

Дидактическая игра: "ХОРОШО - ПЛОХО".

Эта игра используется на уроках ТРИЗ /творческое решение изобретательских задач/ при прохождении темы «Противоречие». Игра может быть использована и на уроках природоведения.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: Расширить кругозор детей» научить их анализировать и синтезировать, соединять в уме различные свойства предмета, формировать основы логического анализа окружающей действительности.

СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ: Класс делится на две команды. Это могут быть - прокуроры, которые обвиняют в чём-то данный предмет и адвокаты, которые защищают данный предмет. Или в спор могут вступать Знайка и Незнайка. Одна команда может называть положительные стороны предмета, а другая - отрицательные. Команда победителей определяется по наибольшему числу жетонов.

НАПРИМЕР: Незнайка спорит со Знайкой. Незнайка утверждает, что: все тучи надо расстреливать, так как от дождя одни только неприятности. Знайка говорит, что дождь приносит пользу. Кто прав?

Что же было бы ребята, если бы не было дождей?

Команда Знайки:

Ничего бы не росло.

Лягушкам было бы скучно.

Всё было бы грязным.

/трава, деревья, машины/

Не прибавлялось бы воды в реке.

Не было бы грибов.

Негде было бы попить воды птицам, зверям, и т. д.

Команда Незнайки:

В дождь нельзя развести костер.

В дождь хмурая погода, скучно.

В дождь на улице грязно.

Плохая видимость. Скользко.

Нельзя увидеть животных.

Игра "Хорошо - плохо" /ёж/ может быть проведена на уроке изучения животных леса. Игра проводится после изучения и наблюдения за данным животным.

ХОРОШО

У ежа колючий и подвижный панцирь.

Ёж – всеядное животное.

Хорошо развито обоняние.

Ест ядовитых змей. Прожорлив.

Чуткий слух. Хорошо плавает.

Ночное животное. Впадает в спячку

ПЛОХО

Филин, сова, ястреб прорываются через оборону панциря.

Разоряет гнёзда ос, шмелей, пчёл и поедает их.

Тихоход, пуглив.

Некоторые европейцы едят ежей.

Разоряет птичьи гнёзда, ест зайчат