

Методика

Разработка тренажёра для диагностики и развития памяти

**Е.С. Емельянова,
Ж.А. Шепелева,
В.В. Ефремов**

*ФГБОУ ВО
«Юго-Западный государственный университет»,
г. Курск*

В данной статье, посвящённой идее 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 отсчёт 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 90% 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 CAN-ТАВ 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 тренировку или диагностическое тестирование [5].

Игра состоит из двух уровней сложности: «лёгкий» — поле 6 × 5 (15 пар картинок) и «сложный», который представлен полем 13 × 10 и содержит 65 пар картинок. Ведётся отсчёт затраченного на игру времени. По окончании игры можно сохранить свой результат, имя игрока и потом посмотреть его в разделе

«Статистика». Также, 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.

Литература

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. Е.А. Бакушев — 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.T. Allman, G.T. Capone, I. Deleon, C. Maslen [et al.] // *J. Neurodev. Disord.* — 2010. — № 2 (3). — P. 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 межд. науч. конф. (г. Уфа, март 2015 г.). — Уфа: Лето, 2015. — С. 258–261.