

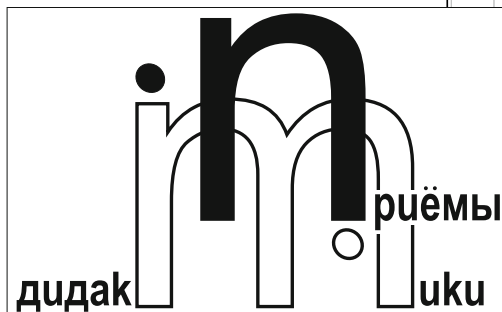
Написание цифр. Проблемы и решения

Работая с детьми начальной школы и старшими группами детского сада более 20 лет, наблюдал их проблемы при освоении написания цифр. Вот типичные из них.

1. Удержание ручки.
2. Видение клетки и её границ.
3. Зеркальное написание цифр. Направление: право — лево.
4. Трудности в нахождении места начала пути.
5. Письмо цифр частями, особенно для восьмёрки.
6. Закругление цифр, особенно для тройки, шестёрки, девятки.
7. Трудности с наклоном и волнистыми линиями
8. Главное — усталость и отсутствие интереса.

Просмотрел методические рекомендации по «правильному» написанию цифр в учебниках и Интернете. Хочу предупредить родителей и учителей, что сразу учить писать красивые цифры с наклоном и волнистыми линиями — это неблагодарный труд. Особенно для 5-ти и 6-ти летних детей. Они ещё не видят клетку, а тем более не будут находить места начала цифр, так как эти места в «красивых» цифрах трудно определить и взрослому человеку.

Также не советую увлекаться тренажёрами — обводкой уже написанных цифр. Это ведёт к мышечному запоминанию движений, но не развивает саморегуляцию, когда ребёнок сам должен вести линию при зрительном восприятии образца. К тому же долгие принудительные обводки утомляют ребёнка и неинтересны.



ЕФРЕМОВ СЕРГЕЙ,

*учитель начальных классов
«Рязанского Свободного Лицея»,
efremov@post.rzn.ru*

Предлагаю решения, которые с успехом применял в своей практике.

Проблема «Удержание ручки»

Писать можно как ручкой, так и карандашом. Диаметр ручки не должен превышать 1 см, желательно не длиннее 15 см. Лично я использовал треугольные (шестиугольные) короткие карандаши и нескользкие шариковые ручки.

Для развития навыка «удержание тремя пальцами» хорошо помогает игра «ЛОДОЧКА». Пальцы руки сгибаются в неплотный кулак так, как будто мы держим маленький стаканчик. Большой и указательный пальцы соприкасаются, образуя по форме «лодочку». Кладём ручку в «лодочку» так, чтобы её пишущий конец лежал на соединении большого и указательного, а другой конец на соединении корней этих пальцев в ложбинке. Конец ручки выступает от ногтей пальцев на расстояние 1–2 см. Средний палец заходит под большой палец. По команде: «Бросить якорь!» разводятся указательный и большой пальцы. Ручка (карандаш) падает на средний палец. Надо зажать ручку большим и указательным пальцами, чтобы «якорь» не утащил «лодку» под «воду». Подберите длину карандаша так, чтобы его пишущий конец перевешивал тупой конец.

Конечный результат — конец ручки лежит на среднем пальце, а указательный и большой пальцы сжимают её с боков. «Якорь» крепко

зажат «грунтом». Можно рисовать, например якорь.

По команде «Поднять якорь» ручка приводится в исходное положение. Играем несколько раз, пока рисунки якоря получатся красивыми. Взрослый играет вместе с ребёнком и показывает, как рисовать якорь.

Проблема клеток и их границ

Чаще всего дети не замечают светло-голубые клеточки в тетради не потому, что они их не видят, а потому, что не воспринимают их как границы, отделяющие что-то друг от друга.

Для повышения значимости «невидимых» границ рекомендую начинать работу с клетками на большом листе формата А4. Сложить вместе с ребёнком два таких листа: два раза по длине и два раза по ширине, и хорошенько промять сгибы. Развернуть и посчитать, сколько получилось клеточек. Если ребёнок не умеет считать до 16, то посчитать вместе с ним.

Обвести на одном листе по сгибам каждую клеточку карандашом. Ничего страшного, если ребёнок проводит линии по краям листа. Чтобы клеточки не разбежались, надо поставить в них крестики. Для этого в каждой клетке надо найти середину и поставить в её центре жирную точку, желательно цветным карандашом. Найти уголки клетки и проехать из одного угла клетки в противоположный через её центр — наискосок. Так же проехать из других углов

этой же клетки. Получится цветной крестик. Такие же крести сделать во всех остальных клетках, меняя цвет карандашей. Ещё раз пересчитать клетки.

Взрослый предлагает обвести клетки на другом листе по-другому, чтобы было быстрее. Он проводит по три сквозных линии по вертикали и по горизонтали и спрашивает, сколько у него получилось клеток, больше или меньше? Считает их вместе с ребёнком. Когда клеток окажется такое же количество, предложить сделать ребёнку то же самое на обратной стороне его листа. Может ли он также быстро получить 16 клеток.

Игра «Глазомер»

Вырезать одну клетку. У неё на одной стороне «косой» (из уголка в уголок) цветной крестик. Нарисовать на другой стороне «прямой» крестик, разделив клетку пополам по горизонтали и вертикали. Сложить эту клетку пополам по горизонтали и вертикали. Сравнить линии сгибов с проведёнными линиями. Клетка побеждена, если линии сгиба совпадают с линиями «прямого крестика». Игра выиграна, если побеждены не менее 10 клеточек из 16.

Перейти на клетки в тетради.

Игра «Поймай клеточки»

Нужно обвести заданное количество клеток — «поймать в мешочек». Сначала чётное количество: 2, 4, 6, 8, 10... **Важно, чтобы ребёнок обвёл только внешние границы и не**

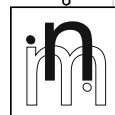
проводил линии внутри «мешочка». «Пойманные» клеточки надо пометить крестиками. Один мешочек «косыми», другой «прямыми». Линии клеток внутри «мешочка» не обводить. Можно усложнить работу чередованием разных крестиков. Для больших «мешочков» получится игра — «Вышиваем крестиками». Лучше, чтобы крестики были цветными. Можно давать названия получившимся рисункам.

Проблема зеркального написания цифр

Эта проблема связана с восприятием ребёнком образца и собственной ориентации на листе по направлению «лево — право». Гораздо реже «верх — низ». Здесь мы не будем вникать в физиологию этой проблемы для леворуких и праворуких детей, а рассмотрим приёмы и упражнения для снятия этой проблемы.

Для ребёнка понятия «лево — право» не зафиксированы в образах. Названия рук также не решают этой проблемы, так как руки одинаковые. А если взрослый показывает в качестве образца свои руки и ещё стоит лицом к ребёнку, то у ребёнка в голове полный сумбур. Решение типа «сено — солома» плохо тем, что эти названия не связаны фонетически с названием «лево — право».

Надо использовать известные ребёнку зрительные образы, названия которых созвучны с произношением «ЛЕВО» и «ПРАВО». Я использовал в работе образы «ЛЕВ»



и «ПРЯНИК». Эти образы рисуются или наклеиваются на поля тетради: слева — ЛЕВ, справа — ПРЯНИК. Если это первая страница, то ЛЕВ на обложке, если последняя — то на обложке ПРЯНИК. Обязательно такие же рисунки должны быть в местах, с которых ребёнок срисовывает фигуры, цифры, буквы. Например, с доски, с книги, с тетради и др. Постепенно «привязывайте» названия собственных рук ребёнка (левая и правая) к тем направлениям, которые обозначены понятными образами, чтобы впоследствии работать без них.

Игра «мешочек»

Это та же игра «поймай клеточки», только здесь надо «сшить» (нарисовать) для них «мешочек», не обрывая «нитки» (не разрывая линии), проговаривая вслух свои движения. Например, делаю заказ: «Я поймаю восемь клеточек». После этого выбирается начальная точка на пересечении линий и проговаривается весь путь с одновременным рисованием: «Четыре клеточки вправо, две клеточки вверх, четыре клеточки влево, две клеточки вниз». Другой вариант. Даются образцы «мешочков» разных фигур и надо их перерисовать себе в тетрадь. Перед началом рисования пусть ребёнок проговорит весь путь, которым он пойдёт. Не забудьте на образцах вклеить образы «льва» и «пряника».

Упражнение «графический диктант». Это известное упражнение, которым пользуются многие учите-

ля. Диктуется путь рисования фигур или линии по количеству клеток и направлению рисования.

Проблема начала написания цифры и написания частями

Как уже говорилось выше — не начинайте учить детей сразу писать красивые цифры, в которых трудно найти места начала написания и места смены направлений.

Места начала написания обозначим образами.

Нижняя линия клетки — «пол».

Верхняя линия — «потолок».

Левая и правая линии — левая и правая «стены».

Для частей цифр также придумаем образы. Например: «нос», «голова», «кепка» и др.

Чтобы цифры не писались частями, будем писать их без отрыва.

Для развития саморегуляции обучаем писать цифры в различных направлениях. Используем тетрадь с большой клеткой.

Привожу примеры написания цифр из своего опыта.

Цифра «1».

Место начала — середина «пола», поднимаемся до середины «потолка», и начинает расти «нос». «Нос» длинный, как у Буратино, и дотрагивается до середины левой «стены». После написания десяти цифр сменим задание и рисуем цифру «1» с коротким «носом», не доводя «нос» до середины левой «стены». Чередуем написание цифры с разной длиной «носа».

Задание для «умельцев»: «Кто сможет написать эту цифру не с "пола" и "ноги", а с "носа", длинного и короткого?

Цифра «2».

Ставим точку в середине клетки. Рисуем двойку с длинным «хвостом». Начало в правом нижнем углу. Начинаем рисовать «хвост» по «полу» от правого угла до левого. Дальше ведём прямую линию «шею» до середины клетки, отмеченной точкой, и, проходя точку, начинаем закругляться, рисуя «голову», дотрагиваясь до середины «потолка» и заканчивая на левой «стене».

После написания десяти цифр сменим задание и рисуем двойку с коротким «хвостом». Она рисуется так же, только начало с середины пола. Постепенно отказываемся от точки в середине клетки.

Задание для «умельцев»: «Кто сможет написать эту цифру не с "пола" и "хвоста", а с "головы"?

Цифра «3».

Ставим точку в середине клетки. Рисуем тройку в «кепке». Начало с середины «потолка». Рисуем «кепку» по линии «потолка» до правого верхнего угла. Далее рисуем «шею» до середины клетки и, проходя точку, начинаем закругляться, дотрагиваясь до середины правой «стены» и заканчивая на «полу».

Рисуем тройку без «кепки». Её надо учиться писать, если у ребёнка хорошо получается закругление нижней части цифры. Начало «головы» с середины «потолка». Идёт закру-

пление на среднюю точку, не касаясь правой «стены», чтобы «голова» не оказалась больше «туловища». Тройка получится немного наклонена вперёд. Чтобы узнать, как поправить её осанку, поставьте ребёнка к стене, как тройку. Голова и грудь чуть вперёд, а «попа» касаются «стены». Попросите ребёнка встать ровно и спросите, что он сделал. После его ответа пусть он сделает то же самое с тройкой — не дотрагивается линией до правой «стены», подавая «туловище» вперёд.

Задание для «умельцев»: «Кто сможет написать эту цифру не с "потолка" и "кепки", а с "пола"?

Цифра «4».

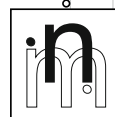
Учимся писать печатную четвёрку. Начинаем, так же, как и цифру «1», с середины «пола» с длинным «носом». От «носа» проводим «поясок» через середину «ноги» четвёрки до края правой «стены».

Рисуем четвёрку с коротким «пояском», не доводя его до правой «стены».

Задание для «умельцев»: «Кто сможет написать четвёрку как перевернутый «стульчик»?» Лучше начинать со «спинки стула», рисуя его или сверху по правой «стене» или снизу. «Сиденье» можно подрисовывать также двумя способами: сверху от середины «потолка» через центр клетки или с середины правой «стенки» до центра клетки и до середины «потолка».

Цифра «5».

Ставим точку в середине клетки. Начинаем с правого верхнего угла.



Рисуем перевёрнутую «кепку», ведя линию до середины «потолка», опускаемся до центра клетки и рисуем «туловище» так же, как у тройки, дотрагиваясь до центра правой «стенки».

Задание для «умельцев»: «Кто сможет написать эту цифру не с "потолка" и "кепки", а с "пола"?»

Цифра «6».

Ставим точку в середине клетки. Начинаем с середины «потолка». Закругляемся на середину левой «стенки». Далее уменьшаем закругление, рисуем «животик», дотрагиваясь до «пола», и, проходя центр клетки, сливаемся со «спиной». Не врезаемся тупо в «стену», а плавно проходим вираж и останавливаемся на «полу».

Задание для «умельцев»: «Кто сможет написать эту цифру не с "потолка", а с "пола", начиная рисовать "животик" с левого нижнего угла?»

Цифра «7».

Место начала — левый верхний угол. Рисуем «кепку» до середины «потолка», опускаемся наискосок в левый нижний угол. Рисуем «поясок» от середины левой «стены».

После написания десяти цифр сменим задание и рисуем цифру «7» снизу от левого нижнего угла.

Задание для «умельцев»: «Кто сможет написать эту цифру, начиная с "пояска"?»

Цифра «8».

Ставим точку в середине клетки. С неё и начинаем. Вспоминаем, как рисовали «животик» у шестёрки, только не дотрагиваемся до левой

«стенки». Проходим плавно центр «пола» и на скорости проскакиваем центр клетки, тормозим, плавно закругляемся к центру «потолка», рисуя «голову», и возвращаемся в исходную точку. После написания десяти цифр точку в середине клетки можно не ставить.

Задание для «умельцев»: «Кто сможет написать эту цифру, начиная рисовать "голову", а не "животик", а также сумеет уменьшить "голову" и увеличить "живот"? Подсказка: «Надо начинать рисовать не с центра клетки».

Цифра «9».

Девятка — это перевёрнутая шестёрка. Предложите ребёнку по аналогии самому определить место начала при условии, что эта цифра опирается на правую «стенку», а не на левую.

Простой вариант — начало с середины «пола». Рисуем «ногу», закругляемся на правую «стенку». Далее уменьшаем закругление, рисуем «голову», дотрагиваясь до «потолка», и, проходя центр клетки, сливаемся со «спиной». Не врезаемся тупо в «стену», а плавно проходим вираж и останавливаемся на «потолке».

Задание для «умельцев»: «Кто сможет написать эту цифру не с "пола", а с "потолка", начиная рисовать «голову» с правого верхнего угла?»

Цифра «0».

Начинать можно с любого места, двигаться как по часовой стрелке, так и против. Два условия: надо кос-

нуться середины «потолка» и «пола» и не касаться «стенок». Ещё нельзя опускаться «ногами» ниже «пола» и пробивать «головой» «потолок».

Задание для «умельцев»: «По-крути "ноль" (эллипс)». В пяти последовательных клетках надо суметь нарисовать ноль в разных положениях. Поставить точки (ось вращения) в центрах этих клеток. Начать со стандартного положения (верх – низ). Во второй клетке повернуть ноль вправо или влево по направлению к уголкам. Потом подвесить горизонтально, далее, сохранив направление вращения, нарисовать наискосок к углам. Вернуться в исходное положение. Посмотреть, как менялась форма нолика от вращения. Лучший результат — это когда форма не меняется.

Проблема закругления цифр

Проблема возникает при написании овалов и поворотов цифрах «2», «3», «5», «6», «8», «9», «0». Когда ребёнок видит, куда ему надо двигаться из текущей точки, то возникает соблазн сделать это побыстрее и напрямую. Получаются угловатые цифры.

На цифрах «6» и «9» мы уже говорили, как не врезаться в линию прямо в лоб. В написании цифр «3» и «5» надо сказать и показать, что после остановки ручка, как машина, даёт маленький «задний ход», то

есть чуть-чуть движется по старой «колее» и потом идёт на новое закругление.

Для цифр «2», «8», «0» надо замедлять движение у «потолка» и «пола», подъезжать к контрольной точке медленно боком по касательной, не врезаясь на большой скорости и не останавливаясь.

Пожелания

Чтобы у детей не возникало отвращения к написанию цифр, а также и букв, играйте с ними в эти цифры по тем правилам и образам, которые описаны выше. Не перегружайте объёмом и тренажёрами. Лучше принимайте их собственные заказы, когда они сами ставят себе задания, когда и сколько смогут написать цифр простых или как «умельцы».

Если ребёнок освоил разные способы написания, то у него выработалась хорошая саморегуляция, и он без труда освоит красивое написание цифр. Только для этого надо, чтобы у него было желание.

А желание возникает от игры, творчества, интереса к достижению видимой и обозначенной критериями цели. Именно такой подход я использовал для выполнения такой рутинной работы, как «написание цифр».

Успехов тем, кто захочет пользоваться данной методикой.

