***Zestaw ćwiczeń słuchowych***

|  |  |
| --- | --- |
|  | Najczęściej stosowaną zabawą rozpoczynającą ćwiczenia słuchowe jest udzielanie przez dzieci odpowiedzi na pytanie: **co słyszysz?** Dziecko z zamkniętymi oczami wsłuchuje się w ciszę - żadne dźwięki nie są wytwarzane celowo. Po krótkim czasie wsłuchiwania się określają, co słyszy:   * stukot butów o bruk, * skrzypnięcie drzwi, * szczekanie psa, * odgłos samochodów, ptaków, * rozmowy ludzi, * kapanie wody, * oddechy kolegów itd.   Tego typu ćwiczenia można realizować także w grupach. |
|  | * Kiedy dzieci nauczą się odróżniać odgłosy z otoczenia, uczymy je rozpoznawać wzajemnie swoje głosy? Dzieci siedzą, np. w kręgu, odwrócone do siebie plecami. Osoba prowadząca podchodzi do któregoś z nich i dotykiem daje znak, aby coś powiedziało (mogą to być fragmenty znanych wierszy). Zadaniem pozostałych jest odgadnięcie: **czyj i jaki to głos?**  Można też wspólnie ustalić: * kto w grupie mówi najciszej? * kto mówi najgłośniej? * kto się głośno śmieje? * kto ma często chrypkę? * kto śpiewa najwyższym (najcieńszym) głosem, lub kto zaśpiewał najgłośniej? |
|  | * Rozpoznawanie głosów zwierząt zarejestrowanych na taśmie magnetofonowej.  Najpierw będą to głosy zwierząt najbardziej znanych: psa, kota, krowy, kury, koguta, kaczki, gęsi, konia, kurcząt, świni, żaby, gołębia; potem głosy zwierząt, z którymi dzieci stykają się rzadziej, np.: kozy, osła, lwa, mewy, wrony, wróbla, bociana itp. |
|  | * Młodych miłośników motoryzacji sprawdzić możemy przy rozpoznawaniu odgłosów charakterystycznych dla pojazdów: samochodu, traktora, pociągu, motocykla, tramwaju, wozu straży pożarnej, karetki pogotowia, statku, roweru, wrotek, deskorolki, itp. |
|  | * Inną zabawą słuchową może być wydawanie przez kolejne dzieci różnych dźwięków -naśladujących zarówno przedmioty, jak zwierzęta i zjawiska natury. Pozostali członkowie grupy starają się odgadnąć, **co dziecko naśladuje** (wiatr, kota, czajnik, pociąg, stukot butów). |
|  | * Dość trudnym, wymagającym dużego skupienia, jest zadanie odgadnięcia odgłosów docierających zza przysłony (parawanu), albo z sąsiedniego pomieszczenia. Może to być np.: odgłos przelewania wody, rozdzierania papieru, telefonu, przesuwania krzesła, upadku piłki, gwizdu czajnika, brzęku kluczy, itd. |
|  | * Ćwiczenia słuchowe można urozmaicić proponując dzieciom zabawy dźwiękonaśladowcze: * naśladowanie np.: płaczu dziecka (ałła-ałła, pociągania nosem yyyy) * kaszlu, chrząkania (yhy-yhy, a-ćha) * pukania do drzwi: stuk-stuk, puk-puk, bum-bum, * upadku: buch; pac, bzdryng! * wykonania zdjęcia: pstryk * kołysania: huś! huś! * reakcji na ból: ajajaj!, aj! Aj! oj! oj! * uciszania: ciiiii * ruszającego motocykla: brun, brun, drrr, drrr, drm, drm   Można także próbować wysłuchać i różnicować bardzo odmienne od siebie odgłosy, np. chrapanie i dzwonienie kluczy; brzęk szkła i darcie papieru; szum wody spływającej do rury odpływowej i klaskanie; skrzypienie furtki i odgłos odkurzacza; zamykanie okna i kaszel.  Dzieci lubią zabawy w naśladowanie głosów różnych zwierząt, np.:   * szczekającego psa - hau, hau, * warczącego psa - wrrrr, * skomlącego psa - oi, oi, oi, * wyjącego psa - aurueu, aurucu, * żaby - rechu, rechu, rechu, * wróbla - ćwir, ćwir, * odlotu ptaka - frrrr, trrrr, * kury - koko-ko, koko-gdak, koko-gdak, * gołębia -gro-chu gro-chu, gru-chu, gru-chu, * wrony - kra, kra, * konia - iha-ha, * parskającego konia - prrrr, * idącego konia - klip-klap, klip-klap, * biegnącego konia - klip -klap (szybko). * Po powrocie z wycieczki np. do lasu dzieci chętnie opowiadają swoje wrażenia biorąc za podstawę tylko dźwięki, jakie tam słyszały: * szelest liści, * wycie wiatru, * bieg sarny, * skrzypienie drzew, * głosy dzieci, * szum strumyka, * odgłosy wozu konnego na moście itd. * Zabawa słuchowa, której przebieg związany jest z pytaniem, **które ze znanych przedmiotów, wydają takie dźwięki?** * syczą: czajnik, balonik, z którego spuszczamy powietrze, * dzwonią: telefon, budzik, dzwonek u drzwi, dzwonki w kościele, dzwony na dzwonnicy, dzwonek w szkole, itp.; * warczą: odkurzacz, froterka, kosiarka * tykają: zegar * szumią: wiatr, potok, fale morskie * gwiżdżą: czajnik, gwizdek trenera, gwizd lokomotywy, itd.   Możemy też zapytać dzieci:   * jak nazwiesz dźwięk, który wydaje np. furtka? (skrzypi, piszczy); * jaki dźwięk wydaje młotek? (puka, stuka). |
|  | * Do uważnego wsłuchania się w mowę i starannej artykulacji zmusza **mówienie szeptem przez tubę** (rolka po papierze toaletowym lub ręcznikach jednorazowych), a także wysłuchanie własnej wypowiedzi nagranej uprzednio na taśmę magnetofonową. |
|  | * **Zabawa: zapamiętaj imię.** Pierwsze zajęcie w nowej grupie można zaczynać zabawą w zapamiętywanie imion. Uczestnicy siedzą w kręgu. Zabawę rozpoczyna dowolny uczestnik, podając swoje imię. Następny z prawej podaje imię poprzednika i swoje. Kolejny - poprzedników i swoje. Aż do końca. |
|  |  |
|  | * **Zabawa: co i jak słychać?** Możemy wywoływać dźwięki celowo. Najpierw zapoznajemy dzieci z wybranymi dźwiękami (dzieci patrzą na przedmioty i słyszą, jakie dźwięki one wydają). Potem uczymy je odgadywać bez patrzenia na przedmioty (dzieci są odwrócone tyłem do źródła dźwięku), który przedmiot wydał ten dźwięk? Prowadzący stuka, np. łyżeczką w szklankę, filiżankę, gliniany dzbanek, biurko, książkę, ścianę, szybę okienną, pluszową zabawkę, plastikowe wiaderko, itd. Dziecko, które poda najwięcej trafnych odpowiedzi zostaje pochwalone i może otrzymać nagrodę. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Ilustrowanie dźwięków muzycznych symbolami graficznymi.   **Pomoce:** gwizdek, rekwizyty z otoczenia dziecka (np. paski, zabawki zwierząt: wąż i mysz, wstążki, linijki, itp.). Nauczyciel zapoznaje dzieci z sygnałem gwizdka, podając naprzemiennie sygnały: krótki i długi. Na długi sygnał dziecko wybiera długi przedmiot, a na krótki sygnał gwizdka - krótki przedmiot. Utrudnieniem może być podanie dzieciom dużego zestawu różnorodnych przedmiotów długich i krótkich, a następnie zastosowanie ćwiczenia za parawanem.  **Pomoce:** linka (grubość skakanki), sznurowadło i zamieszczona na nich ruchoma plastikowa piłeczka, tamburyno, szklanka z wodą i łyżeczką.  Nauczyciel demonstruje grę na tamburynie (długo - krótko), a zadaniem dziecka jest przesuwać piłeczkę we właściwych odległościach, czyli raz długo, innym razem krótko - w zależności od podawanego sygnału. Zamiast tamburyna można wykorzystać dźwięki wydobywane z postukiwania łyżeczką w szklance (długie i krótkie mieszanie wody). Początkowo dzieci obserwują czynności, tj. słuchają uważnie dźwięku i razem z nauczycielem zaznaczają na lince odpowiednią odległość (długo lub krótko). Następnie wykonują ćwiczenie samodzielnie.  **Pomoce:** farby wodne (akwarela w dwu kontrastowych kolorach), duży arkusz papieru, dwie gąbki: krótka i długa, dowolne dwa instrumenty (np. flet, gwizdek).  Nauczyciel demonstruje na jednym instrumencie sygnał długi, a na drugim sygnał krótki. Zadaniem dziecka jest wybranie odpowiedniej gąbki, zamoczenie jej w farbie, a następnie malowanie nią śladów odpowiednich do sygnałów, np. punktowe (krótkie) ślady (pada deszcz), albo pociągłe ruchy gąbki (malowanie tęczy). Pod kontrolą wzrokową dziecka ćwiczenie jest dość łatwe, ponieważ identyfikuje ono rodzaj instrumentu z odpowiednią gąbką. Utrudnieniem będzie zamienianie sygnałów tak, by gwizdek podawał sygnał raz krótki raz długi, podobnie jak flet. Kolejnym utrudnieniem może być zastosowanie tylko jednej barwy farby oraz wykorzystanie parawanu, by wyeliminować pokazywanie wzorca. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | * Tyle przedmiotów ile dźwięków.   **Pomoce:** średniej wielkości płaski słoik lub miseczka, kilka kamyków, drobnych klocków lub drewnianych korali.  W pierwszej próbie nauczyciel wrzuca do słoja/miski 2 kamyki (korale lub klocki) w odstępie czasu 3 sek. i liczy z dzieckiem ilość uderzeń kamyków o dno pojemnika. Należy powtórzyć tę próbę dla utrwalenia ćwiczenia. W następnych można zwiększyć ilość wrzucanych przedmiotów, pamiętając o zachowaniu odstępu czasu (3 sek.) pomiędzy każdym wrzucanym kamykiem. Dziecko obserwuje nasze działania i wsłuchuje się w sekwencję kolejno wytwarzanych dźwięków. Za każdym razem wspólnie liczymy ilość usłyszanych uderzeń. Dla zwiększenia stopnia trudności można też zmniejszać różnicę czasową między sygnałami (do dwu i następnie do jednej sekundy), lub też wykorzystać parawan. Zadaniem dziecka jest wskazanie takiej ilości przedmiotów ile dźwięków usłyszał. Może też wrzucać do swojego słoika/miski tyle samo kamyków ile wrzucił za parawanem nauczyciel. |
|  |  |
|  |  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | * **Słuchanie i nazywanie odgłosów z otoczenia:** identyfikowanie dźwięków z otoczenia np. kapanie wody, tykanie zegara. Rozpoznawanie odgłosów dochodzących z ulicy, sygnałów pojazdów, odgłosów kuchennych, głosów ptaków, zwierząt, dźwięków charakterystycznych dla przedmiotów, urządzeń, instrumentów muzycznych. |
|  |  |
|  | * **Ćwiczenia rytmiczne** * ćwiczenia w rozpoznawaniu melodii piosenek po zaśpiewanym fragmencie (lub z kasety) i wyklaskaniu rytmów piosenek; * słuchowa analiza podanego rytmu i ruchowe jego odtwarzanie poprzez wyklaskiwanie, wystukiwanie, wytupywanie; * odtwarzanie przestrzenne układów rytmicznych poprzez układanie klocków. Nauczyciel wystukuje rytm, dziecko układa np. klocki, z uwzględnieniem ilości uderzeń i odległości czasowych między nimi; * graficzne odtwarzanie wysłuchanego rytmu (rysowanie kropek lub linii). - odtwarzanie rytmiczne układów przestrzennych - na podstawie układu np. klocków, dziecko wystukuje lub wyklaskuje rytm; * rozpoznawanie układów przestrzennych lub rytmicznych, zgadywanie, który spośród kilku układów na planszy został wystukany lub który spośród kilku wystukanych odpowiada wzorom na planszy (lub wzorom ułożonym z klocków). * rytmiczne wypowiadanie treści krótkich wierszy (z wyklaskiwaniem); * naśladowanie ilości sygnałów i tempa uderzeń np. ołówkiem lub w bębenek. |
|  | * Analiza zdań na wyrazy i wyrazów na sylaby: * wyodrębnianie zdań z potoku mowy. Przygotowujemy zestaw obrazków tematycznych. Mówimy np. kotek pije mleko, a dziecko, jeśli widzi taki obrazek ma klasnąć w dłonie; * układnie zdań z obrazków, rozdzielanie ich na wyrazy * dopełnianie zdań - dziecko kończy niepełne (niedokończone) zdanie * dzielenie wyrazów na sylaby z jednoczesnym stukaniem, klaskaniem w rytm wypowiadanych sylab * odliczenie sylab i porównywanie liczby sylab w wyrazach * kończenie i zaczynanie wyrazów dwusylabowych * rozpoznawanie obrazków rozpoczynających się od określonej sylaby * tworzenie wyrazów rozpoczynających się od podanej sylaby (sztafeta sylabowa) * rozpoznawanie w wyrazie określonej sylaby i ustalenie miejsca jej położenia * uzupełnianie brakującej sylaby w wyrazie (najczęściej dwusylabowy wyraz). Proponujemy dziecku zabawę z piłką. Wypowiadamy sylabę początkową, a dziecko kończy wyraz * synteza sylabowa z utrudnieniem np. ba (obrót), lo (obrót), ny (obrót) * analiza sylabowa z utrudnieniami (sylaba podrzucanie piłki i następna sylaba) * synteza i analiza logorytmiczna, z wykorzystaniem logatomów. Logatom - to dowolna cząstka wyrazu, nie jest to sylaba np. ze - garek, zeg - arek * układanie obrazków według ilości sylab * wybieranie obrazków rozpoczynających się na daną literę |
|  | * Rozpoznawanie i wyodrębnianie głosek z wyrazów: * wybieranie obrazków, których nazwy rozpoczynają się od podanej głoski * rozpoznawanie nazwy obrazka na podstawie pierwszej głoski * wydzielanie pierwszej głoski z nazwy obrazka * dobieranie obrazków, których nazwy rozpoczynają się taką samą głoską * podawanie wyrazów rozpoczynających się od danej głoski * wydzielanie ostatniej głoski z obrazka * wybieranie obrazków, których nazwy kończą się daną głoską * grupowanie obrazków, których nazwy kończą się na daną głoskę * podawanie wyrazów, których nazwy kończą się na daną głoskę * rozpoznawanie, w którym wyrazie określona głoska znajduje się na początku, a która na końcu * dobieranie par obrazków, w których nazwa drugiego rozpoczyna się taką samą głoską, jaką kończy się pierwszy * rozpoznawanie samogłosek w wyrazach jednosylabowych * rozpoznawanie głosek wewnątrz wyrazów o różnej liczbie sylab * rozpoznawaniem określonej głoski położonej w dowolnym miejscu wyrazu * różnicowanie głosek. |