**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**городского округа Королёв Московской области**

**«Детский сад компенсирующего вида №6 «Дюймовочка»**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

141074 Московская область, г. Королёв, ул. Гагарина, д. 38 б

Тел.: 8-495-511-59-28

Адрес эл. почты: det\_sad06@mail.ru

Конспект подгруппового логопедического занятия в подготовительной группе по лексической теме «Животные» с использованием компьютерной логопедической технологии «Игры для Тигры».

Подготовила и провела учитель-логопед: Сабирова А. Р.

г. Королев, М.О.

Цель - развитие лексико-грамматических категорий и обогащение

словаря

детей по теме "Животные".

Задачи:

1. Развивать слуховое, зрительное внимание, восприятие и память.
2. Развивать мелкую моторику пальцев рук.
3. Совершенствовать звуковую сторону речи.
4. Развивать умение структурировать и использовать в речи словосочетания, предложения.
5. Развивать умение отвечать на вопросы.
6. Развивать способность классифицировать предметы, понимать причинно-следственные отношения и расширять объем словаря прилагательных.
7. Закрепить навык выполнения движений с большим мячом для развития общей моторики, быстроты реакции в сочетании с речевой деятельностью.
8. Развивать коммуникативные навыки.
9. Формировать навыки работы на компьютере с использованием манипулятора "мышь".

Ю.Развивать словесно-логическое мышление.

Оборудование: средний мяч, рабочие листы, предметные картинки,

листы к

играм «Кто что любит» и «4-е лишнее», компьютерная логопедическая

технология "Игры для Тигры".

Ход занятия

Организационный момент

Отгадывание загадок:

"По деревьям скок-скок и орешки щелк-щелк" (белка).

"Ходит лесом косолапо, а зимой сосет он лапу" (медведь). "Кто зимой холодной в лесу ходит серый, злой, голодный" (волк).

"Мчится без оглядки, лишь сверкают пятки, мчится, что есть духу, хвост короче уха. Живо угадай-ка, кто же это?" (зайка).

"С хозяином дружит, дом сторожит, живет под крылечком, а хвост колечком" (собака).

"Отворилась тихо дверь, и вошел усатый зверь,

сел у печки, жмурясь сладко, и умылся серой лапкой" (кот).

"Спереди пятачок, сзади крючок, посередине спинка, а на ней щетинка" (свинья).

Развитие мелкой моторики

Упражнение "Котенок-шалун". Котенок мамочку зовет - мяу-мяу, мяу-мяу. Соединяют одноименные пальцы обеих рук. Он не напился молока - мало-мало, мало-мало. Сжимают пальцы рук в замок, опуская и поднимая их. Покормит мама молочком - мур-мур-мур, мур-мур-мур. Поглаживают ладонью одной руки тыльную сторону другой. Свернется маленьким клубком - ур-ур-ур, ур-ур-ур- Потирают кулачком о кулачок.

Потом с клубочком поиграет - цап-цап-цап, цап-цап-цап. Сжимают пальцы рук.

И нитку быстро размотает - ап-ап-ап, ап-ап-ап.

Совершают круговые движения указательных пальцев вокруг друг друга. Компьютерное упражнение "Кто сказал мяу?"

Компьютерное упражнение "Кто живет в лесу?"

пУ каждого зверя голос собственный, у каждого зверюшки песня своя, они прокричат, вы, тихонько послушайте, и кто вас позвал, угадайте, друзья ".

В начале упражнения детям предлагается прослушать звучание голосов животных. В этот момент для привлечения зрительного и слухового внимания ребенка изображение животного выделяется подсвеченным

контуром. Таким образом, достигается визуализация аудио информации на экране. Затем детям предлагается определить, чей голос сейчас прозвучит (последовательность звучания задается программой). Если задание выполнено правильно, то тигренок хвалит ребенка.

Упражнение имеет четыре варианта заданий, отличающихся по степени сложности.

Игры с мячом

"Знают взрослые, и дети мамы есть у всех на сеете, и не только у детей есть у маленьких зверей

Логопед бросает ребенку мяч и называет животное, ребенок возвращает мяч и называет детеныша животного (кошка - котенок).

"Чья у зверя голова подскажи скорей слова "

Логопед бросает ребенку мяч и называет животное, ребенок возвращает мяч, образуя из существительного притяжательное прилагательное (у лисы голова - лисья).

Передача мяча может быть разнообразной. Работа на листе "Кто что любит"

"Кто-то косточку грызет, кто-то зернышки клюет, молоко лакает, рыбку уважает, а теперь спрошу вас я, что у Тигры едят друзья?

Детям предлагается соединить изображение животного с тем, "кто что любит".

Компьютерное упражнение "Чей домик?"

"Всем на свете нужен дом, чтоб жилось уютно в нем.

Нужен взрослым и ребятам, птицам, рыбкам и зверятам

В ходе упражнения ребенку предлагается определить, кто может жить в предъявленном "домике". Для этого необходимо указать на подходящую картинку с помощью наведения на нее курсора и нажатия левой клавиши "мыши". Если картинка подобрана верно, то она соединяется с центральной веревочкой, и тигренок хвалит ребенка (если - нет, то соединения не происходит, и тигренок советует повторить попытку). Параллельно необходимо составить простое предложение с прямым дополнением ("В норе может жить лиса" и т.д.).

Упражнение имеет три варианта заданий, отличающихся по степени сложности.

Игра с мячом

"Мы волшебники немного был один, а станет много ".

Логопед бросает ребенку мяч и называет животное "например, одна кошка", ребенок возвращает мяч - "много кошек".

Компьютерное упражнение "Что из чего?"

"Знает каждый из детей, что есть польза от зверей - кто-то домик стережет, кто-то молоко дает, шерсть для варежек подарит, от мышей наш дом избавит

Ребенку предлагается разместить предметные картинки в подходящих для них домиках по принципу "что из чего сделано". При правильном выполнении задания в соответствующем домике загорается одно из окошек, а в нижней части экрана появляется следующая картинка. При неправильном выполнении Тигренок просит повторить попытку еще раз.

Работа на листе "Четвертый лишний"

"'Вот зверюшки сели в ряд, на ребят они глядят, кто тут лишний из зверей? Отвечайте поскорей ".

Ребенку предлагается определить, какое изображение лишнее. Компьютерное упражнение "Музыка"

Детям предлагается прослушать звучание представленных музыкальных инструментов. В этот момент для привлечения зрительного и слухового внимания ребенка изображение выделяется подсвеченным контуром. Таким образом, достигается визуализация аудио информации на экране. Затем детям предлагается определить, какой инструмент прозвучал (последовательность звучания задается программой). Если задание выполнено правильно, то тигренок хвалит ребенка.

Зрительная гимнастика

Упражнение 1

Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счёт 1-4, затем открыть глаза, расслабив мышцы глаз, посмотреть вдаль через окно на счёт 1-6. Повторить 4-5 раз.

Упражнение 2

Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счёт 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счёт 1-6. Аналогичным образом провожу упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 2 раза.

Итог занятия

Дети хорошо потрудились на занятии и получают в подарок от тигренка раскраски с изображением животных.