

Логопедическое занятие «Праздник на ферме» (итоговое)

Тема: Обобщение и закрепление материала. Игровая программа «Домашние животные».

Цели и задачи

Коррекционно-образовательные:

- обобщить и закрепить словарь, грамматические конструкции и навыки связной речи, отработанные в течение недели;
- проверить умение составлять описательный рассказ по мнемотаблице.

Коррекционно-развивающие:

- развивать фонематический слух, слуховое внимание;
- развивать связную речь, коммуникативные навыки;
- развивать логическое мышление (исключение лишнего, сравнение).

Коррекционно-воспитательные:

- создать радостное настроение, чувство достижения результата;
- воспитывать умение радоваться успехам товарищей.

Оборудование

Готовый макет «Ферма», фигурки животных, мяч, предметные картинки, мнемотаблица, медальки-награды «Знатоки животных».

Ход занятия

I. Организационный момент (2–3 мин)

Логопед: Ребята! Всю неделю мы изучали домашних животных, делали макет «Ферма» и сегодня — праздник! Мы проведём речевую викторину, посмотрим, кто стал настоящим знатоком животных. А в конце — каждый расскажет о своём любимом животном, и мы поставим его на наш макет!

II. Основная часть (18–22 мин)

1. Разминка «Загадки-отгадки» (3–4 мин)

Логопед загадывает загадки, дети называют и показывают отгадку на макете:

«Белая, хитрая, за мышками бежит. Мяу-мяу!» (*Кошка.*)

«Рогатая, пятнистая, молоко даёт. Му-у-у!» (*Корова.*)

«В конуре живёт, дом сторожит. Гав-гав!» (*Собака.*)

«Быстрая, грива длинная, телегу везёт. И-го-го!» (*Лошадь.*)

«Толстая, розовая, в луже лежит. Хрю-хрю!» (*Свинья.*)

«Бородатая, рогатая, молоко даёт. Ме-е-е!» (*Коза.*)

2. Игра «Четвёртый лишний» (3–4 мин)

Логопед выставляет группы из 4 картинок. Дети называют лишнюю и объясняют почему:

Корова, собака, кошка, лиса → лишняя лиса (дикое животное).

Корова, лошадь, собака, свинья → корова не сторожит, остальные... (*нет, все подходят — лучшие: корова, лошадь, овца, кошка — лишняя кошка, не даёт молоко, не работает на ферме.*)

Варианты:

Корова, лошадь, овца, волк → лишняя волк.

Кошка, собака, корова, курица → лишняя курица (птица, а не животное).

Котёнок, щенок, телёнок, корова → лишняя корова (взрослая, остальные — детёныши).

3. Игра «Скажи наоборот» с мячом (3 мин)

Дети встают в круг. Логопед бросает мяч и называет признак, ребёнок — противоположный:

«Большая собака» → «Маленькая собака»

«Пушистая кошка» → «Гладкая кошка»

«Быстрый конь» → «Медленный конь»

«Громкий лай» → «Тихий лай»

«Толстая свинья» → «Худая свинья»

«Длинный хвост» → «Короткий хвост»

4. Игра «Домики для животных» (3–4 мин)

На полу раскладываются обручи (3–4). В каждом — картинка жилища (конура, хлев, дом, загон). Под музыку дети-животные ходят по кругу.

Музыка останавливается — каждый бежит в свой «домик» и называет: «Я — собака, я живу в конуре».

5. Презентация макета «Ферма» — рассказы детей (5–6 мин)

Логопед: А теперь главное событие! Посмотрите на нашу ферму — она готова! Каждый из вас возьмёт фигурку животного и расскажет о нём по нашей схеме.

Дети по очереди берут фигурку с макета, выставляют её и составляют описательный рассказ по мнемотаблице (кто это, какой, какой голос, что ест, где живёт, какую пользу приносит). Остальные слушают.

Логопед оценивает: полнота рассказа, правильность грамматических форм, самостоятельность.

III. Итог занятия и награждение (3–4 мин)

Логопед: Ребята, вы молодцы! Всю неделю мы учились, играли, делали макет — и сегодня вы показали, что вы настоящие знатоки домашних животных. Каждый из вас научился рассказывать о животном по схеме, называть детёнышей, подбирать слова-признаки.

Логопед вручает каждому ребёнку медальку «Знаток животных».

Логопед: Что вам понравилось на занятиях? Что было трудным? Какое животное вам нравится больше всего?

Логопед благодарит детей, отмечает, что макет «Ферма» останется в группе для дальнейших игр.