

РАЗВИТИЕ РЕГУЛЯТОРНЫХ ФУНКЦИЙ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Ильина Евгения Анатольевна

студент, ЧГПУ им И. Я. Яковлева, РФ, г. Чебоксары

Быкова Ольга Николаевна

научный руководитель, канд. психол. наук, ст. преподаватель, ЧГПУ им И. Я. Яковлева, РФ, г. Чебоксары

Аннотация. В статье раскрыто понятие регуляторные функции, актуальность использования компьютерных игр для детей дошкольного возраста с целью развития регуляторных функций. Рассматриваются теоретические вопросы по проблеме исследования.

Ключевые слова: регуляторные функции, игра, компьютерные приложения, видеоигры, дошкольный возраст.

Развитие произвольности или регуляторных функций – один из ключевых моментов в становлении личности ребенка старшего дошкольного возраста на этапе подготовки к школе [4], [5].

В Федеральном Законе Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" прописано, что «Дошкольное образование направлено на формирование предпосылок учебной деятельности...». К формированию предпосылок учебной деятельности относится развитие регуляторных функций дошкольников [1].

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования прописывается, что ребенок, на этапе завершения обучения в дошкольной образовательной организации «подвижен, вынослив, может контролировать свои движения и управлять ими; ребенок способен к волевым усилиям, может следовать и правилам в разных видах деятельности, во взаимоотношениях со взрослыми и сверстниками, может соблюдать правила безопасного поведения и личной гигиены;...» [2].

На основе анализа литературы по данной проблеме, можно сделать вывод о том, что существует множество определений понятия «регуляторные функции». Например, в современной зарубежной психологии под регуляторными функциями понимается группа когнитивных навыков, обеспечивающих целенаправленное решение задач и адаптивное поведение в новых ситуациях [3].

Одной из популярных на данный момент моделей регуляторных функций является модель, разработанная А. Миаке.

В ней выделяются три основных компонента: рабочая память, гибкость внимания, или переключение, и сдерживающий контроль. Данные компоненты

взаимосвязаны друг с другом, но могут

рассматриваться по отдельности [3].

Многие ученые, дополняя приказ модель А. условие Миаке, к регуляторным функциям относят могут процессы планирования и контроля поведения.

Особую роль в развитии регуляторных функций играет ведущий вид деятельности дошкольников – игра [4].

В старшем дошкольном возрасте наиболее эффективно развитие регуляции поведения осуществляется в играх с правилами, в которых ребенок учится починяться определенным правилам, преодолевать препятствие, возникающие на пути к ее выполнению, усиливается внимание.

В следствии этого возрастает осознанность и опосредованность. Именно это – важнейшее условие готовности ребенка к обучению в школе.

В век информационных технологий компьютер является одним из важнейших компонентов повседневной жизни человека. В связи с этим всё отвечают большее количество детей увлекаются компьютерными играми. В этом есть и положительные моменты. Игры можно использовать не только как развлечение, но и для обучения и развития детей.

Изучая исследования, посвященные влиянию использования компьютера в дошкольном возрасте, мы убедились в положительном воздействии на детей обучающих и развивающих компьютерных программ. В работах зарубежных исследователей было показано, что при использовании компьютера в работе с детьми старшего дошкольного возраста, возрастала и их готовность к школе условие [3].

Анализируя исследования взрослыми в области целью нейробиологии, завершения можем говорить о том, что развитие регуляторных функций связано с развитием мозга. Развитие регуляторных функций происходит постепенно. В процессе взаимодействия с окружающим миром, происходит созревание коры головного мозга, что ведет к формированию нейронных сетей, которые отвечают за развитие регуляции деятельности. Отсюда можно сделать вывод, что при тренировке познавательных процессов, с использованием компьютерных игр, улучшиться и деятельность мозга. Это в свою очередь подтверждает положительное влияние компьютерных игр на развитие мозга [5].

На основании вышесказанного мы можем утверждать, что данная проблема является довольно актуальной и предполагает изучение влияния гаджетов на развитие детей различных возрастов и попытки использовать современные технологии для формирования у них различных навыков и умений.

Список литературы:

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 26 декабря 2012 года N 273-ФЗ
2. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Электронный ресурс] (Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. № 1155). – Режим доступа: <http://www.garant.ru>.
3. Бухаленкова Д. А. Применение компьютерных игровых технологий для развития регуляторных функций дошкольников / Д.А. Бухаленкова, А.Н. Веракса // Российский психологический журнал. – 2017. – Т. 14, № 3. – С. 106-132.
4. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка / Л.С. Выготский. – Москва : Смысл, Эксмо, 2004. – № 6. – 512 с.

5. Лурия А. Р. Основы нейропсихологии / А.Р. Лурия. – Москва : Академия, 2002. – 381 с.