

## “Школа искусств”

### Занятие 1 “В гончарной мастерской”

Макроцель: дифференциация звуков С и З в самостоятельной речи

Микроцель: дифференциация изолированных звуков С и З

Задачи:

- Развитие фонематических функций
- Развитие умения дифференцировать изолированные звуки С и З артикуляторно и акустически
- Развитие зрительного внимания, зрительного восприятия, мышления.
- Развитие кистевого и пальцевого праксиса.

#### **Приветствие.**

Приветствую тебя! Сегодня мы с тобой оказались в школе искусств.

Школа искусств - здесь люди могут обучиться различным видам искусства.

Искусство - это умение создавать красивые произведения, которые радуют окружающих или же заставляют их задуматься о чем-то важном.

Какие виды искусства ты знаешь?

Совершенно верно, живопись, скульптура, музыка, танцы, театр, кино, фотография, архитектура... - все это относится к видам искусства.

В нашей школе можно познакомиться со всеми этими видами искусства и выбрать для себя то, что понравится тебе больше всего!

Ты готов отправиться в удивительное и необычное путешествие в мир искусства?



#### **1. Дифференциация изолированных звуков С и З.**

##### **Гончарный круг**

**Инструкция: С - увлажнить глину, З - запустить гончарный круг**

Наши занятия в школе искусств предлагают начать со знакомства с лепкой из глины - этот вид искусства называют керамикой. Также керамикой называют и сами изделия, выполненные из глины и прошедшие последующий обжиг в специальных печах.

Как думаешь, что можно слепить из глины?

Во всем мире с очень древних времен широко используется керамическая, то есть сделанная из глины, посуда.

Для того, чтобы создавать красивую керамическую посуду, часто используют специальное приспособление - гончарный круг. Этот круг может быстро вращаться с помощью моторчика, а из куска глины на гончарном круге создают горшки, вазы, чашки, стаканы.

Давай попробуем освоить работу на гончарном круге.

Для того, чтобы глина не трескалась и не крошилась, ее нужно часто увлажнять мокрыми руками.

Руки скользят по глине - Сссс. Звук тихий, глухой, голоса нет, выходит только прохладный воздух. Попробуй и ты так же посвистеть. Обрати внимание, на кнопку на круге - круг выключен и колокольчик зачеркнут, звук глухой.

А теперь включим гончарный круг, запустим его моторчик. Он звонко звенит - Зззз.

Мы слышим звонкий звук, в горлышке проснулся голос. Попробуй тоже позвенеть. Приложи руку к горлу и почувствуешь вибрацию. И наш гончарный круг тоже

вибрирует во время работы моторчика. На кнопке мы видим, что круг работает, идет звонкий звук.

Давай выключим мотор гончарного круга и еще раз увлажним глину. Руки скользят тихо - сsss. И снова включим круг - зzzz. Еще раз выключаем мотор и скользим руками - сsss. И запускаем мотор - зzzz.

Поздравляю, ты создал свое первое изделие на гончарном круге! Теперь ему нужно дать высохнуть перед обжигом в печи. А мы с тобой продолжим постигать тонкости искусства керамики.

## **2. Развитие навыков фонематического анализа, развитие мышления.**



**Заголовок: Виды глины**

**Инструкция: С в начале - левая рука, З в начале - правая рука.**

Ты знаешь, что глина бывает разных видов? Есть глина очень мягкая, нежная, есть более грубая, подходящая для крупных изделий с толстыми стенками, а есть и специальная фарфоровая глина, изделия из которой получаются тонкими и изящными настолько, что кажутся полупрозрачными.

В мастерскую привезли белую и красную глину. Но все пачки перемешались и теперь сложно сразу выбрать нужную глину. Давай поможем разложить пачки глины по коробкам.

Чтобы дело шло быстрее, я назову изображения на пачках, а ты определи, куда эту глину нужно убрать.

Если в начале слова услышишь звук С, махни левой рукой - это белая глина, ее положим в коробку слева. Если в начале слова услышишь звук З, махни правой рукой - это красная глина, коробка для нее стоит справа.

Ты отлично справился! Теперь всем будет точно знать, где какая глина лежит.



## **3. Слуховая дифференциация звуков С и З, развитие пальцевого праксиса.**

**Заголовок: Задай температуру для обжига**

**Инструкция: З - указательный палец, С - два пальца, “зайчик”.**

**З-З-С, З-С-З, З-З-З, З-С-С.**

Ты уже знаешь, что высохшие на воздухе изделия из глины нужно обжигать в специальных печах. Жар в этих печах достигает очень высоких температур - более 1000 градусов! Именно при таких высоких температурах изделия из глины становятся прочными и водонепроницаемыми. Для разных видов глины и разных размеров изделий подбирают свои температуры.

Давай на каждой печке выставим нужную температуру.

На звук З - показывай указательные пальцы на обеих руках, на звук С - показывай по два два пальца, как ушки у зайчика. На паузы между звуками собирай все пальцы в кулачки.

Послушай, код температуры для первой (2, 3, 4) печи и покажи его с помощью пальцев.

Отлично! Все печи включены - скоро будет много готовых красивых изделий!

#### **4. Произносительная дифференциация звуков С и З**

**Заголовок: Лепим кувшин**

**Инструкция: С- увлажняй глину, З - запускай гончарный круг**

У тебя так здорово получилось лепить на гончарном круге, что директор школы искусств попросил, чтобы ты вылепил кувшин для школьного кафе. Один из кувшинов для сока недавно разбился.

Приступим к работе?

Ты помнишь, с каким звуком руки скользят по глине, когда увлажняют ее? Со звуком Сссс.

А какой звук издает работающий мотор гончарного круга, когда на нем формируют изделие? Звук Зззз.

Давай увлажним глину, а потом включим круг. И еще раз повторим...

Какой красивый кувшин у тебя получился!



#### **5. Развитие зрительного внимания и восприятия, развитие мануального праксиса**

**Заголовок: Найди одинаковые вазы**

**Инструкция: Одинаковые - раскрытые ладошки, разные - кулак к ладони.**

Скоро закончится время обжига партии ваз, и мы сможем приступить к росписи! А пока давай поможем собрать готовые вазы для отправки их в сувенирную лавку. Нужно выбрать одинаковые изделия. Если на полке стоят одинаковые вазы, то покажи раскрытые ладошки - эти вазы отправят в магазин. Если на полке стоят разные вазы, то прижми кулак к ладони, развернутой ребром - это значит, что вазы нужно доделать.

*Логопед наводящими вопросами указывает ребенку на полку: Посмотри на верхнюю полку... Какие вазы на следующей полке? Можно называть номера полок или чередовать указание на положение и номера.*

#### **6. Произносительная дифференциация звуков С и З**

**Заголовок: Расписываем вазы**

**Инструкция: Повтори цепочки звуков, чтобы сделать узоры**

**С -С-З. С-З-С. З-З-С. З-С-З**

Вот и готова для росписи партия ваз! Лепить ты уже научился, теперь возьмем в руки кисточки и попробуем себя в качестве мастеров росписи по керамике.

Послушай, слова и догадайся, как мы будем раскрашивать. КрасССный - какой звук я произнесла долго в середине? РоЗЗЗЗовый - какой долгий звук услышал в середине этого слова?

Повтори цепочки звуков, чтобы нанести на вазы красные и розовые узоры.

На первой вазе будет узор из полос. С-С-З

На второй - из точек. С-З-С

Третью вазу украсим цветами. З-З-С

А четвертую - волнистыми линиями. З-С-З



### **7. Развитие фонематических представлений, памяти.**

**Заголовок: Найди трафареты**

**Инструкция: Назови номер трафарета на звук З. Произнеси З, чтобы сделать рисунок.**

Мы с тобой научились расписывать керамику кистью и специальной краской - глазурью. Еще можно наносить рисунки на изделия с помощью трафаретов.

Найди трафареты, рисунки на которых начинаются за звук З, и назови их номера.

После каждого трафарета произнеси звук Ззз, чтобы сделать рисунок на горшочке.

### **Итоги занятия.**

Вот и подошло к концу наше занятие в гончарной мастерской.

Тебе понравилось заниматься керамикой? Как называется приспособление для лепки посуды? С каким звуком работает моторчик гончарного круга? А как руки скользят по глине, когда круг выключен?

Что нужно сделать с вылепленными изделиями перед тем, как расписывать их?

Какими способами можно наносить узоры на готовые изделия?

За отличные успехи ты получаешь памятный значок мастера-керамиста.

В следующий раз тебя будет ждать другая мастерская, в которой ты сможешь научиться... А вот чему, узнаем на следующем занятии.

До встречи в школе искусств!