

AUDIO 2 - Sprachwahrnehmung Übungen zu den wichtigsten auditiven Funktionen.

Die Programme

1.0 Merkfähigkeit

1.1 Merkspanne - Bild

1.2 Merkspanne - Text

2.0 Wortreihen

2.1 Wortreihen: Doppelgänger - Bild

2.2 Wortreihen: Doppelgänger - Text

3.0 Differenzierung

3.1 Gleich oder nicht gleich ?

3.2 Richtig oder falsch ?

3.3 Welcher Laut passt ?

3.4 Lang oder kurz ?

3.5 Memory ?

4.0 Laut- / Silben-Analyse

4.1 Laute positionieren

4.2 Laute suchen

4.3 Laute hinzufügen

4.4 Laute weglassen

4.5 Laute ersetzen

4.6 Silbenanzahl

4.7 Laut- / Silbenmemory

4.8 Paare suchen



Einsatzbereich: Logopädie / Ergotherapie / Rehabilitation / Vor-, Grund- und Förderschule

Anwendung:

- Für Menschen mit auditiven Wahrnehmungsschwächen, auch im Rahmen einer phonologischen Störung.

- Für Menschen mit Aufmerksamkeits- und Konzentrationsschwächen.
- Für Erwachsene mit neurologischen Störungen.

Bei diesem auditiven Trainingsprogramm geht es darum, Gehörtes zu erinnern, zu differenzieren, zu analysieren. In der Standard-Einstellung sind zu Anfang die Bilder und Texte nicht zu sehen. Der Anwender soll sich nur auf das Hören konzentrieren. Erst wenn Entscheidungen anstehen, also beim Lösen der Aufgaben, werden Bilder bzw. Texte sichtbar. Die Einstellungen können vom Anwender jederzeit geändert werden, so dass die auditiven Übungen auch als visuelle Übungen genutzt werden können. Die hier gezeigten Bildschirmdarstellungen zeigen das jeweilige Programm in der Lösungsphase, also mit Bild und mit Text.

Das Programm ist mit Editor ausgestattet und daher vom Anwender individuell erweiterbar.

Die Bildschirm-Hintergrundbilder sind ein-/ausschaltbar und individuell gestaltbar.

Programmbeschreibung:

1. Merkspanne (inkl. Reihenfolge)

Förderung der auditiven Aufmerksamkeit.

Förderung des Sequenzgedächtnisses, das Merken und Erinnern von Reihenfolgen schulen.

Es kann mit Bildern und mit Wörtern geübt werden.

Die Anzahl der Bilder/Wörter kann von 2 bis 12, die der zu merkenden Begriffe von 1 bis 11 eingestellt werden.

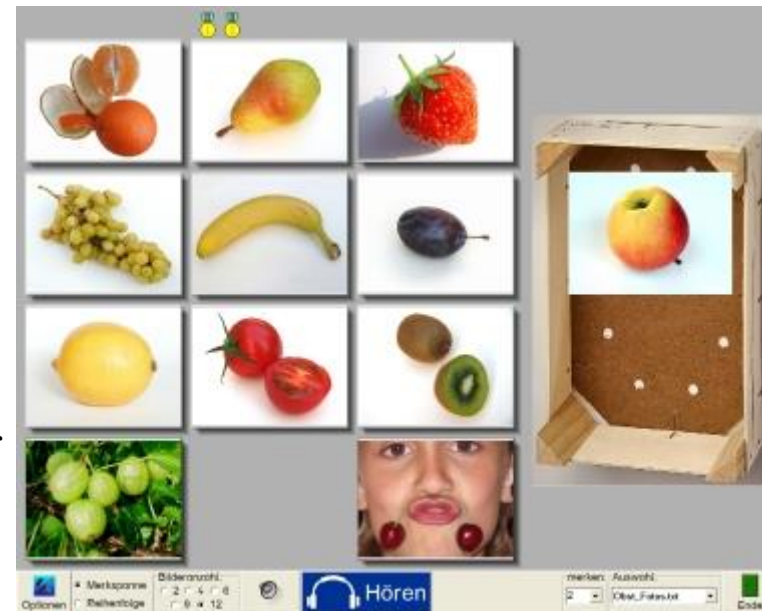
Bild 1.1. Merkspanne - Bild.

Zwei Begriffe, Apfel und Banane, waren zu hören.

Aus 12 Bildern müssen die 2 gehörten Begriffe mit der Maus nach rechts in die Kiste gezogen werden.

Bild 1.2. Merkspanne - Text.

Drei Begriffe, Ball und Baum und Bahn, waren zu hören. Aus 6 Wörtern müssen die 3 gehörten Begriffe mit der Maus nach rechts auf die Lösungsfelder gezogen werden.



Die Schwierigkeit der Aufgabe ist abhängig von der Anzahl der gehörten Begriffe sowie von der gewählten Datei, z.B. können Dateien mit Wörtern mit gleichem Anlaut und ähnlichem Klang gewählt werden.



Programmbeschreibung:

2. Wortreihen - Doppelgänger

Förderung auditiver und selektiver Aufmerksamkeit.

Das Heraushören einer einzelnen akustischen Gestalt (hier ein doppelt gesprochenes Wort) ist eine analytische Fähigkeit, die u.a. für den Schriftspracherwerb und den Leselernprozess wichtig ist.

2.1. Doppelgänger - Bild

Drei bis sechs Wörter sind zu hören.

Ein Wort davon kommt doppelt vor: Schal - Schiff - Schaf - Schaum - Schach - Schiff - Schwamm. Doppelt gehört wurde in diesem Beispiel das Wort "Schiff". Also muss für die richtige Lösung unter "Schiff" das Häkchen gesetzt werden. Zum Üben stehen Dateien mit Wörter mit gleichen Anlauten, mit Reimwörtern und Dateien aus dem Bereich semantische Wortfelder zur Verfügung.

2.2. Doppelgänger - Text

Programmablauf ähnlich wie unter Doppelgänger - Bild.

Die Texte sind beim Hören entsprechend der gewählten Einstellung nicht sichtbar oder sichtbar. Das Bild rechts zeigt



den Bildschirm nach dem eine Aufgabe erfolgreich gelöst wurde. Sie sehen, an welchen Positionen das Wort Laub gesprochen wurde. Der Text ist als Beweis erst sichtbar, wenn die Aufgabe gelöst ist. Die Abfolge der Wörter kann während und nach der Aufgabe angehört werden.



Programmbeschreibung: 2.3. und 2.4. Wortreihen - Einer passt nicht

Differenzierung von klangähnlichen Wörtern.

In diesem Programm werden je nach Einstellung 3 bis 6 Wörter gehört. Ein Wort passt nicht in die Wortreihe, weil es sich z.B. nicht reimt oder weil es eine andere Anzahl von Silben hat als der Rest der Wörter. Hier geht es neben der Merkfähigkeit zusätzlich um die Differenzierungsfähigkeit von ähnlichen bzw. unähnlichen Klangmustern. Diese Fähigkeit der Reimwörtererkennung wird als phonologische Bewusstheit bezeichnet. Phonologische Bewusstheit ist eine wichtige Voraussetzung für expressive Sprachleistungen (besonders Artikulation), sowie für den Schriftspracherwerb.

Werden Dateien mit unterschiedlicher Silbenanzahl gewählt, geht es neben der Aufmerksamkeitsförderung vor allem um die Fähigkeit der Silbensegmentierung.

2.3. Einer passt nicht - Bild

Eine Überschrift erklärt die Aufgabe, hier:

"Ein Wort ist kein Reimwort. Finde es!"

Je nach Einstellung in den Optionen sind die Bilder erst unsichtbar oder sofort sichtbar. Mit einem Klick auf 'Hören' startet die Sprachausgabe. 'Hören' kann immer wieder angeklickt werden. Die Bilder können auch einzeln angeklickt werden, um den Text zu dem einzelnen Bild zu hören. Wenn man eine Entscheidung durch Klick auf den Knopf unter dem Bild getroffen hat, erscheint der Schaltknopf 'Prüfen'. In dem unten gezeigten Beispiel ist die Sprachausgabe: "Pfanne, Tonne, Kanne, Tanne, Wanne". Lösung: Tonne ist kein Reimwort.

Weitere Aufgabenformen sind: 'Ein Wort hat nur eine Silbe', 'Ein Wort hat zwei Silben' oder 'Ein Wort passt nicht in die Kategorie'.

Ein Wort ist kein Reimwort. Finde es!

Optionen Aufgaben Hören Prüfen Anzahl Begriffe: 3 4 5 6 weiche Version - 2 bis 6 einstellbar Hintergrundbild Aufgaben: 25



2.4. Einer passt nicht - Text

Der Programmablauf erfolgt wie unter 2.3.

Statt Bilder werden Texte verwendet. Aufgabenstellung in diesem Beispiel: "Ein Wort hat nur eine Silbe, finde es." Option 'Hintergrundbild' ist eingeschaltet. Bilder und Texte können in den Optionen als 'nicht sichtbar' geschaltet werden. Dadurch werden die Übungen zum absoluten auditiven Trainingsprogramm.

Weitere verschiedene Aufgabenstellungen werden angeboten:
Finde das Reimwort
Finde die Eigenschaft

Anlaute, Wort beginnt mit: B oder P, D oder T und viele weitere.

Programmbeschreibung: 3. Differenzierung / Übungen zur auditiven Unterscheidungsfähigkeit

Die Fähigkeit Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen auditiven Stimuli, insbesondere zwischen Sprachlauten, zu erkennen, ist entscheidend für das Erlernen der korrekten Lautbildung in der Sprachentwicklung. Gleichzeitig ist es erforderlich zur korrekten Rechtschreibung.

3.1. Gleich oder nicht gleich ?

Die Bilder sind grundsätzlich am Anfang nicht sichtbar. Zwei relativ ähnliche Wörter werden bei Klick auf den Knopf 'Hören' gesprochen. Nun gilt es zu entscheiden, sind die Wörter gleich oder nicht?

Für die Entscheidung klickt man mit der Maus auf einen der Knöpfe "Das Gehörte ist gleich!" oder "Das Gehörte ist nicht gleich!"

In diesem Fall 'Topf' und 'Topf' ist das Gehörte gleich. Wäre 'Topf' und 'Zopf' gesagt worden, wäre es nicht gleich gewesen. Es kommen Wörter zur Anwendung, die sehr ähnlich klingen. Bei der Lösung können Bilder oder Texte oder Bilder+Texte zusammen gezeigt werden.



3.2. Richtig oder falsch ?



In diesem Programmteil geht es um die Zuordnung vom gehörten Stimulus zum Bild oder Wort. Beispiel: Der Anwender muss entscheiden, ob das Wort 'See' zum Bild 'Zeh' passt. Geübt wird mit Minimalpaaren, Reimwörtern und Lautkombinationen, die in der Artikulationstherapie von Kindern häufig verwechselt werden wie z.B. t/k, s/sch. Programmablauf: Abhängig von der Option 'Ansicht' sieht man ein Bild oder einen Text. Beim Klick auf 'Hören' wird ein Wort gesprochen. Danach muss man sich entscheiden. Passt das Bild zum gehörten Wort? Dazu klickt man auf einen der Knöpfe 'passt' oder 'passt nicht'. Ist man unsicher, kann man auf 'Hören' oder auf das Bild bzw. den Text klicken, um das Wort wiederholt zu hören.

3.3. Welcher Laut passt ?

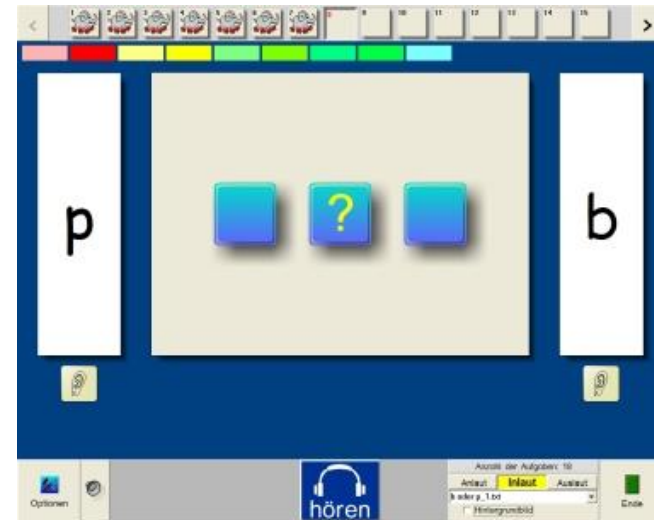
Hier ist die korrekte Zuordnung eines Lautes in bestimmter Position (An-, In-, Auslaut) gefordert. Neben der Differenzierungsfähigkeit ähnlicher Laute (z.B. harter/weicher Konsonant) bedarf es dazu lautanalytischer Fähigkeiten. Der Übende soll lernen die Aufmerksamkeit auf einzelne Elemente (hier: bestimmter Laut) zu lenken und sie herauslösen können, um zu entscheiden, welchen Laut er gehört hat (z.B. P/B, g/k, e/ä, o/u, m/n...). Voraussetzung für diesen Programmteil ist die korrekte Phonem – Graphem – Zuordnung, d.h. das Kind muss gesicherte Buchstabenkenntnisse haben.

Programmablauf:

Auch während des Programmablaufs kann zwischen Anlaut- / Inlaut- / Auslautübungen gewechselt werden. Die entsprechenden Symbole werden zu den Aufgabenstellungen gezeigt. Im Beispielbild wird das Fragezeichen in der Mitte als Symbol für den gesuchten Inlaut gezeigt.

Klickt man auf 'Hören', wird das zu analysierende Wort gesprochen. Die zwei, für manche Kinder oft zum verwechseln ähnlichen Laute, können über den Knopf mit dem Ohr unter den Buchstaben gehört werden.

Die Entscheidung trifft man, indem man auf das Buchstabenfeld klickt. Ist die Lösung richtig, wird das Bild dazu gezeigt. Ist die Lösung falsch, wird das Wort nochmal gesprochen. Der Vorgang wiederholt sich, bis man die richtige Lösung angeklickt hat. Bevor



man für die nächste Aufgabe auf 'Weiter' klickt, kann man zur Wiederholung nochmal auf den Schriftzug oder das Bild klicken.

3.4. Lang oder kurz ?

Zur Differenzierungsfähigkeit gehört auch die Unterscheidung von Ton-, Laut- und Wortlängen.

Bei diesem Programmteil kann der Anwender seine auditive Differenzierung für Vokallängen üben. Kinder mit einer Rechtschreibschwäche haben häufig Schwierigkeiten bei der Vokallängenbestimmung. Über die Differenzierung kurze/lange Vokale kann der Rechtschreibschwerpunkt Konsonantendoppelung (nach kurzen Vokal) und die Dehnung (Dehnungs – h) erarbeitet werden.

Auch sind Differenzierungsübungen für Wortlängen von 1 bis 5 Silben in verschiedenen Oppositionen vorgesehen.

Programmablauf:

Je nach Einstellung werden die zu den Wörtern gehörenden Bilder gezeigt oder es sind nur die leeren Karten/Felder zu sehen. Mit Klick auf 'Hören' werden die Wörter gesprochen und zwar mit dem in den Optionen einstellbaren zeitlichen Abstand. Es ist auch möglich auf die Bilder zu klicken, um die Wörter zu hören. Im Beispiel sind die Wörter Tasse (kurzes a) und Rad (langes a) zu sehen. Zur Lösung der Aufgabe muss das kurze Auto auf das Bild/Wort mit dem kurzen a gezogen werden und das lange Auto auf das Bild/Wort mit dem langen a. Dann wechselt der Knopf

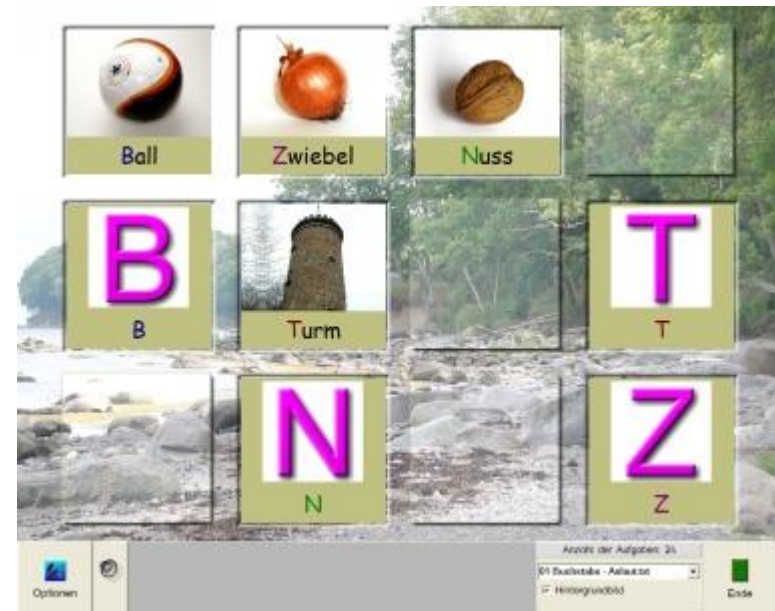




'Hören' in den Knopf 'Prüfen'. Mit Mausklick auf 'Prüfen' erhält man die Rückmeldung, ob die Aufgabe richtig gelöst wurde.

3.5. Memory

Im Memory-Spiel können verschiedene Übungsaspekte abhängig von den Dateiinhalten gewählt werden. Bei den Reimwörtermemorys sollen Wortpaare gefunden werden, die sich reimen. Es gibt auch Dateien, bei denen gezielt Laute ausgewechselt werden müssen, zum Beispiel Reimwörter mit R. Beispiel: das Reimwort zu Riese (R wird ausgetauscht mit W) ist Wiese. In diesem Übungsteil wird einerseits die phonologische Bewusstheit trainiert, andererseits geht es um Lautanalyse. Im Beispiel rechts wird das leichteste Memory gezeigt, die Verknüpfung von Anlaut zum passenden Wort. Es handelt sich um ein auditives Spiel. Die im Beispiel aufgedeckten Karten, sind natürlich erst zu sehen, wenn die Zuordnung mit Erfolg durchgeführt wurde.



Programmbeschreibung: 4. Laut- / Silben - Analyse

Im vierten Programmteil geht es um die Laut- und Silbenanalyse, d.h. um die Fähigkeit, einzelne Elemente (Laute, Silben) aus einer komplexen Gestalt (Wort) herauszuhören. Diese Fähigkeiten zu fördern / zu üben ist ein wichtiger Bestandteil der Artikulationstherapie und der LRS-Therapie.

4.1. Laute positionieren

Hier geht es um die Lautposition.

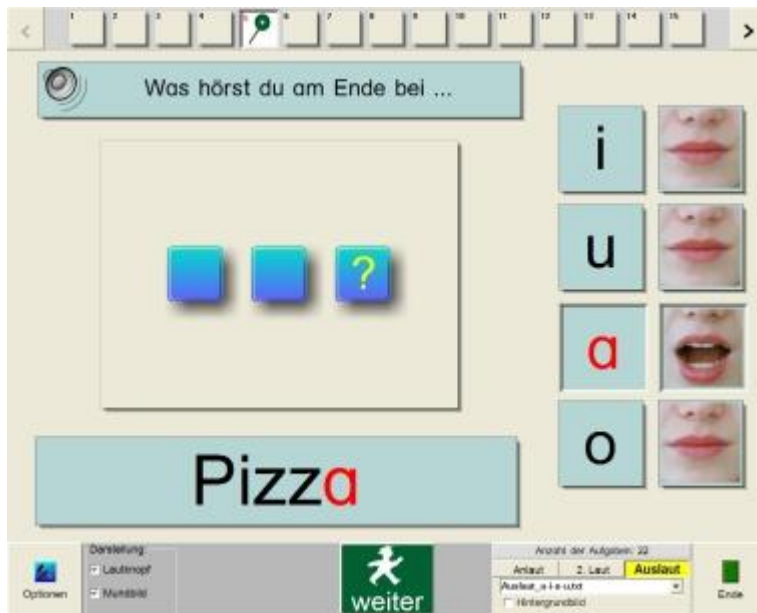
Wo hörst du einen bestimmten Laut, am Anfang, in der Mitte oder am Ende eines Wortes? Geübt wird mit den wichtigsten Konsonanten (Mitlaut), die häufig auch Kindern mit phonologischen Störungen Schwierigkeiten bereiten.

Beispiel-Aufgabe: Wo hörst du den Laut **f** in Seife?

Die akustische Fragestellung wird wiederholt, wenn man auf den Lautsprecher klickt. Durch Klick auf die Felder 'vorne – mittig – hinten' trifft man seine Entscheidung. Danach wird das Wort gezeigt. Statt 'vorne – mittig – hinten' kann auch ein Pferd eingeblendet werden, wie in dem Beispiel rechts. Das Pferd führt bei Erfolg verschiedene Bewegungen aus.



4.2. Laute suchen



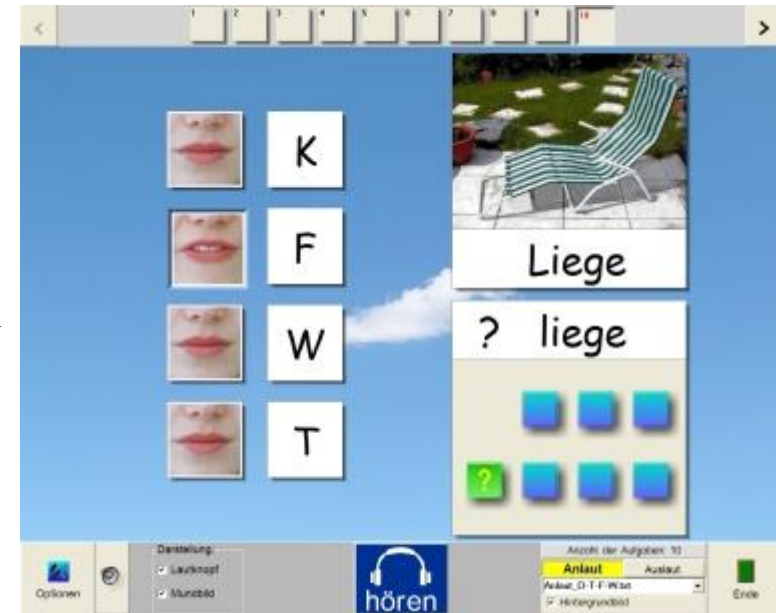
Ein Laut in einer bestimmten Position soll identifiziert werden. Positionen sind Anlaut, 2. Laut (z.B. zweiter Laut in „Blume“ ist = l) und Auslaut. Geübt wird mit Vokalen, Konsonanten, Konsonantenverbindungen. Die Fähigkeit im Wort einen Laut zu isolieren und zu identifizieren ist eine wichtige Voraussetzung für die korrekte Schreibweise (eine typische Fehlerquelle bei LRS ist z.B., dass Laute weggelassen werden). Das Beispiel bezieht sich auf den Auslaut und zeigt die bereits erfolgte Lösung der Aufgabe. Sprachausgabe: „Was hörst du am Ende von Pizza?“ Das Wort 'Pizza' ist dabei noch nicht zu sehen. Das Wort „Pizza“ kann über den Knopf 'Hören' immer wieder gehört werden. Der zu identifizierende Laut kann durch Klicken auf die sich dann bewegenden Mundbilder immer wieder gehört werden.

4.3. Laute hinzufügen

In diesem Programm soll dem gehörten Wort ein Anlaut (vorne) oder ein Auslaut (hinten) hinzu gefügt werden, so dass ein ganz neues Wort entsteht.

Zur Auswahl stehen (je nach Einstellung in den Optionen) 1 bis 5 Laute. Ein Laut dieser Auswahl muss eingesetzt werden, damit ein neues sinntragendes Wort entsteht. Die Anforderung ausschließlich gedanklich Laute zu tauschen, wegzunehmen oder hinzuzufügen, gehört zum Trainingsfeld der LRS-Therapie (vermeiden vom Schreiben sogenannter Skelettwörter mit unvollständigem Schriftbild).

Im Beispiel rechts wird bei richtiger Lösung aus dem Wort 'Liege' durch hinzufügen vom Laut **F** das neue Wort 'Fliege'.





4.4. Laute weglassen

Hier findet der umgekehrte Vorgang zum vorangegangenen Programm statt. Beim gehörten Wort soll der erste bzw. letzte Laut weggelassen werden. Dazu stehen mehrere Alternativwörter, die ein ähnliches Klangbild haben, zu Auswahl. Erhöhte auditive Aufmerksamkeit wird geübt und die Differenzierungsfähigkeit wird geschult.

Ein Bild oder ein leeres Feld ist zu sehen. Zuerst klickt man auf den Knopf 'Hören' oder auf das Bild/die leere Karte, um das Ausgangswort zu hören. Erst danach kann man die alternativen Auswahlwörter anhören, indem man die Lautsprecher anklickt. In diesem Beispiel ist das Ausgangswort „Deckel“. Die Alternativwörter lauten hier: „Decke, denken, Dackel, dicke“. Diese Aufgabe ist richtig gelöst, wenn hinter dem Lautsprecher, bei dem das Wort „Decke“ zu hören ist, ein Häkchen gesetzt wurde.

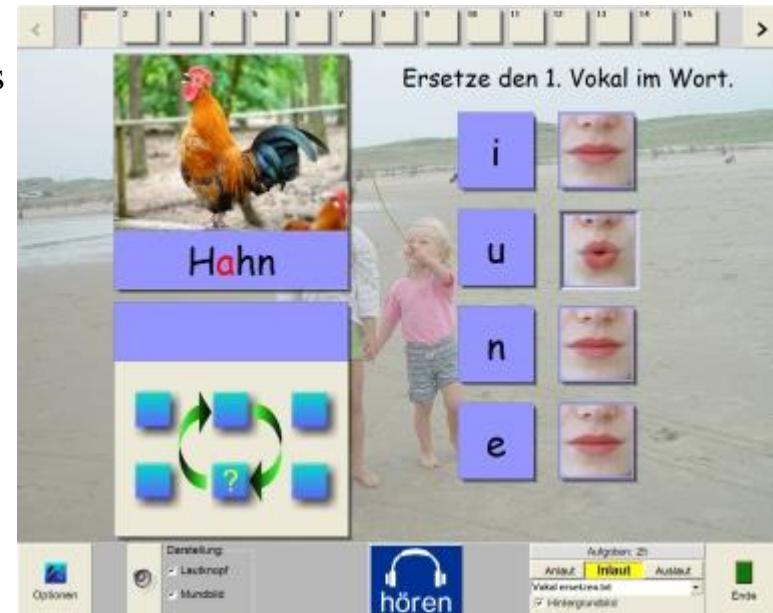
4.5. Laute ersetzen

Im fünften Programm der Laut-Analyse soll ein An-, In-, Auslaut ausgetauscht werden, so dass ein neues sinnvolles Wort entsteht. Es kann jeweils zwischen 2 bis 4 zur Auswahl stehenden Lauten (je nach Einstellung in den Optionen) gewählt werden.

Beispiel Inlaut: „Ersetze den 1. Vokal im Wort.“

Unter Option 'Anzeige' ist 'Bild' aktiviert. Daher sieht man das Bild zum Wort und im Feld darunter eine symbolhafte Darstellung darüber, was ausgetauscht werden soll. Zuerst muss man auf 'Hören' klicken, danach kann man sich die Laute (hier die Vokale) anhören. Die richtige Lösung der Aufgabe ist 'u', aus 'Hahn' wird 'Huhn'.

Bild und Text können deaktiviert werden, so dass die Aufgabe als reine auditive Übung ohne graphische Ablenkungen durchgeführt kann.





4.6. Silbenanzahl

Dieser Programmteil widmet sich der Silbensegmentierung, d.h. der Fähigkeit ein Wort in einzelne Silben zu zerlegen und deren Anzahl zu bestimmen. In der Therapie ist dies Bestandteil der phonologischen Bewusstheit. Dabei geht es um die Entwicklung eines Sprachgefühls, welches unterstützt wird durch Lieder, Rhythmen, Reimen und Wörterklatschen (was schon im Vorschulalter geübt werden kann). Gleichzeitig geht es wieder um eine analytische Fähigkeit, Teile eines Wortes herauszulösen und heraushören zu können.

Dateien können gewählt werden von 1 zu 2 bis 3 zu 5 Silben. Das Bild zum Wort kann immer eingeschaltet bleiben. Der Text dagegen bleibt bis zur Lösung verborgen. Über einen Rettungsring (Hilfe) kann das Wort deutlich segmentiert gehört werden.

4.7. Laute-/ Silbenmemory

Bei diesem Programm sollen z.B. Wortpaare mit gleichem An- oder Auslaut gefunden werden, die ansonsten nicht identisch sind. z.B. Vokalanlaute: 'Ofen + Oma, Esel + Elefant' usw.

Ebenso können Paare mit Konsonantenanlauten, Auslauten und Silben gesucht werden.

Beispiele für gleiche Auslautsilben:

'Tu-be + Rei-be, Re-gen + lie-gen' usw.

Hohe Aufmerksamkeit und die Fähigkeit der Silbensegmentierung sind hier gefragt. Die Aufgaben sind teilweise sehr schwer, besonders die Aufgaben mit Inlauten: Kalb + Ball, Burg + Wurst' usw. Leichter sind Übungen mit gedehnten Wörtern. Hierbei können die Wörter silbenweise gehört werden. Die Zeitspanne zwischen den Silben ist einstellbar.



4.8. Paare suchen



Dies ist die leichte Variante des Laut-/Silbenmemory.

Die Übungsmethode unterscheidet sich vom Memory in der Weise, dass nur ein Wort zur Zeit (im Beispiel links nur ein Buchstabe) gehört werden kann, dem der passende Begriff zugeordnet werden muss.

Beispiel aus der Datei: 02 Buchstabe - Anlautwort.

Auf der 1. Karte hören Sie 'A'. Nun klicken Sie der Reihe nach auf die Auswahlkarten bis Sie ein Wort mit dem Anlaut 'A' gefunden haben (hier: Apfel). Wenn Sie sicher sind, dass Sie die Lösung gefunden haben, klicken Sie auf 'Prüfen'. Ist die Lösung richtig, werden die Karteninhalte als Text oben in der 1. Karte gezeigt: 'A' - 'Apfel'. Das Lautsprechersymbol geht jetzt zur nächsten Karte weiter und man kann das dahinter verborgene Wort oder Buchstabe durch Anklicken abrufen usw...