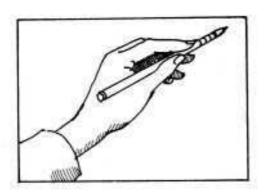
Эти прописи разработаны с учетом психофизиологических особенностей лево-руких детей. Начиная обучение леворукого ребенка письму, помните, что на первых этапах обучения он нуждается в специальной помощи: необходимо научить его правильно сидеть, класть тетрадь, держать ручку и только после этого можно начинать изучение букв

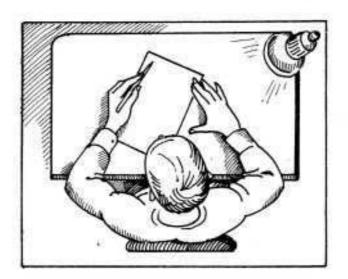
- 1. Нужно зафиксировать внимание на право-левосторонней ориентации всех элементов.
- 2. Особое внимание следует уделить направлению письма на строке (слева-направо). Значок → поможет сделать это.
- 3. Необходимо специально объяснить, как соединяются буквы при помощи соединительного элемента (штриха) и в каких случаях он необходим (ом, он, юк), а в каких нет (ли, ул, ша).
- 4. Необходимо очень подробно разобрать траекторию движения руки при письме каждой буквы. Отдельно зафиксируйте внимание на элементах, выходящих за строку вверх и вниз. Нужно несколько раз повторить движение и инструкцию в замедленном темпе.

## Напоминаем:

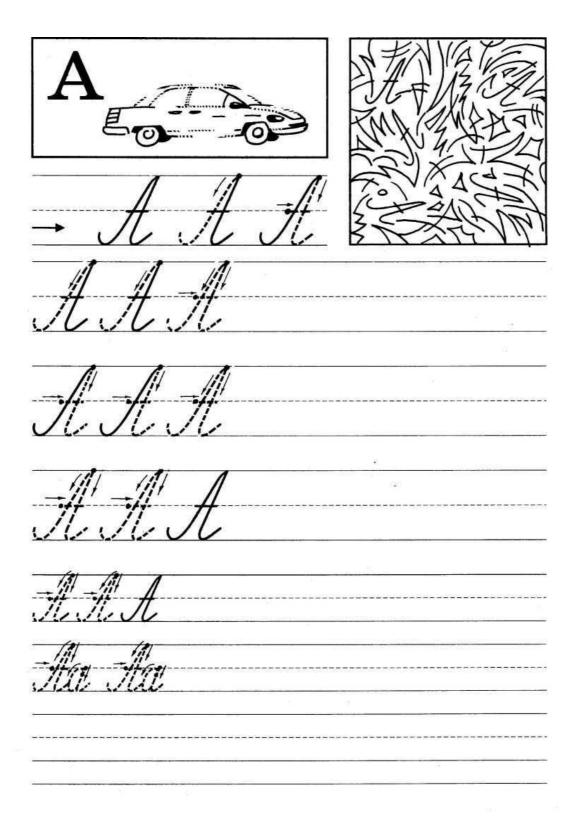
- наклон при письме достигается только положением тетради, все линии при письме прямые;
- ручка должна составлять одну линию с рукой (угол может быть очень небольшим);
  - рука при этом должка располагаться под линией письма;
- особое значение для леворукого ребенка имеет положение ручки и руки при письме. Леворукий ребенок должен держать ручку выше, чем праворукий, на расстоянии примерно 4 см от кончика пера (стержня). При неправильных способах держания ручки четкое и правильное письмо затруднено;
- бумага (тетрадь) располагается под наклоном (вправо) примерно в  $20^{\circ}$  и сдвинута влево от центра тела;
- правая рука придерживает бумагу (тетрадь) в нужном положении и передвигает ее по мере необходимости;
  - свет при письме падает справа.

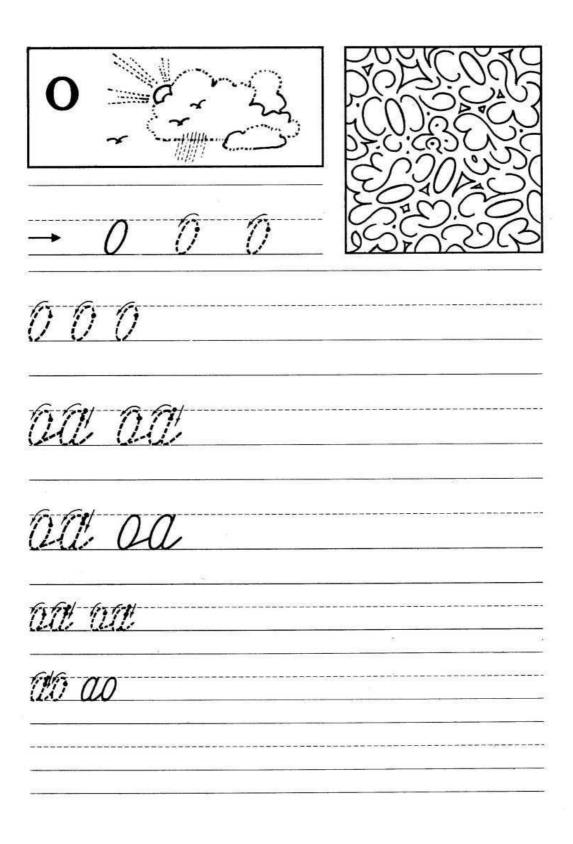
Рисунки, которые нужно дорисовывать, и специальное задание "Найди спрятанную букву" предназначены для тренировки зрительно-пространственного восприятия и зрительно-моторных координации. .

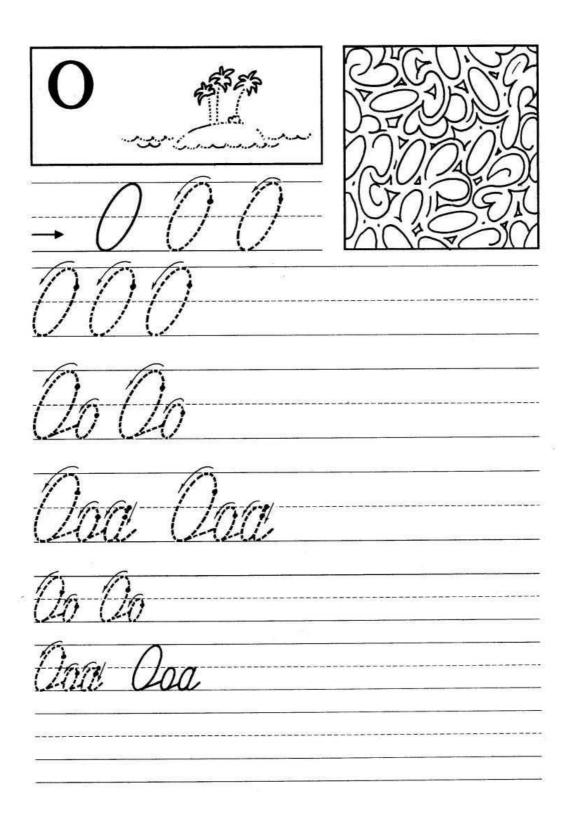




aaa aaa aaa an aa







WWW UUU WWW WWW

И

