**Scenariusz z zakresu logopedii**

**Temat:** „K jak Katarzyna"

**Cel główny**: Wywołanie głoski [k] i utrwalenie jej w sylabach, wyrazach.

**Cele szczegółowe**:

1. Usprawnienie narządów artykulacji głównie języka.
2. Doskonalenie prawidłowego sposobu oddychania.
3. Wzbogacenie słownika biernego i czynnego.
4. Ćwiczenia percepcji wzrokowej i słuchowej.

**Pomoce dydaktyczne:** lustro, kolorowe piórka, karty "Memory", karty w kształcie figur geometrycznych, dzwoneczki.

**Metody:** pokazu, aktywnego działania, mechaniczna

**Formy pracy**: indywidualna.

**Opracowanie:** Nauczyciele SPP w Wolanowie

**Przebieg aktywności**:

1 Ćwiczenia oddechowe ułatwiających wywołanie głoski k:

- chuchanie na zmarznięte dłonie (długie),

- chuchanie na lusterko, tak aby zaparowało,

- naśladowanie śmiechu różnych ludzi kobiety: ha, ha, ha, dziewczynki: hi, hi, hi, mężczyźni:

ho, ho, ho, staruszki: he, he, he.

- dmuchanie na kolorowe piórka.

2 Wywołanie głoski [k]. Ćwiczenia wykonujemy przed lustrem, aby dziecko miało kontrolę nad ułożeniem języka w jamie ustanej. Prosimy dziecko o szerokie otwarcie ust, a następnie ułożenia czubka języka za dolnymi zębami, dalej cofnięcie języka do tyłu i wymawianie dźwięku k...k...k. Jeżeli dziecko ma kłopoty z właściwym ułożeniem języka, można spróbować przytrzymać czubek języka za pomocą szpatułki i prosić o wymawianie sylaby [ta]. Unieruchomienie czubka języka spowoduje, że jego tylna cześć uniesie się do góry. W takiej sytuacji dziecko zamiast [ta] wypowie [ka].

3 Łączenie wywołanej głoski [k] z sylabami:

ka, ko, ku, ke, ak, ek, uk, ok.

aka, ake, aku, ako, eka, eke, eku, eko,

uka, uke, uku, uko, oka, oke, oku, oko.

4.Ćwiczenia percepcji wzrokowej, wzbogacanie słownictwa: „ Memory z głoską k” – podwójne obrazki przedstawiają ilustracje zwierząt. Zadaniem dziecka jest znaleźć parę takich samych obrazków, a następnie wydać odgłosy, jakie wydają odpowiednie zwierzęta.

5.Utrwalenie wyrazów z głoską w nagłosie, śródgłosie i wygłosie:

- kawa, Kamil, kolej, koło, kowal, komin, kula, krowa, kura, kalafior, koc, kelner, konwalia, kopalnia, kosz,

- foka, bajka, fajka, lalka, ławka, makaron, okulary, mleko, wioska

- Kajak, ołówek, buk, konik, słowik, , muzyk, kurek, bałwanek, mak, plecak, pierścionek, dzbanek, burak, byk, pilnik, rak, bak,

- kaktus, koszyk, kamyk, kukurydza, kok, kukułka

6. Zabawa logorytmiczna - dziecko staje na dywanie, przed rozłożonymi kartkami w kształcie figur geometrycznych. Rodzic uderza w dzwoneczki, a dziecko biega miedzy rozłożonymi figurami. Na hasło danego wypowiedzianego kształtu dziecko szuka go na dywanie i zajmuje miejsce obok niego.