**План-конспект совместной организованной деятельности с применением технологии ТРИЗ в подготовительной группе**

Дубровская Л.Н.

воспитатель МБДОУ г. Мурманска № 82

**Задачи:**

образовательные:

- учить выделять в предметах и объектах окружающего мира положительные и отрицательные стороны;

- учить устанавливать ситуативные связи между предметами;

- учить по условной схеме составлять рассказ;

развивающие:

- развивать поисковую активность;

- развивать логическое мышление, умение устанавливать причинно-следственные связи;

- развивать связную речь, развивать умение быстро находить нужное слово;

- тренировать память, наблюдательность, творческое воображение;

воспитательные:

- воспитывать интерес к познанию окружающего мира;

- воспитывать уважительное отношение к сверстникам и взрослым; развивать самоконтроль;

- учить понимать необходимость бережного отношения к объектам природы и рукотворного мира.

**Материалы и оборудование**: разрезанный на части плоскостной макет мира; аудиозаписи со звуками живой и неживой природы, рукотворного мира; мольберт.

**Ход деятельности.**

**1.** Прослушивание аудиозаписей, дети отвечают, какие звуки они слышат, звуки чего? (окружающего мира, живой и неживой природы, рукотворного мира)

**2.** Воспитатель предлагает детям собрать макет окружающего мира, который неожиданно оказался разрезанным на части.

**3.** Дети по очереди берут часть макета, с обратной стороны которой написано, в какую игру нужно поиграть. После игры деталь макета вывешивается на мольберт.

**4. Игра «Хорошо – плохо»**

Ход: ведущим называется любой объект, явление, у которого определяются положительные и отрицательные свойства.

Например:

- Деревья это хорошо – почему?

- Вырабатывают кислород, дают тень в жару, в костре греют, из древесины стоят дома и т.д.

- Деревья это плохо – почему?

- Если деревья растут рядом с огородом, дают тень и все плохо растет без солнца, с дерева можно упасть, сломанное дерево может перегородить дорогу, осенью много опавшей листвы и надо долго ее собирать и т.д.

**5. Игра «Слова-вагончики»**

Ход: ведущий (педагог) предлагает подобрать слова (существительные и прилагательные), которые характеризуют какой-либо объект сходными качественными признаками. Например:

- Кошка бывает какая?

- Разноцветная.

- Что еще бывает разноцветным?

- Платье.

- Каким ещё может быть платье?

- Шелковым.

- Что еще может быть шелковым?

- Шарф?

- Каким может быть шарф?

- Длинным?

- Что еще может быть длинным?

- Дорога и т.д.

**6. Игра «Соедини нас»**

Ход: ведущий предлагает детям два слова, не связанных смысловым значением. Дети должны придумать как можно больше ситуативных связей. Например: слова «банка» и «река». Банка плывет по воде. Из реки можно набрать воды банкой. Банка утонула в реке и т.д.

**7. Игра «Кто? С кем? Где? Когда?»**

Ход: детям предлагается составить рассказ. Для этого нужно отвечать на вопрос ведущего по очереди (дети шепчут на ушко взрослому, чтобы не слышали остальные). Ведущий называет вопрос и записывает ответ.

Вопросы:

- Кто?

- С кем?

- Где?

- Когда?

- Что делали?

- Кто пришел?

- Что сказал?

По окончании игры воспитатель зачитывает полученный рассказ. Например: Крокодил с бабой Ягой на крыше ночью танцевали. Пришел полицейский и сказал «Здравствуйте!»

**8.** После того, как макет собрали, воспитатель спрашивает у детей, что будет, если в окружающем мире не будет живой природы? неживой природы? рукотворного мира?

**9. Рефлексия.**