

План – конспект занятия по развитию творческого воображения
«Путешествие по лабиринту фантазии»
для детей старшего дошкольного возраста

Задачи:

1. Продолжать формировать у детей умения выходить за рамки привычных мыслительных стереотипов, сопоставлять похожие предметы между собой и находить сходства и различия, соединять детали разных образов, придумывая новые, фантастические объекты.
2. Развивать психические процессы (внимание, память, мышление).
3. Воспитывать интерес к занятиям, желание взаимодействовать друг с другом.

Образовательные области: социально-коммуникативное, речевое, художественно – эстетическое развитие.

Оборудование и материал: компьютер, карточки с изображением предметов (шар, мяч, бант, паутина, юла, змея, цветы, конфеты, ёлка, магнитофон, дудка, колокольчик, смех).

Методические приемы: сюрпризный момент, беседа, вопросы, художественное слово.

Ход занятия:

Вводная часть. Детям приносят письмо – приглашение

*Приглашу детей сегодня
В лабиринте прогуляться.
С собой возьмите вы смекалку,
Чтоб с весельем нам остаться.
До свидания, ребяташки,
Я – компьютерная мышка.*

Прежде чем отправиться в такую необычную прогулку необходимо знать, что такое лабиринт? (ответы детей)

В нашем лабиринте необходимо пройти по точкам-препятствиям. Они запрограммированы трудными заданиями, которые придумала компьютерная мышка (дети решают задания и освобождают лабиринт от препятствий).

Посмотрите, а вот и первое задание.

Основная часть.

Игра «Кто больше»

Я покажу или назову предметы, а ваша задача – назвать, как можно больше признаков предмета. (Каков он) (размер, формат, качество поверхности, особенности, блеск, материал, твердость)

Линейка

Ладонь человека

Молодцы, мышка пропускает нас на следующую точку нашего лабиринта. Итак, слушаем следующее задание.

Игра «Сравни». Я покажу вам два предмета, а вы сравните их: назовите сходства и различия

Карандаш

Мел

А) оба рисуют – одинаковая функция;

Б) разный цвет, материал;

С) карандаш можно точить;

Д) у карандаша есть стержень;

Е) разная форма и размер

Так держать! Мышка рада за вас. И открывает следующий проход и дает нам новое, уже более сложное задание. Послушайте его внимательно.

Игра «Комплект». Я назову несколько признаков предметов, а вы определите и назовёте предметы, обладающие данным набором признаков.

1 вариант

- Круглое, желтое
- Маленькая, синяя
- Большой, квадратный, белый

2 вариант

- Пушистая, рыжая (белка, кошка, лиса)
- Добавьте несколько признаков к данным, чтобы по ним можно было назвать предмет: *пушистая, рыжая, хитрая; пушистая, рыжая, на дереве живет; пушистая, рыжая, домашняя.*

3 вариант

Скажи наоборот:

- *Включать – выключать*
- *Приезжать – уезжать*
- *День – ночь*
- *Входить-выходить*

Назовите предмет, обладающий противоположными признаками одновременно: выключатель, дверь, вокзал, ночь, насос.

Мы освободили лабиринт от препятствий и сможем пройти на островок фантазии.

Как вы думаете, кто же на нём живет?

На островке фантазии под чудо – деревом живет гномик. А вот и он.

Гномик:

На фантастической полянке

Под чудо деревом живу.

Но вот беда, вы мне поверьте,

Себе я домик не найду.

Помогите дом построить,

Мне строительство ускорить.

Мы поможем построить дном гномику, и будет он необычный, оригинальный, фантастический. Детям предложить набор карточек, на которых изображены различные предметы, которые подразделены на четыре категории

1. *Материал:* на карточках изображены предметы: шар, мяч, бант, паутина и т.д.

2. *Способ передвижения:* куриные ноги, крыло птицы, юла, змея.

3. *Звуки:* магнитофон, дудка, колокольчик, смех.

4. *Запах*: цветы, конфеты, ёлка.

Карточки расположены на столе картинками вниз. Детям предлагается вытащить поочередно по одной карточке из каждой серии и с помощью их сконструировать дом для гномика.

Например:

- Воздушный шарик (летающий, прозрачный, можно надувать, сдувать)
- Куриные ножки (умеют бегать, подпрыгивать, вертеться)
- Колокольчик (звенит, гремит, созывает гостей)
- Букет цветов (разноцветный, яркий, прекрасный запах, душистый, ароматный, приятный)
- Чем хорошо такой дом? Чем он плох? Как можно изменить плохое, чтобы оно улучшилось?

В игру вводится пустая карточка, на которой ребёнок может представить любой предмет, пофантазировать.

Вот и построили мы дом для гномика, и помогла вам ваша фантазия.

Гномик: Решил сварить на свое новоселье компот. Я буду рассказывать, как я его варил, а дети пусть помогают подобрать рифму.

*Я решил сварить компот
Себе на ... (новоселье)
Взял изюм, орехи, мед,
Килограмм ... (варенья, печенья)
Все в кастрюлю поместил
Размешал, воды ... (налил)
На плиту поставил
И огня ... (прибавил)
Чтобы вышло повкуснее
Ничего не ... (пожалую):
Две морковки, лук, банан,
Огурец, ... (муки стакан)*

Рефлексия. Ребята, нам пришла пора прощаться, с Гномом нашим расставаться. Как попасть нам в детский сад? Я предлагаю, прилечь на волшебной поляне, закрыть глазки, представить самые – самые, хорошие ваши воспоминания и мы с вами сможем тогда оказаться в нашей группе.

Заключительная часть. Ребята, где мы сегодня были? Что мы с вами строили с помощью нашей фантазии? Кто нам встретился на пути?

Вы большие молодцы, справились со всеми заданиями компьютерной мышки и помогли Гномику.