

## **Scenariusz zajęć rewalidacyjnych dla dziecka z zaburzonym słuchem**

**Dziecko :** wiek **3 /4 lata**

**Ocena audiologiczna:** dziecko niedosłyszające, wczesnie rozpoczęta rewalidacja, dziecko zaaparatowane.

**Poziom rozwoju mowy:** mowa zdaniowa, zaburzona artykulacja, ograniczone rozumienie mowy. Nieharmonijny jest rozwój funkcji percepcyjno-motorycznych.

**Tematyka zajęć:** *Zwierzęta małe i duże*

**Metoda pracy :** audytywno-werbalna

**Cel zajęć:**

- usprawnianie aparatu oddechowego, zsynchronizowanie pauz oddechowych z treścią wypowiedzi
- wydłużanie fazy wydechu
- poszerzenie pojemności płuc
- usprawnianie oddychania brzuszno-przeponowego
- ustawienie głosu (tzw. nastawienie miękkie) i jego brzmienia
- kształtowanie siły i wysokości głosu
- likwidowanie napięcia mięśniowego aparatu mowy
- usprawnianie aparatu artykulacyjnego: żuchwy, języka, warg, policzków, podniebienia miękkiego
- budzenie uwagi słuchowej, zwrócenie uwagi na dźwięki z otoczenia
- poznawanie i rozpoznawanie głosów zwierząt, naśladowanie usłyszanych głosów zwierząt
- rozwijanie aktywności językowej poprzez wzbogacenie słownika czynnego dziecka o wyrazy oznaczające nazwy zwierząt, cechy zwierząt, nazwy czynności; budowanie prostych zdań o zwierzętach; próby odpowiedzi na pytania: co je.....? gdzie mieszka.....? co robi.....? jaki jest.....?
- różnicowanie siły i wysokości dźwięku z wykorzystaniem głosów zwierząt
- usprawnianie pamięci słuchowej
- usprawnianie koordynacji słuchowo-wzrokowo-ruchowej
- usprawnianie percepcji wzrokowej
- usprawnianie motoryki małej

### **Przebieg zajęć:**

1. **Powitanie:** Rozmowa o tym co dziecko robiło, jak wykonało zadanie domowe. Krótka rozmowa z rodzicem o samopoczuciu dziecka i o przebiegu ćwiczeń z dzieckiem w domu.

Przedstawienie rodzicowi i dziecku tematu zajęć i zaproszenie do wspólnej zabawy.

2. **Ćwiczenia oddechowe:** (Dziewczynka otrzymuje od prowadzącego pluszowego osiołka, który będzie towarzyszył jej podczas ćwiczeń.)
  - Zabawa I "Huśtanie osiołka na brzuchu" - leżymy na materacu, na brzuchu umieszczamy zabawkę, robimy wdech (przepona przesuwa się w dół i brzuch uwypukla się) i wydech (brzuch opada) zachęcamy dziecko do wykonania
  - zabawa II - Dmuchamy na wiatraczek, który zatrzymuje się na obrazku ze zwierzątkiem, zachęcamy dziecko do dmuchania, nazywamy z dzieckiem zwierzęta do których dotarło ramię wiatraczka
  - zabawa III "Dmuchane lotto"- pudełko z dołkami, w których są symbole zwierząt, dziecko wydmuchuje piłeczkę z dołka tak, aby dotarła do kolejnego, dmucha ze zmienną siłą w zależności od głębokości dołka, nazywa zwierzęta na zdjęciu.

### **3. Ćwiczenia fonacyjne.**

- wykorzystujemy program komputerowy "logo gry" - **zabawa I "Malujemy kotka"** - mówimy dziecku, że będziemy teraz malować kotka, następnie demonstrujemy **fonację ciągłą** z użyciem samogłoski "a" (aaaaaaaaa..... mówimy do mikrofonu) następnie zapraszamy dziecko aby powtórzyło po nas taki sam dźwięk. Dalej demonstrujemy w ten sam sposób samogłoskę o, e i.
- Następnie zapraszamy dziecko, aby pomogło pszczołce namalować kwiatki - **zabawa II "Malujemy łąkę"** - demonstrujemy dziecku fonację przerywaną z użyciem samogłosek, dziecko powtarza, włączamy w dalszej kolejności spółgłoskę **m** (mmmma, mmmmmu), następnie dziecko powtarza po nas połączone samogłoski:au, eu, io.
- **"Mówiące obrazki"** - wykorzystujemy program komputerowy, pokazujemy dziecku obrazki przedstawiające wilka, osiołka, dzięcioła, owcę, psa, kukułkę, kota - słuchamy odgłosów tych zwierząt, następnie dziecko powtarza: wilk - au, au, osiołek -io, io, dzięcioł - puk, puk, kukułka- ku, ku ,ku, ku, owca be, be, pies - hau, hau, kota - miau, miau.
- **"Mama i dziecko"**- pokazujemy dziecku duże zwierzątko - mama i małe -dziecko (puzzle z parami zwierząt), prosimy dziecko o nazwanie zwierząt i dobranie parami. Następnie mówimy do dziecka: mały piesek szczeka hau, hau (cicho, wysoko - piskliwie), a duży hau, hau (głośno i nisko). Prezentujemy dalsze pary: kura ko ko ko - piskłeta pi pi pi, duży kocur - mrau mały kotek- miau.

### **4. Ćwiczenia aparatu artykulacyjnego:**

Siadamy przed lustrem i zapraszamy dziecko do wysłuchania bajki o „**Osiółku**”. W trakcie bajki wykonujemy z dzieckiem ćwiczenia warg, języka, żuchwy, policzków, podniebienia miękkiego przed lustrem.

"Osiołek"

Na polanie bardzo smacznie spał sobie osiołek (chrapanie). Gdy nastał ranek, osiołek zbudził się i bardzo szeroko otworzył swoją buzię, głośno ziewał (ziewamy).

- Nagle poczuł się głodny, nabrał więc dużo trawki do pyska (otwieranie i zamykanie ust) i dokładnie zaczął ją jeść (żujemy). W pysku miał dużo trawy (nadymamy policzki)

- Po swoim śniadaniu osiołek oblizuje ząbki, żeby były czyste - każdy ząbek po kolei (przesuwamy językiem po zębach)
- Trawka przykleiła się osiołkowi do podniebienia, trzeba ja oderwać (przesuwamy językiem po podniebieniu)
- Osiołek po jedzeniu biega po polance (kłaskanie), język osiołka dotyka noska (język unosimy do góry), język osiołka dotyka do brody (język wyciągamy na brodę buzia szeroko otwarta)
- Zmęczony osiołek pije wodę ze strumyka (język zwijamy w rurkę), a potem oblizuje pysk (oblizujemy usta dookoła) i parska (parskanie)
- Przed nocnym spaniem osiołek dokładnie myje każdy ząbek (język dotyka do każdego ząbka na górze i na dole) i policzki (językiem przesuwamy po wewnętrznej stronie policzków).

### **5. Ćwiczenia słuchowe:**

**Poznanie głosów zwierząt:** dziewczynka słucha odtwarzanych z magnetofonu głosów zwierząt: słoń, wilk, lew, gęś, owca, kot, koń., świnka, kura, krowa. Następnie prowadzący pokazuje obrazek danego zwierzęcia, nazywa je i odtwarza jego głos. Dziecko powtarza nazwy zwierząt.

**Rozróżnianie dźwięku i przyporządkowanie dźwięku do obrazka. Usprawnianie koordynacji słuchowo-wzrokowo-ruchowej.** Rozkładamy przed dzieckiem obrazki w/w zwierząt, prowadzący odtwarza ich głos, a dziecko słucha, stara się rozpoznać głos zwierzęcia po czym na odpowiednim obrazku kładzie kółeczko i podaje nazwę zwierzątka.

**Ćwiczenie pamięci słuchowej.** Prowadzący odtwarza głosy 2-3 zwierząt, a dziecko mówi jakie to były zwierzęta. Następnie terapeuta ustawia obrazki zwierząt w takiej kolejności w jakiej odtwarzano głosy.

### **6. Wzbogacanie słownika czynnego, budowanie zdań, odpowiadanie na pytania, tworzenie zdania pytającego.**

Zestaw I. Obrazki zwierząt (kot, pies, myszka, słoń, osiołek, rybka, ptak)

Zestaw II. Obrazki (mleko, ser, trawa, owoce, ziarno, kości)

Zestaw III Obrazki (buda, szopa, woda, gniazdo, norka)

Dziecko dobiera obrazki z Zestawu I - II: prowadzący zadaje pytania: Co je kotek? Co lubi pies? ..... itd dziecko odpowiada na zadane pytanie. Zwracamy uwagę na prawidłową budowę zdania.

Następnie dziecko dobiera obrazki z Zestawu I-III prowadzący pyta: gdzie mieszka kotek?..... itd.

### **7. Malowanie pędzlem na dużej płaszczyźnie.**

Dziecko otrzymuje obrazek osiołka i kotka maluje obrazek farbami. Prowadzący opowiada jaki jest osiołek i kotek (przeciwieństwa: duży - mały, ciężki -lekki).

Zadanie do domu:

Ćwiczenie grafomotoryczne: rysowanie linii w ograniczonym polu (obrazek: „Uparciuch”, dziecko szuka drogi jaką idzie Osiołek do paśnika), nauka piosenki "Jadą, jadą misie".

**Przygotowała : logopeda, surdopedagog Jolanta Gajewska**