**Приемы запоминание графического облика букв**

       Хорошо известно, как тяжело ребенку учиться читать, если он плохо помнит графический облик букв, затрудняется в распознавании, соотнесении  с конкретными звуками. Практика показывает, что достижение желаемого результата достигается двумя путями.

        Первый из них – обстоятельная работа над графическим обликом буквы на уроке. Лучше запомнить конфигурации буквы помогают следующие приёмы:

* поэлементный анализ облика буквы (Из каких частей состоит буква: палочек или кружочков?);
* сравнение конфигурации буквы с конкретными предметами (На что похожа буква? В каких предметах спряталась буква?);
* сравнение новой буквы с уже изученными ( Какую букву напоминает новая буква?);
* поиски буквы в общеклассной и индивидуальной кассах (Найди домик, в котором живет буква.);
* конструирование буквы: выкладывание её из счетных палочек, кубиков; лепка из пластилина; вырывание из бумаги (Сделай букву.);
* печатание буквы в тетрадях, блокнотах с нелинованной бумагой (Напечатай букву.);
* распознавание буквы в предложениях, текстах (Подсчитай сколько раз новая буква встречается в строке, в тексте.);

        Второй путь, который обеспечивает запоминание учащимися графического облика букв, - регулярное повторение изученных звуков и букв. Какой механизм лежит в основе психических процессов при запоминании учениками букв? Психолог Т.Г. Егоров отмечал, что при воздействии на слуховой анализатор его деятельность связывается с деятельностью соответствующих речедвигательных и зрительных органов и создаётся ассоциативная цепь: фонема – артикуляция – буква. Эта цепочка, если она хорошо закреплена, возникает в мозгу ребенка одновременно и независимо от того, какое звено этой цепи активизировано нами. Ребёнок, услышав тот или иной звук на уроке обучения грамоте, немедленно отвечает на него соответствующими речедеятельными процессами и точно представляет себе зрительный образ – букву, которая соответствует этому звуку речи. То же самое мы будем иметь и тогда, когда покажем ему букву: увидев её, ребенок тут же соотнесёт  графический образ с определенной фонемой и ответит соответствующей артикуляцией.

         Задача учителя заключается в том, чтобы эту ассоциативную цепь не только создать, но и закрепить. Поэтому на каждом уроке чтения и письма я отвожу специальное время на решение этой задачи. Нетрадиционному интересному построению такого этапа урока, направленного на повторение изученных звуков и букв, помогают дидактические игры. Они настраивают ученика всматриваться в графический облик буквы; анализировать её конфигурацию, вспоминать звуковые эквиваленты.

**Поймай букву.**

***Оборудование:*** карточки с текстами из газет, старых книг.

***Описание игры.*** Все ученик получают карточки. По сигналу учителя дети начинают просматривать текст по строчкам, обводя кружком букву, указанную учителем. Побеждает тот, кто обведет большее количество букв.

        Может быть и такой вариант игры: игра усложняется. Учитель предлагает поймать две буквы. Одну букву дети обводят кружком, а другую подчеркивают.

**Буквы – подружки.**

***Оборудование:*** на доске выставляются два столбика букв: во втором такие же, как и в первом, но в другом порядке.

***Описание игры.*** Учитель предлагает найти каждой букве из первого столбика букву – подружку (такую же) во втором столбике и «связать» их верёвочкой – соединить чертой. Вызванный ученик находит пару.

        Может быть и такой вариант игры: оборудование для игры являются индивидуальные карточки. Побеждает тот, кто находит подружек раньше других.

**Напиши в воздухе.**

***Описание игры.*** Учитель предлагает вызванному ученику представить, что у него в руках мел, и что он пишет на доске какую – либо букву. Ученик, повернувшись спиной к классу, чертит в воздухе букву. Дети отгадывают, какую букву он написал.

**Напиши букву, с которой начинается название предмета.**

***Оборудование:*** предметные картинки.

***Описание игры.***  Учитель показывает предметную картинку, дети определяют первый звук в слове – предмете (можно второй, третий, последний)  и записывают соответствующую печатную букву. Игру можно проводить в виде соревнований трех – четырех учеников у доски, а можно включить в неё весь класс, организовав по окончании взаимопроверку в парах.

**Угадай букву.**

***Описание игры.*** Выбирается водящий. Он закрывает и протягивает ладонь. Ученики по очереди подходят  к водящему и пальцем пишут буквы по его ладони. Тот, чью букву не отгадали , становиться водящим.

**Полубуковка.**

***Оборудование:***ширма с размером тетрадный листок, карточки букв из кассы.

**Описание игры.** Учитель прячет карточку с буквой за ширму, потом выдвигает ее из – за ширмы таким образом, чтобы была видна половина буквы (верхняя, нижняя, правая, левая). Дети называют букву.

**Выбирай правильно.**

***Описание игры.*** На доске парами размещены одноименные печатные буквы: одна из них – в зеркальном отображении. Вызванный ученик стирает с доски неправильно написанную букву и называет ту, что осталась.

**Как из одной буквы сделать другую.**

***Описание игры.***На доске написаны печатные буквы. Веселый карандаш предлагает подумать,  как из одной буквы сделать какую – нибудь другую. Дети по очереди подходят к доске. Дорисовывают или убирают необходимые элементы и объясняют : «Из буквы Г я сделал букву П, из буквы Г- Т, П, Б; из Р – В, Ф,; из К – Ж;, из Ъ- В, Б; из С – О, Ю, Ф; из Ю – Н, П, Т, О и т. д,

**Пишу – печатаю.**

***Описание игры.*** К доске выходят два ученика: один из них пишет, а другой «печатает» букву, названную учителем. Все остальные находятв кассах. Если дети у доски хорошо справляются с работой, то получают право выбрать следующую пару участников игры и дать ей задание. Если кто – то из пары ошибается, следующую пару и задание подбирает учитель.

**Буква заблудилась.**

***Оборудование:*** карточки изученных букв.

***Описание игры.*** На наборном полотне выставляются карточки с буквами, которыми обозначаются гласные звуки, а среди них одна, которая обозначает согласный звук. Дети должны определить. Какая буква «заблудилась».

**Терем – теремок.**

***Оборудование:*** картонный домик с открывающейся дверью. На тыльной стороне домика, под порогом, приклеена полоска бумаги  (карман), куда можно вставить карточку с буквой.

***Описание игры.*** Учитель показывает детям теремок (дверь закрыта), открывает дверь, в поёме которой показывается заранее вставленная буква, например ***М.*** Учитель спрашивает словами из сказки: «Кто – кто в теремочке живёт? Кто – кто в невысоком живёт?» Дети вспоминают животных, птиц, насекомых, названия которых начинаются с соответствующего звука: *мышь, медведь, муравей, муха* и др.

          Учитель закрывает дверь, меняет букву, и игра продолжается.