

***«Методы предупреждения
дизорфографии в коррекционной работе
с дошкольниками»***



*учитель-логопед
Маландина С.С.*

2022 г.

Дизорфография -

Это специфическое расстройство усвоения навыков письменной речи, характеризующееся часто возникающими устойчивыми орфографическими ошибками, повторяющимися **несмотря на знание учащимися правил грамматики и орфографии.**

Основная причина появления дизорфографии -

**Незавершенность созревания определенных структур
мозга и психических функций на момент начала обучения.**

Методы предупреждения возникновения дизорфографии

**Формирование
достаточной
мотивации
ребенка к
обучению**



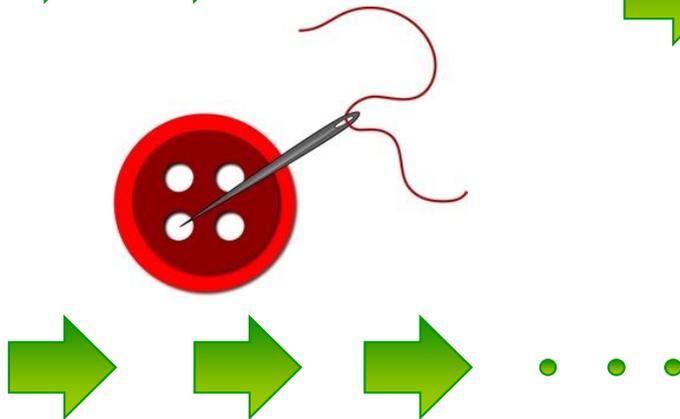
Немного нейропсихологии...

Третий блок головного мозга осуществляет программирование, регуляцию и контроль активной человеческой деятельности. В блок входят структуры, расположенные *в передних отделах больших полушарий*.

Сознательная деятельность человека начинается с получения и переработки информации, далее следует формирование намерений, выработка соответствующих программ действий и их осуществление во внешних (двигательных) или внутренних (умственных) актах. Для этого требуется специальный аппарат, способный к созданию и удержанию нужных намерений, выработке соответствующих программ действий, своевременному их осуществлению и, что крайне важно, постоянному контролю происходящего, основанному на сопоставлении результата с исходными намерениями.

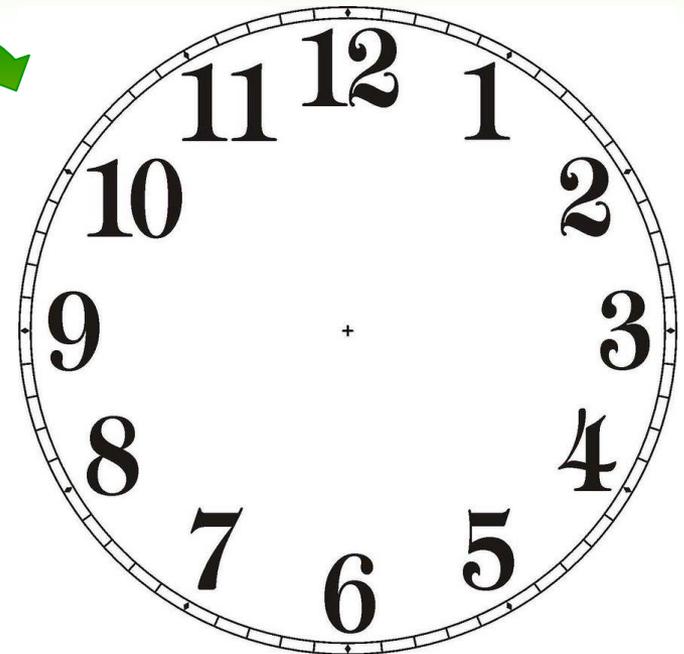
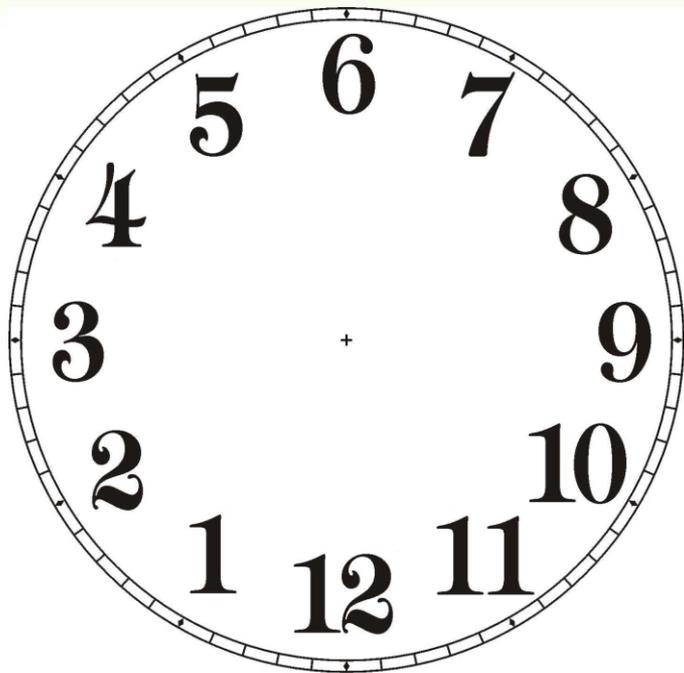
Что бы ребенок ни делал, необходимо:

- *поставить цель*
- *разделить цель на отдельные задачи*
- *распределить задачи по важности*
- *установить **контролируемую** последовательность выполняемых действий*

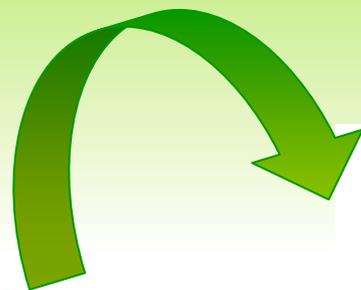
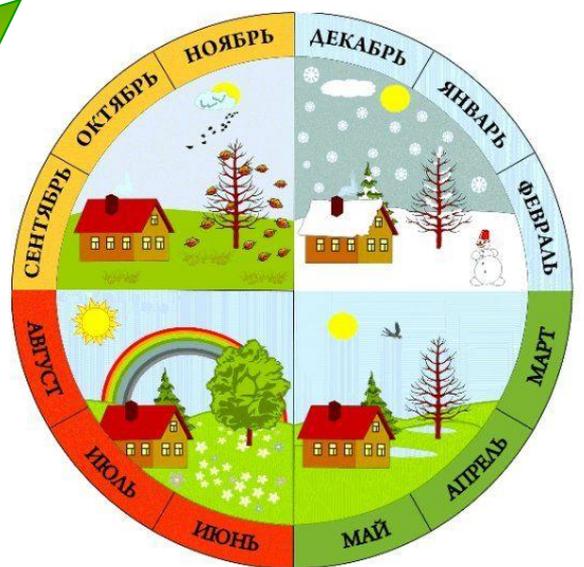
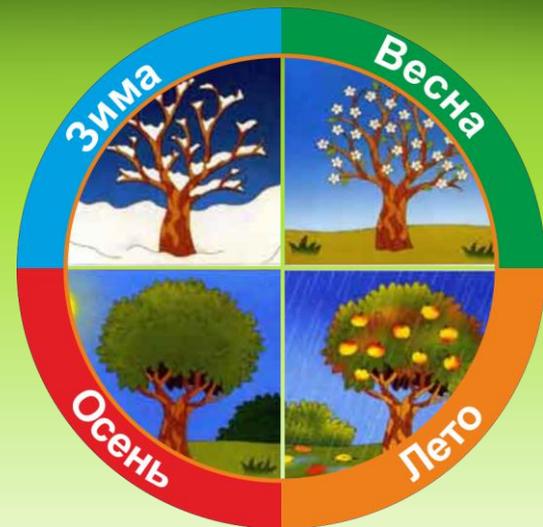


В дошкольном возрасте необходимо освоение ребенком категории времени как основы ориентирования на письме:

Временная линия



Колёса времени



Также необходима актуализация отношения ребенка к воспитательно-образовательной деятельности:

Занятие (игра) было: - интересным
- скучным

Я думаю, что слушал(а), что говорят другие дети и взрослый: - внимательно
- невнимательно

Я принимал(а) участие в беседе: - часто
- редко

Результатами своей работы на занятии (в игре):
- доволен(а)
- не доволен(а)

Лестница достижений (ступень определяется ребенком совместно со взрослым)



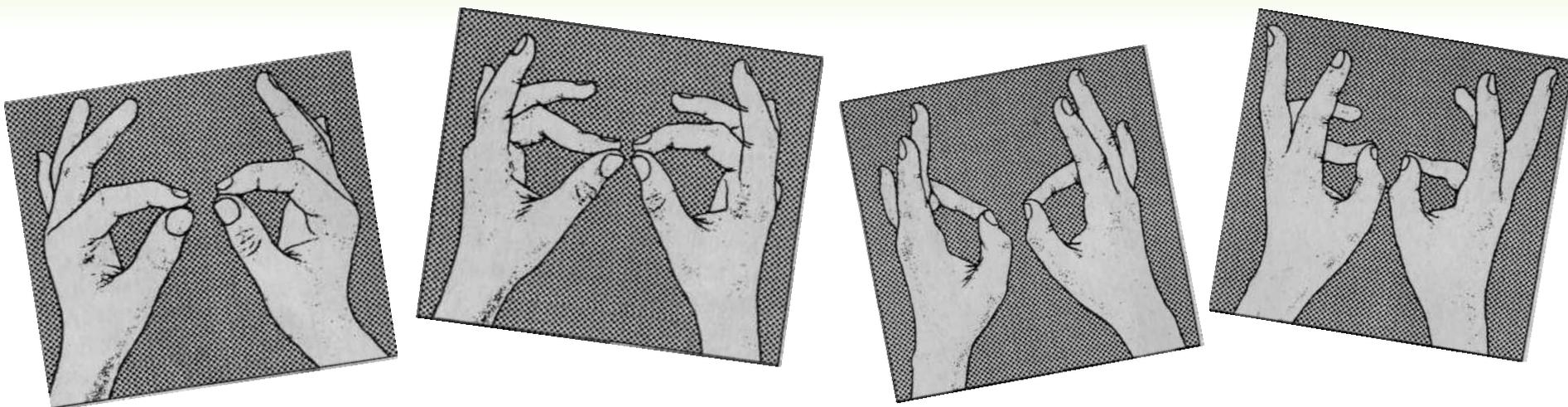
Лестница успеха (результата)



Упражнения для пальцев кисти (развитие межполушарных взаимодействий)



Колечко. Поочередно и как можно быстрее перебираем пальцы рук, соединяя в кольцо с большим пальцем последовательно указательный, средний и т.д. Упражнение выполняется в прямом (от указательного пальца к мизинцу) и в обратном (от мизинца к указательному пальцу) порядке. Вначале упражнение выполняется каждой рукой отдельно, затем вместе.



«ЗАЙЧИК И ЛИСИЧКА»

Пальцами левой руки изображаем Зайчика, а пальцами правой - Лисичку. Одновременно меняем.



«Блинчик»

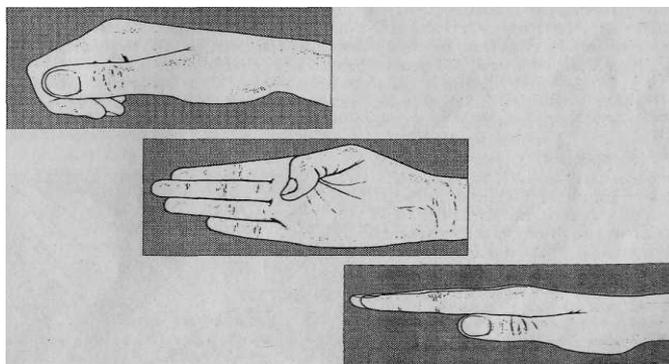
Руки на коленях или на столе. Одна ладонь направлена вниз, другая вверх. Меняем положение ладоней, считая 1-2-3. На счет три «один блинчик заворачиваем», поочередно меняя руку.

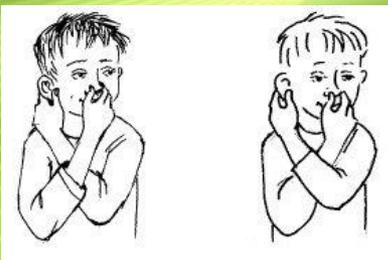


Лезгинка. Левую руку сложите в кулак, большой палец отставьте в сторону, кулак разверните пальцами к себе. Правой рукой прямой ладонью в горизонтальном положении прикоснитесь к мизинцу левой. После этого одновременно смените положение правой и левой рук в течение 6—8 смен позиций. Добивайтесь высокой скорости смены положений



Кулак—ребро—ладонь. Ребенку показывают три положения руки на плоскости стола, последовательно сменяющих друг друга. Ладонь на плоскости, ладонь сжатая в кулак, ладонь ребром на плоскости стола, распрямленная ладонь на плоскости стола. Ребенок выполняет пробу вместе с педагогом, затем по памяти в течение 8—10 повторений моторной программы. Проба выполняется сначала правой рукой, потом — левой, затем — двумя руками вместе. При усвоении программы или при затруднениях в выполнении педагог предлагает ребенку помогать себе командами («кулак—ребро—ладонь»), произносимыми вслух или про себя.

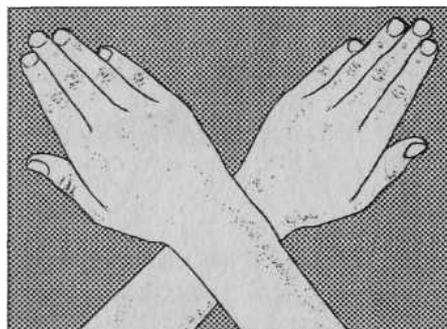




Ухо—нос. Левой рукой возьмитесь за кончик носа, а правой рукой — за противоположное ухо. Одновременно отпустите ухо и нос, хлопните в ладоши, поменяйте положение рук «с точностью до наоборот»



Змейка. Скрестите руки ладонями друг к другу, сцепите пальцы в замок, выверните руки к себе. Двигайте пальцем, который укажет ведущий. Палец должен двигаться точно и четко, не допуская синкинезий. Прикасаться к пальцу нельзя. Последовательно в упражнении должны участвовать все пальцы обеих рук.



«Парад» – маршировать на счет «раз-два-три-четыре». В первом цикле шагов хлопок руками на счет «раз», во втором – на счет «два» и т. д.

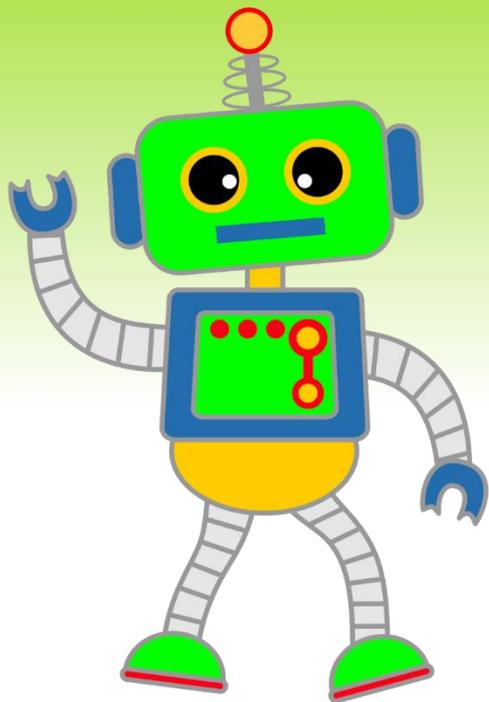


Игра **«Считаем до 10»** – игрокам нужно сосчитать до десяти, перекидывая друг другу мячик, но нельзя вслух называть числа, в состав которых входят «запретные» цифры, например: 2, 5, 8. Игра идет в быстром темпе, проговорившийся игрок получает штрафное очко. Побеждает игрок, набравший меньшее количество штрафных очков. Можно усложнить задание, добавляя сигнал на переключение, например, звонок колокольчика, означающий, что теперь «запретными» становятся другие цифры



«Кодировщик» – необходимо поднять правую руку, если услышишь название животного, левую – если это название съедобного предмета, и хлопнуть в ладоши в ответ на слово, обозначающее неодушевленное и несъедобное понятие. Как вариант игры те же движения надо воспроизвести в ответ на услышанные слова, состоящие из одного, двух и трех слогов.





«**Робот**» – ребенок исполняет роль робота, стараясь правильно выполнить инструкции, например: «Один шаг вправо, поворот налево, три шага назад...» и т. д.

«**Сломанный робот**»: ребенок выполняет инструкции с точностью до наоборот.



Игра **«Зеркало»** –
копирование поз
напротив стоящего, с
таким условием, что все,
что один из игроков
делает правой рукой,
второй должен повторить
тоже правой и т. д.