|  |
| --- |
| **Конспект индивидуального занятия по теме:**  **«Автоматизация звука [р] в слогах, словах, словосочетаниях, предложениях.**    **Цели:**   * Автоматизировать звук [р] в слогах, словах, словосочетаниях, предложениях. * Систематизировать представления ребёнка о признаках осени. * Развивать зрительное и слуховое внимание, память, мышление, мелкую моторику, фонематический слух. * Закреплять умение изменять существительные по падежам, образовывать сущ. с уменьшительно-ласкательными суффиксами, образовывать сущ. во множественном числе, подбирать притяжательные местоимения, согласовывать числительные и существительные, делить слова на слоги, образовывать притяжательные прилагательные, отвечать на вопрос полным ответом, отвечать на вопросы полным ответом, образовывать однокоренные слова.   **Оборудование:** игральный кубик, копилка, жетоны, планшет с резиночками, игра «Варежки», «астероиды» - картинки, открытка с заданием, Черепаха, грамматические кубики, картинки с изображением предметов, в названиях которых есть звук[ р], конструктор «Магнетикс», картинки с изображением мальчика и девочки. |

**Организационный момент.**

- Здравствуй, Саша!

- Здравствуйте.

- Скажи, пожалуйста, какое сейчас время года?

- Сейчас осень.

- Ой, посмотри , кто-то наступил в лужу и оставил следы. Ты должен, наступая на каждый след, назвать признаки осени. Но помни, что каждое твоё предложение должно начинаться со слова «Осенью».

*Ребёнок наступает на каждый след и называет признак осени.*

- Осенью день становится короче, а ночь длиннее.

- Осенью часто идут дожди.

- Осенью птицы улетают в тёплые края и т.д.

**Основная часть.**

Игра «Кости».

- Давай попробуем произнести звук, который ты научился произносить. *Логопед показывает ребёнку символ этого звука.*

- Р\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (длительное произношение).

- Молодец! А теперь соединим его с гласными звуками.

*Логопед показывает символы гласных звуков.*

- Ра, ро, ру, ры.

- Бросай кубик. Сколько точек выпадет на грани кубика, столько раз ты должен произнести данный слог (*логопед соединяет символы звука[ р] и звука [а]).*

- Ра, ра, ра.

- Бросай кубик ещё раз (*логопед соединяет символы звуков [с] и [о*]).

*Затем ребёнок произносит слоги[ ру] и [ры], также бросая кубик.*

Игра «Копилка» .

- Перед тобой стоит копилка и жетоны. Слушай внимательно слова и повторяй их. Если ты произнесёшь слово правильно, бери жетон и бросай его в копилку. Чем больше слов ты правильно произнесёшь, тем больше жетонов ты получишь.

*Логопед проговаривает слова, ребёнок слушает слова и повторяет. Через 2-3 слова логопед просит поменять руку и бросать жетоны не правой, а левой рукой. Через несколько слов всё повторяется.*

- Молодец, ты постарался и набрал много жетонов.

Игра «Четвёртый лишний».

- Смотри, тебе пришло письмо от Лопушка с просьбой о помощи. Надо помочь старой Черепахе. Ты согласен?

- Да.

- Тогда смотри. Перед тобой лежит 4 варежки. На каждой из них нарисована картинка. Назови картинки.

- Ракета, рак, Рома, рысь.

- Посмотри на них внимательно, подумай и скажи какая картинка лишняя и почему?

Ракета – лишняя, потому что она неживая, а все остальные предметы живые.

- Молодец, это верно.

- А теперь посмотри внимательно ещё раз и скажи, может есть другой ответ.

- Рысь – лишняя, потому что варежка, на котором она нарисована на левую руку, а все остальные на правую.

- Правильно.

Игра «Волшебные резиночки».

- Но это ещё не все. Посмотри, что здесь нарисовано?

- Это ракета.

- Вот тебе дощечка с кнопочками и резиночки. Сделай такую же ракету.

*Логопед даёт ребёнку планшет и резиночки.*

- Что ты сделал?

- Я сделал ракету.

-Надо нам немножко отдохнуть. Вот и коврик я вижу.

Игра «Камни на пути».

- Но к коврику нам никак не подойти. Нам можно только к нему подлететь на ракете. Но перед нами много разных камней. космосе. Подлетать можно только к темкамням,в названии которых есть звук[ р]. Ты наступаешь на картинку и называешь её.

*Перед ребёнком лежат «камни» - зашумлённые картинки, на которых изображены различные предметы, в названии которых есть или нет звук[р].*

- Рыба, роза, рысь, ракушка, ручка.

- Молодец, ты прошёл и совсем немного замочил ноги.

Физ.минутка – движения выполняются под музыку, при этом ребёнок стоит на специальном коврике, наполненном горохом.

- Снимай обувь, вставай на коврик и слушай музыку.

*Ребёнок выполняет движения под музыку.*

Упражнение «Открытка».

- Пока мы отдыхали, Лопушок прислал нам открытку с новым заданием.

- Посмотри, кто нарисован на открытке.

-Это девочка, которую зовут Рая.

-Давай откроем открытку. Здесь нарисовано много всяких картинок (внутри *открытки нарисованы/ наклеены картинки).* Я буду задавать тебе вопросы, а ты будешь отвечать на них полным ответом.

- Хорошо.

- Что нюхает Рая?

- Рая нюхает ромашки.

- Кого видит Рая?

- Рая видит рака.

- Чему радуется Рая?

- Рая радуется радуге.

- Чего ещё нет у Раи?

- У Раи нет ракетки.

- Чем пишет письмо Рая?

- Рая пишет письмо ручкой.

- О чём мечтает Рая?

- Рая мечтает о ранце.

- Саша, ты очень хорошо справился с этим заданием. Пойдём, поиграем.

Игра «Морской бой».

*Ребёнок садится за парту, которая стоит напротив парты логопеда.*

- Перед нами лежат картинки. Это твоё поле, а это моё. Назови картинки, которые лежат на моём поле.

- Рак, радуга, ручей, рубашка, рысь, рынок, роза, ромашка, ручка, расчёска, ракета, радио.

- Я назову картинки, которые лежат на твоём поле: диван, кот, книга, дыня, медведь, паук, тыква, индюк, бантик, юбка, рыба, волк. По очереди каждый из нас спрячет три корабля под разными картинками на своём поле Затем мы будем по очереди поднимать картинки и искать корабли. Выиграет тот, кто первым соберёт все корабли.

*Сначала логопед закрывает глаза, а ребёнок прячет свои картинки-кораблики. Затем наоборот.*

- Убери сову (ребёнок поднимает картинку, на которой нарисована сова).

*Если под картинкой нет «корабля», игра продолжается. Если под картинкой спрятан «кораблик», то игрок, который его нашёл забирает себе. Так игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков не соберёт все три корабля противника.*

Игра «Грамматический кубик».

*Ребёнок пересаживается за парту логопеда. Логопед даёт ребёнку кубики, на гранях которого нарисованы различные схемы заданий («Назови ласково», «Жадина», «Один-много» и т.д.).*

- Я выбираю тебе картинку, ты кидаешь кубик и выполняешь то задание, которое нарисовано на грани кубика.

- Ромашка (*ребёнок кидает кубик*). Назови множественное число.

- Ромашки.

- Ручей *(ребёнок кидает кубик).* Придумай предложение.

- Я видела быстрый ручеёк.

- Рубашка (*ребёнок кидает кубик*). Раздели это слово на слоги.

- - Ру-баш-ка.Три слога.

*Так проделывается со всеми картинками из игры «Морской бой».*

Заключительная часть.

Игра «Магнетикс».

*На отдельном столе лежат картинки мальчика Ромы и девочки Раи. Вокруг них лежат картинки, в названиях которых присутствует или отсутствует звук[ р]. Сверху на эти картинки положены детали конструктора «Магнетикс».*

- Саша, это твоё последнее задание. Посмотри и скажи, как зовут девочку и мальчика.

- Девочку зовут Рая, а мальчика – Рома.

- Найди среди этих картинок те, в названиях которых есть звук[ р]. Называешь картинку, выделяешь звук и берёшь деталь конструктора.

- Ранец, ракетка, рубашка, роза.

- Молодец! А теперь определи, кому принадлежат эти вещи: Роме или Рае. Но сказать об этом ты должен правильно. Чья роза?

- Это Раина роза.

- Чья рубашка?

- Это Ромина рубашка.

- Отлично. Ты всё сказал правильно. Собери теперь из тех деталей, что ты держишь в руке любой предмет.

- Что у тебя получилось?

- У меня получилось кресло.

- А мне больше напоминает корону. Давай подойдём к зеркалу и посмотрим.

- Ты сегодня сделал всё правильно, поэтому ты король.

**Заключительная часть.**

Игра «Семейка слов» с мячом.

- Чтобы выйти из моего кабинета нужно выполнить последнее задание. Я называю слово, а ты должен найти его родственника. Наше слово «рыба».

- Назови ласково?

- Рыбка (*ребёнок делает один шаг к выходу*)

- Как называется огромная рыба?

- Рыбина.

- Мелкая рыбка?

- Рыбёшка.

- Суп из рыбы?

- Рыбный.

- Молодец! Наше занятие закончено. До свидания, Саша.

- До свидания.