Тема: «Звук и буква Л»

Цель: формирование фонематического восприятия, знакомство с буквой Л.

Задачи:

- закрепить знания о звуке «Л»;

- формирование понятие «согласный», «твердый», «звонкий звук»;

- познакомить с буквой Л, автоматизировать звук «Л» в словах;

- формировать навыки звуко-буквенного анализа и синтеза;

- развивать внимание, память, мышление, мелкую моторику, графические навыки.

Оборудование: картинка-ребус, картинка с изображением Дюймовочки, игрушка кот, кукла Буратино, кассы букв, пеналы с палочками, карточка с буквой Лл, тетради, карандаши.

Ход.

1. Организационный момент.

- Отгадайте ребус

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |

- Какое слово получилось? (Сказка)

II. Сообщение темы.

- Сейчас мы отправимся путешествовать по сказкам, встретимся с различными героями. Но сами мы туда попасть не сможем. Нам поможет кот-ученый. Скажите, а где он живет? (У Лукоморья, на дубе)

- У Лукоморья дуб зеленый,

Золотая цепь на дубе том.

И днем и ночью кот ученый

Все ходит по цепи кругом.

(Логопед показывает игрушку Кота ученого)

- Какой первый звук вы слышите в слове Лукоморье. Сегодня мы повторим звук «Л» и познакомимся с буквой Л. Итак, мы отправляемся в путешествие.

III. Изучение нового материала.

(Логопед выступает в роли кота)

*Кот ученый* - С какой же сказки мне начать? Одну помню…. Сказку эту – поведаю я свету.

Однажды утром ясным

Расцвел цветок прекрасный.

На лепестке –ладошке

В нем девочка жила.

Была мала, как крошка

И как цветок мила!

Кто это? Как называется сказка? (Дюймовочка)

1. Повторение звука «Л». (Выставляется картинка с изображением Дюймовочки»)

*Кот ученый* - Дети, Дюймовочка просит нас помочь правильно произнести звук «Л» и дать его характеристику. (Ответы детей)

*Кот ученый* - Придумайте по одному слову с этим звуком.

*Кот ученый* - Молодцы, ребята! Помогли Дюймовочке. Отправляемся в другую сказку.

Столяр Джузеппе сизый нос,

Полено как-то в дом принес.

Он начал что-то мастерить,

Полено стало говорить!

*Кот ученый* - Что это за сказка? Кого мастерил Джузеппе? (Кукла Буратино)

2. Знакомство с печатной буквой Лл.

*Кот ученый* - Дети, смотрите Буратино учит буквы в азбуке, которую ему купил папа Карло. Это буква Л. На что похожа буква?

*Кот ученый* - Помогите Буратино с помощью палочек, веревочек выложить букву Л. Молодцы, а теперь открыли тетради и напечатали одну строчку букву Л(дети выкладывают букву Л, дети убирают печатную букву в нужный кармашек буквенной кассы, печатают в тетрадях)

3. Составление предложений.

*Кот ученый*: - Отправляемся в следующую сказку. Отгадайте в какую.

Пронеслись над лесом тени синие,

Промелькнули в небе крылья сильные.

Перьями коснулись травушки,

Унесли с собой Иванушку. (Гуси-лебеди)

*Кот ученый:* - Помогите Аленушке высвободить Иванушку от Бабы- Яги, но для этого надо составить предложения по картинкам, которые дала Баба-Яга Аленушке.

**Лексический материал:** Гуси-лебеди украли Иванушку.

Аленушка плачет.

Стоит стол в углу.

На яблоне растут желтые яблоки.

Аленушка убежала от Бабы-Яги.

Аленушка спасла братца.

Печь испекла сладких пирогов.

*Кот ученый:* - Давайте определим в последнем предложении порядок и количество слов. Составим схему этого предложения.

4. Игра «Научи козлят грамоте»

*Кот ученый: -* А теперь отправляемся в следующую сказку:

На лесной опушке под старой сосной,

Стоит себе избушка под крышей расписной.

В избушке семь ребяток с мамашею живут,

Едят капусту с грядок и песенки поют.

Как называется эта сказка (Волк и семеро козлят)

Научите маленьких козлят как разделить слово на слоги и на звуки, посчитайте их, дайте характеристику каждому звуку, а затем выложите слова из букв разрезной азбуки.

**Лексический материал**: стол, волк.

5. Чтение слов.

*Кот ученый: -* Отправляемся в последнюю сказку.

В русской сказке есть красавица,

Добротою она славиться.

И премудрости все знает,

Как ее все называют ? (Василиса Премудрая)

Василиса хочет поиграть с нами.

Игра «Заколдованные слова»

- Василиса Премудрая написала слова значками, чтобы их прочитать нужно посмотреть в волшебную книгу. В ней каждый значок имеет свою букву. С ее помощью вы расколдуете все слова.

IV. Итог.