

REGULAMIN SZKOLNEGO KONKURSU LOGOPEDYCZNEGO

„LogoGra”

1. Organizator:

Szkoła Podstawowa im. Świętej Jadwigi Śląskiej w Krynicznie

2. Koordynator:

Dorota Jarosz

3. Uczestnicy:

Konkurs skierowany jest do uczniów klas 0-III Szkoły Podstawowej im. Św. Jadwigi Śląskiej w Krynicznie oraz ich rodzin (rodziców i rodzeństwa).

4. Cele konkursu:

- rozwijanie świadomości językowej;
- uwrażliwienie uczniów na obowiązek dbałości o prawidłową wymowę;
- rozwijanie i kształtowanie wyobraźni twórczej oraz kreatywności;
- zachęcanie do współpracy na linii: logopeda- rodzic – dziecko;
- zachęcenie rodzica i dziecka do wspólnej nauki poprzez zabawę;
- umożliwienie dzieciom prezentacji swoich umiejętności oraz talentów językowych i plastycznych;

5. Zadaniem uczestników konkursu jest stworzenie (wraz z rodzicami i rodzeństwem) gry logopedycznej według własnego pomysłu.

6. Gra musi zawierać:

albo

- a. materiał wyrazowy lub zdaniowy, służący do utrwalania prawidłowej wymowy głosek:

- tylnojęzykowych (k, g);
- ciszących (ś, ź, ć, dź);
- syczących (s, z, c, dz) ;
- szumiących (sz, ż, cz, dż);
- l, r;

albo

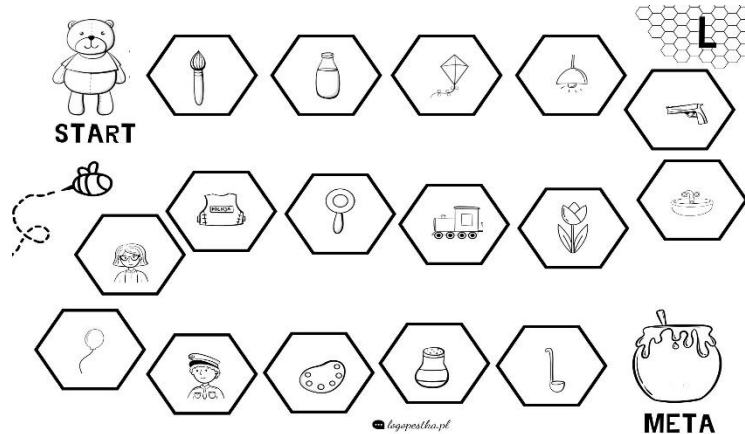
- b. ćwiczenia, służące usprawnianiu narządów mowy np. klaskanie, wysyłanie buziaków, liczenie zębów językiem itd.

Do każdej gry należy dołączyć instrukcję (zasady gry).

Każda gra musi posiadać nazwę.

7. Forma pracy:

- gra planszowa z kostką i pionkami – np. w narysowanych na kartce A3 kółeczkach prowadzących od startu do mety rysujemy lub naklejamy wydrukowane uprzednio ilustracje , zawierające w swych nazwach trudne do wymówienia głoski (**szampon**, **szyszka**, **szminka**, **koszula**, **kasztan**);



- memory - stworzymy pary takich samych ilustracji np. 2x żółw; 2x żyrafa; 2x róża; 2x żaba itd., aby później móc grać według zasad w klasyczną grę „Memory”;



- Piotruś logopedyczny – tworzymy pary kart oraz jedną kartę, która nie będzie miała pary, tak zwanego „Piotrusia”;
- domino logopedyczne;



- Zagadki logopedyczne – samodzielnie lub z pomocą rodzica/starszego rodzeństwa zapisz na karteczkach zagadki, których rozwiązaniami będą trudne artykulacyjnie słowa np. *Ma długi ogonek, oczka jak paciorki, gdy zobaczy kota, umyka do norki?* (myszka)

8. Technika - dowolna

9. Każda praca musi zawierać metryczkę (imię i nazwisko dziecka oraz klasę, do której dziecko uczęszcza)

10. Prace mogą być wykonane przy zaangażowaniu wszystkich członków rodziny.

11. Czas przyjmowania prac: do 06.03. 2026r.

12. Prace należy przekazać pani Dorocie Jarosz - logopedzie lub wychowawcy klasy.

13. Komisja powołana przez organizatora przyzna nagrody za I, II, III oraz wyróżnienia.

14. Laureaci otrzymają nagrody, pozostali uczestnicy dyplom uczestnictwa.

15. Komisja oceniać będzie przede wszystkim:

- poprawność materiału językowego lub proponowanych ćwiczeń artykulacyjnych;
- funkcjonalność i atrakcyjność gry;
- kreatywność ucznia;
- estetykę pracy i poziom trudności jej wykonania;

16. Organizator zastrzega sobie prawo do opublikowania nadesłanych zdjęć prac na stronie internetowej/facebooku szkoły

17. Zgłoszenie pracy konkursowej oznacza akceptację przez uczestnika konkursu warunków regulaminu oraz wyrażenie zgody na opublikowanie danych osobowych (imię, nazwisko, klasa) na stronie internetowej szkoły

Zachęcamy wszystkich uczniów do wzięcia udziału w konkursie!