывать их.

### «Алфавит»

Эта игра не только формирует образ слова и закрепляет образ буквы, но и расширяет лексический запас, способствует отработке орфографических правил, учит планировать ходы и запоминать шаги противника. Кроме того, она чрезвычайно азартна. В игре могут участвовать от 2 до 6 игроков.

Для игры потребуются 33 карточки с буквами русского алфавита. Размер карточек — 6 × 4,5 см. Гласные буквы на карточках нарисованы красным цветом, согласные — синим, буквы «ъ» и «ь» — зеленым.

**Вариант игры с участием 2 человек.** Для первого тура раздается по 8 карточек букв. Первым ход делает тот игрок, у которого есть буква «а». Если буква не выпала никому, значит, первый ход полагается игроку с самой первой из имеющихся букв. Выкладывается любая буква, на которую начинаются слова в русском языке, называется любое слово на эту букву (любой части речи в любой форме). Противник должен среди своих букв найти одну из названного слова, положить ее сверху и назвать слово, начинающееся теперь уже на его букву.

Если буквы у игрока нет, он пропускает ход, и тогда названное слово «возвращается» к первому игроку, теперь он сам должен найти у себя букву. 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» или «ь», а также букву «ы», то есть такие буквы, на которые слова не начинаются, то произносится слово «сыграно», отыгранные карточки откладываются в сторону, а игрок, использовавший «ъ», «ь» и «ы», делает новый ход с любой буквы. В первом туре выигрывает тот, кто первым выложил свои карточки. Для второго тура опять раздается по 8 карточек, одна карточка остается запасной. Ее можно взять в любой момент игры, но нельзя положить обратно. Тот, кто первым выложил карточки, выигрывает во втором туре. Таким образом, в игре может быть абсолютный победитель (счет 2:0) или ничья (счет 1:1).

При участии большего количества игроков игра проходит в один тур. Если играют трое, раздается по 10 карточек, 3 карточки остаются запасными. Если играют четверо, раздается по 8 карточек, 1 карточка — запасная. Если играют пятеро игроков — раздается по 6 карточек, 3 карточки запасные. Если играют шесть человек, каждый получит по 5 карточек, 3 карточки останутся запасными. Ходы делаются по тем же правилам по кругу. Первый выложивший все свои карточки становится победителем, остальные продолжают игру, чтобы выявить одного проигравшего.

Игру можно усложнить, при этом выложенная буква может быть второй, третьей или последней в слове.

### **«Марионетки»**

Игра формирует образ слова, расширяет лексический запас, способствует запоминанию написания слов на основные правила орфографии. В игре могут участвовать от 2 до 4 игроков.



Для игры потребуется изготовить игровое поле размером 30 × 30 см с нанесенными на него гласными и согласными буквами, которые размещены по линиям со стрелками. Причем часто употребляемые буквы встречаются несколько раз. Всего на поле должно быть 100 букв. Кроме игрового поля, потребуются 4 комплекта фишек разного цвета по 12 штук. В домашних условиях вместо фишек можно использовать разноцветные пуговицы небольшого размера. Каждый игрок запасается бумагой для записи.

Смысл игры заключается в составлении слов из имеющихся на поле букв. Игроки получают по комплекту фишек (например, один — красные, другой — синие, третий — золотые), далее они по считалке определяют, кто ходит первым. Сразу можно задействовать только три фишки, положить их на буквы так, чтобы получилось слово. Его игрок и записывает.

Игроки ходят по очереди, добавляя буквы, то есть занимая их фишками и записывая получившиеся слова. За один ход можно составить несколько слов, если они состоят из одних и тех же букв (например, *вор* и *ров* или *клоун*, *кулон*, *колуи*). При этом нельзя использовать буквы, занятые противником, а свои фишки можно передвигать только по направлению стрелок. Игра завершается, когда ни один из игроков не может больше составить ни одного слова. Затем игроки подсчитывают записанные каждым слова. Выигрывает тот, кто составил наибольшее количество слов. Заранее надо договориться, какие слова можно составлять: любые слова, только существительные, на определенную тему (имена, овощи и т. д.).

### **«Матрешки»**

В игре могут принимать участие от 2 до 10 человек. Для игры потребуется 10 больших карточек (размер 10 × 18 см), на каждой из которых написано по 10 слов (в двух столбиках), 100 маленьких

карточек (размер 1,5 × 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, поселок, красивая, коса, плуг, электричество, стройка, перепелка, грабеж, конус*.

Примеры соответствующих слов на маленьких карточках: *роза, осел, ива, оса, луг, три, рой, елка, еж, ус*.

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

Специфика предложенных методов и приемов состоит в том, что их применение возможно при любом уровне языкового развития ребенка, при работе в классе и дома, при занятиях с группами и индивидуально. Их применение оказалось эффективным для устранения элементов дисграфии: при постоянном пропуске букв, их недописывании, перестановке букв и слогов, в общем, в тех случаях, когда родители и учителя говорят о «глупых» ошибках.