

А.В. Самострелова, учитель-логопед;
МАДОУ детский сад №82 «Сказка» МО г.Нововоросси́ск,
Краснадарский край

Конспект индивидуальной коррекционно-образовательной деятельности.

Тема: «Игровой - круг»

Возраст ребенка – старший дошкольный возраст (пятый год жизни).

Форма ОД - индивидуальная.

Цель: Закрепление правильного произношения звука «Р» в словах и предложениях.

Коррекционно-образовательные задачи.

1. Закреплять правильное произношение звука «Р».
2. Дать развернутую характеристику звука «Р».

Коррекционно-развивающие задачи.

1. Развивать мимическую и артикуляционную мускулатуру.
3. Развитие фонематического восприятия, формировать навыки анализа и синтеза.
4. Формировать умение образовывать существительные во множественном числе.
5. Формировать умение согласовывать количественные числительные один, два, три, четыре, пять с существительными.
6. Развивать пространственных представлений.
7. Развивать словарный запас.

Коррекционно-воспитательные задачи.

1. Формирование доброжелательности, самостоятельности, инициативности.

Оборудование.

Предметные картинки, игровой - круг, прищепки, предметные карточки, д\ и. «Логопоезд», мяч, печатные д\и. «Корзинка», «Пчела».

I ЭТАП: способствует формированию у детей внутренней мотивации к
деятельности

	высказывание
<ul style="list-style-type: none"> - Я очень рада тебя видеть! - Подскажи с чего начинается каждое наше занятие. - Посмотри на картинки и выбери те упражнения, которые хотела бы сделать сегодня. - Василина дети из 5 группы передали мне «игровой – круг» и сказали, что нарисовали на нем самые интересные игры (<i>логопед показывает круг, на котором детьми нарисованы символы игр</i>). - Давай проверим так ли это? 	<ul style="list-style-type: none"> - С гимнастики для языка. Ребенок выбирает и выполняет упражнения. - Давайте в них поиграем.

II этап: способствует планированию детьми их деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание
<ul style="list-style-type: none"> - Держи «игровой круг». - Выбери в какую игру поиграем первой. Для этого ты можешь взять прищепки и отметить, чтобы потом не запутаться. - Первая игра, которую ты выбрала игра с мячом. - Пойдем в нее играть. 	<ul style="list-style-type: none"> Выбирает игру и отмечает прищепкой. - Пойдем.

III этап: способствует реализации детского замысла

Содержание	Обратная связь на высказывание
<ul style="list-style-type: none"> - Игра с мячом. (<i>Придумать слова, где звук «Р» в начале слова</i>). - Придумай семь слов, которые будут начинаться со звука «Р». Логопед передает мяч ребенку, ребенок, придумав слово называет его и возвращает мяч обратно. - Отлично, ты придумала все слова! <i>Ребенок возвращается к игровому – кругу выбирает игру.</i> - Дигра «Один-много». (<i>Образование имен существительных во множественном числе</i>). <i>Словарь: самовар, комар, мухомор, помидор, светофор, топор, шар.</i> <i>У логопеда карточки, где существительные в единственном числе, а у ребенка во множественном.</i> - У меня самовар, а у тебя? - У меня комар, а у тебя? 	<ul style="list-style-type: none"> - Рак, рука, раке, ручка, радуга, робот, роза. <i>Ребенок находит карточку, где у него нарисованы самовары и отвечает.</i> - Самовары. - Комары и т.д.

Выбор следующей игры.

Дигра: «Логопоезд» (Согласование количественных числительных один, два, три, четыре, пять с существительными).

Ребенок берет «логопоезд» в вагонах находятся деревянные фигуры и цифры от одного до пяти.

- Сегодня мы будем считать предметы и отвечать на вопрос «сколько?». Обрати внимание на то, что слова, их обозначающие, будут изменяться, когда встанут рядом с числом 2 и с числом 5.

- Давай в этом убедимся?

Словарь: гора, ворона, баранка, баран, пирамида, пират.

Ребенок на игровом – круге выбирает следующую игру.

- Дигра: «Пчела». (Развитие пространственных представлений.)

Игровое поле, на котором картинки расположены в виде квадрата 5 на 5 всего 25 картинок. На карточках эти картинки обозначены точками и отмечена дорожка по точкам. Если ребенок правильно проложит путь на игровом поле, то в конце на обратной стороне карточки и последняя картинка на поле совпадут.

- Здесь нужно проводить пчелку до улья. Выбирай карточку по какому пути пчелка полетит.

Ребенок смотрит что последняя игра на круге осталась «корзинка».

- Дигра: «Корзинка». (Произнесение предложений со звуком «Р»).

Игровое поле на нем нарисованы предметы со звуком «Р» в разных позициях. Корзина в центре с окошком.

Ребенок берет игру, садится за стол или на ковер, и

- Давайте
Ребенок кладет фигуру рядом цифрой 1 и отвечает на вопрос «сколько?»
- Одна гора.
Далее кладет рядом с цифрой 2.
- Две горы.
И т.д. до 5.

Ребенок выбирает карточку и начинает прокладывать путь по картинкам (вправо, влево, вверх, вниз).

<p>накладывая корзинку на изображённый предмет на игровом поле. Называет что в корзине. <i>Словарь: барабан, ведро, веер, сорока, виноград, гитара, корона, мухомор.</i></p>	<p>- В корзине барабан. - В корзине корона и т.д.</p>
---	--

IV этап: способствует проведению детской рефлексии по итогам деятельности

Содержание	Обратная связь на высказывание
<p>- Во все игры поиграли. - Подскажи, для чего мы играли в эти игры? - Что скажешь? - А какая игра тебе понравилась больше всего?</p> <p>Отлично, тогда на следующем занятии мы с тобой еще в эту игру только пчелу поведем по другому маршруту.</p> <p>- Может есть игры, которые ты хочешь добавить в этот круг?</p> <p>А как бы ты это сделала?</p> <p>- Отличное решение.</p>	<p>- Чтобы проверить интересные они или нет. - Они интересные, мне очень понравились. - Мне понравилось провожать пчелу.</p> <p>- Ребенок соглашается.</p> <p>- Да, игру «паучок» и «гармошка».</p> <p>- Можно нарисовать в группе новый круг и добавить туда эти игры.</p>