**«Профилактика и коррекция зеркального написания цифр и печатных букв».**

 **«Зеркальное» письмо** (справа налево) связано с недостаточной сфорсированностью пространственного мышления, зрительно-пространственного восприятия и представлений (т.е. представлений о форме, величине предметов, и об их расположении в пространстве по отношению к себе и друг к другу); а также недостаточной сфорсированностью функций зрительного анализа и синтеза и даже слишком быстрым обучением письму печатными буквами, из-за чего дети не успевают надежно усвоить взаимосвязь формы буквы и ее значения.

Такие проблемы чаще встречаются у детей 6-7 лет и выявляются при обучении их письму. Если ребёнок дошкольного возраста, до момента обучения его грамоте, не приобрёл умение сравнивать предметы по величине и форме; плохо ориентируется в пространственном расположении предметов по отношению к себе и друг к другу (путает правую и левую стороны, ошибается в понимании значений и употреблении предлогов, обозначающих расположение предметов в пространстве), то ему будет сложно усвоить и дифференцировать тонкие различия оптически сходных букв. Поэтому нужно думать не столько об отдельных буквах, сколько о необходимости решения проблемы в целом. И решать ее нужно именно в дошкольном возрасте, не ожидая появления устойчивых нарушений письма, а, стараясь их, по возможности, предупредить. Прежде чем проводить работу по различению правильной буквы и ее двойника, проводится подготовительный этап, помогающий развивать у детей ориентировку в пространстве, на себе и на листе бумаги.

**Начинать** здесь следует с **воспитания четкой дифференциации правой и левой руки** (Какая рука у тебя правая? А какая левая?). Затем учат ориентироваться в собственном теле, то есть воспитывают умение безошибочно находить свое правое ухо, правый глаз, левую ногу, правую щеку и т. д.

**Следующий этап работы** – **развитие ориентировки в окружающем пространстве** с точки зрения учёта её правой и левой стороны. Ребенку нужно объяснить, что все те предметы, которые расположены ближе к правой его руке, находятся справа от него, а которые ближе к левой руке – слева. После этого ребенку задаются вопросы о местонахождении различных предметов. (Где дверь, справа или слева от тебя? А окно? Почему ты так считаешь?) Когда ребенок научится безошибочно отвечать на такие вопросы, можно переходить к определению местонахождения предметов по отношению друг к другу. Например: тетрадь справа от книги (а не от самого ребенка), ручка слева от тетради и т. п. И только после того, как ребенок усвоит особенности пространственного расположения предметов, он сможет, наконец, понять, справа или слева от вертикальной палочки нужно писать горизонтальную палочку и овал в букве ю и т. п. Начинать работу с таким ребенком сразу с усвоения начертаний букв нецелесообразно.

**Для коррекции «зеркального» письма** эффективно использование таких видов работы: •воспроизведение детьми букв-эталонов с помощью карточек, трафаретов, кубиков; •сопровождение пальчиком по букве, по строчке письма

•обведение буквы пальчиком в воздухе со зрительной опорой и со звуковым ориентиром (проговариванием)

•написание графических диктантов (точка, две клетки вверх, одна клетка вправо, одна клетка вниз, одна клетка влево).

•совершенствование пространственно-временных ориентировок на себе, на листе бумаги, развитие способностей к запоминанию, автоматизации и воспроизведения серий, включающих несколько различных движений, рядоговорения (времена года, дни недели).

•развитие тактильных ощущений посредством дермалексий (необходимо узнать, какую букву «написали» на спине, на руке, в воздухе рукой ребенка, узнать буквы на ощупь и т. д.)

•развитие конструктивного праксиса путем моделирования букв из палочек, из элементов букв, реконструирования букв. Например: из буквы П можно сделать букву Н, передвинув одну палочку. Определение букв, которые можно выложить из трех (И, А, П, Н, С, Ж) и из двух элементов (Г, Т). Конструирование букв из элементов: овал, полуовал, длинная и короткая палочка. Дети должны четко усвоить понятия «вверх», «вниз», «право», «влево».

•поиск букв, наложенных друг на друга.

На заключительном этапе работы можно перейти к **письменным упражнениям**: письмо смешиваемых букв под диктовку. Буквы диктуются в неопределенной последовательности, чтобы исключить возможность догадки, например: Э, Э, Е, Е, Э,Э,Э и т. д. Перед записью каждой буквы ребенок должен сказать, из каких элементов она состоит, в какую сторону направлена - «смотрит». После исчезновения ошибок при записи отдельных букв можно переходить к письму слогов, а затем и слов с этими буквами. Для облегчения стоящей перед ребенком непростой задачи усвоения правильного начертания букв лучше выборочно работать только над теми буквами, на которые может распространиться «зеркальность». Дело в том, что многие печатные и некоторые рукописные буквы полностью симметричны, в силу чего их просто невозможно написать «зеркально». Вот эти печатные буквы: А, Д, Ж, М, Н, О, П, Т, Ф, Х, Ш. Эти 11 букв можно полностью исключить из упражнений, что сразу сделает работу более целенаправленной и менее объемной. Затем ребенку нужно объяснить, что в большинстве случаев элементы букв прописываются справа. Это относится к следующим буквам: Б, В, Г, Е, И, К, Р, С, Ц, Щ, Ы, Ь, Ъ, Ю. Ребенку остается запомнить еще те 6 букв, которые «развернуты» в левую сторону: 3, Л, У, Ч, Э, Я. На заключительном этапе работы широко используются письменные упражнения, так как именно в обеспечении правильного написания букв и состоит конечная цель всей работы. В процессе выполнения письменных упражнений нужно особенно внимательно следить как за направлением письма в целом (строка заполняется слева направо), так и за способом написания каждой буквы: элементы в буквах дописываются только с правой стороны и в направлении сверху вниз. Важно видеть сам процесс письма, а не довольствоваться только готовым «видом» пусть даже и правильно написанных букв. Аналогичная работа проводится и при «зеркальном» написании цифр. Опыт показывает, что все цифры могут «зеркально» изображаться. «Зеркальность» в математике проявляется очень ярко, так как гораздо чаще надо действовать в заданном направлении, особенно при построении геометрических фигур и при вычислениях.

***Игры и упражнения.***

**Первый этап** связан с упражнениями на усвоение и автоматизацию понятий вперед - назад, справа - слева. Начинать их можно с того момента, когда ребёнок запомнит, где у него находится правая (левая) рука.

***«Правый глаз».***

Вы просите ребенка показать правую ручку, ножку, правое плечо, правую коленку, правый локоть и т. д.

Можно чередовать просьбы показать что-нибудь "правое" и что-нибудь "левое". Если ребенок легко справляется с этими заданиями, можно перейти к просьбам что-нибудь сделать правой или левой рукой (сжать кулачок, поднять руку вверх), подмигнуть правым (левым) глазом, пожать правым (левым) плечом, согнуть правую (левую) коленку и т. д.

Далее можно просить правой рукой коснуться левого плеча, левого уха, левой ноги, а левой рукой, наоборот, дотронуться до правого уха, правой ноги и т. д.

С увеличением темпа словесных инструкций повышается сложность игры.

***"Обезьянки".***

В игре "Обезьянки" появляется водящий. Игроки становятся напротив водящего. Он показывает движение, сопровождая его словесным указанием. Например, вытягивает вперед руку и говорит: "Правая". "Обезьянки" должны повторить движение той рукой, которую назвал водящий.

В усложненном варианте игры водящий показывает движение неверной рукой (ногой, плечом), а игроки должны не сбиваться, следуя словесной инструкции.

***«Кого загадали?».***

Для игры отберите несколько игрушек - они должны быть достаточно крупными и отличаться друг от друга. Можно взять куклу, мишку, зайчика и т. д. Посадите ребенка на стульчик, а игрушки расположите вокруг него. Скажите, что загадали одну из них и ему нужно угадать, какую именно. Вы говорите: "Эта игрушка сидит за тобой (или перед тобой, справа от тебя и т. д.)". Потом поменяйтесь с малышом ролями. Он будет загадывать, и сообщать вам "адрес" игрушки, а вы попробуете отгадать. Можете время от времени и ошибаться - ребёнок будет вас поправлять.

***«Развивающий коврик».***

Возьмите квадратный или прямоугольный коврик, прикрепите к нему неширокую тесьму так, чтобы она разделила коврик на четыре квадрата. Попросите ребенка принести его любимую игрушку, потом сядьте вместе с ним по одну сторону коврика и покажите, где правая часть, а где левая.

Попросите ребёнка посадить игрушку на правую часть коврика, а потом на левую. Потом покажите, где находится правый верхний угол коврика, а где левый верхний. Пусть попробует сам догадаться, где правый нижний угол, и поместит игрушку туда. Если видите, что пока ребенку трудно освоиться с новыми понятиями, помогите ему. Попросите его показать по очереди сначала правую руку, потом правую часть коврика, потом правый верхний угол. Задание можно разнообразить: малыш может не только перемещать игрушки, следуя вашим указаниям, но и помещать их по своему усмотрению в любой из квадратов. Но тогда просите его рассказать, где находятся его игрушки.

***«Что под ладошкой?».***

Малыш без труда находит предметы, размещенные справа и слева от него (см. предыдущую игру "Развивающий коврик"). Теперь можно от коврика с настоящими игрушками перейти к картонной табличке из четырех квадратов с яркой картинкой в каждом из них. Попросите ребенка, чтобы он положил правую ладошку на правую часть таблички и рассказал, что нарисовано на правой стороне таблички. То же с левой ладошкой. Теперь пусть попробует сказать, что он видит, допустим, в правом верхнем углу таблички. Если ребенок уверенно справляется с заданиями, попробуйте "ошибиться": "Я вижу, что в левом нижнем углу нарисовано яблоко. А ты как думаешь?"

***"На параде".***

Для этой игры вам пригодится коллекция пластмассовых игрушек из шоколадных яиц или любой другой набор маленьких игрушечных существ. Их надо будет строить в соответствии с указаниями водящего - генерала. Роль генерала поначалу выполняет взрослый.

Играют на столе или на полу. В центре плоскости, отведенной для игры, кладут картонный кружочек - начальную точку отсчета.

Генерал командует: "Зайчик, встань передо мной! Лисенок, встань справа от зайчика. Гномик, встань перед лисенком! Индеец, займи место за зайчиком". И так далее.

После того как все игрушки выстроятся перед генералом, можно дать салют: прохлопать и протопать столько раз, сколько участников парада выстроилось на столе.

Эту игру можно усложнять, меняя положение персонажей по отношению к ребенку. Ребенок может смотреть на игрушки со стороны генерала. Тогда они окажутся лицом к нему. А может смотреть на них с другой стороны - со спины. И в том, и в другом случае он должен уметь ориентироваться.

Если этот вариант игры освоен, можно попробовать проводить построение на шахматной доске (или на листе бумаге, расчерченном на крупные клетки). За начало отсчета выбирается любая клетка, которую укажет водящий.

Кстати, в качестве войска можно использовать шахматные фигуры и заодно выучить их названия.

***«Я - робот!».***

Попросите ребёнка представить, что он умный робот, который умеет точно выполнять команды своего конструктора. Взрослый подает команды:

"Робот, сделай два шага вперед, поворот налево. Руки за спину, один шаг назад.
Поворот налево, три шага вперед. Руки вперед".

Молодец! А теперь ты, робот, попал в очень тёмную пещеру, в которой ничего не видно. Закрой глаза и продолжай работать с закрытыми глазами.

"Поворот направо, руки вниз. 2 шага назад, 2 поворота направо, 3 шага вперед.
Вот ты и оказался в нужном месте. Открой глаза".

Примечание: меняйтесь с ребёнком ролями. Пусть он, становясь ведущим в игре, учится отдавать пространственные команды и оценивать правильность их исполнения.

Если роль робота не слишком привлекает ребенка, игру можно превратить в поиск "клада". В этом варианте малыш отправляется на поиски спрятанного в комнате "клада" - игрушки или угощения.

 ***«Куда пойдёшь, что найдёшь».***

Взрослый прячет игрушки в разных местах комнаты. Например: слева от предполагаемого месторасположения по ходу игры – зайчика; справа за столом – куклу; сзади за тумбочкой – флажок; впереди под ковром – карандаш.

Игрушки и вариативность их расположения могут быть самыми различными. Взрослый приглашает одного из детей, и говорит ему: «Налево пойдёшь – зайчика найдёшь. Направо пойдёшь – куклу найдешь. Вперёд пойдёшь – карандаш найдёшь; Назад пойдёшь – флажок найдёшь. Куда ты пойдёшь?».

Ребёнок выбирает направление, называет его и идёт искать спрятанную там игрушку. Когда ребёнок нашел игрушку, он громко сообщает, где он её нашёл. («Я пошёл направо и нашёл куклу за столом»).

Постепенно можно усложнять условия игры. Добавлять другие направления движения, увеличивать количество игрушек и участников игры, что придаст ей соревновательный характер. Это позволит педагогу проводить данную игру с детьми более старшего возраста. При этом можно применять эффект выигрыша («Кто быстрее найдёт»).

Последующее усложнение выражается в том, что ребёнку в процессе быстрого передвижения в пространстве педагог предложит определить сразу несколько пространственных направлений. Например, «Дойди до стола, поверни налево, найди дорожку, дойди до поворота, поверни направо и там найдёшь «клад».

На **втором этапе** проводятся игры и упражнения, направленные на **развитие ориентировки в окружающем пространстве.**

***«Что справа?».***

Взрослый предлагает ребёнку встать в центре комнаты и назвать, что находится сзади от него, впереди и т.п. Где стоит кресло? Где лежит книга? и т.д. Ребёнок должен говорить полным предложением: «Сзади от меня находится стол». «Кресло стоит справа от дивана». «Книга лежит на столе справа от карандаша».

***«Справа и слева».***

Подберите картинки, на которых изображены несколько детей или зверюшек. Попросите ребенка ответить на вопрос: "Кто сидит справа от мишки? Назови всех, кто сидит левее зайчика" и т. д. То же упражнение можно сделать с помощью игрушек, любых предметов, расположив их на столе.

***«Что изменилось?».***

На столе лежат 4 предмета. Дети запоминают, как были расположены предметы. Далее закрывают глаза, а в это время взрослый меняет местами пару предметов. Дети открывают глаза и рассказывают о том, где предметы стояли раньше и где сейчас.

***«Художники».***

Педагог предлагает детям нарисовать картину. Вместе с детьми он продумывает её сюжет: цирк, город или театр и т.д. Далее каждый начинает рассказывать о задуманных элементах картины, делает пояснения, где предмет должен находиться относительно других предметов, и рисует его. В данной игре могут быть применены слова: вверху, внизу, справа, слева, от, за, рядом, между, около, перед.

**Третий этап.** Когда ребёнок освоит подобные игры, можно перейти к ориентировке на листе бумаги.

Для начала покажите ему, как проводить горизонтальные и вертикальные линии на листе бумаги. Лучше делать это без линейки. Получается кривовато, но зато полезно для развития глазомера и руки. Для работы давайте лист квадратной формы. Постепенно ребёнок научится самостоятельно расчерчивать листок бумаги на шестнадцать ячеек, напоминающих клеточки, уже знакомые ребенку по предыдущим играм.

После этого можно поиграть в парад фигур. Скажите, что квадраты и треугольники будут строиться на листе бумаги так же, как это делали зайцы и индейцы перед генералом.

***«Фигурное лото».***

Для этой игры необходимо изготовить специальные карточки.

Играть в игру хорошо в группе. Один человек выбирается ведущим. Ему отдают один набор карточек. Карточки второго набора делятся поровну между оставшимися участниками. Правила игры очень простые: ведущий по очереди описывает карточки из своего набора: "На моей карточке вверху справа - кружок, внизу справа - квадрат, вверху слева - прямоугольник, внизу слева - кружок, посередине - треугольник". Задача игроков - по описанию найти у себя аналогичную карточку. Как только карточки совпадут, они откладываются в сторону, а ведущий переходит к следующей. Выигрывает тот, у кого быстрее закончатся карточки.

Примечание: ребёнок обязательно должен попробовать себя и в роли ведущего, и в качестве игрока.

Полезно проводить ***зрительные диктанты на расположение предметов (фигур) на плоскости,*** давать задания на составление композиций с последующим речевым обозначением их расположения между собой.

Вместе с ребенком уточните, где находятся верхние углы, а где - нижние, где располагается левый верхний угол, а где - правый нижний, и так далее.

Теперь можно диктовать: "В крайней клеточке левого верхнего угла нарисуй квадрат. Отступи две клеточки вниз и нарисуй треугольник. От треугольника отступи вправо четыре клетки и нарисуй круг". Вы должны рисовать одновременно с ребенком на своем листе, чтобы потом была возможность сравнить результаты диктанта.

Когда станет ясно, что ребёнок освоился с таким видом работы, передайте ему "учительские" функции. Теперь ребенок будет вам диктовать.

Здесь возможны два варианта.

Вариант первый. Ребенок сначала заготавливает диктант: расчерчивает лист на квадратики, рисует красным карандашом фигуру, с которой надо начинать диктовку, заполняет некоторые клеточки по собственному усмотрению и потом "читает" вам написанное. Читать графический диктант - тоже очень полезное дело.

Вариант второй. Ребёнок работает параллельно с вами: чертит и одновременно диктует.

Чтобы усилить значимость учительской роли, вы даже можете договориться с ребенком об оценках, которые он будет вам ставить. Здесь, правда, возможны сложности, поскольку сам учитель имеет еще мало опыта.
Надо оговорить условия: например, вы получаете пятёрку (её своей рукой выводит ребёнок), если и ваш, и учительский диктант совпадают. Если имеются расхождения, всё, к сожалению, придётся переписывать.

***"Слева, справа, ниже, выше - нарисуешь, как услышишь".***

Перед выполнением упражнения приготовьте лист бумаги, в середине которого нарисуйте круг.

Основная цель этого задания - научиться ориентироваться в пространстве, используя понятия "лево", "право", "верх", "низ", "между", "над", "под", "за" и т. д. Упражнение не требует предварительной подготовки. Вы можете самостоятельно разнообразить инструкции со словесным обозначением местоположения фигур на листе - мы дали только необходимые примеры.

Через 9-10 таких упражнений ребёнок начнёт уверенно ориентироваться на пространстве листа.

Ребёнку дается следующая инструкция:

«Перед тобой нарисован круг.

1. Слева от него нарисуй треугольник, а справа от круга квадрат.

2. Справа от квадрата на некотором расстоянии нарисуй круг, но так, чтобы он был больше уже нарисованного.

3. Между большим кругом и квадратом нарисуй прямоугольник.

4. Слева от треугольника нарисуй маленький квадрат. Он должен быть меньше треугольника.

5. Выше большого квадрата нарисуй овал. Под треугольником нарисуй круг. Между маленьким квадратом и треугольником нарисуй линию. Справа от большого круга нарисуй флажок.

6. Правее флажка, на некотором расстоянии от него нарисуй треугольник, который меньше уже имеющегося.

7. Слева от маленького треугольника, но справа от флажка нарисуй снежинку».

Вот какой, примерно, рисунок должен получиться у ребёнка.



После этого попросите ребёнка приготовить цветные карандаши. Следующие инструкции такие:

1. Раскрась фигуру, которая находится между прямоугольником и флажком синим цветом.

2. Раскрась фигуру, которая находится между большим треугольником и квадратом красным цветом.

3. Раскрась последнюю фигуру в ряду зелёным цветом.

4. Фигуру, стоящую слева от снежинки, но справа от синего круга, раскрась красным цветом.

5. Фигуру под большим треугольником раскрась жёлтым цветом.

6. Фигуру, находящуюся слева от большого круга, но справа от квадрата, раскрась зелёным цветом.

7. Фигуру над жёлтым кругом оставь незакрашенной.

8. Фигуру в начале всего ряда, слева от линии, раскрась синим цветом.

9.Фигуру под овалом закрась зелёным цветом.

10. Фигуру между двумя кругами, слева от прямоугольника, над квадратом, закрась жёлтым цветом.

11. Фигуру между флажком и маленьким треугольником оставь незакрашенной.

***«Помоги пчёлке собрать урожай».***

Для проведения игры вам понадобится табличка с буквами. Данная таблица будет представлять собой воображаемое поле с цветами-буквами. По полю будет летать воображаемая пчёлка.

Инструкция для ребенка:

«Настоящая пчела - очень трудолюбивое насекомое. Целыми днями она работает, собирает нектар, двигаясь от одного цветка к другому. Наша пчела тоже трудолюбивая, но летает она не по цветочному, а по буквенному полю. Вместо нектара она собирает буквы. Если пчелка соберет буковки правильно, у нее получится целое слово.

Если ты будешь четко следить за моими командами и записывать буквы, на которых пчела делает остановку, то в конце путешествия пчелы ты сможешь прочесть полученное слово. Запомни: за каждую команду пчела перелетает только на соседнюю клеточку, далеко летать она не умеет».

Начинать игру можно с любого места. Заранее продумайте, какое слово должно получиться, и составьте "пространственную" инструкцию.

Эту игру можно использовать много раз. Старайтесь, чтобы за перелётами пчелы ребёнок следил только глазами, не водя пальцем по полю.

Например: Пчелка сидела на букве Ш. Запиши эту букву. Затем пчела полетела. Следи за направлением полета и остановками.

Вверх, вверх, вверх, остановка. Вниз, остановка. Направо, вверх, остановка. Влево, влево, вниз, остановка. Какое слово получилось?

Наигравшись, таким образом, смело переходите на плоскость тетрадного листа с укрупненной клеткой.

***«В гости к другу».***

Проставьте на листке в клеточку - в местах пересечения линеек - несколько точек. Нарисуйте проходящую через них несложную ломаную линию. Это дорожка, по которой должен пройти ёжик, чтобы попасть в гости к своему другу медвежонку. (Ребёнок не видит вашего рисунка.) Чтобы помочь ёжику, ребёнок, действуя по вашей словесной инструкции, должен нарисовать такую же линию. Сначала нужно поставить исходную точку (отметить "домик ёжика"), а от нее двигаться дальше, например: 5 клеточек вниз, 3 клеточки вправо, 1 вверх, 2 вправо, 3 вниз и т. д. Когда ребёнок обозначил весь путь, нужно сравнить его с тем, что нарисован у вас на листочке. Пусть малыш попробует определить сам, попал ли ёжик в гости к своему другу.

Формирование пространственных представлений имеет огромное значение: благодаря этому активизируется речь, пополняется словарный запас; формируются навыки ориентировки на улице и проезжей части; ориентировка на своем теле дает возможность познать части тела как отдельные анатомические единицы; ориентировка на листе бумаги готовит ребенка к обучению в школе; развивается логическое мышление, воображение, кругозор.