

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
муниципального образования г. Краснодар
«Детский сад комбинированного вида № 93»

Консультация для воспитателей

**«Развитие слухового внимания через подвижные и дидактические игры на
участке детского сада»**

Составила
Учитель-логопед
Самарская О.А.

Январь 2025 г.

«Развитие слухового внимания через подвижные и дидактические игры на участке детского сада»

С самого рождения людей окружает множество звуков: шелест листьев, шум дождя, пение птиц, голоса животных, сигналы авто, музыка, речь человека и т. д. Мы постоянно живем в мире звуков. Но мы слышим и осознаем только часть их. Покоя никогда не бывает. Тишина – это способность человека создавать ее самому себе. **Слух нам дан**, чтобы слушать тишину и звуки.

Ребенок воспринимает окружающие его звуки неосознанно, сливаясь с другими, более важными для него. Малыш пока не умеет различать эти звуки, иногда не замечает их, не может сравнивать и оценивать их по громкости, силе, тембру.

Слуховое восприятие - очень важная особенность человека, без нее нельзя научиться слышать и понимать речь, а значит, правильно говорить.

Слуховое восприятие начинается со **слухового внимания** – умение сосредотачиваться на звуке, определять его и соотносить с издающим его предметом, что и приводит к пониманию смысла речи **через** узнавание и анализ речевых звуков. Все звуки, которые человек воспринимает и анализирует, а затем воспроизводит, он запоминает благодаря **слуховой памяти**.

В **развитии** голоса ребенка большую роль играет речь взрослых. Чистый, звучный, **подвижный голос**, негромкая речь - один из показателей общей культуры педагога, хороший пример для дошкольников. Мы, учим детей слушать и слышать речь окружающих, **внимательно** относиться к своему высказыванию, говорить приветливым, доброжелательным голосом, правильно пользоваться громкостью своего голоса с учетом условий общения, употреблять вежливые слова. Поощряем, когда дети осознанно передают с помощью модуляции голоса свои чувства: радость, грусть, печаль, торжественность.

Для того, чтобы ребёнок научился правильно и чётко говорить, хорошо ориентировался в пространстве **слуховое восприятие, внимание** и память нужно целенаправленно **развивать с раннего детства**. Всем известно, что дети любят играть, поэтому лучше это делать в игровой форме. Вот несколько игр, которые может использовать воспитатель на **прогулке с целью развития слухового внимания**.

«Скажи, что ты слышишь?»

Цель: Накопление словаря и **развитие фразовой речи**, умение прислушиваться и определять источник звука.

Описание игры. Педагог предлагает детям закрыть глаза, **внимательно** послушать и определить, какие звуки они услышали (щебет птиц, сигнал машины, шорох падающего листа, разговор прохожих и т. д.). Дети должны ответить полным предложением. Игру хорошо проводить на **прогулке**.

«Где позвонили?»

Цель. Определение направления звука.

Оборудование: Звоночек (или колокольчик, или дудочка и т. п.).

Описание игры. Дети сидят группами в разных местах комнаты, в каждой группе какой-нибудь звучащий инструмент. Выбирается водящий. Ему предлагают закрыть глаза и угадать, где позвонили, и показать направление рукой. Если ребенок правильно укажет направление, педагог подаёт сигнал и водящий открывает глаза. Тот, кто звонил, встает и показывает звоночек или дудочку. Если водящий укажет направление неправильно, он снова водит, пока не угадает.

«Где звенит?»

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование: Колокольчик или погремушка.

Описание игры. Педагог дает одному ребенку колокольчик или погремушку, а остальным детям, предлагает отвернуться и не смотреть, куда спрячется их товарищ. Получивший колокольчик прячется где-либо в комнате или выходит за дверь и звонит. Дети по направлению звука ищут товарища.

«Где постучали?»

Цель. **Развитие** ориентации в пространстве.

Оборудование. Палочка, стульчики, повязки.

О п и с а н и е **игры**. Все дети сидят в кругу на стульчиках. Один (*водящий*) выходит в середину круга, ему завязывают глаза. Педагог обходит весь круг за спиной у детей и кому-то из них дает палочку, ребенок стучит ею о стул и прячет ее за спину. Все дети кричат: «*Пора*». Водящий должен искать палочку, если он ее находит, то садится на место того, у кого была палочка, а тот идет водить; если не находит, продолжает водить.

«Жмурки с колокольчиком.»

Цель. **Развитие** ориентации в пространстве.

Оборудование. Колокольчик, повязки.

Описание **игры**.

Вариант 1.

Играющие сидят на скамейках или стульях по одной линии или полукругом. На некотором расстоянии лицом к ним стоит ребенок с колокольчиком. Одному из детей завязывают глаза, и он должен найти ребенка с колокольчиком и дотронуться до него; тот старается уйти (*но не убежать*) от водящего и при этом звонит.

Вариант 2.

Несколько детей с завязанными глазами стоят в кругу. Одному из детей дают в руки колокольчик, он бежит по кругу и звонит. Дети с завязанными глазами должны его поймать.

«Жмурки с голосом»

Цель. Найти товарища по голосу и определить направление звука в пространстве.

Оборудование: Повязки.

Описание **игры**. Водящему завязывают глаза, и он должен поймать кого-нибудь из бегающих детей. Дети тихо переходят или перебегают с одного места на другое (*лают, кричат петухом, кукушкой и т. д.*). Если водящий кого-нибудь поймает, пойманный должен подать голос, а водящий угадывает, кого он поймал

«Тихо — громко!»

Вариант 1

Цель. **Развитие** координации движений и чувства ритма.

Оборудование. Бубен, тамбурин.

Описание **игры** Педагог стучит в бубен тихо, потом громко, и очень громко. Соответственно звучанию бубна, дети выполняют движения: под тихий звук идут на носочках, под громкий — полным шагом, под более громкий — бегут. Кто ошибся, тот становится в конце колонны. Самые **внимательные окажутся впереди**.

Вариант 2.

Цель: различение музыки по громкости; соотнесение действий с силой звучания.

Оборудование: магнитофон

Описание **игры**: дети встают в круг. **Поочередно звучит то тихая, то громкая музыка**. Под тихую музыку дети ходят на цыпочках, под громкую - топают ногами.

Варианты: предложить детям использовать свои произвольные варианты движений, соответствующие силе звучания музыки. Использовать большой и маленький барабан: большой звучит громко, маленький – тихо. На громкое звучание большого барабана отвечать громкой игрой на металлофоне, на тихое звучание отвечать тихой игрой на металлофоне.

На громкое звучание музыки рисовать широкие и яркие полосы, на тихое - узкие и более бледные. Кружком одного цвета обозначать громкую музыку, другого – тихую. Найти игрушку, ориентируясь на громкое или тихое звучание колокольчика.

«Шумящие коробочки.»

Цель: **развитие** умения прислушиваться и различать шумы по громкости. Оборудование: набор коробочек, которые заполнены различными предметами (*спичками, скрепками, камушками,*

монетками и др.) и при сотрясении издают разные шумы (*от тихого до громкого*). Описание **игры**: педагог предлагает ребенку потрясти каждую коробочку и выбрать ту, которая шумит громче (*тише*) других.

«Найди игрушку»

Цель. **Развитие** координации движений.

Оборудование. Небольшая яркая игрушка или кукла.

Описание **игры**

Дети стоят полукругом. Педагог показывает игрушку, которую они будут прятать. Водящий ребенок или уходит из комнаты, или отходит в сторону и отворачивается, а в это время педагог прячет у кого-нибудь из детей за спиной игрушку. По сигналу *«Пора»* водящий идет к детям, которые тихо хлопают в ладоши. По мере того как водящий приближается к ребенку, у которого спрятана игрушка, дети хлопают громче, если отдаляется, хлопки стихают. По силе звука ребенок отгадывает, к кому он должен подойти. После того как будет найдена игрушка, водящим назначается другой ребенок.

«Солнце или дождик.»

Цель. **Развитие** координации и темпа движений.

Оборудование. Тамбурин или бубен.

Описание **игры**. Педагог говорит детям: «Сейчас мы с вами, пойдем гулять. Дождя нет. Погода хорошая, светит солнце, и можно собирать цветы. Вы гуляйте, а я буду звенеть тамбурином, вам будет весело гулять под его звуки. Если начнется дождь, я начну стучать в тамбурин. А вы, услышав, должны скорее идти в дом. Слушайте **внимательно**, как я играю».

Воспитатель проводит игру, меняя звучание тамбурина 3—4 раза.

«Угадай, что делать.»

Цель. **Развитие** координации движений.

Оборудование. По два флажка каждому ребенку, тамбурин или бубен.

Описание **игры**. Дети сидят или стоят полукругом. У каждого в руках по два флажка. Педагог громко ударяет в тамбурин, дети поднимают флажки вверх и машут ими. Тамбурин звучит тихо, дети опускают флажки. Необходимо следить за правильной посадкой детей и правильным выполнением движений. Менять силу звука не более 4 раз, чтобы дети могли легко выполнять движения.

«Узнай по звуку.»

Цель. **Развитие фразовой речи**.

Оборудование. Различные игрушки и предметы (*книжка, бумага, ложка, дудки, барабан и т. п.*).

Описание **игры**. Дети садятся спиной к ведущему. Он производит шумы и звуки разными предметами. Тот, кто догадался, чем ведущий производит шум, поднимает руку и, не оборачиваясь, говорит ему об этом.

Шумы можно производить разные: бросать на пол ложку, ластик, кусок картона, булавку, мяч; стучать предметом о предмет, перелистывать книгу, мять бумагу, рвать ее, разрывать материал, мыть руки, подметать, строгать, резать и т. п.

Тот, кто больше отгадает различных шумов, считается наиболее **внимательным** и в награду получает фишки или маленькие звездочки.

«Угадай, чей голосок»

Цель: определить товарища, но голосу. **Развитие** координации движений.

О п и с а н и е и г р ы .

В а р и а н т 1 .

Дети стоят в кругу. Один из них становится (*по назначению педагога*) в центре круга и закрывает глаза. Педагог, не называя, указывает рукой на кого-нибудь из детей, тот произносит имя стоящего в центре. Водящий должен угадать, кто назвал его. Если стоящий в центре отгадал, он открывает глаза и меняется местами с тем, кто назвал его по имени. Если же он ошибся, педагог предлагает ему снова закрыть глаза, и игра продолжается. Педагог предлагает детям разбежаться по

площадке. По сигналу «*Бегите в круг*» дети занимают места в кругу. Один ребенок остается в центре круга дети идут по кругу и говорят:

Мы немножко порезвились,
По местам все разместились.
В а р и а н т 2.

Ты загадку отгадай,
Кто позвал тебя, узнай!

оборудование: мишка (*кукла*)

Описание **игры**. Дети сидят полукругом. Перед ними на некотором расстоянии спиной к детям сидит ребёнок с мишкой. Педагог предлагает кому-нибудь из ребят позвать мишку. Водящий должен угадать, кто его позвал. Он останавливается перед позвавшим и рычит. Тот, кого узнали, получает мишку, садится с ним на стульчик и водит.

«*Улиточка*»

Цель. Узнать товарища по голосу.

Описание **игры**. Водящий (*улиточка*) становится в середине круга, ему завязывают глаза. Каждый из играющих детей, изменяя голос, спрашивает:

Улиточка, улиточка,
Высунь-ка рога,
Дам тебе я сахару,
Тот, чей голос узнала улитка, сам становится улиткой.

Кусочек пирога,
Угадай, кто я.

«*Угадай, кто это?*»

Цель. Воспитание **слухового внимания**.

Описание **игры**. Дети стоят по кругу. Водящий выходит в середину круга, закрывает глаза и затем идет в любом направлении, пока не натолкнется на одного из детей, который должен подать голос заранее условленным образом: «*кукареку*», «*ав-ав-ав*» или «*мяу-мяу*» и т. п. Водящий должен угадать, кто из детей кричал. Если угадает, то становится в круг; тот, кого узнали, будет водящим. Если не угадает, то остается водить еще 3 раза, а затем его меняет другой.

«*Лягушка.*»

Цель. Узнать товарища по голосу.

Описание **игры**. Дети стоят по круг, а один с завязанными глазами стоит внутри круга и говорит;

Вот лягушка по дорожке
Скачет, вытянувши ножки,
Увидала комара, Закричала. ,
Тот, на кого он указал, в этот момент говорит; «*Ква - ква- ква*».
По голосу водящий должен определить, кто лягушка.

«*Улавливай шепот*»

Цель. **Развивать остроту слуха**.

Описание **игры**.

Вариант 1.

Играющие разбиваются на две равные группы и строятся в одну шеренгу. Ведущий отходит на определенное расстояние становится, напротив и четким, внятным шепотом (*уловимым только в том случае, если каждый активно вслушивается*) отдает команды («*Руки вверх, в стороны, кругом*» и другие, более сложные). Постепенно отходя всё дальше, ведущий делает свой шепот менее уловимым и усложняет упражнения.

В а р и а н т 2.

Все дети сидят по кругу. Ведущий голосом обычной громкости просит выполнить какое-нибудь движение, а затем едва уловимым шепотом произносит имя (*фамилию*) того, кто должен это выполнить. Если ребенок не расслышал свое имя, ведущий вызывает другого ребенка. В конце **игры педагог объявляет**, кто был самым **внимательным**.

«*Кто внимательный?*»

Цель. **Развитие фразовой речи**.

Оборудование: Различные игрушки: машины, куклы, кубики.

Описание игры. Педагог вызывает одного ребёнка и даёт ему задание, например, взять мишку и посадить в машину. Педагог следит, чтобы дети сидели тихо, не подсказывали друг другу. Задания даются короткие и простые. Ребёнок выполняет задание, а затем говорит, что он делал. Постепенно расстояние от детей до стола педагога увеличивается от 3 — 4 до 5 — 6 м. Выявляются победители.

«Слушай и выполняй»

Цель: Развитие понимания словесных инструкций и фразовой речи.

Оборудование: Различные мелкие предмет или игрушки (*фанты*).

Описание игры.

Вариант 1.

Педагог называет 1—2 раза несколько различных движений (одно — пять, не показывая их). Ребёнку нужно проделать движения в той последовательности, в какой они были названы. А затем самому перечислить последовательность проделанных упражнений. За правильное, точное выполнение задания ребёнок поощряется: за каждое правильно выполненное действие — очко (*фант*). Набранный большее количество очков — победитель.

Вариант 2.

Педагог даёт одновременно двум-трем детям задания: *«Петя, побегай»*, *«Ваня, походи в зал, открой там форточку»*, *«Коля, подойди к буфету, возьми чашку и принеси Тане воды»* и т. п. Остальные дети следят за правильностью выполнения. Неправильно выполнивший задание платит фант.

«Хлопки»

Цель. Развитие слухового внимания и количественных представлений.

Описание игры: Дети сидят по кругу на небольшом расстоянии друг от друга. Педагог договаривается с ними, что он будет считать до пяти, и, как только он произнесет число 5, все должны сделать хлопок. При произнесении других чисел хлопать не надо. Дети вместе с педагогом громко считают по порядку, одновременно сближая ладони, но не хлопая ими. Педагог 2—3 раза проводит игру правильно. Затем он начинает «ошибаться»: при произнесении числа 3 или какого-нибудь другого (*но не 5*) он быстро **разводит и соединяет руки**, как будто хочет сделать хлопок. Дети, которые повторили движения педагога и хлопнули в ладоши, делают шаг из круга и продолжают играть, стоя за кругом.

Часовой

Цель. Развитие ориентации в пространстве.

Оборудование. Повязка на глаза.

Описание игры. Посередине площадки чертят круг. В середине круга ребёнок с завязанными глазами (*часовой*). Все дети с одного конца площадки должны пробраться тихонько **через** круг на другой конец. Часовой слушает. Если услышит шорох, **кричит**: "Стой!" Все останавливаются. Часовой идет на звук и старается отыскать, кто шумел. Найденный выходит из **игры**. Игра продолжается дальше. После того как будут пойманы четыре-шесть детей, выбирается новый часовой и игра начинается сначала.

Ветер и птицы

Цель. Развитие координации движений.

Оборудование. Любая музыкальная игрушка (*погремушка, металлофон и др.*) и стульчики (*гнезда*).

Описание игры. Педагог распределяет детей на две группы: одна группа - птички, другая — ветер — и объясняет детям, что при громком звучании музыкальной игрушки будет дуть ветер. Та группа детей, которая изображает ветер, должна свободно, но не шумно бегать по комнате, а другая (*птички*) прячется в свои гнезда. Но вот ветер утихает (музыка звучит тихо, дети, изображающие ветер, тихо усаживаются на свои места, а птички должны вылетать из своих гнезд и порхать).

Кто первый заметит изменение в звучании игрушки и перейдет на шаг, тот получает награду: флажок или веточку с цветами и т. п. С флажком *(или с веточкой)* ребенок будет бегать при повторении **игры**, но если он окажется **невнимательным**, флажок передается новому победителю.