ЦЕЛИ:

*Коррекционно-образовательные:* автоматизация и дифференциация скорригированных звуков; продолжать закреплять умение делить слова на слоги, выделять гласные звуки в словах; закрепить навык звукового анализа слова.

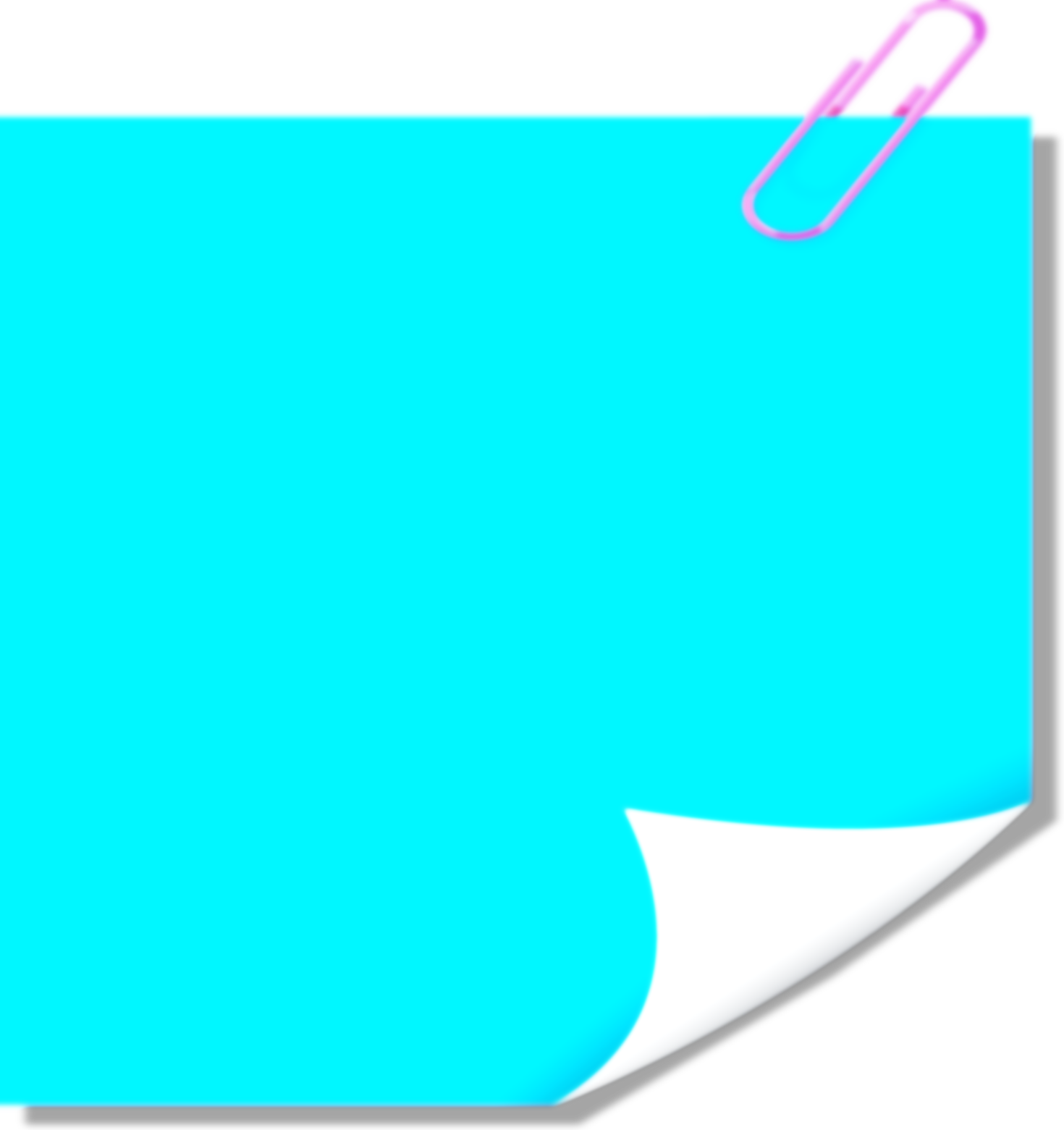
*Коррекционно-развивающие цели:* развивать зрительное и слуховое внимание и память, мышление; развивать мелкую моторику; развивать личностные качества: любознательность, активность, умение применять полученные знания в самостоятельной деятельности, развивать способность к самооценке и самоанализу, самостоятельность

*Коррекционно-воспитательная цель:* воспитывать у детей желание общаться и взаимодействовать со сверстниками

***Оборудование:*** игрушка «Звукоед»; игра «Морской бой»; игра «Пексесо» предметные картинки, названия которых содержат автоматизируемые и дифференцируемые звуки; наборы цветных фишек; призовые фишки черного и белого цвета, аудиозапись радио передачи «Радионяня», повязки на глаза для гостей

**ХОД**

|  |  |
| --- | --- |
| **Учитель-логопед.** | Сегодня перед нами стоит важная задача! Нам предстоит записать сразу несколько выпусков радиопередачи «Радионяня». Вы станете участниками очень интересных игр, которые объединяет одна тема «Трудный звук, ты – наш друг!».  Вы готовы?  Как только прозвучит музыкальная заставка, мы начинаем!  Итак! ТИШИНА В СТУДИИ! |
| *Звучит музыкальная заставка «Радионяня»* | |
| **Учитель-логопед.** | Доброе утро! Дорогие мальчики и девочки! Сегодня я рада приветствовать на передаче «Радионяня» воспитанников детского сада «Белоснежка» |
| **Учитель-логопед.** | Итак, первая игра **«Морской бой»**  Каждый из двух игроков раскладывает по 16 картинок ровным квадратом (4х4). Под любые свои 3 картинки игроки втайне от соперника подкладывают 3 маленьких бумажных кораблика.  Первый игрок говорит второму, например: «Убери ***розу***». Если под «розой» пусто, в игру вступает второй игрок. Если же под «розой» - «кораблик», первый игрок забирает его себе и производит дополнительный «выстрел». Побеждает игрок, первым «захвативший» все вражеские корабли»  Мы приступаем к записи следующего выпуска |
|  | |
| **Учитель-логопед.** | Игра **«О, счастливчик!»**  В центр стола, вокруг которого сидят игроки, выкладывается 4 картинки. Логопед называет любую из этих картинок, произнося только гласные звуки и выделяя голосом ударный звук. Игрок, который первым понял слово, чётко его произнес и раньше других поставил свой указательный палец на соответствующую картинку, забирает эту картинку себе. Логопед кладет на место выбывшей картинки новую, и игра продолжается. Обладатель наибольшего числа угаданных картинок становится «счастливчиком» и получает приз   |  |  | | --- | --- | | **Варианты слов** | | | **у**а | *- лужа* | | **а**у | *- галстук* | | **а**и | *- лапти* | | **а**а | *- ласка, палка, галка* | | а**а** | *- халат, глаза* | | **о**а | *- полка, лодка* | | **о**у | *- голубь, клоун* | | **а**ы | *- ласты, ландыш* | | у**о**а | *- футболка* | | и**о**а | *- иголка* | | и**а**а | *- фиалка* | | а**а**а | *- палатка, заплатка* | |
| **Учитель-логопед.** | А сейчас мы сделаем небольшой перерыв! |
| Подвижная игра **«Прыжки»**  *Учитель-логопед называет несколько звуков, дети прыгают с кочки на кочку (красные, зеленые и синие колючие кочки), определяя характеристику звуков* | |
| **Учитель-логопед.** | Ну что же, ребята, все идет просто замечательно! Режиссер дал знак к записи следующей передачи  Игра **«Пексесо»**  До начала игры, пока дети не видят, на столе в произвольном порядке раскладываются 12 парных картинок (т.е. 6 пар). Сверху они закрываются 12-тью карточками с геометрическими фигурами. Игроки по очереди просят логопеда открыть две любые картинки, например:  -Откройте, пожалуйста, красный квадрат и чёрный треугольник.  Логопед выполняет просьбу, и игрок чётко называет картинки, которые видит под карточками с геометрическими фигурами.  Если открылись непарные картинки, логопед снова закрывает их, а ход передает следующему игроку. Если же картинки парные, логопед убирает их со стола, а удачливому игроку предоставляется право сделать еще один ход. Побеждает тот участник игры, который откроет последнюю пару картинок |
| **Учитель-логопед.** | Игра **«Звукоед»**  *По мотивам старинной игры «Я садовником родился»*  Перед каждым игроком лежит по 3 картинки, в названии которых есть звук Р. Эти картинки хорошо видны всем участникам игры.  Логопед начинает игру:  ***Я – зубастый Звукоед!***  ***От меня немало бед.***  ***Я назло всем вам***  ***Съем со звуком Р слова,***  ***Все, кроме …***  Логопед называет одну из картинок, лежащих перед кем-либо из детей. Игрок, которому принадлежит названная картинка, кричит: «ОЙ!»  Логопед: «Что с тобой?»  Игрок: «Я дружу!»  Логопед: «С кем?»  Игрок называет любую картинку, кроме тех, которые находятся перед ним, и игра продолжается. При этом все вопросы задает логопед, а дети только отвечают.  Если кто-то из игроков вовремя не отзывается, он лишается названной картинки |
|  | *Звучит музыкальная заставка «Радионяня»*  *Учитель-логопед подводит итог занятия* |

***Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение***

***«Детский сад №8 «Белоснежка»***

***Конспект подгруппового занятия***

**«ТРУДНЫЙ ЗВУК,**

**ТЫ – НАШ ДРУГ!»**

*Учитель-логопед:* **И.В.Гермашова**

город Мегион, 2019 год