

OPIS I PROPOZYCJE REALIZACJI ZADAŃ PROJEKTOWYCH

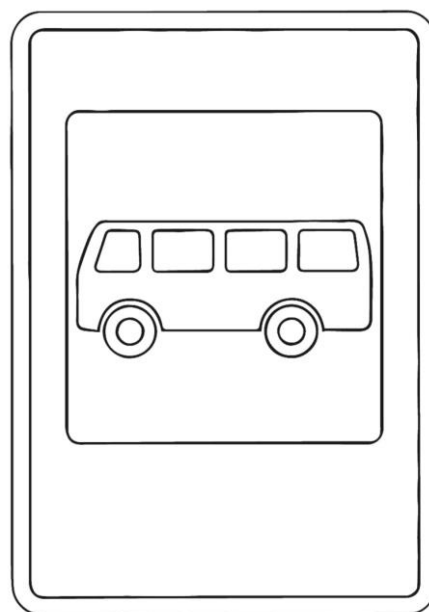
*materiały do wydruku znajdują się w pliku „Pomoce do zadań projektowych.”

A JAK AUTOBUS.

Cel: ćwiczenie wydłużonej fazy wydechowej, rozwój pamięci słuchowej, artykulacja głosek dźwięcznych.

Opis: Dziecko „wsiada do autobusu” (można wyznaczyć miejsca na podłodze jako przystanki i wykorzystać poniższą grafikę). Każdy przystanek to inna głoska lub słowo nadaną głoskę „a” (np. am, apsik, auto, autobus, ananas, anioł). Dziecko powtarza głoskę/ sylaby/ słowa. Może również wymyślać słowa na daną głoskę lub powtarzać zdania np. „Ananas jedzie autobusem”. Na zakończenie wykonuje długi dźwięk „brrrrrrrr” jak silnik lub bip-bip, jak klakson autobusowy.

UWAGA! Materiał głoskowy/ wyrazowy dobieramy do aktualnie ćwiczonej głoski lub zgodnie z aktualnie realizowanym materiałem. Dostosowujemy go także do możliwości dziecka.



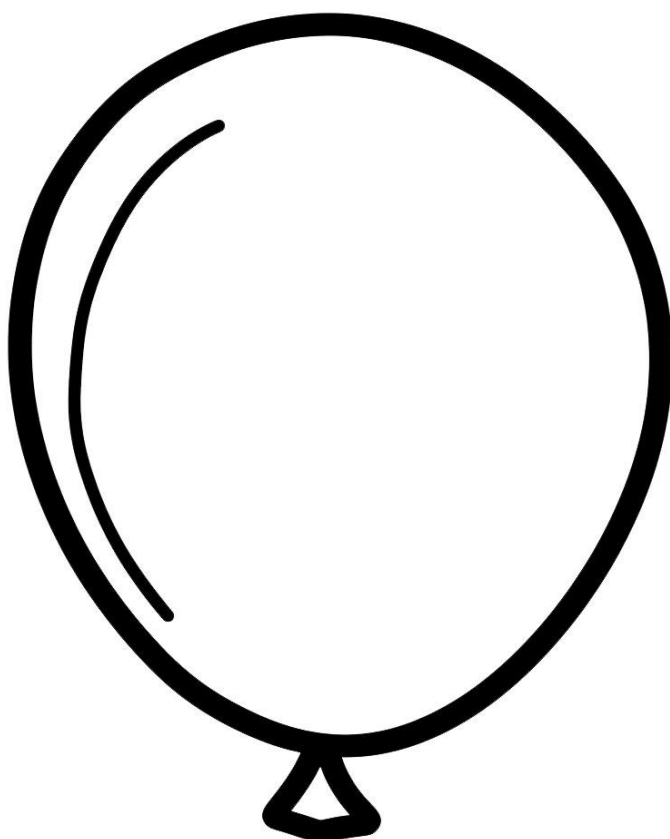
*materiały do wydruku znajdują się w pliku „Pomoce do zadań projektowych.”

B JAK BALON.

Cel: ćwiczenie oddechowe i fonacyjne, różnicowanie głosek dźwięcznych i bezdźwięcznych.

Opis: Dziecko ozdabia mazakami nadmuchane balony lub rysuje balony na kartce i ozdabia je rysunkami/naklejkami. Na każdym balonie zapisane są ćwiczone sylaby/logotomy/wyrażenia (np. ba, pa, bo, po, bu, pu- lub inne). Dziecko losuje balon, wypowiada sylabę z różnym natężeniem głosu (cicho, głośno, śpiewająco). Potem dmucha na papierowy lub nadmuchany balon zawieszony na nitce, by go wprowadzić w ruch.

UWAGA! Należy pamiętać by dziecko nie robiło z policzków tzw. „baloników” oraz nabierało powietrze nosem.



*materiały do wydruku znajdują się w pliku „Pomoce do zadań projektowych.”

C JAK CYRK

Cel: automatyzacja trudnych głosek (np.[cz],[sz],[r]), rozwój mowy opowieściowej.

Opis: Przygotuj obrazki przedstawiające postacie cyrkowe (klaun, akrobata, słoń, tygrys). Dziecko losuje obrazki i opowiada, co postać robi w cyrku – np. „Słoń chodzi po linie!”. Wyrazy dobieramy tak, by zawierały ćwiczone głoski.

Dodaj element ruchu: dziecko udaje, że chodzi po linie, żongluje, robi salto – przy każdej aktywności wypowiada krótką frazę.



*materiały do wydruku znajdują się w pliku „Pomoce do zadań projektowych.”

D JAK DESZCZ.

Cel: ćwiczenie oddechowe wyróżniające fazy wdechu i wydechu.

Opis: Przygotowujemy kolorowankę dla dziecka z parasolem oraz niebieskie kropelki wycięte z papieru. Dziecko może parasolkę pokolorować lub wykleić plasteliną. Zadaniem dziecka jest przyłożenie słomki do papierowej kropelki, zassanie powietrza, dzięki czemu będzie mogło przenieść ją nad parasolkę.

UWAGA! Im cieńsza i dłuższa słomka tym trudniej wykonać zadanie. Jeśli dzieci mają trudność w ćwiczeniu można im wytłumaczyć, że zasysamy powietrze tak jak podczas picia soczku przez słomkę.



***materiały do wydruku znajdują się w pliku „Pomoce do zadań projektowych.”**

E JAK ELIKSIR.

Cel: ćwiczenia mięśnia okrężnego warg, wydłużanie fazy wydechowej.

Opis: Na kubeczek jednorazowy (plastikowy lub styropianowy) nakładamy ściereczkę jednorazową lub kawałek pieluchy tetrowej i mocujemy ją za pomocą gumki recepturki. W kubeczku robimy dziurkę w którą wkładamy słomkę. W talerzu lub miseczce mieszamy odrobinę wody z płynem do mycia naczyń. Kubeczek trzymając ściereczką w dół moczymy w przygotowanym roztworze.

Zadaniem dziecka jest dmuchać przez słomkę tak, by z namoczonej ściereczki wylatywała piana.

Płyn możemy zabarwić farbą by uzyskać kolorowy efekt.

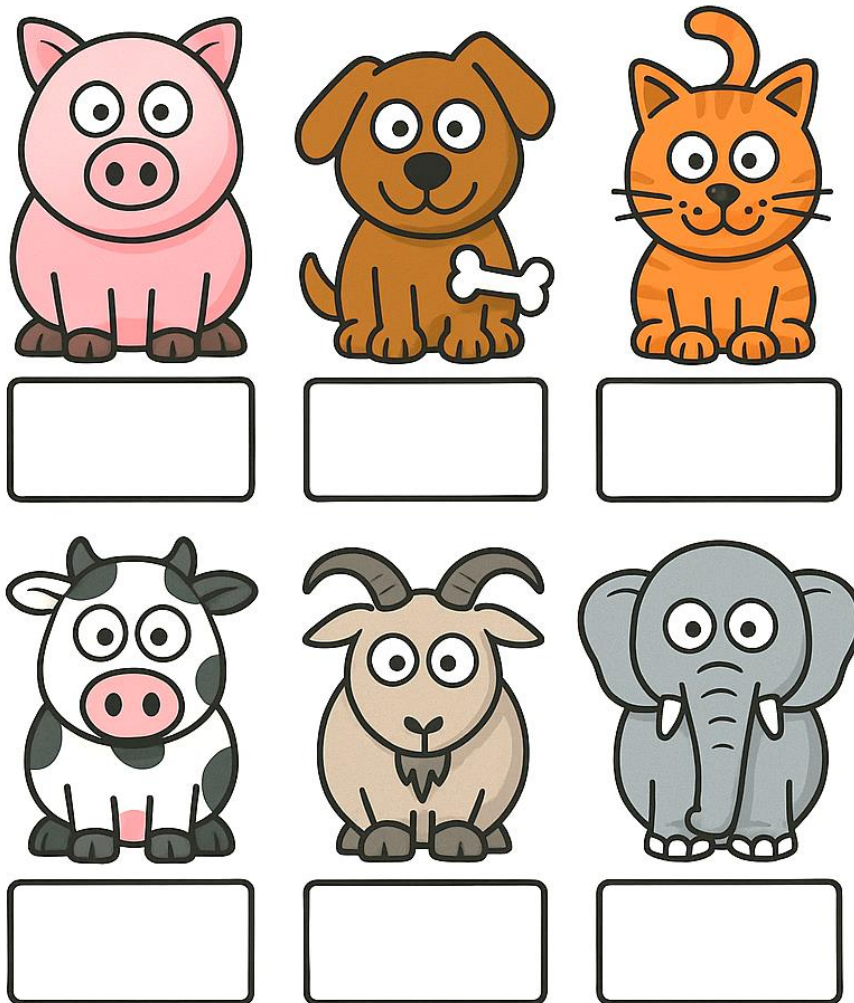


F JAK FARMA.

Cel: ćwiczenia słuchowe, różnicowanie dźwięków, rozwijanie słownictwa.

Opis: Rozkładamy obrazki lub figurki zwierząt. Dziecko słucha dźwięku z nagrania (lub dorosły naśladuje) – np. „muu”, „bee”, „kukuryku”. Wskazuje odpowiednie zwierzę. Potem je nazywa lub powtarza nazwę po osobie dorosłej.

Na koniec prosimy dziecko by opowiedziało coś o tym zwierzęciu. Np. „Krowa daje mleko” lub „Pies merda ogonem, gdy jest wesoły”.

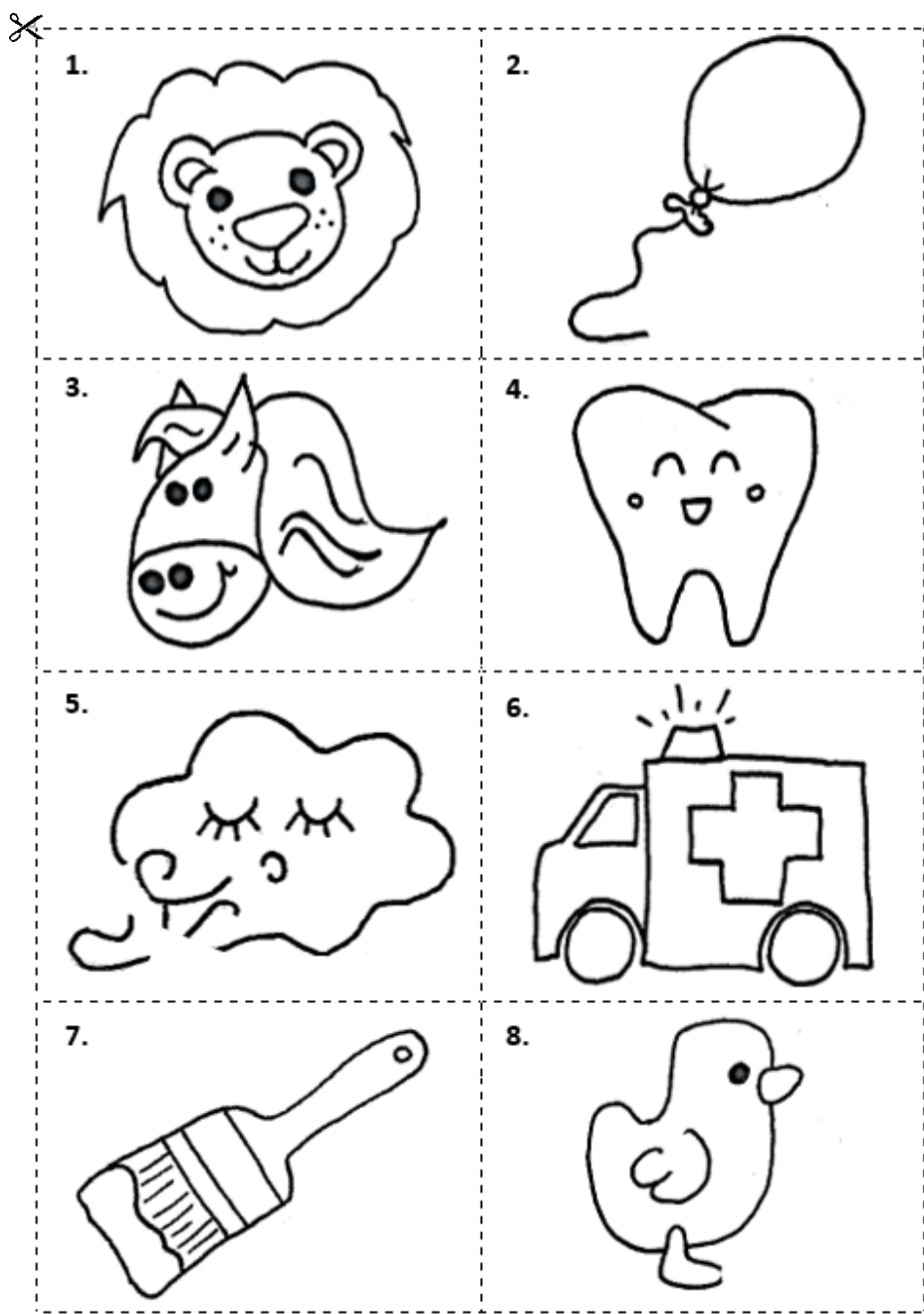


*materiały do wydruku znajdują się w pliku „Pomoce do zadań projektowych.”

G JAK GIMNASTYKA BUZI I JĘZYKA.

Cel: usprawnienie narządów artykulacyjnych, rozwijanie koncentracji.

Opis: Przygotowane elementy należy wydrukować podwójnie i zalaminować lub podkleić. Zapraszamy dzieci do gry w memmory, której celem jest odnalezienie par obrazków. Podczas zabawy wykonujemy ćwiczenia opinane poniżej.



*materiały do wydruku znajdują się w pliku „Pomoce do zadań projektowych.”

H JAK HELIKOPTER.

Cel: kontrola wydechu, usprawnianie toru ustnego, ćwiczenia podniebienia miękkiego.

Opis: Dziecko obraca ręką jak śmigło helikoptera, mówiąc „hhh...”. Próbuje mówić dłużej, mocniej, z różnym natężeniem. Naśladuje dźwięki silników (głośno, cicho, wysoko, nisko). Tworzy trasę lotu – kierując helikopter do kolejnych obrazków z głoską „h” (np. hula-hop, hulajnoga). Po każdym wylądowaniu dziecko nazywa obrazek.



I JAK INSTRUMENTY.

Cel: kształtowanie umiejętności różnicowania bodźców słuchowych oraz rozwijanie pamięci słuchowej.

Opis: Prowadzący wystukuje rytm na różnych instrumentach np. tamburynie, dzwonkach chromatycznych, bębenku, pałeczkach, trójkącie itp. Zadaniem dzieci jest zapamiętanie i odtworzenie usłyszanego rytmu.



J JAK JAKO

Cel: podnoszenie sprawności narządów artykulacyjnych.

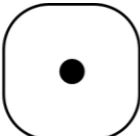
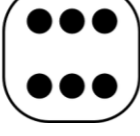
Opis: Prowadzący chowa do plastikowych jajeczek z Kinder niespodzianki różne obrazki lub małe przedmioty. Zadaniem dziecka jest wykonanie ćwiczenia związanego z wylosowanym przedmiotem np. kostka do gry – klaskamy tyle razy ile oczek wypadnie lub małe figurki zwierzątek np. pies – szczekamy.



K JAK KOSTKA.

Cel: usprawnienie motoryki narządów artykulacyjnych.

Opis: Na kostce umieszczamy ilustracje przedstawiające ćwiczenia artykulacyjne lub odczytujemy zadania wg liczby oczek. Dzieci rzucają kolejno kostką i wspólnie wykonują wylosowane ćwiczenie artykulacyjne.

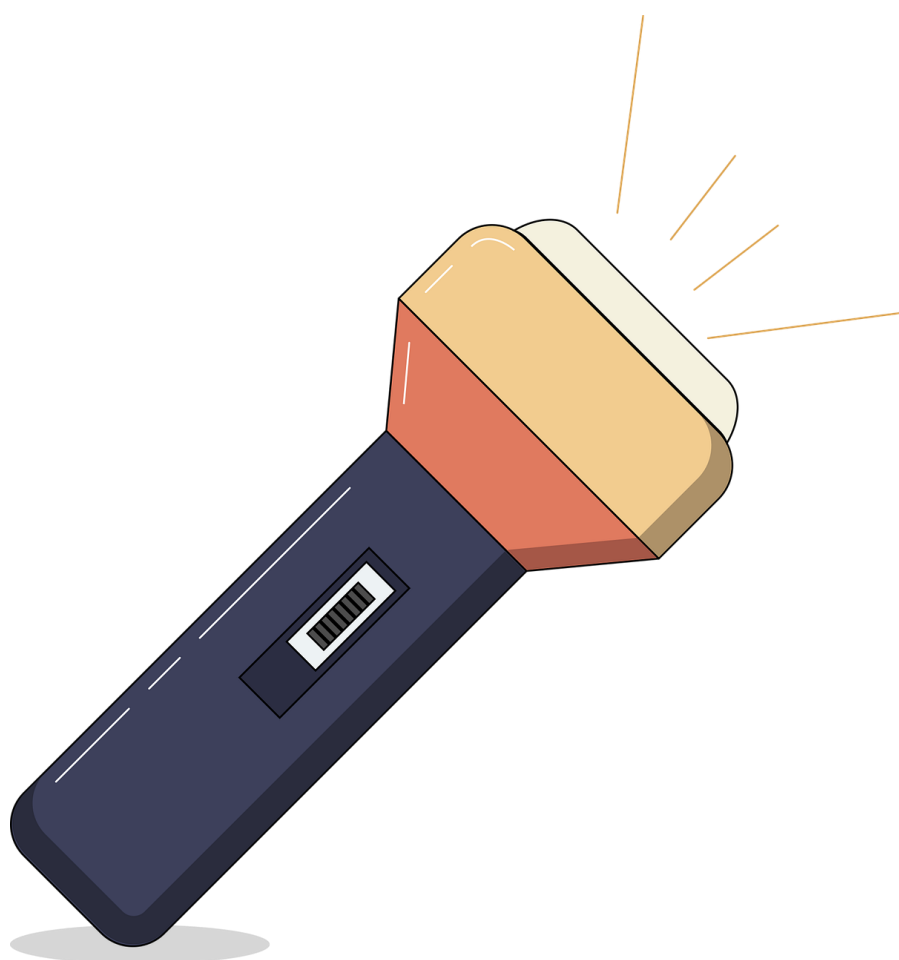
- | | |
|---|---------------------|
|  | -dmuchaj |
|  | -parskaj |
|  | - śmiej się |
|  | - cmokaj |
|  | - oblizuj wargi |
|  | - policz górne zęby |

L JAK LATARKA

Cel: automatyzacja wybranej głoski, rozwój słuchu fonemowego i orientacji w przestrzeni.

Opis: Zgaś światło i użyj latarki – dziecko „świeci” po pokoju, szukając ukrytych obrazków lub przedmiotów zawierających w swojej nazwie określoną głoskę. Wypowiada nazwę każdego znaleziska. Dzieci starsze mogą ułożyć zdanie z podanym wyrazem.

Na koniec gra w „Lustrzaną latarkę”: dziecko świeci tam, gdzie Ty i powtarza wypowiedziane słowa.



Ł JAK ŁÓDKA.

Cel: ćwiczenie oddechowe uświadamiające siłę strumienia wydychanego powietrza.

Opis: Ćwiczenie poprzedza wykonanie łódek dowolnym sposobem np.: z papieru origami lub korka, wykałaczki i kartki. Przygotowane łódki umieszczamy na wodzie. Zadaniem dzieci jest wprawianie ich w ruch za pomocą wydychanego powietrza. Prowadzący może podawać wskazówki jak należy dmuchać np. wolno i delikatnie, szybko i mocno. Można również zorganizować konkurs na najszybszą łódkę.

UWAGA! Przypominamy dzieciom, że powietrze wciągamy nosem. Zawracamy także uwagę by dzieciom nie zakreśliło się w głowie.



M JAK MAGICZNE PUDEŁKO.

Cel: ćwiczenie dźwiękonaśladowcze usprawniające pracę narządów mowy.

Opis: Prowadzący przygotowuje pudełko, w którym umieszcza przedmioty lub ich emblematy. Zadaniem dzieci jest wylosowanie jednej rzeczy i zaprezentowanie odgłosu wydawanego przez tą rzecz. Np. nożyczki-ciach, ciach; owoc-mniam, mniam; konik – kłaskanie.



N JAK NAŚLADOWANIE.

Cel: usprawni usprawnianie narządów mowy i zachęcanie do aktywności w zabawie.

Opis: Dzieci losują karteczki z zadaniem do zaprezentowania. Mogą prezentować zadania w parach między sobą lub w przez prowadzącym. Jedna osoba prezentuje druga naśladuje. Można również dodatkowo zorganizować w zabawie kalambury i odgadywać co demonstruje druga osoba.



Pokaż jak... wąchasz kwiaty.	Pokaż jak... wysyłasz buziaki.
Pokaż jak... zdmuchujesz świeczkę.	Pokaż jak... bzyczy mucha.
Pokaż jak... ziewasz gdy chcesz spać.	Pokaż jak... żujesz gumę balonową.
Pokaż jak... liczysz ząbki językiem.	Pokaż jak... chrapiesz.
Pokaż jak... oblizujesz usta po czekoladzie.	Pokaż jak... chuchasz na zimne dłonie.
Pokaż jak... woła Mikołaj (ho!ho!ho!).	Pokaż jak... kłaska konik.
Pokaż jak... śmieje się babcia (hi!hi!hi!).	Pokaż jak... szczeka groźny pies.
Pokaż jak... rybka robi dziubek.	Pokaż jak... dmuchasz na gorącą zupę.
Pokaż jak... pijesz napój przez słomkę.	Pokaż jak... zieje piesek.
Pokaż jak... syczy wąż.	Pokaż jak... wyszczerza zęby zły zwierz.

*materiały do wydruku znajdują się w pliku „Pomoce do zadań projektowych.”

O JAK OBRAZEK.

Cel: rozwijanie słuchu fonemowego i sekwencyjnego.

Opis: Dzieci losują z woreczka lub pudełka wybraną kartę z obrazkiem. Dziecko dzieli nazwę obrazka na sylaby oraz określa jaką głoskę słyszy w nagłosie a jaką w wygłosie wyrazu.. Na końcu wkłada wszystkie obrazki do woreczka/pudełka i próbuje wymienić, co było w środku – ćwiczenie pamięci.



P JAK PAMIĘĆ

Cel: rozwijanie pamięci słuchowej.

Opis: Dziecko powtarza wyrazy i zdania podane przez osobę dorosłą. Na początku by ułatwić zadanie możemy rozłożyć kilka obrazków/przedmiotów i wymienić kilka z nich. Gdy dziecko wysłucha ciągu wyrazów wybiera usłyszane przedmioty w odpowiedniej kolejności. Stopniowo zwiększamy ilość wyrazów oraz długość i złożoność zdań.



R - RÓŻNICOWANIE.

Cel: kształtowanie słuchu fonematycznego

Opis: Prowadzący przygotowuje pary obrazków, których nazwy brzmią podobnie np. półka-bułka, nos-noc. Zadaniem dzieci jest wskazywanie, zaznaczanie lub kolorowanie jednego obrazka z pary, którego nazwę wymienił prowadzący.

bułka-półka		
groch-grosz		
bucik - budzik		
biurko-piórko		
piesek-piszek		
kury-góry		

*materiały do wydruku znajdują się w pliku „Pomoce do zadań projektowych.”

S JAK SERPENTYNA.

Cel: wzmacnianie i wykorzystywanie siły mięśni oddechowych, kontrola oddechu, ćwiczenie fazy fonacyjnej i artykulacyjnej

Opis: Z papieru robimy wąską serpentynę. Dziecko dmucha, starając się ją wprowadzić w ruch, możemy dodać jednocześnie wypowiedzianie głosek: „sssss”, lub „szszsz”.

UWAGA! Przypominamy dzieciom by powietrze nabierane było zawsze nosem, a przy wydechu z policzków nie tworzyły się „baloniki”.

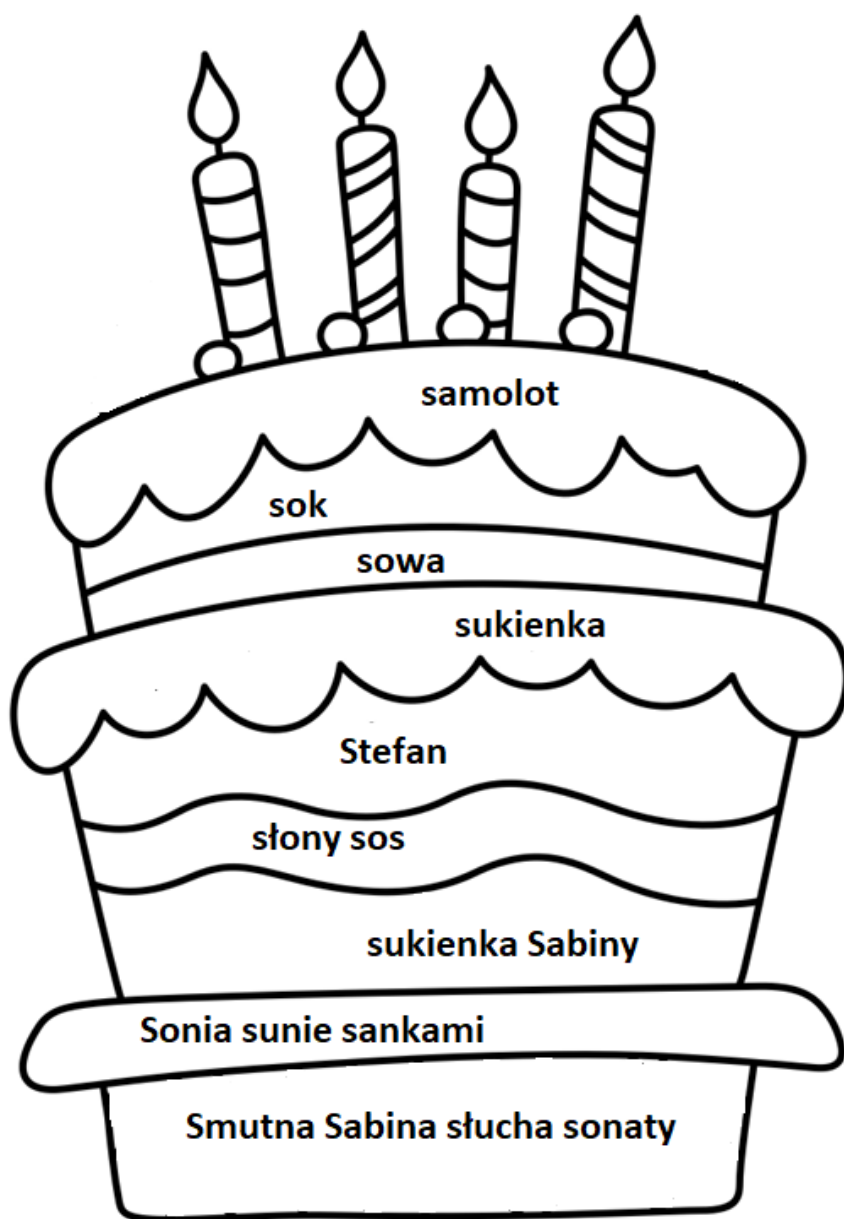


*materiały do wydruku znajdują się w pliku „Pomoce do zadań projektowych.”

T JAK TORT.

Cel: wydłużanie fazy oddechowej, kształtowanie prawidłowego toru oddechowego.

Opis: Zadaniem dziecka jest pokolorowanie obrazka tortu (szablon znajduje się w plikach z pomocami). Przed kolorowaniem wybranego pola dziecko powtarza ćwiczony materiał z określonego pola na obrazku. Poniżej zamieszczam przykład. Materiał słowny wpisujemy samodzielnie, dostosowując do możliwości i potrzeb dziecka.



*materiały do wydruku znajdują się w pliku „Pomoce do zadań projektowych.”

U JAK UCHO

Cel: ćwiczenie percepcji słuchowej i różnicowania dźwięków.

Opis: Dziecko zamyka oczy – rozpoznaje dźwięki wydawane w sali: klaskanie, pukanie, tupanie, szeleszczenie folią, rozdzieranie kartki itp. Potem samo tworzy dźwięki, a dorosły zgaduje. Jeżeli dziecko ma trudność z odgadywaniem dźwięków należy zaprezentować mu kolejno odgłosy przed rozpoczęciem zabawy.



W JAK WŁASNA ZABAWA.

Cel: dobieramy do zabawy.

Opis: To miejsce na Waszą kreatywność. Wybierając realizację tego zadania możecie wykonać i podzielić się pomysłem na zabawę wykorzystywaną przez Was w profilaktyce logopedycznej ☺



Y JAK YETTI.

Cel: ćwiczenie oddechowe zwiększające pojemność płuc, wydłużające fazę oddechową oraz wzmacniające mięsień okrężny ust.

Opis: Przygotowujemy woreczek strunowy lub koszulkę na dokumenty, słomkę, kulki styropianowe (ewentualnie małe, białe kuleczki z bibuły). Dorosły lub dziecko przygotowują na kartce obrazek z motywem np. postaci Yeti, który wraz z kuleczkami umieszczamy w woreczku/koszulce. Przez małą szczelinę wsuwamy do środka słomkę. Zadaniem dziecka jest dmuchanie przez słomkę wprawiając kuleczki w ruch.

UWAGA! Zwracamy uwagę by dziecko nie zagryzało słomki zębami, a mocno obejmowało wargami.



Z JAK ZGADNIJ HISTORIĘ.

Cel: rozwijanie myślenia przyczynowo skutkowego.

Opis: Przygotowujemy obrazki do ułożenia historyjki obrazkowej. Ilość elementów dobieramy do możliwości dzieci. Zadaniem dziecka jest ułożenie historyjki w odpowiedniej kolejności i opowiedzenie jej pełnymi zdaniami. Zawracamy uwagę na poprawność budowanych zdań. Na koniec możemy poprosić dziecko by wymyśliło tytuł historyjki lub dalszą jej część.

