

Zabawy rozwijające słuch fonematyczny



Jak już wcześniej zaznaczono słuch fonematyczny jest umiejętnością nabytą w trakcie rozwoju. Możemy stwierdzić, że działania podejmowane przez środowisko wychowawcze, treningi słuchowe w jakich może uczestniczyć dziecko, wpływają na doskonalenie i rozwój słuchu fonematycznego.

1. Zabawy słuchowe. Odróżnianie nagranych dźwięków z otoczenia, dźwięków pojazdów, przyrody, instrumentów muzycznych itp
2. „Zgadnij czyj to głos?”- rozpoznawanie kolegów po głosie.
3. „Co robię?”- dziecko z zamkniętymi oczami odgaduje jakie czynności wykonywane przy użyciu różnych przedmiotów mogą wydawać określone dźwięki np. darcie gazety, przelewnie wody, stukanie łyżeczką o filiżankę itp. Musimy pamiętać, że dziecko może nie mieć doświadczeń słuchowych z określonymi dźwiękami, dlatego wcześniej możemy zaprezentować dźwięki wydawane przez poszczególne przedmioty.
4. Do ćwiczeń rozwijających słuch fonematyczny należą również ćwiczenia rytmizujące. Polegają one na odtwarzaniu usłyszanego rytmu. Można go wyklaskać, wytupać, ale można również odtworzyć za pomocą rysowania znaków graficznych.

1. „Wędkowanie”.

Cel: rozwijanie słuchu fonematycznego dzieci, ćwiczenia w rozpoznawaniu tego samego dźwięku w różnych pozycjach w słowie, rozwijanie analizy głoskowej.

Pomoce: wędka z magnesem, obrazki z magnesami zawierające interesującą nas głoskę np s.

Przebieg zabawy: podczas zabawy dzieci łowią kolejno za pomocą wędki słowa zawierające głoskę s. Dziecko bierze wędkę z magnesem i zaczyna „wędkować”. „Złowioną” rybkę pokazuje innym uczniom, którzy nagradzają oklaskami właściwy wybór. To samo dziecko, lub inne, nazywa przedmiot na obrazku i określa pozycję głoski s w tej nazwie.

2. „Telewizor”.

Cel: rozwijanie słuchu fonematycznego, rozwijanie syntezy i analizy głoskowej, zapobieganie dysleksji na tle zaburzeń słuchu fonematycznego, kształtowanie umiejętności czytania.

Pomoce: kartoniki z wyrazami, obrazki, telewizor z kartonu.

Liczba uczestników: dowolna.

Przebieg zabawy: na ekranie telewizora ukrywa się słowo. Na tablicy wyeksponowane są obrazki w odpowiednim porządku, rozpoczynające się na każdą kolejną głoskę wchodzącą w skład ukrytego słowa. Dziecko (dzieci) powinny z wyodrębnionych głosek utworzyć ukryte słowo. Jeśli dziecko prawidłowo nazwie słowo – ekran telewizora odsłania się i dzieci sprawdzają zgodność swojej odpowiedzi z ukrytym słowem.

Na przykład:

Ukryte słowo – rok

Obrazki: rakieta, obraz, koń

3. „Kto gdzie mieszka?”

Cel: rozwijanie umiejętności różnicowania głosek opozycyjnych w różnych pozycjach w słowie, rozwijanie słuchu fonematycznego, rozwijanie analizy i syntezy głoskowej, utrwalanie prawidłowej artykulacji głosek s i ś, rozwijanie umiejętności czytania.

Pomoce: dwa domki z kartonu okienkami w trzech szeregach (piętrach), obrazki ze zwierzętami, kartoniki z podpisami obrazków.

Liczba uczestników: dowolna; klasę można podzielić na dwie grupy.

Przebieg zabawy: dwa domki z wypisanymi na dachach literami przyklepamy do tablicy magnetycznej. Na stole układamy rzędem obrazki, na których przedstawione są zwierzęta.

Dzieci podchodzą po kolei i przymocowują do domku te obrazki, w nazwie których jest głoska odpowiadająca literze na dachu.

Na przykład:

domki z literami s i ś. Układamy następujące obrazki: słoń, sarna, sowa, osa, pstrąg, borsuk, tygrys, pies, opos, lis, mors, świnia, ślimak, świerszcz, osioł, ośmiornica, łoś, gęś, ryś. Zanim dzieci rozpoczną klasyfikację obrazków należy je wszystkie nazwać.

Zabawę można urozmaicić poprzez dodanie zadania lokowania zwierząt nie tylko w określonych domkach, ale i na określonych piętrach – na parterze mogą mieszkać zwierzęta, których nazwa rozpoczyna się na głoskę s (ś), na pierwszym piętrze te, których nazwa zawiera daną głoskę w śródgłosie, a na drugim te, których nazwa kończy się tą głoską. Wprowadzając ten element zabawy realizujemy dodatkowo cel rozwijania analizy głoskowej oraz rozpoznawania tej samej głoski w różnych pozycjach w słowie.

Po rozmieszczeniu zwierząt w ich mieszkaniach możemy zaproponować dzieciom przymocowanie do ich okien wizytówek, wykorzystując przygotowane kartoniki z podpisami. Dzieci podchodzą kolejno do domków i przymocowują podpisy przy obrazkach. Realizujemy wtedy dodatkowo cel doskonalenia umiejętności czytania.

4. „Łańcuch”.

Cel: rozwijanie słuchu fonematycznego, rozwijanie umiejętności różnicowania dźwięków, rozwijanie analizy głoskowej.

Pomoce: obrazki .

Liczba uczestników: dowolna.

Przebieg zabawy: na stole lub podłodze rozłożone są obrazki a na środku leży jeden, który będzie początkiem łańcucha. Dzieci dokładają kolejno obrazki w

takim porządku, aby nazwa każdego kolejnego obrazka rozpoczynała się ostatnią głoską nazwy poprzedniego. W ten sposób obrazki utworzą łańcuch. Do zabawy można także wykorzystać wcześniej przygotowane plansze z obrazkami w ilości wystarczającej wszystkim dzieciom. W tym przypadku dzieci łączą na swoich planszach w określonym porządku obrazki przy pomocy strzałek, po czym kolejno nazywają elementy łańcucha.

5. „Ułóż kwiatek”

Cel: rozwijanie umiejętności różnicowania głosek, rozwijanie słuchu fonematycznego, rozwijanie analizy i syntezy słuchowej uczniów.

Pomoce: kartonowe kółka uczestników z wypisanymi literami, kartonowe „płatki” kwiatka z obrazkami.

Liczba uczestników: dowolna; klasę można podzielić na dwie grupy.

Przebieg zabawy: na stole leży „środek” kwiatka, na którym jest napisana litera (na przykład s). Obok w szeregu leżą „płatki” z obrazkami, w nazwie których znajdują się głoski s, sz, z, c.

Dziecko powinno wybrać spośród płatków te, których nazwy zawierają głoskę s.

Jeśli podzielimy klasę na dwie grupy to należy wykorzystać dwa „środki” kwiatków z różnymi literami.

6. „Kieszonka misia”.

Cel: rozwijanie słuchu fonematycznego, rozwijanie analizy głoskowej, rozwijanie syntezy głoskowej, rozwijanie uwagi dowolnej, profilaktyka dysleksji.

Pomoce: duży pluszowy niedźwiadek lub niedźwiadek z kartonu, obrazki, litery na kartonikach, schematy słów na kartonikach.

Ilość uczestników: dowolna.

Przebieg zabawy:

Wariant I.

Do kieszonki misia wkładamy głoskowy schemat słowa a dookoła przymocowujemy obrazki. Dzieci kolejno dobierają obrazek, którego nazwa odpowiada przedstawionemu schematowi i wkładają go do kieszonki misia.

Wariant II.

Do kieszonki misia wkładamy spółgłoskę, którą aktualnie poznajemy i utrwalamy. Dookoła przymocowujemy samogłoski. Należy przeczytać połączenia spółgłoski z samogłoskami. Jedno z dzieci pokazuje wskaźnikiem litery, pozostałe czytają chórem.

7. „Zgadnij gdzie jest błąd”.

Cel: kształtowanie umiejętności różnicowania samogłosek i spółgłosek w mowie i piśmie, rozwijanie umiejętności analizy i syntezy głoskowej, rozwijanie słuchu fonematycznego i uwagi dowolnej, zapobieganie specyficznym trudnościom w pisaniu.

Pomoce: kartoniki z obrazkami, kartoniki z literami.

Ilość uczestników: dowolna.

Przebieg zabawy.

Dzieciom rozdawane są kartoniki, na których znajdują się cztery obrazki, których nazwa rozpoczyna się tą samą głoską. Dzieci odgadują, jaka to głoska, dobierają literę, będącą zapisem tej głoski i układają ją po środku

kartonika. Pod każdym obrazkiem narysowany jest głoskowy schemat słowa, a w niektórych schematach popełniono błąd. Dzieci powinny odnaleźć błędy, jeśli one występują.

8. „Ułóż bukiet”.

Cel: rozwijanie słuchu fonematycznego, różnicowanie głosek opozycyjnych r - l , zapoznanie dzieci z nazwami kwiatów.

Ilość uczestników: 1-2, a jeśli bawi się cała klasa, należy podzielić ją na dwie grupy.

Pomoce: dwa kartonowe wazon-y z wypisanymi literami r i l, ilustracje kwiatów np.: róża, irys, bratek, rudbekia, aster, ostróżka, stokrotka, szarotka, nasturcja, szafirek, narcyz, niecierpek, lobelia, sanwitalia, żonkil, tulipan, malwa, dalia, lilia. Do zabawy można wykorzystać opakowania po nasionach kwiatów. Przebieg zabawy.

Na stole rozłożone są ilustracje kwiatów oraz dwa wazon-y z wypisanymi na nich literami r i l. Dzieci powinny ułożyć w wazonach dwa bukiet-y – jeden z kwiatów zawierających głoskę l a drugi z kwiatów zawierających głoskę r . Wszystkie kwiaty należy wcześniej nazwać i w razie potrzeby omówić.

9. „Lotto obrazkowo - wyrazowe”

Cel: rozwijanie umiejętności identyfikowania obecności w słowach tej samej głoski (liter-y), rozwijanie słuchu fonematycznego, rozwijanie uwagi dowolnej, rozwijanie umiejętności czytania, rozwijanie percepcji słuchowej i wzrokowej, rozwijanie analizy głoskowo-literowej.

Pomoce: kartoniki z obrazkami, kartoniki z wyrazami, żetony.

Ilość uczestników: dowolna.

Przebieg zabawy:

Wariant I.

Dzieci otrzymują kartoniki, na których przedstawiono 6 obrazków z podpisami. Dziecko powinno odnaleźć głoskę (literę) występującą w nazwach wszystkich obrazków (podpisów) i nazwać ją. Następnie prowadzący pokazuje napisane na kartonie słowo i zadaje pytanie „Kto ma obrazek, do którego pasuje ten podpis?” Dzieci zgłaszają się i układają żetony na odgadniętych słowach.

Wariant II.

Dzieci otrzymują podobne kartoniki, lecz bez podpisów. Ich zadaniem jest odnalezienie wspólnej dla wszystkich obrazków głoski i nazwanie jej na prośbę prowadzącego. Następnie prowadzący zadaje pytanie: „Kto ma obrazek, do którego pasuje ten podpis?” Za prawidłową odpowiedź dziecko otrzymuje żeton, który układa na swoim obrazku.

Wariant III.

Dzieci otrzymują kartoniki, na których znajduje się 6 wyrazów. Prowadzący pokazuje obrazek i pyta: „Kto ma podpis do tego obrazka?”. Za prawidłową odpowiedź dziecko otrzymuje żeton.

Wariant IV.

Dzieci otrzymują kartoniki z obrazkami. Prowadzący pokazuje głoskowy schemat słowa, a dzieci odnajdują na swoich kartonikach obrazki, których nazwa odpowiada przedstawianemu schematowi. Za prawidłową odpowiedź dziecko otrzymuje żeton.

W każdym z wariantów wygrywa ten, kto pierwszy zakryje wszystkie obrazki lub wyrazy żetonami.

10. „Czarodziejski krąg”.

Cel: rozwijanie umiejętności różnicowania i właściwego stosowania słów różniących się jedną głoską, rozwijanie umiejętności różnicowania głosek opozycyjnych, rozwijanie słuchu fonematycznego, utrwalanie prawidłowej artykulacji głosek, kształtowanie pojęcia głoski jako elementu wpływającego na zmianę znaczenia słowa.

Pomoce: tarcza ze wskazówkami, obrazki – paronimy.

Ilość uczestników: 2-3 lub więcej

Przebieg zabawy: do przeprowadzenia zabawy potrzebna jest tarcza ze wskazówkami podobna do zegarowej, tylko zamiast cyfr są obrazki. Dziecko powinno przesunąć wskazówkę na obrazek, którego nazwa różni się tylko jedną głoską od nazwy tego obrazka, który jest wskazywany przez drugą strzałkę. Do zabawy dobieramy obrazki mające swoją „parę” w postaci obrazka, którego nazwa różni się tylko jedną głoską, tzw. paronimy.

Wszystkie słowa powinny być uprzednio nazwane.

Na przykład:

kaczka – taczka	koza – kosa	wąs – wąż
młot – płot	bucik – budzik	noc – nos
czapka – żabka	burza - buzia	pudel – puder
karty – narty	łapka - ławka	król - kruk
palec – walec	kromka – kropka	kufel – kufer
beczka – teczka	kura – kula	pan - pas
brona – wrona	kocioł – kozioł	kran - kram

11. „Znajdź słowo w słowie”

Cel: wzbogacanie słownictwa, utrwalanie poprawnej pisowni, kształtowanie umiejętności słowotwórczych, automatyzacja prawidłowej artykulacji głosek w słowach, zapobieganie specyficznym trudnościom w pisaniu.

Pomoce: kartony z wyrazami, litery na kartonikach lub na klockach.

Na kartonie lub tablicy dzieci widzą napisane słowo. Każde z dzieci układa to słowo z liter. Następnie z tych samych liter dzieci układają nowe słowo (słowa) i jeśli potrafią, zapisują te słowa w zeszycie. Jeśli nie, za każde ułożone słowo dziecko otrzymuje punkt w postaci żetonu i z tych samych liter układa kolejne słowo.

12. „Matematyczna gramatyka”.

Cel: doskonalenie analizy i syntezy słuchowej, rozwijanie koordynacji wzrokowo – słuchowej, kształtowanie umiejętności słowotwórczych, wzbogacanie słownictwa.

Pomoce: zadania przygotowane na kartonikach.

Przebieg zabawy.

Dziecko powinno wykonać „działania matematyczne” przedstawione na kartoniku i poprzez łączenie i odrzucanie określonych liter, sylab czy słów powinno zidentyfikować poszukiwane słowo.

Na przykład:

z + al. – l + słoń – ń + a = ? (zasłona)

pod + łowi - wi + gar – r = ? (podłoga)

13. „ Dopisz słówko”

Cel: rozwijanie słuchu fonematycznego, rozwijanie analizy i syntezy słuchowej,

doskonalenie umiejętności czytania.

Przebieg zabawy: dzieci otrzymują na kartonikach krótki rymowany tekst (może być fragment wiersza), w który jedno słowo (lub więcej) jest opuszczone. Dzieci powinny ułożyć brakujące słowo z rozsypanych liter.

Na przykład:

„Po cichutku, po kryjomu,

Wyskoczyła piłka z”

Dorota Gellner „Piłka”

„ Przy oknie, z lewej strony

Kapturek. Jaki?”

„Dalej, na stercie poduszek

Malutki Tomcio”

„Spoza wielkiego kosza

Śmieją się Jaś i”

Dorota Gellner „Bajkowa zgadywanka”