**Муниципальное автономное дошкольное**

**образовательное учреждение**

**«Детский сад комбинированного вида «Радуга»**

**Конспект игротренинга**

**по развитию коммуникативных навыков**

**с использованием игр и упражнений ТРИЗ**

**у детей 5-6 лет**

**Тема: «Морское путешествие»**

**Составила:**

**Семенова Т.Ю.**

**педагог-психолог**

**Югорск, 2017**

**Конспект игротренинга «Морское путешествие»**

**с использованием игр и упражнений ТРИЗ**

**Цель:** развитие коммуникативных навыков, ф**ормирование творческого воображения и оригинального мышления** воспитанников старшей группы.

**Задачи:**

Образовательные задачи.

Продолжать расширять у детей представления об окружающем мире.

Закреплять умение анализировать и синтезировать понятие или объект.

Побуждать детей искать способы решения проблемных ситуаций.

Развивающие задачи.

Развивать внимание, ассоциативное и логическое мышление.

Развивать умение находить компромисс.

Продолжать развивать умение устанавливать взаимосвязи между объектами.

Стимулировать познавательные способности.

Воспитательные задачи.

Продолжать развивать коммуникативные навыки: вступать в диалог, выслушивать мнение собеседника.

Способствовать возникновению чувства симпатии к сверстникам.

Формировать и поддерживать познавательный интерес к окружающему миру.

**Предварительная работа.**

Чтение познавательной литературы: «Детская энциклопедия», «Моря и океаны», «Тайны земли», «Изобретения».

Дидактические игры: «Хорошо - плохо» (умение замечать противоречия в окружающем, «Разноцветный мир» (придумывание аналогий по цвету, «Подарки» (придумывание аналогий по качеству предметов, «Кто, о чем думает?» (формирование эмпатии).

Беседы: «Культура общения», «Изменим мир к лучшему».

**Оборудование.**

Картинки: зерна, аптечка, нож, топор, ружье, рыба, многоэтажка, дерево, самолет, лодка с веслами, крокодил, морская звезда, волна.

Бумажные фигурки хамелеонов (с одной стороны белые, с другой разноцветные).

Песочные часы, картинки с изображением частей предметов, интерактивная доска, сундук: расческа, подзорная труба, мыло, карандаш, спички, чашка, зонт, большой платок, веревка, календарь, клубок шерстяных ниток.

**Ход занятия**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Название игры, цель** | **Содержание** | **Оборудование** |
| 1 | **«Шум моря»**  Прослушивание музыкального фрагмента.  Цель: выделение объекта по признаку (цвет, характер, звук) | - Здравствуйте, ребята! Сегодня мы с вами отправимся в путешествие полное сюрпризов. Но куда мы отправимся, я вам не скажу. Поможет вам помощник «УХО», глазки закрываем и внимательно слушаем. После каждый расскажет, что за картина появилась перед ним.  *Включается аудиозапись* *«Шум моря». Дети слушают запись. Затем отвечают, что они представили, слушая запись.*  - Ребята, вы слышите звуки? Что это? (*море*)  - Вы правы. А хотите увидеть море?  *Включается видеозапись с морем утренним и ночным.*  В ночь любую,  В день любой  Море занято собой:  По утрам оно одето  В платье розового цвета,  Днем одето в голубое,  С белой ленточкой прибоя.  А сиреневое платье  Надевает на закате.  По ночам  На черной глади-  Мягкий бархатный наряд,  А на бархатном наряде  Драгоценности горят.  - Каким вы увидели море?  - Какое оно по цвету? (*голубое, черное, розовое*)  - Какое оно по характеру? (*теплое, ласковое*)  - Какое по звуку? (*тихое*) | Включается аудиозапись с тихим шумом ветра и морского прибоя.  На интерактивной доске демонстрируются слайды с изображением моря в разное время суток. |
| 2 | **Игра «Теремок»**  Цель: учить детей находить общие признаки у разнообразных объектов. | *Ведущий раздает карточки с изображением объектов природного и рукотворного мира. Играющим предлагается «войти на корабль», назвав, чем его объект похож на корабль.*  - Ребята, вы совершенно правы, сегодня мы с вами постараемся оказаться чуть ближе к морю и отправимся в морское путешествие.  - Свистать всех наверх!  - На корабль, тот попадет кто, что-то общее со мной найдет. Вытягивай- билет картинку и объясняй, чем же твой билет похож на корабль. | Картинки: рыба, многоэтажка, дерево, самолет. |
| 3 | **Игра «Подзорная труба»**  Цель: учить показывать предмет, не называя его; развитие воображения, коммуникативных навыков | *Каждому из детей по очереди демонстрируются картинки морской тематики, дети с помощью жестов, мимики, движения тела изображают свой объект. Остальные дети смотрят в подзорную трубу или бинокль (сложить пальцы так, чтобы получились «окуляры»).*  - Итак, мы поднялись на палубу нашего корабля, давайте по очереди возьмем в руки подзорную трубу или бинокль и посмотрим, что же виднеется в дали. Каждый увидит, что-то своё. А что-это вам необходимо показать без слов остальным пассажирам нашего корабля. | Картинки: лодка с веслами, крокодил, морская звезда, волна. |
| 4 | **Игра «Необитаемый остров»**  Цель: развитие  **ассоциативного мышления.** | *Ведущий объясняет, что перед ребятами лежат хамелеоны бесцветной окраски. Их нужно перевернуть на цветную сторону и подумать, почему они такого цвета. Успеть рассказать необходимо за одну минуту.*  - Ребята, как называется участок суши, окруженный водой? (*Остров*)  - Мы приплыли на необитаемый остров, можем смело его исследовать.  - Главными обитателями этого острова являются хамелеоны. Вы знаете, кто это? (*Ящерица, которая меняет окраску в зависимости от среды, места в котором она находится*).  - Давайте подойдем к ним поближе. Какие они бесцветные! Надо хамелеонов разукрасить своими словами, объяснив почему он именно такого цвета. Сейчас вам нужно перевернуть выбранного хамелеона и подумать, почему он такого цвета. По моей команде начнете отвечать, чтобы успеть за минуту (*Этот зеленый потому, что сидел на дереве; Этот желтый, потому что сидел на песочке; Этот черно-белый, потому что сидел на шахматной доске; Этот коричневый, потому что сидел на стволе дерева*).  - Давайте придумаем название этой части острова, где живут хамелеоны (*Остров веселых (разноцветных, волшебных, чудесных, ярких) хамелеонов; Остров хамелеонов- клоунов*). | Изображение острова на слайде  Изображение хамелеона.  Картинки хамелеонов белое с одной стороны, с другой цветное.  Песочные часы. |
| 5 | **Игра «Сундук»**  **Цель:** развивать умение находить ресурсы предметов, используя полученные; придумывать способы использования ресурсов в проблемных ситуациях. | *Дети по очереди достают из сундука предметы и называют все ресурсы их использования. Затем предлагается найти выход из предложенной ситуации: на необитаемом острове. В процессе рассуждений, дети ищут аналогичные ресурсы в разных предметах.*  *Дети переходят в противоположную часть «острова» и находят сундук.*  - Давайте посмотрим, что в нем и подумаем, как мы используем эти вещи на необитаемом острове, чтобы выжить *(«Зерна мне нужны для того, чтобы их посадить, вырастить, собрать урожай и печь лепешки», «Если очень голоден, можно их растолочь, залить водой и съесть», «Топор нужен для того, чтобы рубить дрова. Можно делать зарубки на дереве и отмечать дни», «Карандаш можно воткнуть в песок и сделать солнечные часы», «Из большого платка можно сделать гамак или навес от солнца» и т. д*.)  - А если бы в сундуке не оказалось зонта, из чего его можно было сделать? (*Прикрыть голову большими листьями*)  - А если бы не оказалось ружья (чашки, полотенца, карандаша, спичек)? (*Можно охотиться с топором или сделать копье…*) | Сундук, расческа, подзорная труба, мыло, карандаш, спички, чашка, зонт, большой платок, веревка, календарь, клубок шерстяных ниток.  Картинки: зерно, аптечка, нож, топор, ружье. |
| 6 | **Рефлексия** | - Ребята, наше путешествие подошло к концу. Мне бы хотелось услышать ваши ответы.  - Понравилось вам занятие? Что именно понравилось?  - С каким заданием вы считаете, что лучше справились? А с каким были трудности?  - Что нового вы для себя узнали?  - Вы довольны своими ответами? |  |