**Scenariusz zajęć logopedycznych**

Temat: Usprawnianie aparatu mowy z wykorzystaniem serii Logopedia **mTalent.**

Czas trwania: 45 minut

Cel ogólny: Ćwiczenia natężenia głosu

Cele operacyjne:

- potrafi włączyć grę przy pomocy tablicy multimedialnej,

- umie i nie boi się korzystać z mikrofonu,

- zna zasady wykonywania zadań oddechowych,

- posiada wiedzę o korzyściach płynących z wykonywania ćwiczeń oddechowych,

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-słuchowej.

Metody pracy:

- praktycznego działania

- zabawy

Forma pracy:

Indywidualna

Środki dydaktyczne:

Komputer, program Logopedia **mTalent**.

Przebieg zajęć:

**I.** Przywitanie się z uczniem, opowieści o dniu oraz samopoczuciu ucznia

**II.** Ćwiczenia artykulacji - rozgrzewka:

1. Liczenie zębów czubkiem języka.

2. Oblizywanie górnej i dolnej wargi.

3. „Mycie sufitu” – unoszenie języka do podniebienia.

4. Przeciskanie języka między zębami.

5. Wypychanie językiem policzków.

6. Wypowiadanie „sz” długiego i „sz” krotkiego.

7. Kląskanie konika.

8. „Język malarzem”- malowanie językiem na podniebieniu kółka.

**III**. Zajęcia właściwe

1.Włączenie komputera i programu **mTalent**.

2. Podłączenie mikrofonu pod port USB i sprawdzenie, czy został on wykryty przez komputer

4. Wybieranie – Głoska „sz” w izolacji.

5. Ćwiczenia z mikrofonem- Wymawianie długo głoski **SZ** tak, aby wprawić wiatrak w ruch. Ocenianie wykonanie swojego ćwiczenia.

6. Rzucanie kostką. Odczytywanie liczby oczek i klikanie otrzymanej cyfry. Odsłuchanie nagrania powtórzenie do mikrofonu tego, co się usłyszy.

7. Ćwiczenia z mikrofonem- Wymawianie długo głoski **SZ** tak, aby morze zaszumiało, a statek na nim się poruszał. Ocenianie wykonanie swojego ćwiczenia.

8. Co tak szumi? Posłuchanie i dopasowywania nagrania do obrazków. Nagrywanie głoski **SZ** i ocenianie swojego nagrania.

9. Zakręcanie kołem. Sprawdzanie obrazka przypisanego do wylosowanej liczby. Odsłuchanie nagrania i naśladowanie szumu, który się usłyszy.

10. Ćwiczenia z mikrofonem- wymawianie głoski **SZ** tak, aby poleciała woda z kranu.

11. Wyobrażenie sobie czegoś, co szumi. Narysowanie tej rzeczy. Rysując, należy wymawiać głoskę **SZ**.

12. Zamknięcie aplikacji, odłączenie podłączonych wcześniej sprzętów i zamknięcie komputera.

**IV.** Podziękowanie za wspólne zajęcia i pożegnanie ucznia.