

Секция «Актуальное состояние и перспективы развития психологии образования»

**Формирование саморегуляции в игровой деятельности у дошкольников:  
возможности разных видов игр**

**Научный руководитель – Вересов Николай Николаевич**

*Сухих Вера Леонидовна*

*Сотрудник*

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра психологии образования и педагогики, Москва, Россия

*E-mail: sukhikhvera@gmail.com*

Саморегуляция как основа адаптивности человека является предметом изучения ряда дисциплин. Когнитивные аспекты саморегуляции обсуждаются в профессиональной литературе в связи с регуляторными функциями (далее - РФ), которые определяются как совокупность когнитивных процессов, задействованных в произвольном контроле мыслей и действий. Согласно одной из самых известных моделей, разработанной А. Мияке и коллегами, базовые регуляторные функции включают в себя три когнитивных навыка: рабочую память, когнитивную гибкость (способность к переключению) и сдерживающий контроль (торможение). Дошкольный возраст является сенситивным периодом для развития РФ и наиболее ярко различия в саморегуляции проявляются в именно в этом возрасте. Естественно, поиск эффективных способов развития различных компонентов саморегуляции в дошкольном возрасте привлекает многих исследователей и практиков. В литературе описаны формирующие эксперименты с использованием цифровых игр [4] и робототехники [3], игр с правилами [1, 5], сюжетной игры [5], исследования образовательных программ, основанных на игре [2], а также игровых дополнений к уже существующим образовательным программам детских садов [6]. При этом тщательный анализ проведенных исследований показал, что сравнения эффективности разных видов игр для развития РФ дошкольников проведено не было. С целью восполнить этот пробел мы провели исследование, направленное на выявление развивающего потенциала разных видов игр в отношении ключевых компонентов регуляторных функций.

Формирующий эксперимент включал 7-недельную интервенцию, в рамках которой дети участвовали в игровых встречах длительностью 20-30 минут дважды в неделю. До и после интервенции с помощью методик диагностического инструмента NEPSY-II оценивался уровень развития трех компонентов регуляторных функций. В исследовании приняли участие 199 детей (96 девочек и 103 мальчиков) в возрасте от 52 до 69 месяцев ( $M = 60.79$ ,  $SD = 4.10$ ). Дети были распределены на 6 групп: 5 экспериментальных и контрольную. Сравнимые группы не отличались по полу, возрасту и изначальному уровню регуляторных функций. Три экспериментальных группы представляли разные варианты сюжетной игры. В одной группе после распределения ролей детям предлагалось играть самостоятельно. Во второй взрослый выполнял роль режиссера и помогал детям разыгрывать специально разработанные сюжеты. В третьей роль режиссера с помощью взрослого выполнял один из детей - он распределял роли и придумывал сюжет для разыгрывания. В четвертой экспериментальной группе дети играли цифровые игры на планшетах. Пятая группа играла в настольные игры. Цифровые и настольные игры были выбраны таким образом, чтобы они задействовали все три компонента РФ. Дети в контрольной группе рисовали на тему прочитанной взрослым истории.

К собранным данным был применен однофакторный дисперсионный анализ ANOVA. Результаты исследования показали, что экспериментальные интервенции оказали влияние на некоторые компоненты РФ. В частности, у всех участников исследования значительно повысились показатели зрительно-пространственной рабочей памяти ( $F=2.74$ ,  $p=0.02$ ),

физического сдерживающего контроля ( $F=5.33$ ,  $p<0.001$ ) и когнитивного сдерживающего контроля ( $F=2.95$ ,  $p=0.01$ ) по сравнению с контрольной группой. Не было обнаружено значимых различий до и после интервенции по показателям когнитивной гибкости ( $F=1.51$ ,  $p=0.19$ ) и слуховой рабочей памяти ( $F=1.62$ ,  $p=0.16$ ).

Post hoc анализ с помощью критерия Тьюки позволил установить, между какими конкретно условиями есть значимые различия в изменении результатов. Цифровой тренинг ( $F=2.57$ ,  $p=0.03$ ) и настольные игры ( $F=2.74$ ,  $p=0.02$ ) способствовали повышению показателей зрительно-пространственной рабочей памяти. Эффект сюжетно-ролевой игры был обнаружен в отношении физического сдерживающего контроля ( $F=5.33$ ,  $p<0.001$ ) (условие «взрослый-режиссер») и когнитивного сдерживающего контроля ( $F=3.65$ ,  $p=0.004$ ) (условие «ребенок-режиссер»). Интересно, что дети с низким уровнем регуляторных функций в условии «ребенок-режиссер» показали более высокие результаты по показателю сдерживающего контроля по сравнению с условием «взрослый-режиссер» ( $F=3.40$ ,  $p=0.01$ ). Свободная игра не оказала значимого эффекта ни на один компонент регуляторных функций.

Таким образом, результаты исследования подтверждают гипотезу о том, что целенаправленное использование разных типов игр может способствовать развитию различных компонентов РФ у дошкольников. Устойчивость развивающего эффекта разных видов игр предстоит определить на этапе отсроченного пост-теста. Полученные результаты могут быть положены в основу практических рекомендаций для педагогов и родителей о том, как использовать игры в целях развития саморегуляции детей.

Работа выполнена при поддержке проекта РНФ № 20-18-00423

#### Источники и литература

- 1) Савина Е. А., Савенкова И. А., Щекотихина И.В., Гульянц А. М. Влияние игр с правилами на произвольную регуляцию детей 6–7 лет // Культурно-историческая психология. 2017. Т. 13. №4. С. 56–63.
- 2) Baron A., Malmberg L.-E., Evangelou M., Nesbitt K., & Farran D. The Play's the Thing: Associations between Make-Believe Play and Self-Regulation in the Tools of the Mind Early Childhood Curriculum // Early Education and Development. 2020. 31(1), P. 66–83.
- 3) Di Lieto M. C., Pecini C., Castro E., Inguaggiato E., Cecchi F., Dario P., Cioni G., & Sgandurra G. Empowering Executive Functions in 5- and 6-Year-Old Typically Developing Children Through Educational Robotics: An RCT Study // Frontiers in Psychology. 2020. 10:3084.
- 4) Ghodrati S., Askari Nejad M. S., Sharifian M., & Nejati V. Inhibitory control training in preschool children with typical development: An RCT study // Early Child Development and Care. 2019. P. 1–10.
- 5) Goldstein T. R., Lerner M. D. Dramatic pretend play games uniquely improve emotional control in young children // Developmental Science. 2018. Vol. 21. №4. P. 1–13.
- 6) Walker S., Fleer M., Veresov N., Duhn I. Enhancing executive function through imaginary play: A promising new practice principle // Australasian Journal of Early Childhood. 2020. Vol. 45. №2. P. 114–126.