

## РАЗВИТИЕ НЕРЕЧЕВОГО СЛУХА

### ***ЗНАКОМСТВО ДЕТЕЙ СО ЗВУЧАЩИМИ ИГРУШКАМИ***

#### ***Барабан***

Цель: вызвать интерес к звучащим игрушкам, учить извлекать их звучание.

Оборудование: барабан, игрушечные барабанчики.

Речевой материал: *будем играть, играйте, да, нет, верно, неверно, молодец, БАРАБАН* (СНОСКА: Здесь и далее крупным шрифтом выделены те слова, словосочетания и фразы, которые предъявляются детям письменно - на табличке).

Ход игры.

Дети полукругом стоят или сидят перед педагогом. Взрослый, заинтриговав детей, достает из коробки (мешочка...) барабан, играет на нем, произнося *татата*, предъявляет табличку БАРАБАН. Дети смотрят, дотрагиваются до барабана в момент звучания, чтобы ощутить вибрацию его корпуса. Педагог учит детей стучать деревянной палочкой по барабану, извлекая его звук. При этом один ребенок стучит по барабану, а остальные имитируют это движение: или стучат пальцем по игрушечным картонным барабанам, или по ладони. Педагог стимулирует детей к сопровождению движений произнесением слогов *татата* (как могут), но не настаивает.

#### ***Бубен***

Оборудование: бубен.

Речевой материал: *будем играть, играйте, да, нет, верно, неверно, молодец, БУБЕН*.

Ход игры

Игра проводится аналогично описанной выше. По бубну ложно ударять рукой, трясти его, произнося слогосочетания *папапа* (как могут).

#### ***Дудка (гармошка, свисток, металлофон, шарманка)***

Оборудование: дудка (гармошка, свисток, металлофон, шарманка), бумажные дудочки, гармошки.

Речевой материал: *будем играть, играйте, да, нет, верно, неверно, молодец, ДУДКА, ГАРМОШКА*.

Ход игры

Игра проводится аналогично тому, как это описано выше. При этом детей учат извлекать звук из гармошки, металлофона, шарманки. Звучание дудки и свистка дети имитируют движениями, «играя» на индивидуальных бумажных дудочках и свистках, изображая игру на них руками. Педагог стимулирует детей сопровождать игру на звучащей игрушке или ее имитацию произнесением самых простых слогосочетаний (как могут), например:

- гармошка, металлофон, шарманка - *ля-ля-ля*,
- дудка - *у*,
- свисток — *и* или *пи*.

### ***ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ УМЕНИЮ РЕАГИРОВАТЬ НА НАЧАЛО И КОНЕЦ ЗВУЧАНИЯ***

**ЦЕЛЬ:** учить детей выполнять определенное действие в момент начала звучания игрушки и прекращать его при завершении звучания.

### ***Покажите игрушку (лялю, мишку...)***

Оборудование; барабан, небольшие игрушки (куклы, мишки, зайки...), большой экран или ширма.

Речевой материал; *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно.*

Ход игры

Дети полукругом стоят или сидят перед педагогом. У каждого ребенка в руках игрушка. У педагога та же игрушка. Она спрятана за спину. Педагог воспроизводит звучание на барабане, и в момент ударов игрушка появляется из-за спины и танцует. Педагог прекращает игру на барабане и прячет игрушку вновь за спину.

Педагог учит детей в момент начала игры на барабане показывать игрушку и убирать ее, когда звучание прекращается.

По мере того, как дети овладевают этим умением, видя действия взрослого, звучания начинают предъявляться только на слух. С этой целью педагог воспроизводит удары по барабану за экраном (ширмой).

По мере определения того, какие игрушки и на каком расстоянии слышат дети с помощью индивидуальных слуховых аппаратов (или без них), в данной игре в качестве источника звука могут выступать и другие звучащие игрушки, например: гармошка, дудка, свисток, металлофон, шарманка.

### ***Мы танцуем***

Оборудование: пианино, дудка, цветные ленточки, платочки, большой экран или ширма.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно.*

Ход игры

Дети полукругом стоят перед педагогом, у каждого в руках ленточки или платочки. Педагог одной рукой начинает играть на пианино, а второй - размахивать платочком (ленточкой) над головой. Он прекращает игру и опускает руку, пряча за спину платочек (ленточку).

Педагог учит детей в момент начала игры на пианино размахивать платочком (ленточкой) над головой и убирать его за спину, когда звучание прекращается.

По мере того, как дети овладевают этим умением, видя игру педагога на пианино, звучания начинают предъявляться только на слух. С этой целью педагог играет на пианино за экраном (ширмой) или дети поворачиваются спиной.

Вместо платочков у детей могут быть флажки (ленточки...), которые они поднимают в момент звучания и опускают, когда оно прекращается. Можно дать детям маленьких кукол, которые начинают танцевать под музыку и останавливаются (салятся) при ее прекращении.

Аналогично проводится игра, в которой в качестве источника звука используется дудка.

### ***Похлопаем***

Оборудование: бубен, большой экран или ширма.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно.*

Ход игры

Игра проводится аналогично описанным выше. В ответ на удары по бубну дети хлопают в ладоши перед грудью (педагог стимулирует их сопровождать хлопками).

произнесением слогов *папапа* или *тата* (как могут), а после их прекращения опускают руки.

### ***Разбудим куклу***

Цель: развивать внимание детей к звукам окружающего мира.

Оборудование: кукла, часы будильник, пылесос, телефон, картинки с подписями **ЧАСЫ, ПЫЛЕСОС, ТЕЛЕФОН**.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, Кукла (...) спит, Кукла (...) не спит, ЧАСЫ, ПЫЛЕСОС, ТЕЛЕФОН*.

При проведении этой игры, как и других, в помощь следует привлекать воспитателя группы.

Ход игры

Дети полукругом сидят перед педагогом. Перед ними в кровати спит большая кукла. У педагога будильник. Он говорит: «Кукла спит». Затем он включает будильник, от звука кукла «просыпается». Он повторяет это несколько раз. В то время как еще продолжает звучать будильник, педагог спрашивает детей: «Что звучит?» и показывает картинку с подписью **ЧАСЫ**, которая прочитывается.

Затем детям раздаются маленькие куколки в кроватках. Педагог на глазах детей вновь заводит будильник и учит детей в момент его звучания показывать, что кукла проснулась и отвечать на вопрос «Что звучало?» показом картинки с подписью и ее прочтением.

Когда дети начнут справляться с заданием: «будить» куклу по звонку будильника в условиях, когда они видят, как педагог его заводит, звучание начинает предъявляться только на слух. В этом случае будильник заводится за экраном, ширмой.

В ходе последующих игр детей учат аналогично воспринимать звучания пылесоса, телефона или любых других бытовых шумов. В ответ дети показывают, как проснулась кукла (мишка, зайка...), а в ответ на вопрос «Что звучало?» демонстрируют соответствующую картинку с подписью и прочитывают ее. Вместо игрушки можно «будить» и одного из детей: он сидит или лежит перед детьми, изображая сон, пробуждается по звуковому сигналу.

Когда дошкольники начинают уверенно «будить» игрушку при восприятии того или иного бытового звучания, можно усложнить игру: предложить детям различать, какой звук разбудил игрушку.

Педагог демонстрирует, как большая кукла просыпается от звонка будильника, затем ее вновь укладывают спать и будят, например, шумом пылесоса. Педагог каждый раз спрашивает детей: «Что звучало?» В ответ они показывают соответствующую картинку с подписью и прочитывают ее.

После того, как данное упражнение становится им понятным, педагог за большим экраном то заводит будильник, то включает пылесос. Кукла просыпается, и дети показывают картинку того предмета, который разбудил куклу. Вначале им предлагается выбор из двух картинок, например: будильник и пылесос, пылесос и телефон, телефон и будильник. В дальнейшем, если это доступно детям группы, можно предлагать выбирать и из трех картинок.

## ***ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ ЗВУЧАЩИХ ИГРУШЕК***

**ЦЕЛЬ:** учить детей различать звучащие игрушки при постепенно увеличивающемся выборе: из двух-четырех.

### ***Барабан или гармошка?***

Оборудование: барабан, гармошка, большие зайка и кукла, маленькие зайки и куклы по количеству детей в группе или соответствующие картинки с подписями БАРАБАН, ГАРМОШКА.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, БАРАБАН, ГАРМОШКА.*

Ход игры

Дети сидят перед педагогом за столами. На столе у педагога сидят большой зайка и большая кукла. Около зайки - барабан, около куклы - гармошка. На столах у детей или маленькие зайка и кукла, или соответствующие картинки. Педагог ударяет в барабан и показывает, как зайка начинает прыгать, и побуждает детей повторить эти движения под звучание барабана. То же самое он проделывает и с гармошкой, под звук которой пляшет кукла.

Педагог на глазах детей играет в разной последовательности то на барабане, то на гармошке, не показывая при этом игрушку, соответствующую предъявляемому звучанию. Дети самостоятельно выбирают нужную игрушку (картинку), т.е. барабан - зайка, который прыгает; гармошка - кукла, которая танцует. В подтверждение правильности выбора педагог также выполняет действия либо с куклой, либо с зайкой, продолжая стучать в барабан или играть на гармошке.

Когда дети начнут уверенно справляться с данным заданием, звучания начинают предъявляться им уже не слухо-зрительной, а на слуховой основе. С этой целью педагог стучит в барабан или играет на гармошке за большим экраном или ширмой и побуждает детей выбрать нужную игрушку. Затем он, продолжая воспроизводить звучание, появляется из-за экрана (ширмы), оценивает правильность выбранной игрушки: показывает, как пляшет кукла, если звучит гармошка, или прыгает зайка, если звучит барабан.

Аналогично проводятся игры-упражнения и с другими парами звучащих игрушек, например: барабан (прыгает зайка) и дудка (едет машина); металлофон (летает бабочка, маленькая птичка) и бубен (прыгает лягушка). В дальнейшем ребенку предлагают выбирать не из двух, а из трех звучаний: барабан - дудка - металлофон, гармошка - бубен - дудка.

### ***Слушаем и показываем***

Цель: учить детей соотносить определенное действие со звучанием той или иной игрушки.

Оборудование: барабан, бубен, дудка, гармошка, свисток, металлофон, шарманка, соответствующие картинки с подписями: БАРАБАН, БУБЕН, ДУДКА, ГАРМОШКА, СВИСТОК, МЕТАЛЛОФОН, ШАРМАНКА.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, ЧТО ЗВУЧАЛО? БАРАБАН, БУБЕН, ДУДКА, ГАРМОШКА, СВИСТОК, МЕТАЛЛОФОН, ШАРМАНКА.*

Ход игры

Дети стоят полукругом перед педагогом. Перед педагогом три звучащих игрушки, например: барабан, дудка, гармошка. Он стучит в барабан и начинает шагать на месте, произнося *татата*, и побуждает детей к этому же. Педагог повторяет данное упражнение два-три раза. После каждого выполнения упражнения он спрашивает: «Что звучало?», дети в ответ показывают соответствующую картинку с подписью и прочитывают ее. Затем аналогично предъявляются звучания гармошки - танцевать (или приседать положив руки на пояс, или поднять руки над головой и вращать, или

кружиться и т.п.), произнося *ля-ля-ля*; дудки - «играть» на воображаемой дудочке - *у*.

Педагог в разной последовательности играет то на барабанах, то на дудке, то на гармошке. Дети в ответ воспроизводят определенное действие. Если кто-то из детей ошибается, педагог в момент звучания также начинает производить нужное движение. Затем дошкольники показывают соответствующую картинку и читают подпись.

В течение нескольких занятий педагог проводит описанные выше упражнения с перечисленными игрушками: барабан - шагать на месте, произнося, как могут, *папапа*, бубен - хлопать в ладоши - *тата*; дудка - «играть» на дудочке - *у*; гармошка - танцевать - *ля-ля-ля*; свисток - поднимать руки вверх - *ни*; металлофон - ударять кулачком о кулачок - *тата*; шарманка - «играть» на шарманке - *ааа*.

### **Что звучало?**

Цель: обучение различению на слух звучащих игрушек.

Оборудование: барабан и дудка, соответствующие картинки с подписями БАРАБАН, ДУДКА, картинки с изображением этих звучащих игрушек.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, что звучало? барабан, дудка, верно, неверно, да, нет.*

Ход игры

Дети стоят полукругом перед педагогом. У педагога барабан и дудка. Он стучит по барабану, дети в ответ шагают на месте, произнося *тата*. В ответ на последующий вопрос «Что звучало?» они показывают соответствующую картинку и прочитывают подпись. Аналогично предъясняется звучание дудки.

Педагог на глазах детей в разной последовательности играет то на барабанах, то на дудке. Дети в ответ воспроизводят определенное действие, сопровождая его произнесением слогов. Если кто-то из детей ошибается, педагог в момент звучания также начинает производить нужное движение. Затем дошкольники показывают соответствующую картинку и читают подпись.

Педагог устанавливает большой экран или ширму, на глазах детей берет барабан и стучит по нему за экраном (ширмой). Дошкольники воспринимают звучание на слух, начинают шагать на месте, произнося *тата*. В это время педагог поднимается из-за экрана или выходит из-за ширмы, продолжая стучать в барабан. Он предъясняет на слух образец звучания барабана. Аналогичная работа проводится и с дудкой.

Затем педагог за экраном (ширмой) в разной последовательности играет то на барабанах, то на дудке. Дети в ответ воспроизводят определенное действие, сопровождая его произнесением слогов. Если кто-то из детей ошибается, педагог продолжая извлекать звук из игрушки, показывается детям (они воспринимают звучание слухозрительно), дошкольники, допустившие ошибку, исправляются. Затем дети показывают соответствующую картинку и читают подпись.

Аналогично организуются игры-упражнения и для различения на слух других игрушек. Постепенно педагог начинает предъяснять игрушки, звучание которых не так резко различается, например: барабан и бубен, дудка и гармошка и т.п. Он также постепенно увеличивает выбор, доводя его до выбора из трех-четырех и более звучащих игрушек.

*Вариант игры*

В ответ на воспринятое звучание после вопроса педагога «Что звучало?» дети показывают соответствующие картинки, размещают их на доске, в наборном

полотне, на фланелеграфе под большими изображениями соответствующих игрушек, подкладывают к самим игрушкам и т.п.

## **ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ ДЛИТЕЛЬНОСТИ ЗВУЧАНИЙ**

**ЦЕЛЬ:** учить детей различать на слух и воспроизводить долгие и краткие звучания.

### ***Машина (поезд) едет***

Оборудование: игрушечные машинки или поезда по количеству детей, две дороги для машин (длинная полоска картона и короткая), таблички ДОЛГО, НЕДОЛГО (КРАТКО), под первой табличкой - длинная черта, под второй - короткая.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, машина, долго, кратко.*

Ход игры

Дети и педагог полукругом сидят на ковре (на полу). У каждого по одной машинке и по две «дороги», расположенные друг под другом. У педагога большая машина и две большие дороги, чтобы могла «проехать» машина: короткая и длинная.

Педагог везет машину по длинной дороге, произнося УУУУ (долго), побуждает детей провести свои машины по длинной дороге. Затем машина возвращается в исходное положение - между двумя «дорогами». Педагог везет машину по короткой дороге - у и побуждает к этому же и детей.

Педагог везет машину в разной последовательности то по длинной, то по короткой дороге, произнося гласный у кратко или долго; каждый раз после «поездки» машина ставится между «дорогами». Дети повторяют упражнение за педагогом, также произнося, как могут, у долго или кратко. Когда они начнут справляться с заданием уверенно, педагог после его выполнения спрашивает: «Как звучало?» и помогает с помощью табличек ответить детям - ДОЛГО или НЕДОЛГО (КРАТКО).

Затем педагог ставит перед собой большой экран или ширму, переносит за него, например, длинную «дорогу», везет по ней машину, произнося протяжно у. Затем это же он проделывает с короткой дорогой. Теперь две дороги за экраном. Педагог везет машину в разной последовательности то по длинной, то по короткой дороге, произнося за экраном гласный у кратко или долго. Дети слушают и выполняют упражнение - везут машину по длинной или короткой дороге, произнося у долго или кратко. Каждый раз после «поездки» машина ставится между «дорогами». Педагог после выполнения задания спрашивает: «Как звучало?» и помогает с помощью табличек ответить детям - ДОЛГО или НЕДОЛГО (КРАТКО).

### ***Мы рисуем***

Оборудование: специально разграфленные листы бумаги, фломастеры, таблички ДОЛГО, НЕДОЛГО (КРАТКО).

Речевой материал: *будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, фломастеры, бумага, рисуйте, долго, недолго (кратко).*

Ход игры

Дети сидят за столами. Перед каждым специально разграфленный лист бумаги: нанесены хорошо видимые 10-12 линеечек с четкими точками в начале строки. Такой же или несколько более крупный лист бумаги прикреплен на доске или на мольберте. Педагог берет фломастер, устанавливает его в начало первой строчки, протяжно произносит *а* и одновременно проводит длинную линию. Он предлагает детям взять фломастеры, установить их в начало строки, вновь произносит протяжно *а* и помогает детям нарисовать длинную линию (СНОСКА: От детей не требуется

проведения линии точно по черте; в данном случае черта лишь помогает ребенка удержаться в «определенных рамках»).

Затем аналогично организуется работа над кратким звуком *а* - на следующей строчке рисуется короткая черта.

Педагог в разной последовательности произносит гласный *а* то кратко, то протяжно; один ребенок рисует линию на листе бумаги, прикрепленном к доске (мольберту), остальные - на своих листах, сопровождая проведение линии долгим или кратким произнесением звука. Когда дети начнут уверенно выполнять данное упражнение, педагог после того, как линия уже проведена, спрашивает: «Как звучало?» и помогает детям с помощью табличек, или расположенных на доске (в наборном полотне), или на столе у каждого ребенка ответить - ДОЛГО или НЕДОЛГО (КРАТКО).

Педагог начинает произносить гласный *а* протяжно или кратко за экраном; дети различают звучание на слух. В ответ они рисуют линии соответствующей длины и характеризуют звучание с помощью табличек.

Полезно в этой игре использовать и «маленького учителя»: педагог показывает ребенку табличку, например, НЕДОЛГО (ДОЛГО), ребенок произносит без экрана или за ним протяжно *а* и следит, чтобы дети нарисовали длинную линию.

### ***Звучащее солнышко***

Оборудование: фланелеграф или доска, оранжевый круг (солнышко), длинные и короткие полоски (солнечные лучи), дудка, большой экран или ширма.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, СОЛНЫШКО, ДОЛГО, НЕДОЛГО (КРАТКО).*

Ход игры.

Дети стоят или сидят полукругом около фланелеграфа или доски. Педагог говорит: «Будем играть. Вот солнышко (*показывает рукой на оранжевый круг на фланелеграфе или доске*)». Он берет длинную оранжевую полоску, произносит *па* и прикрепляет ее к солнышку.

Педагог показывает на луч, ведет по нему пальцем, произнося протяжно *па*, и побуждает к этому детей. Затем педагог берет короткую оранжевую полоску, произносит кратко *па* и прикрепляет ее к солнышку. Педагог показывает на короткий лучик, произносит кратко *па* и побуждает к этому детей.

Педагог произносит то протяжный слог, то краткий и каждый раз предлагает детям повторить его и выбрать на столе луч соответствующей длины (СНОСКА: Полоски разной ширины могут лежать в двух разных «кучках» или быть перемешаны) и прикрепить к солнышку.

Когда дети начнут уверенно справляться с этим заданием (т.е. повторять слоги протяжно или кратко и выбирать соответствующий луч), можно предлагать определять долготу звучания слога уже не на слухо-зрительной основе, т.е. видя лицо педагога и слушая его, а только на слух. С этой целью протяжные и короткие слоги произносятся за экраном. В случае ошибки (тот или иной ребенок выбирает луч не той длины или протяжный звук произносится как краткий (или наоборот)) педагог повторяет слог, не закрывая лицо экраном.

Для того чтобы дети овладевали словесным обозначением длительности произнесения, на лучах можно написать соответственно ДОЛГО, НЕДОЛГО (КРАТКО). В этом случае на вопрос педагога: «Как звучало?» дошкольники не только повторяют слог и берут соответствующий лучик, но и говорят: *долго, недолго* или *кратко*, прочитывая слова по табличке или называя самостоятельно.

## **ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ СЛИТНЫХ И ПРЕРЫВИСТЫХ ЗВУЧАНИЙ**

**ЦЕЛЬ:** учить детей определять на слух слитность звучаний.

### ***Топайте - идите***

Оборудование: барабан, большой экран или ширма, таблички.

Речевой материал: Будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, барабан, СЛИТНО, НЕСЛИТНО.

Ход игры

Дети стоят полукругом перед педагогом. Он производит по барабану ряд ударов без пауз (слитно), шагает на месте, произнося *татата*, и побуждает к этому же детей. Затем он ударяет по барабану с паузами (неслитно), топает одной ногой, произнося *та та та*, и побуждает к этому же детей.

Педагог на глазах детей производит то слитные, то неслитные удары по барабану, которые сопровождаются соответствующим произнесением слогов: *татата* или *та та та*. В ответ дети либо шагают на месте, произнося слоги слитно - *татата*, либо топают одной ногой - *та та та* (неслитно). Когда они начинают справляться с данным заданием, педагог после, того, как дети уже отреагировали тем или иным движением на звучание, спрашивает: «Как звучало?» и помогает выбрать соответствующую табличку: СЛИТНО или НЕСЛИТНО.

По мере того, как дети научаются различать слитные и неслитные звучания на слухозрительной основе, они предлагаются педагогом на слух. С этой целью он стучит по барабану за большим экраном или ширмой. Дети воспроизводят услышанное звучание движениями и произнесением слогов, а затем показывают (или прочитывают) соответствующую табличку. В случае ошибки кого-то из детей звучание предлагается на слухозрительной основе, т.е. без большого экрана (ширмы), а затем повторяется за ним для восприятия образца на слух.

Стучать по барабану может и «маленький учитель» - один из детей. В этом случае педагог может давать ему задания: «Играй слитно (неслитно)».

### ***Кораблики***

Оборудование: кораблики (у каждого ребенка), дом написано КОРАБЛЬ или ЛОДКА, два синих прямоугольника с нарисованными на них волнистыми линиями, соответствующими спокойному и штормовому морю.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, СЛИТНО, НЕСЛИТНО.*

Ход игры

Дети сидят на ковре, перед каждым из них кораблик. На ковре или доске помещаются два больших синих прямоугольника (море): спокойное с нарисованными небольшими волнами - волнистой линией и штормовое с большими волнами (СНОСКА: Предварительно необходимо показать спокойное и штормовое море, используя видеофильмы, иллюстрации, например, к сказке А. С. Пушкина о золотой рыбке).

Педагог произносит слогосочетания *тутуту* или *папапа* слитно и одновременно показывает, как кораблик плавно движется по спокойному морю. Затем, произнося слоги прерывисто - *ту ту ту* или *па па па*, он «ведет» свой кораблик по бушующему морю, делая паузы внизу каждой волны.

Педагог произносит слоги то слитно, то прерывисто и учит детей, повторяя слоги за ним «вести» свои кораблики то по спокойному, то по бурному морю.

Когда дети начнут уверенно справляться с заданием, педагог, показывая, как плывет кораблик по штормовому морю, произносит за маленьким экраном слоги не слитно - *ту ту ту (па па па)*, и по спокойному, - произносит слоги слитно. Таким образом он дает детям слуховой образец слитного и неслитного звучаний.

Детям предлагается различать характер звучаний на слух, соответственно произнося слоги слитно и «ведя» свой Кораблик по спокойному морю, и неслитно - по штормовому. В случае ошибки детям предлагается образец звучания сначала на слух-зрительной основе (без экрана), а затем оно повторяется вновь на слух - за экраном.

### ***Веселый круг***

Оборудование: таблички СЛИТНО, НЕСЛИТНО.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, идите, да, нет, верно, неверно, СЛИТНО, НЕСЛИТНО.*

Ход игры

Дети и педагог стоят в кругу, держась за руки. Педагог произносит слитно слогосочетания, например, *татата* или *папапа* и в момент их произнесения начинает вместе с детьми плавно идти в центр круга, побуждая детей повторять слитно те же слоги. Затем педагог произносит слогосочетания прерывисто - *та та та* или *па па па* и вместе с детьми идет по кругу приставным шагом.

Педагог произносит слоги то слитно, то прерывисто и учит детей двигаться или плавно в центр круга (или из центра назад, когда круг стал маленьким), или резко приставляя ногу, произнося слогосочетания соответственно слитно или неслитно.

Когда дети начали уверенно справляться с заданием вместе с педагогом, он встает в центр круга и вновь и вновь в разной последовательности произносит слогосочетания то слитно, то прерывисто. Дети в ответ воспроизводят движения - плавные в центр круга или из него или по кругу, резко приставляя ногу, произнося соответственно или *татата (папапа)* или *та та та (па па па)*.

И, наконец) педагог предлагает различать слитное и прерывистое произнесение слогосочетаний на слух, т.е. они произносятся за маленьким экраном. В ответ дети воспроизводят те или иные движения, сопровождая их соответствующим произнесением слогов. Можно просить детей охарактеризовать звучания с помощью табличек: «Как звучало?» СЛИТНО или НЕСЛИТНО

## ***ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ ТЕМПА ЗВУЧАНИЙ***

**ЦЕЛЬ:** учить детей различать на слух и воспроизводить темп звучаний.

### ***Кукла идет, кукла бежит***

Оборудование: барабан (или бубен), большая кукла, средние куклы для каждого ребенка, таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, кукла, кукла идет, кукла бежит, БЫСТРО, М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_О\_.*

Ход игры

Дети стоят или сидят полукругом перед педагогом на ковре. У педагога большая кукла. Он ударяет по барабану в медленном темпе и показывает, как кукла идет медленно, «произнося» *на на на* или *то п - то п - то п*. Затем он стучит по барабану в быстром темпе - кукла бежит - *папапа* или *топ-топ-топ*.

Педагог сажает куклу перед каждым ребенком. Он вновь ударяет по барабану, например, в быстром темпе и учит детей показывать, как кукла бежит, произнося, как они могут, *папапа* или *топ-топ-топ*. Кукла вновь «садится» перед ребенком. Теперь педагог стучит по барабану в медленном темпе и учит детей показывать, как кукла идет медленно - *на на на* или *то п - то п - то п*. Кукла вновь «садится» перед ребенком.

Педагог стучит по барабану то в быстром, то в медленном темпе, дети показывают, как кукла медленно идет или бежит. Когда они начинают уверенно справляться с заданием, педагог после его выполнения спрашивает детей: «Как звучало?» и помогает с помощью табличек охарактеризовать звучание - БЫСТРО или М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_О\_ (особое написание табличек помогает их более быстрому усвоению).

Затем педагог переходит к предъявлению звучаний только на слух. С этой целью он ставит большой экран (или ширму) и ударяет за ним по барабану в разном темпе. Когда дети уже начали «вести» куклу, он, продолжая стучать в барабан, появляется над экраном, и дети либо убеждаются в правильности выполнения упражнения, либо поправляются. Затем он спрашивает: «Как звучало?» и помогает детям с помощью табличек охарактеризовать звучание - БЫСТРО или М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_О\_.

В дальнейшем игра может быть *усложнена*: детям предлагается различать три темпа - быстрый, средний и медленный. Под частые удары по барабану игрушка бежит - *папапа* или *топ-топ-топ*, под средние (в нормальном темпе) - идет - *на на на* или *топ - топ - топ*, под редкие - идет медленно - *на на на* или *топ - топ - топ*.

### ***Пальчики идут, пальчики бегут***

Оборудование: таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, БЫСТРО, М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_О\_*.

Ход игры

Дети сидят за столами, педагог - за своим столом. Он произносит медленно слоги *на на на на* и показывает, как по столу медленно идут пальчики - средний и указательный. Он повторяет произнесение слогов и побуждает детей выполнить данное упражнение. Затем это же он проделывает при быстром произнесении слогов - пальчики бегут.

Педагог произносит слоги то в быстром, то в медленном темпе в разной последовательности, дети показывают, как пальчики или медленно идут, или быстро бегут. После того как показ окончен педагог спрашивает: «Как звучало?» и помогает детям с помощью табличек охарактеризовать звучание - БЫСТРО или М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_О\_.

Когда дети начинают уверенно справляться с заданием при восприятии слогов на слухо-зрительной основе (т.е. они видят лицо педагога), предлагается различать темп произнесения слогосочетаний на слух. Работа проводится аналогично тому, как это описано выше.

### ***Мы рисуем дождь***

Оборудование: бубен, мольберт, картинки с изображением сильного дождя и небольшого дождика, большой зонт, листы бумаги, фломастеры, таблички БЫСТРО, М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_О\_.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, бубен, дождь, зонт, карандаш, бумага, рисуйте, БЫСТРО, М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_О\_.*

Ход игры

Дети стоят полукругом. Педагог показывает картинку, на которой изображен сильный дождь, рассматривает ее с детьми. Затем часто ударяет по бубну, говоря *кап-кап-кап, дождь*, открывает зонт и собирает детей под него. Они все вместе подходят к мольберту (доске), на котором два чистых листа бумаги: в верхнем углу одного - туча, из которой идет дождь, второго - солнце, закрытое небольшой тучкой. Педагог вновь часто ударяет по бубну, а воспитатель в это время черточками на первом листе, на котором изображена туча, рисует сильный дождь, произнося в быстром темпе *папапа* или *кап-кап-кап*.

Педагог показывает картинку, изображающую небольшой дождь, рассматривает ее с детьми. Затем он вновь начинает стучать по бубну, но уже в медленном темпе. Воспитатель на другом листе бумаги, на котором изображено солнце, закрытое облаком, рисует черточками небольшой дождик, произнося в медленном темпе *па па па* или *ка п ка п ка п*. Педагог говорит: «Всё. Дождя нет», и закрывает зонт.

Дети садятся за столы. Педагог дает каждому по два листочка бумаги с описанными выше символами. Педагог в быстром темпе ударяет по бубну и одновременно рисует сильный, частый дождь на листе бумаги с тучей. Он повторяет удары и побуждает детей выбрать нужный лист бумаги и рисовать вместе с ним черточки в быстром темпе. Аналогично организуется работа при ударах по бубну в медленном темпе.

Педагог в разной последовательности стучит по бубну то в быстром, то в медленном темпе. Дети выбирают нужный лист бумаги и рисуют частые или редкие черточки. Можно предложить им сопровождать рисование произнесением слогосочетаний *папапа* или *кап-кап-кап* соответственно в быстром или медленном темпе. Когда дети начинают справляться с данным заданием, педагог после завершения рисования спрашивает их: «Как звучало?» и помогает им с помощью табличек охарактеризовать звучание - БЫСТРО или М\_Е\_Д\_Л\_Е\_Н\_Н\_О\_.

Когда дети овладевают умением различать темп звучания бубна на слухо-зрительной основе, педагог переходит к работе на слух. Для этого он ставит большой экран или ширму, за которым стучит в бубен. В случае если кто-то из детей ошибается, он появляется над экраном, продолжая стучать в бубен в том же темпе.

Полезно в этой игре учить детей ударять по бубну в быстром и медленном темпе. С этой целью каждый ребенок по очереди может быть «маленьким учителем». Педагог показывает ему табличку, например, БЫСТРО, ребенок ударяет по бубну в быстром темпе и следит, чтобы дети нарисовали сильный дождь.

## ***РАЗЛИЧЕНИЕ НА СЛУХ ГРОМКОСТИ ЗВУЧАНИЙ***

***ЦЕЛЬ:*** учить различать на слух громкие и тихие звучания.

### ***Две собаки***

Оборудование: игрушки - большая собака и маленькая собачка, таблички ГРОМКО и тихо.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, собака, большая собака, маленькая собака, громко, тихо.*

#### Ход игры

Дети полукругом располагаются перед педагогом. Он, заинтересовывая детей, достает большую собаку и показывает, как она лает - *АФ-АФ-АФ*. Дети вместе с педагогом изображают большую собаку и ее громкий лай. Аналогично показывается и изображается маленькая собачка.

Педагог, не показывая ту или иную игрушку, изображает то большую, то маленькую собаку и «лает» соответственно или громко, или тихо (СНОСКА: При выработке условной двигательной реакции на звук (рефлекс) следует проверить, какой самый тихий звук слышит ребенок с наименьшими остатками слуха (с индивидуальными слуховыми аппаратами и аппаратурой коллективного пользования). Чуть более громкий звук и является для данной группы детей образцом тихого звучания). Дети подражают педагогу, а затем показывают на собаку (большую или маленькую), которую они изображали.

Затем педагог демонстрирует детям только лай собак, т.е. он произносит звукоподражание *аф-аф-аф* громко или тихо. Дети в ответ изображают маленькую собачку, «лая» тихо, или большую, «лая» громко и показывают на соответствующую игрушку. Педагог каждый раз после показа спрашивает: «Как звучало?» и помогает детям выбрать нужную табличку ГРОМКО или тихо. Для облегчения усвоения данных терминов табличка ГРОМКО пишется крупными буквами, а тихо — на такой же полоске бумаги мелкими.

Когда дети начинают справляться с данным заданием, педагог за экраном дает им образец громкого и тихого звучаний. С этой целью, изображая маленькую собаку, он тихо «лает», закрыв лицо экраном, и большую - «лая» за экраном громко.

Детям предлагается различать громкий и тихий «лай» на слух. При этом педагог произносит за экраном только звукоподражание то громко, то тихо, не демонстрируя игрушку. В ответ дети изображают большую или маленькую собаку, «лая» громко или тихо, а затем показывают на соответствующую игрушку. На вопрос педагога: «Как звучало?» дошкольники отвечают с помощью выбора таблички.

#### **Пароходы**

Оборудование: две игрушки - большой и маленький пароходы, таблички ГРОМКО и тихо (перед каждым ребенком).

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, громко, тихо.*

#### Ход игры

Педагог разбивает детей на две группы, которые стоят лицом друг к другу. Перед одной группой детей - большая игрушка с надписью «пароход» (или «лодка»), на некотором

На расстоянии от игрушки расположена табличка ГРОМКО около второй — маленький пароход с надписью и табличка тихо.

Педагог подходит к первой группе детей, берет в руки большой пароход, произносит громко *У* и показывает, как пароход «гудит». Все дети повторяют вместе с ним громкий звук и поднимают руки вверх. Затем педагог подходит ко второй группе детей, берет маленький пароход, произносит тихо *у* и показывает, как пароход «гудит».

Все дети повторяют вместе с ним тихий звук и опускают руки вниз.

Педагог встает между двумя группами детей и «гудит» то громко, то тихо, соответственно поднимая руки высоко вверх или опуская вниз. Дети подражают ему,

а затем показывают соответствующую игрушку. Когда они начинают уверенно справляться с заданием, педагог после «изображения» звука движениями и голосом спрашивает: «Как звучало?» и помогает с помощью табличек ответить: тихо или громко, т.е. взять в руки и показать соответствующую табличку.

Затем педагог начинает воспроизводить звукоподражание то громко, то тихо без движений, дети повторяют звук той же силы, сопровождая его движениями и показом соответствующей игрушки. Они также с помощью табличек отвечают на вопрос «Как звучало?» Педагогу не следует утрировать артикуляцию при произнесении громкого звука. В этом случае, несмотря на то, что он не пользуется экраном, дети различают звучания на слух.

В конце занятия первая группа детей громко произносит У и убирает большой пароход, затем вторая группа, тихо «гудя» - у, убирает маленький пароход.

### ***Мы слушаем музыку***

Оборудование: пианино, платочки (ленточки ...) для каждого ребенка, таблички ГРОМКО, тихо.

Речевой материал: *слушайте, громко, тихо, верно, неверно, да, нет.*

Ход игры

Педагог сидит за пианино, рядом полукругом стоят дети, в руках у них платочки. Педагог одной рукой играет тихо, практически не отрывая пальцев от клавиш, а второй рукой размахивает платочком вниз, произнося тихо *ляляля* или *о*. Он побуждает к этому же детей и показывает табличку тихо. Затем он играет громко, высоко поднимая пальцы от клавиш, и размахивает платочком над головой. Он побуждает к этому же детей и показывает табличку ГРОМКО.

Педагог играет на пианино то подчеркнуто тихо, то громко, напевая *ляляля* или *а* с той же интенсивностью. Дети видят его игру и соответственно размахивают платочком или вниз, напевая тихо *ляляля* или *а*, или вверх, напевая громко *ляляля* или *а*. Если кто-то из детей ошибается, педагог, продолжая играть, показывает соответствующее движение. Когда дети начнут справляться с данным заданием при утрированно громкой и тихой игре на пианино, следует постепенно уменьшать зрительную разницы при воспроизведении громкой и тихой музыки.

В дальнейшем дети поворачиваются спиной к пианино и выполняют соответствующие движения, воспринимая звучание музыки только на слух. Детям, которые при этом испытывают значительные трудности можно предложить одной рукой ощущать вибрацию пианино.

В последствии это упражнение может быть *усложнено*:

- детям предлагается при громких звуках громко хлопать (или топать одной ногой), произнося громко *тата* (*хлоп-хлоп-хлоп, топ-топ-топ*), а при тихих - тихо, произнося тихо *тата* (*хлоп-хлоп-хлоп, топ-топ-топ*);
- детям предлагается различать не только громкие и тихие звуки, но и звуки средней интенсивности; при этом дети могут размахивать платочком вниз, на уровне груди и над головой; хлопать (топать) с соответствующей интенсивностью.

### ***Громко - тихо***

Оборудование: барабан или бубен, таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, барабан (бубен), идите, ГРОМКО, тихо.*

Ход игры

Дети стоят друг за другом. Педагог громко стучит по барабану (СНОСКА: Важно следить за тем, чтобы громкие удары не вызывали у детей болезненных ощущений. Если кому-то из дошкольников неприятен громкий звук, следует, с одной стороны, уменьшить громкость ударов, а с другой - уточнить режим работы индивидуальных слуховых аппаратов) (бубну) и показывает табличку ГРОМКО; продолжая ударять в барабан, вместе с детьми идет по кругу, высоко поднимая ноги. Когда барабан звучит тихо, показывается табличка тихо, и педагог и дети идут на носочках.

Затем педагог встает в центр круга, ударяет по барабану то громко, то тихо и побуждает детей при тихих ударах идти на носочках, а при громких – шагать, высоко поднимая ноги. В момент ударов педагог спрашивает: «Как звучало?», и помогает детям с помощью табличек ответить тихо или ГРОМКО.

Когда дети начинают уверенно справляться с заданием, видя, как педагог ударяет по барабану (бубну), т.е. на слухо-зрительной основе, он выходит из круга и переходит к предъявлению звучаний на слух, используя для этого ширму или большой экран.

Аналогичная игра может быть проведена и с использованием в качестве источника звука речевых сигналов - слогов, которые произносятся громко и тихо.

Игра усложняется, когда педагог предлагает детям различать громкость звучаний при выборе из трех: громко, негромко (средней громкости), тихо. В этом случае громкие удары по барабану (бубну) или произнесение слогов громким голосом сопровождаются движением по кругу, при котором высоко поднимаются ноги - ГРОМКО, негромкие - обычной ходьбой - НЕГРОМКО, а тихие - ходьбой на носочках - тихо.

### ***Как звучало?***

Оборудование: большой и маленький колокольчики, картинки с изображением больших и маленьких колокольчиков (или барабанов, или дудок и т.п.), фланелеграф или наборное полотно, таблички тихо, ГРОМКО, БОЛЬШОЙ, МАЛЕНЬКИЙ.

Речевой материал: *слушайте, как звучало? Громко, тихо, большой, маленький, картинки, поставьте картинки, верно, неверно, да, нет.*

Ход игры

Дети стоят или сидят полукругом около педагога. Перед ними картинки с изображением больших и маленьких колокольчиков (или барабанов...). На фланелеграфе (наборном полотне, доске) наверху в правом углу табличка ГРОМКО и картинка большого колокольчика, а в левом - тихо и маленького колокольчика. Педагог, громко звенит большим колокольчиком, размахивая им с большой амплитудой, показывает соответствующую картинку и табличку и просит детей показать такую же картинку. Также он демонстрирует и звучание маленького колокольчика, вызывая его звучание небольшими покачиваниями.

Педагог звенит то маленьким, то большим колокольчиком, спрашивает детей: «Как звучало?» Они с помощью табличек характеризуют звучание - громко или тихо, и показывают соответствующую картинку, устанавливают ее на фланелеграф (в наборном полотне...).

Когда дети начнут уверенно выполнять данное задание, видя, как педагог извлекает звук колокольчиков, следует переходить к различению данных звуков на слух. Вначале педагог предлагает детям образцы громкого и тихого звучания колокольчиков. С этой целью он показывает детям маленький колокольчик, прячется за большим экраном или ширмой, звенит в него, появляется вновь перед детьми, продолжая звонить. Педагог спрашивает детей: «Как звучало?», дошкольники в ответ говорят: «Тихо» и показывают соответствующую картинку. То же самое

проделывается и с большим колокольчиком. После этого педагог предлагает детям различать звучания на слух: он в разной последовательности звенит то большим, то маленьким колокольчиком. В ответ дети характеризуют звучание и устанавливают соответствующую картинку на фланелеграфе (наборном полотне...). Педагог оценивает Действия детей: «Верно (или неверно). Да (нет)».

#### *Вариант игры*

Игра организуется аналогично той, которая описана выше. Но педагог извлекает громкие и тихие звучания только из большого колокольчика (барабана), производя движения большой и малой амплитуды. В ответ дети демонстрируют круги (квадраты, звездочки...) соответственно большого и маленького размера.

#### ***Громкая и тихая музыка***

Оборудование: проигрыватель или магнитофон, пластинка или кассета, ленточки, таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, МУЗЫКА, ГРОМКО, тихо.*

#### *Ход игры*

Игра проводится аналогично игре «Мы слушаем музыку».

Дети сидят или стоят вокруг проигрывателя (магнитофона). Педагог показывает пластинку (кассету), ставит ее, включает проигрыватель (магнитофон) и на глазах детей увеличивает громкость. Звучит громкая музыка. Педагог показывает табличку ГРОМКО и предлагает детям в ответ или размахивать ленточками над головой, произнося громко *ляляля*, или громко хлопать - *хлоп-хлоп-хлоп*, или громко топать - *топ-топ-топ*. Педагог на глазах детей резко уменьшает громкость (до той интенсивности, которая доступна для восприятия воспитанникам данной группы; в противном случае тихими будут не тихие звуки, а те, которые дети не слышат: «Слышу - громко, не слышу - тихо»), показывает табличку тихо и предлагает детям в ответ или размахивать ленточками вниз, произнося тихо *ляляля*, или тихо хлопать - *хлоп-хлоп-хлоп*, или тихо топать - *топ-топ-топ*.

Педагог в разной последовательности с помощью регулятора громкости предлагает детям то громкую, то тихую музыку. Дети видят его действия, «оценивают» музыку - тихо или громко, воспроизводят те или иные движения, сопровождая их произнесением слогов.

Когда они начнут уверенно справляться с данным заданием, педагог убирает проигрыватель (магнитофон) за экран. Теперь дети не видят, как он изменяет громкость, и должны определять ее только на слух.

## ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ ВЫСОТЫ ЗВУЧАНИЙ

**ЦЕЛЬ:** учить различать на слух высокие и низкие звучания.

### **Высоко - низко**

Оборудование: пианино, игрушки - птичка и мишка, таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, птичка, мишка, покажи(те), ВЫСОКО, НИЗКО.*

Ход игры

Дети располагаются вокруг пианино, за которым сидит педагог. На пианино над нижними регистрами стоит (сидит) мишка, над верхними - птичка. Педагог воспроизводит низкие звуки, обращая внимание детей на то, в какой части пианино он играет, и показывает, как идет мишка. Он повторяет низкие звуки и побуждает детей изображать мишку, покачиваясь и произнося, по возможности, низким голосом - *о, ооо*. Аналогично предъявляются высокие звуки - летает птичка, дети изображают птичку - *пипипи* (по возможности, высоким голосом).

Педагог играет на пианино в разной последовательности то в низком, то в высоком регистрах. Дети изображают или мишку, или птичку. Педагог обращает внимание детей и на то, как изменяется вибрация пианино при воспроизведении низких и высоких звуков (они прикладывают руки к пианино). По мере усвоения данного упражнения педагог после воспроизведения детьми движений спрашивает: «Как звучало?» и учит детей отвечать с помощью табличек, расположенных соответственно рядом с мишкой над низким регистром и с птичкой - над высоким. Дети часто вместо характеристики звука называют игрушку, того, кого они изображают. В этом случае педагог подтверждает: «Да, мишка». И вновь спрашивает: «Как звучало?», показывая ребенку на соответствующую табличку и помогая ее прочитать.

Когда они начинают уверенно справляться с данным заданием, видя, как педагог играет на пианино, звучания предлагаются уже на слух. С этой целью пианино закрывается ширмой. Важно, чтобы вначале педагог воспроизводил максимально контрастные звуки по высоте. Постепенно контрастность должна снижаться. В ответ дети изображают птичку или мишку и характеризуют звучание, пользуясь табличками над пианино (над высоким и низким регистрами).

В дальнейшем игра может видоизменяться и *усложняться*:

- детям для различения предлагаются не только низкие и высокие звучания, но и средние (например, танцует кукла);
- дети могут не изображать игрушки, а показывать соответствующие картинки, размещать их над клавишами пианино в зависимости от высоты: справа — птички, посередине - куклы, слева - мишки и т.п.;
- дети могут изображать высоту звука рукой — разводить руки в стороны *внизу* — *а* (низким голосом), *грудь* — *а* (голосом нормальной высоты), *над головой* — *а* (высоким голосом) и т.п.

### **Какая чашка (стакан) звучит?**

(СНОСКА: За основу взято упражнение из книги А. Лёве «Развитие слуха в игре». - М.: Коррекция, 1992)

Оборудование: четыре одинаковых чашки или стакана, в двух - немного воды (одинаково в каждой), в двух других вода налита почти до краев, таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, Как звучало? Да, нет, верно, неверно, чашка, покажи(те), ВЫСОКО, НИЗКО.*

### Ход игры

Дети стоят или сидят вокруг маленького столика, в одном конце которого стоят две чашки с небольшим количеством воды, в другом - заполненные до краев. Педагог предлагает детям поиграть. Он деревянной палочкой ударяет сначала по чашкам, стоящим с одной стороны, обращая внимание с помощью естественных жестов, что звук одинаковый, затем - с другой, также подчеркивая, что звук одинаковый. После этого он чашке с небольшим количеством воды, а затем - по полной и обращает внимание детей на то, что звук разный (используя естественные жесты).

Он вновь ударяет по чашкам с небольшим количеством воды и показывает табличку НИЗКО, а затем по полным чашкам - ВЫСОКО.

Педагог на глазах детей ударяет то по первым чашкам, то по вторым и спрашивает: «Как звучало?» В ответ дети показывают соответствующую табличку, лежащую под данными чашками.

Педагог убирает одну из чашек за экран, стучит по ней и спрашивает: «Как звучало?» В ответ дети показывают табличку под второй чашкой с таким же количеством воды. Аналогично проводится упражнение с другой чашкой.

Педагог предлагает детям угадать, по какой чашке за экраном он стучит. После того, как дети показывают соответствующую чашку (если кто-то из детей ошибся, он может исправиться), педагог поднимает экран, повторяет звук и спрашивает: «Как звучало?» Дети прочитывают соответствующую табличку.

Для облегчения проведения данной игры-упражнения можно заполнять чашки водой разного цвета.

## **ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ КОЛИЧЕСТВА ЗВУЧАНИЙ**

### **Один и много**

Цель: учить отличать на слух однократные и многократные звучания.

Оборудование: барабан, счетный материал, таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, покажи(те), ОДИН, МНОГО.*

### Ход игры

Дети сидят за столами, перед каждым на определенном Расстоянии два подноса - с одним предметом (или шарик, Или матрешка, или елочка и т.п.) и с большим их количеством.

Педагог на глазах детей ударяет один раз по барабану, Показывает поднос с одним предметом (например, шариком) и побуждает детей сделать то же. Затем все вместе хлопают в ладоши, произнося «*па!*». После этого он ударяет несколько раз по барабану (интервалы между ударами должны быть достаточно четкими), показывает поднос с большим количеством предметов (например, семь-восемь шариков) и побуждает к этому дошкольников. Затем все вместе многократно хлопают в ладоши, произнося *папа-па-па-па*.

Затем педагог предлагает детям различать один удар и большое их количество при слухо-зрительном восприятии (т.е. они видят, как педагог ударяет по барабану и слушают звук). Производя один удар или большое их количество, он спрашивает дошкольников: «Сколько?» (используются естественный жест и табличка). Дети показывают соответственно на поднос с одним или большим количеством предметов и хлопают один или много раз, произнося соответственно *па* или *папапа-па-па*.

Педагог предлагает детям послушать, как звучит один и много ударов; для этого показывая на поднос с одним предметом, он *за большим экраном* ударяет по барабану один раз, а затем указывает на поднос с большим количеством предметов и ударяет по барабану несколько раз подряд.

Дошкольники различают на слух один удар и несколько ударов. Каждый раз педагог в случае ошибки предлагает воспринять количество ударов слухо-зрительно (т.е. видя и слушая), а затем - на слух.

### ***Покажи флаг***

Оборудование: флажки по два на каждого ребенка, на первом флажке - один кружок (звездочка, зайчик ...), на втором - два, два таких же больших флажка, таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, да, нет, верно, неверно, флаг, покажи(те), ОДИН, ДВА.*

Ход игры

Дети стоят или сидят полукругом. Педагог демонстрирует большой флажок с одним кружком (...) и произносит слог *на*, показывает один палец и табличку один. Затем он показывает флажок с двумя кружками, произносит два слога *на на*, показывает два пальца и табличку два.

Педагог раздает детям флажки, обращая внимание на изображенные на них кружки, спрашивает: «Сколько?» и учит детей показывать один палец и табличку один или два пальца - два.

Педагог произносит в разной последовательности то один, то два слога. В ответ дети повторяют их, т.е. произносят *на* или *на на*, показывают соответствующий флажок и один или два пальца. Если дети затрудняются в определении количества звучаний, то в момент произнесения слогов педагог показывает соответствующее количество пальцев. Когда дошкольники начнут уверенно справляться с данным заданием, педагог спрашивает их: «Сколько?» и помогает выбрать нужную табличку. Можно дополнить или заменить табличку цифрой.

По мере того, как дети овладевают умением различать один слог и два слога на слухо-зрительной основе, им начинают предъявлять их на слух, т.е. педагог произносит слоги за маленьким экраном. Каждый раз в случае ошибки кого-то из детей слогосочетание повторяются без экрана.

Полезно учить детей произносить нужное количество слогов по цифре или табличке. Для этого можно использовать игровой прием - «маленький учитель»; при этом ребенок может говорить как без экрана, так и за ним.

## ***ОБУЧЕНИЕ РАЗЛИЧЕНИЮ НА СЛУХ МУЗЫКАЛЬНЫХ РИТМОВ***

### ***Угадай, это марш или вальс?***

Цель: учить различать на слух контрастные музыкальные ритмы.

Оборудование: проигрыватель или магнитофон, пластинки или кассеты, таблички.

Речевой материал: *будем слушать, что звучит? Что вы слышали?, будем танцевать, танцуйте, да, нет, верно, неверно, ПЛАСТИНКА (КАССЕТА), МАРШ, ВАЛЬС.*

Ход игры

Дети стоят полукругом вокруг проигрывателя или магнитофона или сидят за столами, если используется аппаратура коллективного пользования. Педагог показывает детям пластинку или кассету, называет ее и помещает в наборное полотно табличку со словом пластинка (кассета). Он говорит детям: «Там (на пластинке) музыка: марш и

вальс. Будем слушать музыку». Затем он включает проигрыватель или магнитофон, звучит музыка (например, марш). Педагог показывает соответствующую табличку (марш) и побуждает детей выполнять определенные действия, например: марш - шагать на месте, вальс - выполнять плавные движения руками над головой. Затем дети еще раз прослушивают данную запись и выполняют определенное движение в момент ее звучания.

Познакомив детей со звучанием марша и вальса, педагог предлагает им различать их на слух (СНОСКА: Важно подбирать музыкальные произведения в одном - умеренно-быстром - темпе. В противном случае дети будут ориентироваться на темп звучания, а не на его ритм, т.е. медленно - вальс, быстрее – марш) и каждый раз спрашивает: «Что звучит?» или «Что вы слушали?» В момент звучания дети выполняют соответствующие движения, а после его окончания называют, что они услышали.

Каждый раз, когда кто-то из детей ошибается, педагог показывает соответствующую табличку (марш или вальс) и еще раз дает послушать данные произведения (его фрагмент).

Постепенно игра может изменяться и *усложняться*:

- если вначале детям предлагается различать на слух контрастные музыкальные ритмы - марш и вальс, вальс и польку, то в дальнейшем им предлагается отличать и более близкие звучания - марш и полька;
- если вначале детям предлагается различать на слух музыкальные ритмы при выборе из двух, то в дальнейшем - при выборе из трех: маршвальс - полька;
- когда дети научатся различать на слух первые марш, вальс, польку, вводятся новые произведения. При включении в работу нового марша (вальса, польки) педагог дает образец его звучания. С этой целью, показывая соответствующую табличку (например, марш), он дает прослушать дошкольникам новое произведение (его фрагмент). В ходе одной игры должны звучать разные марши, вальсы, польки.

## ***РАЗЛИЧЕНИЕ НА СЛУХ ГОЛОСОВ ПТИЦ И ЖИВОТНЫХ***

### ***Это кто?***

Цель: учить различать при ограниченном выборе голоса птиц и животных.

Оборудование: пластинки или кассеты с записью голосов, например, мычание коровы, стук дятла, кукуканье кукушки или лай собаки, мяуканье кошки, кваканье лягушки, картинки с подписями, игрушки.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, пластинка (кассета), да, нет, верно, неверно, КОРОВА, ДЯТЕЛ, КУКУШКА, СОБАКА, КОШКА, ЛЯГУШКА.*

Ход игры

Педагог показывает соответствующую игрушку или картинку (например, кошку) и спрашивает детей, как она мяукает (СНОСКА: По возможности детям нужно показать живую кошку, дать возможность понаблюдать за ней, послушать звуки, которые она издает). После воспроизведения детьми голоса кошки (собаки, курицы) включается запись. Аналогично педагог знакомит детей с голосом другого животного или птицы. Соответствующие игрушки ставятся на стол, картинки помещаются в наборном полотне или на доске. Затем педагог предлагает детям узнать, чей голос они слышат. В случае ошибки он, не выключая записи, показывает соответствующую игрушку или картинку.

Вначале дети различают наиболее противопоставленные по звучанию голоса при ограниченном (из двух-трех) выборе, например: мычание коровы - стук дятла (голос кукушки), лай собаки - мяуканье кошки - кваканье лягушки и т.п. Постепенно выбор расширяется.

## **ОБУЧЕНИЕ ОПРЕДЕЛЕНИЮ НАПРАВЛЕНИЯ ИСТОЧНИКА ЗВУКА**

### ***Кто играл?***

Цель: учить определять направление звука: слева или справа.

Оборудование: барабан (или бубен, гармошка и т.п.), платок, таблички.

Речевой материал: *будем играть, слушаи(те), барабан (бубен, гармошка ...), кто играл? Где звучало? да, нет, верно, неверно, СПРАВА, СЛЕВА.*

Ход игры

Один ребенок становится в центре, справа и слева от него на одинаковом расстоянии (например, в 1-2 м) выстраиваются в две шеренги остальные дети. У первого ребенка той и другой шеренги - барабан (или бубен, гармошка и т.п.). Педагог предлагает играть на барабанах ребенку из первой шеренги, а затем спрашивает водящего (т.е. ребенка находящегося в центре), кто играл. Водящий показывает на играющего на барабанах ребенка и называет его. Дошкольник, который играл на барабанах, передает его рядом стоящему ребенку и встает последним в свою шеренгу. Аналогично проводится работа и с ребенком из другой шеренги. Затем водящему завязывают платком глаза, и он на слух определяет, кто играл на барабанах (т.е. определяет направление звука). Игра повторяется два-три раза, а затем выбирается новый водящий (или водящие, т.к. ими могут быть сразу два - три ребенка).

Аналогично можно проводить работу по определению направления звука, расположенного спереди - сзади, справа слева - спереди - сзади. Главное чтобы двое или четверо детей находились на одинаковом расстоянии от водящего и все имели одну и ту же звучащую игрушку (например, барабан, дудку и т.п.), или звучащая игрушка может быть одна, а после извлечения из нее звука ее берет педагог и только затем развязывает платок, которым завязаны глаза водящего.

При правильно подобранном режиме работы даже глухие дети слышат звук голоса с индивидуальными слуховыми аппаратами на расстоянии не менее 1,5 - 2 м. Поэтому, если дети протезированы бинаурально, т.е. двумя индивидуальными слуховыми аппаратами заушного типа, следует учить их определять направление звучания голоса. Упражнения могут проводиться в той же форме, при этом произносится имя ребенка.

Постепенно детей нужно научить отвечать не только на вопрос «Кто играл?», но и на вопрос «Где звучало?» - справа, слева и т.д. При этом нужно, чтобы ребенок сначала показывал направление звука, а затем - называл его, т.к. он мог еще не усвоить слов, определяющих направление.

## РАЗВИТИЕ РЕЧЕВОГО СЛУХА

При развитии *речевого слуха* используются разнообразные игры и игровые приемы аналогичные тем, которые применяются в ходе развития речи детей. Обучение различению, опознаванию и распознаванию на слух речевого материала должно проходить в интересной, занимательной форме. Можно использовать различные игровые приемы поощрения детей с тем, чтобы повысить их интерес к занятиям, например, предложить наклеить изображение услышанного, нарисовать или слепить. При восприятии фраз детям интересно не только показывать соответствующую картинку, но и самим производить требуемые ситуацией действия, изображая их по-разному. Речевой материал вместо педагога может «произносить» игрушка. В этом случае она должна стать полноправным действующим лицом занятия: игрушка не только «предлагает» материал, но и «хвалит», «выражает свое одобрение», ей дети дают те или иные предметы и картинки. За правильный ответ ребенок может получать фишки, его самолетик может подниматься все выше и выше, а при ошибке опускаться; у кого из детей групп самолет поднялся выше, тот лучше слушал.

Приведем некоторые игры, которые могут быть использованы на индивидуальных и фронтальных занятиях в основном в начальный период обучения.

При обучении детей различению на слух речевого материала важно обеспечить осмысленность, мотивированность деятельности детей при выборе той или иной игрушки, предмета. Важно следить за тем, чтобы выбор при различении на слух в ходе игры не сокращался.

### *Уберем игрушки*

Оборудование: по три-четыре разных маленьких машинки и птички, коробка или мешочек, маленький экран.

Речевой материал: *будем играть, слушай, верно, неверно, да, нет, молодец, убери, у, пипипи.*

Ход игры.

Педагог показывает ребенку коробку (или мешочек), заинтересовывает его содержимым. Он достает одну машинку, называет ее *у*, показывает, как она едет, организует игру с ребенком, повторяя вновь и вновь *у*. При этом малыш воспринимает звучание вначале на слухо-зрительной основе - видя губы педагога, а затем - только на слух - при произнесении звукоподражания за маленьким экраном. Машинка устанавливается на столе справа от малыша. Затем педагог достает из коробки (мешочка) птичку, показывает, как она летает, клюет, организует игру с ней ребенка, многократно называя игрушку *пипипи*; малыш воспринимает звукоподражание вначале на слухо-зрительной основе, а затем - на слух. Птичка ставится на столе слева от ребенка.

Аналогично в разной последовательности из коробки (мешочка) извлекаются оставшиеся в нем игрушки и расставляются на столе: машинки справа, а птички слева.

После того как ребенок вместе с педагогом поиграл с игрушками, его просят убрать их в мешочек или коробку. Педагог говорит: «*Убери* (слухо-зрительно, подкрепляя естественным жестом) *пипипи* (на слух)». Название игрушек повторяется в разной последовательности. Таким образом, в течение занятия ребенок воспринимает на слух каждое слово по три-четыре раза. Каждый раз, когда ребенок выбирает нужную игрушку, его просят ее назвать (как может). Постепенно малыша нужно научить сначала повторить за педагогом то, что услышал, а потом брать соответствующую

игрушку. Нередко бывает так, что ребенок, повторив звукоподражание верно, берет затем не ту игрушку. В этом случае следует сказать малышу: «Нет, неверно, послушай, что я говорила»,— и повторить слово вновь на слух. Если и в этом случае ребенок ошибется, слово предъявляется слухо-зрительно (т.е. ребенок видит лицо говорящего), а затем опять на слух.

Таким же образом можно расставлять игрушки на полке, в шкафу, приносить, чтобы их вымыть, дать кому-то из игрушек и т. д.

### ***Это кто?***

Оборудование: шапочки-маски коровы, собаки, лошади, кошки, овцы, птички, лягушки, маленький экран.

*Речевой материал: будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, молодец это кто? Кто? Му, ав-ав-ав, прр, мяу, бэ, пипипи, ква-ква-ква.*

Ход игры.

Педагог раздает детям шапочки-маски (или вешает на шею картинки) с изображением животных, звукоподражательные названия которых дети уже знают. Он произносит одно из звукоподражаний, например, му. Дети показывают на того ребенка, у которого маска коровы (или картинка), повторяют звукоподражание, малыш изображает корову, а педагог вместе с детьми еще два-три раза повторяет звукоподражание, предъявляя его не только для слухо-зрительного восприятия (видя его губы и слушая), но и на слух - за маленьким экраном. Аналогично педагог в разной последовательности произносит то одно, то другое звукоподражания.

По мере того, как дети начинают уверенно справляться с данным заданием при восприятии звукоподражаний на слухо-зрительной основе, они начинают предлагаться педагогом уже на слух - за маленьким экраном. Дети повторяют услышанное, показывают на того ребенка, у которого соответствующая маска, и он изображает то или иное животное.

*Вариант игры* (когда дети овладеют умением самостоятельно произносить звукоподражания).

Из детей выбирается один водящий. Он поворачивается к детям спиной. По указанию педагога один из детей произносит звукоподражательное название животного, соответствующее его маске. Педагог зовет водящего по имени или поворачивает его сам и спрашивает: «Это кто?» Водящий повторяет звукоподражание и показывает на ребенка в соответствующей маске.

### ***У кого?***

Оборудование: предметы или картинки, соответствующие речевому материалу, который будет предъявляться для различения на слух, соответствующие таблички, маленький экран.

*Речевой материал: будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, молодец, речевой материал, который будет предъявляться для различения на слух, У кого? У меня.*

Ход игры

Педагог показывает детям предмет (или картинку), просит назвать его и выбрать из нескольких соответствующую табличку. Затем педагог сам повторяет слово, словосочетание или фразу, не закрывая лицо экраном, а затем на слух - за экраном и отдает предмет или картинку одному из детей. Аналогично раздаются и все остальные предметы или картинки.

Педагог в разной последовательности называет предметы или картинки, находящиеся у детей и спрашивает: «У кого?» Тот или иной ребенок показывает соответствующий предмет или картинку и табличку, называет его и говорит: «У меня».

Когда дети начинают справляться с заданием при восприятии речевого материала на слухо-зрительной основе, педагог предлагает его только на слух - за маленьким экраном.

*Вариант игры (для индивидуального занятия).*

Предметы или картинки раздаются игрушкам, например, кукле, зайке, мишке. Игра проводится аналогично тому, как описано выше. Ребенок повторяет услышанное, показывает соответствующий предмет или картинку и говорит: «У мишки. Собака у куклы» и т.п.

*Лото*

Оборудование: карточки-лото с картинками или надписями, соответствующими речевому материалу, который будет предъявляться для различения на слух, маленький экран.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, верно, неверно, да, нет, молодец, лото, у кого? У меня, выиграл(а), я первый (первая)*, речевой материал слуховых упражнений.

*Ход игры*

Педагог раздает детям самодельные карточки-лото с картинками или надписями, соответствующими речевому материалу, который будет предъявляться для различения на слух. Карточки-лото имеют одинаковое количество «делений», но составляются индивидуально для каждого ребенка с учетом уровня его слухоречевого развития. У одного ребенка на карточке-лото более сложный речевой материал, у другого - более простой, у одного ребенка на карточках картинки с подписями, у другого - без подписей, а у третьего - часть картинок заменена написанным словом или фразой.

Педагог предлагает детям игру в лото: выигрывает тот, кто быстрее заполнит картинками свою карту. Вначале игра проводится при предъявлении речевого материала на слухо-зрительной основе, а затем - только на слух.

*Вариант игры (для индивидуального занятия)*

Самодельные карточки-лото с картинками или надписями, соответствующими речевому материалу, который будет предъявляться для различения на слух, «раздаются» игрушкам - мишке, зайке.

При проведении игр в ходе обучения опознаванию и распознаванию речевого материала на слух следует помнить, что дети должны научиться узнавать на слух знакомые слова, словосочетания и фразы (СНОСКА: А позже для слабослышащих детей и малознакомый и незнакомый речевой материал) без опоры на наглядный образец (т.е. перед ними не должно быть игрушек, предметов, названия которых предлагаются на слух). При этом речевой материал должен относиться к разным тематическим группам. Приведем в качестве примера отдельные игры.

***Что нарисовал художник (дети)?***

Оборудование: картинки, соответствующие речевому Материалу, который будет предъявляться на слух, соответствующие таблички, фланелеграф, маленький экран.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, картинки, возьми картинку, повесь картинку, верно, неверно, да, нет, молодец*, речевой материал, который будет предъявляться на слух.

*Ход игры*

Педагог показывает картинку, на которой художник рисует и предлагает детям, угадать, что он нарисовал (или, показав до занятия, как старшие ребята рисуют, узнать, что они изобразили). Он размещает на доске фланелеграф или ставит наборное полотно, показывает, что у него есть картинки, и предлагает угадать, какие это картинки.

Педагог за экраном называет картинку, например, «у мальчика мяч» и предлагает детям повторить, что они слышали. Тот из детей, кто первым точно повторит данную фразу, получает картинку и размещает ее на фланелеграфе или наборном полотне. Если фраза точно не воспринята, педагог предъявляет ее для восприятия на слухозрительной основе (дети повторяют ее, при необходимости прочитывают по табличке), а затем на слух, показывает картинку и с сожалением убирает. После предъявления других слов, словосочетаний или фраз он вновь называет эту картинку

### **Украсим елку**

Оборудование: вырезанная из бумаги большая елка, картинки, соответствующие речевому материалу, который будет предъявляться на слух, соответствующие таблички, маленький экран.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, елка, повесь, отложи, верно, неверно, да, нет, молодец, речевой материал, который будет предъявляться на слух.*

Ход игры

Педагог показывает детям вырезанную из бумаги большую елку и предлагает украсить ее. Он называет первую картинку, например, «большой красный шар». Дети воспринимают словосочетание на слухо-зрительной основе, повторяют его (при затруднении прочитывают по табличке). Педагог размещает картинку на елке, а затем называя следующую, например, «Мама спит», дети повторяют воспринятое (при затруднении прочитывают по табличке). Педагог спрашивает, показывая на елку: «Можно повесить на елку?» и помогает детям ответить: «Нет». Картинка устанавливается в наборном полотне.

Аналогично педагог предъявляет для слухо-зрительного восприятия еще две-три картинки. По мере того, как дети начинают справляться с заданием при предъявлении речевого материала на слухо-зрительной основе, педагог начинает предъявлять его на слух. Тот ребенок, который первым точно повторил слово (фразу, словосочетание), получает соответствующую картинку и размещает ее на елке или помещает в наборное полотно.

### **Волшебный кубик**

Оборудование: кубик пластмассовый или из бумаги, на гранях которого написаны цифры от 1 до 6; таблички-задания, на обороте которых написаны цифры от 1 до 6; картинки и предметы, соответствующие речевому материалу, который будет предъявляться на слух, маленький экран.

Речевой материал: *будем играть, слушайте, кубик, брось кубик, Сколько? Покажи табличку, дай табличку, верно, неверно, да, нет, молодец, речевой материал, который будет предъявляться на слух.*

Ход игры.

Педагог показывает детям кубик и предлагает одному из них бросить его. Затем дети называют цифру, написанную на верхней грани, находят соответствующую табличку и отдают ее педагогу. Он произносит слово, словосочетание, фразу, написанную на данной табличке, которую дети воспринимают слухо-зрительно. Дети повторяют услышанное, или отвечают на вопрос, или выполняют поручение. Аналогично

предъявляется следующее задание. В дальнейшем задания предъявляются на слух - за маленьким экраном, в случае затруднения речевой материал предъявляется на слухозрительной основе и прочитывается, а затем вновь предлагается для восприятия на слух.