

*Емельянова Елена Сергеевна*

студентка

*Шепелева Жанна Александровна*

студентка

*Ефремов Владислав Владиславович*

старший преподаватель

ФГБОУ ВО «Юго-Западный государственный университет»

г. Курск, Курская область

## **РАЗРАБОТКА ТРЕНАЖЁРА ДЛЯ ДИАГНОСТИКИ**

### **И РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ**

*Аннотация:* в данной статье, посвященной идеи создания развивающей игры, рассматриваются актуальные на сегодняшний день проблемы развития внимания и памяти. Разработанный тренажёр в игровой форме предоставляет возможность пользователю улучшить пространственную память. Игра состоит из двух уровней сложности, присутствует отсчет времени, поэтому можно сохранить свой результат и проследить эффект тренировок. Данная разработка может быть успешно применена в образовательных учреждениях.

*Ключевые слова:* память, компьютерный тренажёр, статистика, развивающая игра.

Одной из важнейших когнитивных функций человека является память. Нарушения памяти крайне негативно влияют на качество жизни человека и его окружения. Наиболее значимым фактором ухудшения памяти является возраст. В то же время длительные стрессы, перегрузки, малоподвижный образ жизни, невротические расстройства и снижение фона настроения способствуют ухудшению памяти и у людей молодого возраста [1]. На сегодняшний день важными задачами являются изучение, диагностика и улучшение памяти.

Ведущий японский специалист по томографии мозга Рюта Кавашима писал, что мозг, как мышцы человеческого тела, можно натренировать [2]. При активизации работы девяноста процентов потенциала мозга, которые практически все

люди не используют, для вас станет возможным по максимуму использовать свои способности к вниманию, наблюдательности, концентрации, творческому мышлению, логике и, конечно же, памяти [3]. В связи с этим целесообразно создание компьютерного тренажёра, способствующего развитию памяти человека.

Одна из методик тренировки памяти базируется на классической карточной игре «Concentration». Тесты памяти на основе этой игры входят в состав таких пакетов диагностики когнитивных способностей, как САНТАВ и АСТВ применяемых в клинической практике и научных исследованиях [4]. Разработанный в соответствии с этой методикой тренажёр в игровой форме предоставляет возможность пользователю развивать внимание и пространственную память, а также выполнять диагностику этих когнитивных способностей. Кроме того, он требует максимальной концентрации и сосредоточенности, поэтому будет полезен и для развития данных навыков. В результате, в процессе тренировки мозг приучается к нагрузкам. К достоинствам тренажёра следует отнести применимость в широком диапазоне возраста и независимость от языковых возможностей человека, что расширяет круг пользователей, выполняющих тренировки или диагностическое тестирование [5]. Игра состоит из двух уровней сложности: «легкий» – поле 6 x 5 (15 пар картинок) и «сложный», который представлен полем 13 x 10 и содержит 65 пар картинок. Ведется отсчет затраченного на игру времени. По окончанию игры можно сохранить свой результат, имя игрока и потом посмотреть его в разделе «Статистика». Так же заходя в раздел «Статистика» можно ввести имя интересующего игрока и проследить эффект тренировок.

В связи с бурным развитием информационных технологий данная разработка может быть успешно применена в образовательных учреждениях, деятельность которых направлена на развитие и модернизацию образовательного пространства. Модернизация современного образовательного процесса, направленная на повышение качества обучения, предполагает ориентированность на каждого учащегося, как отдельную личность, которой предстоит воплощать полученные знания в будущей образовательной деятельности [6]. Развивающая

игра – это один из лучших способов тренировки памяти и внимания, обеспечивающих целостность и развитие личности человека, а также помогающая ориентироваться в окружающем мире и не потеряться в громадном потоке информации.

### ***Список литературы***

1. Филатова Е.Г. Терапия нарушений памяти и внимания у молодых пациентов / Е.Г. Филатова, М.В. Наприенко // Неврология, нейропсихиатрия, психосоматика. – 2013. – №3. – С. 18–23.
2. Кавашима Р. Тренируй свой мозг. Японская система развития интеллекта и памяти / Р. Кавашима; пер. с англ. И. Лебедева – СПб.: Питер, 2013. – 192 с.
3. Лорейн Г. Развитие памяти и способности концентрироваться / Г. Лорейн; пер. с англ. Бакушев Е. А. – Мн: Попурри, 2008. – 240 с.
4. Edgin J.O. Development and validation of the Arizona Cognitive Test Battery for Down syndrome / J.O. Edgin, G.M. Mason, M.J. Allman, G.T. Capone, I. Deleon, C. Maslen [et al.] // J Neurodev Disord. – 2010. – №2 (3). – С. 149–64.
5. Ефремова И.Н. Способы и устройства обработки символьной информации / И.Н. Ефремова, В.В. Ефремов; Юго-Западный гос. ун-т. – Курск: ЮЗГУ, 2014. – 182 с.
6. Белова Т.В. Некоторые аспекты формирования единой информационно-образовательной среды для оптимизации управления учебно-воспитательным процессом [Текст] / Т.В. Белова, Е.Ю. Микрюкова, В.И. Микрюков // Актуальные вопросы современной педагогики: Материалы VI междунар. науч. конф. (г. Уфа, март 2015 г.). – Уфа: Лето, 2015. – С. 258–261.