



Специфика **дидактической** игры дошкольника

Аннотация. Рассматриваются специфика и своеобразие дидактической игры как важного условия психического развития дошкольника наряду с сюжетно-ролевой игрой. Анализируется структура дидактической игры в совокупности основных и дополнительных компонентов.

Ключевые слова. Сюжетно-ролевая и дидактическая игры, дидактическая и игровая задачи, игровые правила, действия, результат, дидактический материал, сюжет и роль.

Разрабатывая вопросы теории и практики дидактической игры, исследователи значительную роль ее видели в умственном воспитании дошкольника, рассматривали как источник познания социального опыта взрослых и накопления ребенком собственного (В.Н. Аванесова, Ф.Н. Блехер, З.М. Богуславская, А.К. Бондаренко, Е.И. Радина, Е.И. Тихеева, А.П. Усова, Б.И. Хачапуридзе и др.). И все-таки в оценке значения дидактических игр нет единого подхода – в отличие от сюжетно-ролевой игры, которая рассматривается как ведущая деятельность в дошкольном возрасте. Ведь в форме ее и внутри нее формируются основные личностные новообразования, перестраиваются психические процессы и возникают новые виды деятельности, прежде всего учебная (А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин и др.). Дидактические же игры, по мнению А.Н. Леонтьева, находятся на рубеже классической дошкольной игры (сюжетно-ролевой),

Г. УРУНТАЕВА,
доктор
психологических
наук, профессор,
главный научный
сотрудник,
ФГБНУ «Институт
изучения детства,
семьи и воспитания
Российской академии
образования»
lotsman52@mail.ru

причем не на главной линии, по которой идет развитие психики ребенка. Они имеют большое, хотя и побочное значение, значение важного, но все-таки дополнительного условия психического развития. Эти игры способствуют развитию интеллектуальных операций, необходимых для дальнейшего обучения, учебной деятельности. А.К. Бондаренко, напротив, считала, что и той, и другой игре присущи признаки ведущей деятельности. Такая точка зрения подтверждается данными многочисленных исследований.

В дидактической игре дети не только уточняют и закрепляют знания, полученные на занятии (О. Голецыова, Е. Удальцова и др.), но и, благодаря соединению в ней двух начал – игрового и познавательного, – приобретают и новые. В этих играх перед ними раскрывается мир вещей и предметов; природы, ее сезонных изменений, растений и животных; социальных отношений и труда взрослых, а также те сферы действительности, которые в силу разных причин недоступны чувственному восприятию ребенка (Л.В. Артемова, А.К. Бондаренко, В.А. Дрязгунова, О.В. Дыбина, Г.Н. Казарчук, Л.Ю. Павлова, А.И. Сорокина, Е. Янакиева и др.). Ознакомление с окружающим миром в дидактических играх способствует возникновению у детей познавательных интересов, вопросов, споров между ними, которые содействуют переходу детского любопытства в любознательность, развитию наблюдательности,

WWW
dovosp.ru
«Дошкольное
воспитание»

расширению и углублению круга знаний, освоению средств и способов познания.

В дидактической игре знания усваиваются наряду с развитием познавательных процессов. В играх с игрушками, предметами, картинками дошкольник накапливает сенсорный опыт, а его восприятие становится дифференцированным, точным, разносторонним, формируется его культура. Наряду с освоением сенсорных эталонов у детей складываются представления о разновидностях чувственных свойств, умения пользоваться эталонами для анализа предметов в разных ситуациях (Л.А. Венгер, Э.Г. Пилюгина, Н.Е. Венгер; И.В. Лыкова; С.Б. Ткаченко и др.).

Дидактические игры создают благоприятные условия для развития процессов и видов памяти посредством активизации детского опыта, перехода мыслительной деятельности в план представлений. Условиями же формирования произвольной памяти являются ситуации, когда задачи припомнить и запомнить опосредуются игровым мотивом, имеют близкую и понятную ребенку игровую цель, включены в воображаемую ситуацию (З.М. Богуславская, Е.О. Смирнова; Л.М. Житникова, С. Лебедева, Г.А. Урунтаева, Ю.А. Афонькина и др.).

В дидактических играх ребенок осваивает мыслительные операции, способность к рассуждениям, объяснениям, умозаключениям. Он учится анализировать предметы по представлению, обобщать их на основе существенных признаков, а его мышление становится внеситуативным, приобретает самостоятельность, планомерность, гибкость, критичность, пытливость, оригинальность (А.К. Бондаренко и др.). Формируются умения использовать заместители и наглядные модели, предвосхищать результат, формулировать замысел (Л.А. Венгер, Р.И. Говорова, О.М. Дьяченко и др.). Установить связи между восприятием, мышлением и воображением помогают действия на замещение предметов, анализ их строения, выделение пространственных отношений, использование логических связей и создание новых образов, в том числе выражение их разными способами, –

творческий подход к решению проблемных ситуаций. То есть возникает особая позиция как стремление не только познавать, но и преобразовывать окружающий мир (Е.Л. Агаева, В.В. Брофман, А.И. Булычева и др.).

Дидактические игры развивают словарь, грамматический строй речи в процессе сравнения и классификации предметов, усвоения сенсорных эталонов, составления самостоятельных рассказов о предметах, явлениях природы и общественной жизни. Общаясь с товарищами в игре, дети учатся решать спорные вопросы, аргументировать свои суждения, выводы. Так речь включается в генезис познавательных процессов, где выступает средством познания, выполняя функцию орудия мышления (А.К. Бондаренко, А.И. Макасов, Г.А. Тумакова, Г.С. Швайко и др.).

Внимание как условие выполнения практической и умственной деятельности складывается во всех дидактических играх. Возрастают его целенаправленность, устойчивость, переключаемость, распределение как главные условия игровых действий. Появляются элементы произвольного и послепроизвольного внимания как функция внутреннего контроля, ведь ребенка интересует наряду с результатом и процесс его достижения с помощью игровых действий (З.М. Богуславская, Е.О. Смирнова и др.).

Таким образом, дидактические игры способствуют формированию ряда новообразований в познавательной сфере:

- познавательные интересы;
- все более усложняющиеся формы аналитико-синтетической деятельности;
- умственные действия и элементы внутреннего плана деятельности;
- интеллектуализация познавательных процессов, установление между ними взаимосвязей.

Указанные изменения, как показала З.М. Богуславская, позволяют ребенку осуществить переход от развернутых внешних действий с предметами к действиям в уме, в плане представлений; от наглядно-действенного к словесно-образному способу усвоения словесного и наглядного материала. Итогом раз-

вития познавательной сферы в дидактической игре выступает формирование интеллектуальной готовности к школьному обучению, в частности таких ее показателей, как умение принимать задачи на упражнение, что характеризует отношение ребенка к учебной задаче; способность учиться у взрослого; умение принимать условность ситуации.

Умственное развитие в дидактической игре связано с эмоциональным и нравственным. Активизируя познавательные процессы, игра оказывает влияние и на эмоции ребенка, который переживает радость, удовлетворение от правильного решения, одобрения воспитателя и товарищей. В дидактических играх происходит усвоение знаний о нравственных нормах и правилах поведения (С.В. Петерина и др.); формируются заботливость, доброжелательность, адекватные межличностные взаимоотношения, характеризующиеся взаимопомощью; воспитываются честность, находчивость, инициативность, настойчивость и целеустремленность; развиваются нравственно-волевые качества личности, что связано с добросовестным выполнением правил игры (А.К. Бондаренко; Н.Я. Михайленко, Н.И. Кустова и др.). То есть дидактическая игра оказывает разностороннее влияние на нравственную сферу дошкольника, поскольку моральный аспект выступает в деятельности самого ребенка, а не в форме выслушиваемых от взрослого моральных поучений (А.Н. Леонтьев).

В дидактической игре формируются произвольность поведения, структура волевого действия; осуществляется борьба мотивов, их соподчинение, особенно в играх с наличием запрещающих правил или играх соревновательного типа, когда ребенок хочет выиграть, но должен действовать так, как требуют правила. То есть познавательные процессы приобретают произвольный характер, ведь чтобы понять и принять замысел игры, усвоить игровые действия и правила, нужно внимательно выслушать и понять предложение и объяснения воспитателя, а затем активно действовать в процессе различения, сравнения, обобщения.

Дидактические игры способствуют развитию самосознания, самооценки, самоконтроля. Например, игры с пальчиками формируют у малыша представление о собственном теле. А игры с дидактическими игрушками позволяют увидеть результат своих действий (собрал пирамидку, сложил матрешку), понять, достигнута ли цель, установить, насколько эффективной была деятельность. Сначала самоконтроль в этой игре носит предметный характер: если неправильно выбрал матрешку, она не помещается в другую. Позднее возникает взаимоконтроль за правилами. В такой игре самооценка появляется в еще очень простой форме – форме оценки своей конкретной ловкости, умений, успехов сравнительно с другими детьми.

Говоря о сходстве и различиях сюжетно-ролевой и дидактической игры, прежде всего следует указать на их социальный характер, наличие воображаемой ситуации, в которой действует дошкольник, и игровой задачи, которую он решает. Значит, оба вида игры соответствуют потребностям, мотивам, возможностям и интересам ребенка, и поэтому их противопоставление безосновательно. Дидактическую и сюжетно-ролевую игры следует рассматривать как стороны единой деятельности дошкольника, отражающей разные сферы социальной действительности. Но если в сюжетно-ролевой игре ребенок овладевает общественными целями и смыслами человеческой деятельности (А.Н. Леонтьев, Д.Б. Эльконин), то источник дидактической игры находится в другой области социальной действительности – это общественно выработанные средства и способы познания, умственной деятельности. Дидактическая игра направлена не только на получение новых знаний, их закрепление, обобщение, но и на развитие познавательных процессов и способностей. Ролевая игра может возникнуть и без прямого руководства воспитателя, поскольку общественные отношения четко выражены внешне и являются для ребенка одной из наиболее важных характеристик мира взрослых, куда он стремится попасть. Ребенок может освоить эти от-

ношения по подражанию, тогда как способами познания, скрытыми от него, даже при внешне выраженном их результате, он овладевает только по инициативе взрослого и в процессе прямого или косвенного обучения.

Отсюда вытекает и различие компонентов данных игр, пусть сходных, но занимающих разное место в деятельности и по-разному взаимосвязанных между собой. Центральным компонентом сюжетно-ролевой игры является роль, фиксирующая общественно одобряемый образец поведения в определенной ситуации (Д.Б. Эльконин), а дидактической – дидактическая задача, направленная на формирование средств и способов познания. Различие обсуждаемых видов игровой деятельности находится не только в содержании той сферы социальной действительности, которую они отражают, но в соотношении их структурных компонентов.

Исследователи зачастую выделяют в **структуре дидактической игры** лишь отдельные компоненты – дидактическую задачу, игровые правила и действия (В.Н. Аванесова, А.К. Бондаренко, О. Голецыова, Н.В. Захарюта, А.И. Сорокина, Е.И. Удальцова и др.). Однако структуру дидактической игры можно представить в совокупности основных компонентов: дидактическая и игровая задачи, игровые действия, правила, результат, дидактический материал, а также дополнительных, необязательных: сюжет и роль.

Своеобразие дидактической игры состоит в том, что она выступает одновременно как вид игровой деятельности дошкольника и форма организации взаимодействия со взрослым, особая форма обучения. Дидактическую игру ребенок получает в готовом виде от взрослого, создающего ее специально в обучающих целях, когда обучение протекает на основе реализации игровой и дидактической задач. То есть эта игра объединяет в себе два начала: игровое и обучающее. Она имеет дидактическую задачу, которая включается в игровую деятельность и сочетается с игровой задачей. Поэтому **главная характеристика дидактической игры заключается в единстве игровой и дидактической задач**

(В.Н. Аванесова, А.К. Бондаренко, А.И. Сорокина и др.). Если преобладает первая, то игра теряет обучающее значение, а если вторая, то она становится дидактическим упражнением или беседой с использованием дидактического материала. Поскольку главная цель любой дидактической игры – обучающая, ее основным элементом выступает дидактическая задача. Было бы неверно выделять только обучающий момент (О. Голецыова, Е.И. Удальцова и др.) или отождествлять обе задачи, считая, что присутствует лишь дидактическая задача, которая рассматривается детьми как игровая (Д.В. Менджеричка и др.). Специфика дидактической игры заключается в том, что познавательная задача (например, в игре «Чудесный мешочек» – научиться выделять признаки предметов) ставится перед детьми не прямо, а опосредованно, через игровую (узнать, какие предметы находятся в «чудесном мешочке»). То есть цель игры как бы замаскирована, скрыта от них (В.Н. Аванесова), что повышает интерес к игре и влияет на успешность решения дидактической задачи. Ребенок не понимает, что играя, он участвует в процессе непроизвольного, неосознаваемого обучения, т.е. непреднамеренно обучается. При этом активное обучающее воздействие воспитателя осуществляется косвенно, с помощью подбора дидактических игр, через дидактический материал, игровые правила и действия. Обучение в форме дидактической игры основано на стремлении дошкольника войти в воображаемую ситуацию и действовать по ее законам. Старшие дошкольники начинают осознавать познавательную задачу таких игр, которая опосредуется игровым мотивом, придающим ей смысл.

Несомненно, что для стимулирования психического развития необходима разработка системы дидактических игр, базирующейся на иерархии развивающих задач, определении среди них центральных и вспомогательных, широких и узких. Ставя цели не просто приобретения отдельных знаний, а стимулирования интеллектуального развития ребенка, формирования умственных спо-

способностей, дающих возможность решать широкий круг новых практических и познавательных задач, важно сначала понять, какие действия должен освоить ребенок, какими средствами для этого он должен овладеть, каков характер связи между этими действиями и средствами (Л.А. Венгер, Ф.И. Блехер, А.В. Запорожец, Б.И. Хачапуридзе, К.Г. Мачабели и др.). Так, из всего многообразия мыслительных операций не следует преследовать задачи развития лишь отдельных, пусть и важных – сравнения, обобщения предметов, выделения их отличительных признаков. Память, включающая запоминание, сохранение и воспроизведение информации, не должна сводиться к быстрому припоминанию и упражнению. В формировании внимания важно уточнить его виды и свойства. Поэтому понятие «дидактическая задача» может рассматриваться в широком и узком смысле. В первом случае под ней понимается общее требование, касающееся умственного развития ребенка и выполняемое с помощью определенной системы игр, а во втором – конкретное требование одной игры. Значит, каждая дидактическая игра, входящая в серию, должна иметь свою конкретную узкую задачу и подчинять ее широкой, центральной.

Классифицировать дидактические задачи в узком смысле невозможно из-за их разнообразия, а в широком их можно разделить на основные и дополнительные. Необходимо подчеркнуть, что все задачи тесно связаны между собой и решаются в единстве, т.е. дидактическая игра оказывает комплексное воздействие на психику ребенка. Основные задачи лежат в познавательной сфере, связаны со становлением ее новообразований:

- развитие произвольности познавательных процессов, в том числе целеполагания, самоконтроля (пооперационный, результативный, предвосхищающий);
- усвоение новых знаний, их закрепление, уточнение, обобщение;
- формирование познавательных интересов и способов умственной деятельности, таких как мыслительные операции и средства умственной деятельности, включая свойства

и виды внимания, связную речь (контекстную и объяснительную), а также их совершенствование в результате применения в различных ситуациях;

- освоение умственных действий, складывающихся на основе внешних практических в процессе их интериоризации.

Дополнительные задачи находятся в сферах нравственного, эмоционально-волевого развития, развития мотивов, эмоций и чувств, самосознания и самооценки, формирования готовности к школьному обучению, касаются новообразований в этих сферах.

Игровые правила в дидактической игре необходимы для того, чтобы организовать действия и поведение детей. Дидактическая игра может состояться только при неуклонном соблюдении правил, в том случае, когда они становятся внутренним регулятором детской деятельности, а не выступают лишь как внешнее требование взрослого. Знание правил само по себе не обеспечивает согласованных действий детей. Только при условии, если они сознательно подчиняются установленным правилам, игровая и дидактическая задачи могут быть успешно решены (А.К. Бондаренко, Н.Я. Михайленко, Н.И. Кустова; А.П. Усова и др.).

Хотя классификация игровых правил обычно строилась в зависимости от разнообразия выполняемых ими функций, она должна учитывать разные их признаки:

- по отношению к дидактической задаче – основные, обеспечивающие выполнение игровой и дидактической задач, и дополнительные, определяющие последовательность действий;
- по количеству элементов – простые, состоящие из одного элемента, и сложные, включающие несколько элементов;
- по характеру организации деятельности – коллективные, общие для всей группы, и индивидуальные, дифференцированные в соответствии с ролью;
- по степени обобщенности – конкретные и обобщенные;
- по выполняемой функции.

Укажем эти достаточно разнообразные функции правил:

- направляют действия детей по заданному пути, объединяя игровую и дидактическую задачи;
- определяют последовательность действий, помогают организовать игру и решить поставленную задачу;
- делают игру увлекательной, способствуют проявлению интереса к ней;
- позволяют взрослому косвенно воздействовать на детей, руководить игрой;
- регулируют и формируют взаимоотношения участников, стимулируют развитие их нравственно-волевых качеств (А.К. Бондаренко, А.И. Сорокина, Е.И. Удальцова). Эта регуляция может включать такие правила: действовать по очереди; отвечать, когда спрашивают; слушать товарища; не мешать другим участникам игры; признаваться в ошибке и т.д. Заметим, что одно и то же правило может относиться к нескольким группам признаков. Уровень обобщенности, сложности, число правил зависит от возраста детей.

Под **игровыми действиями** понимается проявление активности детей в игровых целях (Е.И. Удальцова). Именно они находятся в центре внимания дошкольника, а не задача обучения. Действия регулируются правилами и направляются на достижение определенного результата. В процессе их выполнения решаются дидактическая и игровая задачи. Чем разнообразнее и интереснее игровые действия, тем дольше можно удерживать ребенка на решении дидактической задачи. Е.И. Удальцова указывает такие виды действий: предметные (катание, собирание, складывание), ролевые, соревновательные, имитационные, загадывание и отгадывание. Более полный перечень действий дает В.Н. Аванесова: выполнение поручений, загадывание и отгадывание, исполнение роли, т.е. изображение жизненных ситуаций, прятание и поиск, соревнование, игры в фанты или в запретный «штрафной» предмет. Но из всего многообразия признаков игровых действий авторы учитывают только их содержание и как

отдельный вид неправомерно выделяют соревновательные и ролевые действия. Соревновательными могут быть любые игровые действия, поскольку мотив соревнования определяет лишь характер действия. А ролевыми в зависимости от связи с ролью становятся различные по содержанию действия. Придавать действиям детей четырех–семи лет соревновательный характер эффективно для решения дидактической задачи и в целях ее маскировки. Ведь в связи с недостаточным развитием произвольности поведения, раздражительностью младшие дошкольники не понимают, что значит выиграть, не умеют себя адекватно оценивать, стремятся действовать совместно, им трудно сдержать подсказку. Средних дошкольников начинают привлекать успехи в соревновании, а старшие пытаются сделать любую дидактическую игру соревновательной. Для них соревнования приобретают, наряду с индивидуальным, коллективный характер (З.М. Богуславская).

В характеристике игровых действий важно выделить не только их содержание, но и степень разнообразия, содержательности, занимательности, повышающие активность детей; степень обобщенности, с возрастом растущую от конкретных предметных действий к действиям с опорой на представления; степень вариативности, зависящую от уровня освоенности игры, индивидуальных и возрастных особенностей детей.

Классификация игровых действий должна учитывать такие их параметры:

- по наличию связи с ролью – обусловленные или не обусловленные исполнением роли;
- по характеру организации деятельности – одинаковые или разные для всех участников игры; одновременные или поочередные;
- по составу – простые или сложные;
- по форме протекания – практические или умственные;
- по содержанию – игра в фанты или запретный предмет, выполнение поручений, загадывание и отгадывание, прятание и поиск, связанные с ответом словом или действием, с торможением слова или действия; предметные, имитационные.

Средством решения дидактической задачи является **дидактический материал** (игрушки, игровые пособия, бытовые предметы, природоведческие материалы и т.д.), с которым дети производят необходимые действия. Выделим требования, предъявляемые к этому материалу, опираясь на данные К.Г. Мачабели, Б.И. Хачапуридзе:

- соответствие дидактической задаче;
- яркость, красочность, привлекательность, динамичность (т.е. возможность совершать манипуляции и действия с ним), позволяющие воссоздать игровую ситуацию;
- исключение воздействия посторонних раздражителей, в том числе ярко выраженных ориентировочных реакций ребенка, чтобы он не терял познавательную задачу;
- наличие вариантов для применения в разных условиях (индивидуально и в группе, для повторения действий, овладения ими и пр.) и в целях усложнения игры;
- разнообразие для использования его разных видов;
- учет возрастных и индивидуальных особенностей детей. Так, в играх детей раннего и младшего дошкольного возраста лучше применять наглядный материал, а детей трех с половиной – семи лет – наглядный и словесный.

Результатом игры или ее конечным итогом является решение игровой и дидактической задач, получаемое путем выполнения игровых действий в соответствии с игровыми правилами. Этот итог может быть материальным (составил картинку, выложил узор) и идеальным (выиграл, отгадал). С возрастом дети направляют все больше усилий на достижение идеального результата, в некоторых случаях нарушая правила. Решение обеих задач – показатель эффективности игры. Младшие дошкольники осознают игровой результат. Старшие начинают понимать результат, связанный с решением дидактической задачи: научился, догадался, решил. Младшие дошкольники обычно достигают результата индивидуально, поскольку еще не умеют согласовывать свои действия, а их поведение зависит от ситуации. Дети среднего дошколь-

ного возраста уже могут приходить к нему коллективно.

Заметим, что результат отдельной дидактической игры всегда является частным, а общий (развитие познавательной сферы) достигается посредством определенной системы игр.

Сюжет и роль в дидактической игре выступают дополнительными, необязательными компонентами, ведь и в случае их отсутствия результат достигается. Функция этих компонентов состоит в том, чтобы помочь ребенку принять дидактическую задачу через игровую, т.е. создать игровую ситуацию и скрыть дидактическую задачу. Укажем на различия в характере сюжета в ролевой и дидактической играх. Если в первой он подвижен, разветвлен, разнообразен, то во второй – заранее определен, устойчив, однообразен и отражает не глубокие реальные взаимоотношения между людьми, а их внешний рисунок (например, жестко фиксированные функции покупателя и продавца). Поэтому соединять оба вида игры не всегда целесообразно. К тому же дидактические правила могут вступать в противоречие с правилами, которые определяют ролью, отражающей взаимоотношения людей.

Различен и характер роли в этих видах игры. Ее динамику в дидактической игре отличает фиксированность и статичность, а в сюжетно-ролевой – подвижность и вариативность. Исполнение роли также отличается. Дидактическая игра не теряет коллективного характера в случаях, когда одна и та же роль исполняется детьми одновременно или по очереди. Окончание роли не обязательно связано с завершением игры. Ребенок может исполнять поочередно или одновременно несколько ролей. Но в сюжетно-ролевой игре подобная ситуация ведет к распаду игры или ее упрощению, примитивности. Конец исполнения роли влечет за собой завершение игры или изменение ее ситуации.

Отличаются игры и в отношении связи с сюжетом. В дидактической игре роль бывает и при отсутствии сюжета, например роль ве-

дущего, а в ролевой игре роль реализуется только в процессе развертывания сюжета. Связь роли с правилами в этих играх также отлична. В дидактической игре роль не скрывает и не создает правила, которые определяются дидактической задачей, всегда открыты и осознанны. В сюжетно-ролевой игре роль скрывает правила и определяет их, правила могут не осознаваться.

Источники

1. Аванесова В.Н. Дидактические игры // Сенсорное воспитание в детском саду / Под ред. Н.Н. Поддьякова, В.Н. Аванесовой. М.: Просвещение, 1981.

2. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду. М.: Просвещение, 1991.

3. Голицынова О. Игры в детском саду / О. Голицынова, Л. Клиндова, Я. Бердыхова. М.: Просвещение, 1966.

4. Леонтьев А.Н. Психологические основы дошкольной игры // Избранные психологические произведения: В 2 т. М.: Педагогика, 1983. Т. 1.

5. Менджеричкая Д.В. Воспитателю о детской игре / Под ред. Т.А. Марковой. М.: Просвещение, 1982.

6. Сорокина А.И. Дидактические игры в детском саду. М.: Просвещение, 1982.

7. Удальцова Е.Н. Дидактические игры в воспитании и обучении дошкольников. Мн.: Народная Асвета, 1976.

8. Усова А.П. Роль игры в воспитании детей / Под ред. А.В. Запорожца. М.: Просвещение, 1976.

9. Хачапуридзе Б.И. О построении дидактических материалов и игр // Психология и педагогика игры дошкольника / Под ред. А.В. Запорожца, А.П. Усовой. М.: Просвещение, 1966.

Specifics of didactic game of the preschool child

G. URUNTAEVA

Annotation. The article discusses the specificity and originality of the didactic game as an impotent condition of mental development of preschool child along with plot-role-play game; analyzes the structure of didactic game, its basic and additional components.

Keywords. Role-playing game, didactic game, didactic and game tasks, game rules, game actions, result of game, didactic material, plot and role of game.



Всемирный день водных ресурсов



Всем известно, что без воды человек жить не может. Хотя 70% земной поверхности покрыто ей, 97,5% этой воды – соленая. Из оставшихся 2,5% пресной воды почти 68,7% – замерзшая вода полярных шапок и ледников. Только один процент от общего объема водных ресурсов планеты доступен для использования человеком. В XX в. потребление воды увеличилось в 6 раз и более чем в 2 раза превышает темпы прироста населения. В развитых странах до 30% запасов пресной воды теряются из-за утечек, а в некоторых крупных городах потери могут достигать 70%.



Генеральная Ассамблея ООН в 1993 г. объявила 22 марта Всемирным днем водных ресурсов. Этот праздник – еще одна возможность напомнить человечеству об их чрезвычайной важности. Практические усилия даже отдельных людей, не говоря уже о государствах, могут помочь в достижении положительных результатов по сохранению нашего общего богатства – чистой воды. Каждый год мероприятия, проводимые в рамках этого Дня, посвящены определенной теме, например: «Забота о наших водных ресурсах является делом каждого», «Грунтовые воды – невидимый ресурс», «Чистая вода

<http://www.calend.ru/holidays/0/0/450/>

для здоровья мира», «Вода для городов», «Вода и энергия».