

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт психолого-педагогического образования
Кафедра психологии

ЖОГОВА ТАТЬЯНА АЛЬБЕРТОВНА

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
**РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ ПОСРЕДСТВОМ
НАСТОЛЬНЫХ ИГР**

Направление подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы
Практическая психология в образовании

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой
канд. психол. наук, доцент Дубовик Е.Ю.
 23.05.25

Руководитель
канд. психол. наук, доцент Тихонович
Т.Ю.  23.05.25

Обучающийся
Жогова Татьяна Альбертовна
• 23.05.25

Дата защиты
25.06.25

Оценка

Красноярск 2025

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Институт психолого-педагогического образования
Кафедра психологии

ЖОГОВА ТАТЬЯНА АЛЬБЕРТОВНА

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

РАЗВИТИЕ ПАМЯТИ СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ ПОСРЕДСТВОМ
НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Направление подготовки 44.03.02 Психолого-педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы
Практическая психология в образовании

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ

Заведующий кафедрой
канд. психол. наук, доцент Дубовик Е.Ю.

Руководитель
канд. психол. наук, доцент Тихонович
Т.Ю.

Обучающийся
Жогова Татьяна Альбертовна

Дата защиты

Оценка

Красноярск 2025

Содержание

Введение	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ У СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ СРЕДСТВАМИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР	6
1.1. Психолого-педагогические особенности развития старших подростков ..	6
1.2. Память как психический процесс: виды, особенности и возрастная динамика	10
1.3. Потенциал настольных игр в развитии познавательных процессов у подростков	14
Выводы по главе 1	19
ГЛАВА 2. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ С ПОМОЩЬЮ НАСТОЛЬНЫХ ИГР	21
2.2. Диагностика уровня развития памяти у старших подростков на констатирующем этапе	24
2.3. Формирующий этап эксперимента: проведение игровых занятий и анализ изменений	28
Выводы по главе 2	37
Заключение	38
Библиографический список	40
Приложения	43

Введение

Проблема развития познавательных процессов у обучающихся остается одной из ключевых в современной психолого-педагогической науке. Память как базовый психический процесс определяет эффективность учебной деятельности и требует пристального внимания со стороны исследователей и практиков. Федеральный государственный образовательный стандарт акцентирует внимание на формировании универсальных познавательных учебных действий, среди которых способность к запоминанию и воспроизведению информации занимает центральное место [14].

Современные реалии образовательного процесса свидетельствуют о возрастающих трудностях, связанных с развитием памяти у подростков. Цифровизация образования привела к изменению способов восприятия и обработки информации, что требует пересмотра традиционных подходов к развитию мнемических процессов. Исследования показывают, что современные подростки испытывают значительные затруднения с концентрацией внимания и запоминанием информации в условиях активного использования цифровых технологий [5].

Подростковый возраст характеризуется интенсивной перестройкой всех психических процессов, включая память. Этот период представляет собой критически важное время для развития мнемических способностей, поскольку именно тогда формируются устойчивые стратегии запоминания и воспроизведения информации. Однако традиционные методы развития памяти зачастую не соответствуют возрастным потребностям подростков в активной деятельности и социальном взаимодействии.

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года подчеркивает необходимость использования инновационных педагогических технологий, способствующих всестороннему развитию личности ребенка [22]. В этой связи особый интерес представляют игровые технологии, которые

могут органично сочетать развивающий потенциал с мотивационной привлекательностью для подростков.

Настольные игры как средство развития познавательных процессов привлекают все большее внимание исследователей благодаря своим уникальным характеристикам. Они обеспечивают непосредственное социальное взаимодействие, что особенно важно для подростков, создают эмоционально окрашенную среду обучения и позволяют комплексно воздействовать на различные виды памяти. При этом научно обоснованные методики использования настольных игр для развития памяти подростков разработаны недостаточно.

Объект исследования – процесс развития памяти у старших подростков.

Предмет исследования – использование настольных игр как средства развития памяти старших подростков.

Цель исследования – теоретически обосновать возможности использования настольных игр для развития памяти старших подростков.

Задачи исследования:

1. Проанализировать психолого-педагогическую литературу по проблеме развития памяти старших подростков посредством настольных игр.
2. Провести эмпирическое исследование памяти старших подростков.
3. Изучить потенциал настольных игр в развитии памяти у подростков, составить психолого-педагогическую программу развития памяти старших подростков посредством настольных игр.
4. Проанализировать результаты исследования по проблеме развития памяти старших подростков посредством настольных игр.

Гипотеза исследования: предполагается, что настольные игры способствуют развитию памяти старших подростков.

Практическая значимость определяется возможностью использования полученных результатов при разработке программ дополнительного образования и в практике психолого-педагогической работы с подростками.

Методы исследования:

- 1) теоретические – анализ, синтез и обобщение психолого-педагогической литературы по проблеме исследования;
- 2) эмпирические методы – тестирование, метод опроса;
- 3) методы количественной и качественной обработки данных.

База исследования: МАОУ СШ г. Красноярска. В исследовании принимали участие 40 обучающихся.

Структура выпускной квалификационной работы: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка, приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ У СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ СРЕДСТВАМИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

1.1. Психолого-педагогические особенности развития старших подростков

Подростковый возраст справедливо считается одним из наиболее противоречивых и сложных периодов человеческого развития. Многие исследователи характеризуют его как время кардинальных перемен, затрагивающих все сферы личности. Понимание закономерностей развития подростков становится принципиально важным для создания эффективных образовательных программ и методик психолого-педагогического воздействия.

Временные границы подросткового возраста определяются в научной литературе неоднозначно. Различные исследователи называют период от 10-11 до 16-17 лет, что объясняется индивидуальными особенностями развития и культурными различиями [5]. Старший подростковый возраст традиционно охватывает период с 14 до 17 лет, когда основные процессы полового созревания завершаются, а психологические новообразования приобретают устойчивый характер.

Центральным содержанием данного возрастного этапа является переход от детства к взрослости. Этот процесс сопровождается качественной перестройкой всех сторон развития личности. Формируются новые психологические новообразования, закладываются основы сознательного поведения, оформляются социальные установки и ценностные ориентации [19]. Указанные преобразования определяют специфику психолого-педагогической работы с подростками.

Развитие самосознания становится одним из центральных процессов подросткового возраста. В отличие от младших школьников, подростки демонстрируют качественно новый уровень самосознания и потребность осознать себя как личность [19]. Они начинают активно исследовать

собственную личность, стремятся понять свои сильные и слабые стороны. У подростков возникает устойчивый интерес к собственным качествам, появляется потребность в сравнении себя с другими людьми и формировании адекватной самооценки.

Процесс формирования самосознания тесно связан с развитием рефлексивных способностей. Подростки приобретают способность анализировать собственные мыслительные процессы, оценивать эффективность своих действий, планировать будущее поведение. Эта особенность создает благоприятные условия для развития метакогнитивных стратегий, включая осознанное управление процессами памяти [3].

Структура ведущей деятельности кардинально меняется в подростковом возрасте. Если младший школьный возраст характеризуется доминированием учебной деятельности, то в подростковом возрасте ведущим становится общение со сверстниками [3]. Данная особенность кардинально меняет мотивационную сферу подростка и должна учитываться при организации любых форм образовательной работы.

Общение со сверстниками приобретает особую значимость для подростков. Они стремятся к признанию в группе, ищут свое место в социальной иерархии, активно осваивают нормы и правила межличностного взаимодействия. В процессе общения подростки не только удовлетворяют свои социальные потребности, но и активно развивают коммуникативные навыки, учатся работать в команде, приобретают опыт совместного решения задач [10].

Познавательное развитие подростков отличается качественным своеобразием. Подростки демонстрируют значительно более высокую эффективность при решении интеллектуальных задач по сравнению с младшими школьниками. Это свидетельствует о приоритетном развитии логического мышления [21]. Подростки приобретают способность оперировать гипотезами, рассматривать различные подходы к решению задач и определять наиболее эффективные из них. Одновременно у них

формируются метакогнитивные способности – умение анализировать собственные мыслительные процессы, планировать познавательную деятельность и оценивать ее результативность.

Развитие абстрактного мышления открывает перед подростками новые возможности для интеллектуальной деятельности. Они становятся способными мыслить не только конкретными образами, но и абстрактными понятиями, устанавливать сложные логические связи, анализировать причинно-следственные отношения. Эта способность имеет принципиальное значение для развития высших форм памяти, основанных на логической организации материала [21].

Формирование познавательных способностей подростков происходит не изолированно, а в процессе освоения знаковых систем, принятых в современных научных направлениях [21]. Школьное обучение играет решающую роль в этом процессе, поскольку именно оно обеспечивает систематическое овладение различными способами познавательной деятельности. Однако эффективность традиционного обучения может снижаться из-за несоответствия методов возрастным особенностям подростков.

Внимание подростков приобретает произвольный характер и может полностью контролироваться ими самими. Подростки способны длительно концентрироваться на интересной для них деятельности, однако индивидуальные колебания внимания часто обусловлены повышенной возбудимостью, утомляемостью, а также снижением интереса к традиционным формам учебной деятельности [19]. Эта особенность требует поиска новых, более привлекательных для подростков способов организации образовательного процесса.

Эмоциональная сфера подростков также претерпевает значительные изменения. Они характеризуются повышенной эмоциональностью, частыми перепадами настроения, стремлением к острым переживаниям. Подростки остро реагируют на критические ситуации, что может приводить к

замкнутости или агрессивному поведению [3]. Однако эмоциональная насыщенность подросткового возраста может быть использована в развивающих целях, поскольку эмоционально окрашенная информация запоминается значительно лучше.

Социальное развитие подростков проявляется в стремлении к самостоятельности и независимости от взрослых. Они активно отстаивают свои права, требуют признания своей взрослости, стремятся участвовать в принятии решений, касающихся их жизни. Одновременно подростки испытывают острую потребность в принадлежности к группе сверстников, что часто приводит к конформному поведению [3].

Мотивационная сфера подростков характеризуется противоречивостью. У них развивается способность к долгосрочному планированию и постановке отдаленных целей, но преобладающими остаются ситуативные мотивы, связанные с немедленным удовлетворением потребностей. Эта особенность должна учитываться при организации развивающей работы с подростками [10].

Развитие критического мышления также характеризует подростковый возраст. Подростки начинают подвергать сомнению авторитеты, анализировать получаемую информацию, формировать собственные суждения и оценки. Эта способность создает благоприятные условия для развития осознанных стратегий запоминания и критического анализа информации [19].

Перечисленные особенности подросткового возраста создают как возможности, так и ограничения для развития памяти. Возросшие интеллектуальные способности позволяют использовать более сложные мнемические стратегии, однако снижение мотивации к традиционным формам обучения требует поиска альтернативных методов развития памяти, более соответствующих возрастным потребностям подростков.

1.2. Память как психический процесс: виды, особенности и возрастная динамика

Память представляет собой сложную систему процессов, которая обеспечивает накопление, сохранение и воспроизведение человеческого опыта. Современная психологическая наука рассматривает память как динамическую систему взаимосвязанных процессов, играющих ключевую роль в познавательной деятельности и формировании личности.

Классическое понимание памяти включает три основных компонента: запоминание, сохранение и воспроизведение информации [2]. Запоминание обеспечивает фиксацию нового материала в психике человека, сохранение гарантирует его удержание в течение определенного времени, а воспроизведение позволяет извлекать сохраненную информацию при необходимости. Указанные процессы тесно взаимосвязаны и образуют единую функциональную систему.

Однако современные исследования показывают, что память не является простым хранилищем информации. Она активно участвует в процессах мышления, влияет на восприятие новой информации, определяет возможности творческой деятельности. Память избирательна – лучше запоминается информация, имеющая личностную значимость, эмоциональную окраску или логическую структуру [2].

Современные исследования выделяют различные классификации видов памяти, основанные на разных критериях. По продолжительности хранения информации различают кратковременную, оперативную и долговременную память [2]. Кратковременная память обеспечивает хранение информации в течение нескольких секунд или минут и характеризуется ограниченным объемом. Исследования показывают, что она может вместить от 5 до 9 единиц информации и играет важную роль в процессах внимания, мышления и речи.

Особенностью кратковременной памяти является ее уязвимость к интерференции. Новая информация может вытеснять ранее поступившую,

если не происходит ее активного повторения или перевода в долговременную память. Эта особенность имеет важное значение для организации учебного процесса, поскольку определяет оптимальные временные интервалы для предъявления информации [20].

Оперативная память представляет собой особый вид кратковременной памяти, отвечающий за хранение и манипулирование информацией в процессе выполнения конкретных задач [3]. Она характеризуется очень ограниченным объемом (2-4 единицы информации) и играет ключевую роль в процессах мышления, решения проблем и творчества. Современные исследования показывают, что рабочая память может обуславливать успешность обучения даже в большей степени, чем показатели интеллекта [5].

Рабочая память состоит из нескольких компонентов: центрального исполнительного механизма, фонологического цикла и зрительно-пространственного блокнота. Центральный исполнитель координирует работу других компонентов и управляет вниманием. Фонологический цикл обрабатывает вербальную информацию, а зрительно-пространственный блокнот работает с образной информацией [2].

Долговременная память обеспечивает хранение информации на протяжении длительного времени – от нескольких дней до всей жизни. Она обладает практически неограниченным объемом, однако для перехода информации из кратковременной в долговременную память необходимо выполнение определенных условий: повторение, эмоциональная окраска, связь с имеющимися знаниями.

Долговременная память подразделяется на декларативную (явную) и процедурную (неявную). Декларативная память включает эпизодическую память (память о конкретных событиях) и семантическую память (память о фактах и понятиях). Процедурная память отвечает за хранение навыков и автоматизированных действий.

По характеру психической активности выделяют двигательную, образную, эмоциональную и словесно-логическую память. Двигательная

память обеспечивает запоминание и воспроизведение различных движений, служит основой формирования двигательных умений и навыков. Она достигает полного развития раньше других форм памяти и у некоторых людей остается ведущей на всю жизнь.

Образная память включает зрительную, слуховую, тактильную, обонятельную и вкусовую разновидности, обеспечивая сохранение и воспроизведение чувственных образов. Зрительная память особенно важна для учебной деятельности, поскольку значительная часть учебной информации воспринимается через зрительный канал. Слуховая память играет ключевую роль в освоении языков и музыкальной деятельности [2].

Эмоциональная память фиксирует переживаемые человеком чувства и эмоциональные состояния. Она характеризуется особой прочностью и может воспроизводить эмоциональные переживания спустя длительное время. Эмоциональная память тесно связана с мотивационной сферой и оказывает существенное влияние на поведение человека [2].

Словесно-логическая память оперирует понятиями, идеями, логическими конструкциями и играет ведущую роль в процессе обучения [7]. Она обеспечивает запоминание и воспроизведение мыслей, выраженных в словесной форме. Развитие словесно-логической памяти тесно связано с развитием мышления и речи.

Возрастная динамика развития памяти характеризуется качественными изменениями на каждом этапе онтогенеза. В подростковом возрасте происходят особенно значимые преобразования, связанные с общей перестройкой познавательной сферы. Исследования показывают, что период с 12 до 16 лет представляет собой пик развития памяти, когда подростки начинают лучше анализировать информацию и делать собственные выводы [23].

Специфической особенностью подросткового возраста является активное развитие логической памяти, которая быстро достигает высокого уровня развития [15]. Подростки переходят преимущественно к

использованию логических способов запоминания, что открывает новые возможности для усвоения сложного учебного материала. Одновременно происходит совершенствование произвольной памяти, позволяющей подросткам сознательно управлять процессами запоминания и воспроизведения.

Исследование, проведенное среди учащихся 7-х классов, показало, что качественная зрительная память преобладает у 90,9% подростков [7]. Большинство испытуемых продемонстрировали способность воспроизводить значительное количество зрительных образов, что свидетельствует о хорошем развитии образной памяти в данном возрасте. Хорошо развитая образная память позволяет подросткам легко ориентироваться в учебной деятельности, связанной с использованием различных типов образов.

Важным фактором, влияющим на развитие памяти подростков, является мотивация. Подростки демонстрируют избирательность в запоминании, разделяя информацию на интересную и неинтересную для них [7]. Эмоциональное состояние, здоровье и возрастные особенности также оказывают существенное влияние на эффективность мнемических процессов.

Современные условия цифровизации образования создают новые вызовы для развития памяти подростков. Исследования показывают, что использование цифровых технологий требует разработки специальных программ развития памяти с включением мнемических действий в различные виды деятельности [5]. В структуре интеллекта детей, обучаемых посредством гаджетов, преобладают пространственное и интуитивно-логическое мышление, непроизвольное внимание, что необходимо учитывать при организации развивающей работы.

Трудности современных подростков связаны с недостаточным развитием внимания, памяти, мышления и речи, а также с переносом общения в онлайн-сферу [5]. Актуализируется необходимость разработки программ развития памяти, сочетающих цифровые образовательные ресурсы с традиционными формами обучения.

Эффективность развития памяти в подростковом возрасте зависит от использования активных методов обучения и создания мотивирующей образовательной среды. Традиционные методы развития памяти, основанные на механическом заучивании, часто оказываются неэффективными для современных подростков. Требуются новые подходы, учитывающие возрастные особенности и потребности данной категории обучающихся.

Память подростков характеризуется качественным своеобразием, связанным с общими закономерностями психического развития в данном возрасте. Понимание этих особенностей является необходимым условием для разработки эффективных методов развития памяти, адекватных возрастным потребностям и возможностям подростков.

1.3. Потенциал настольных игр в развитии познавательных процессов у подростков

Настольные игры как средство развития познавательных процессов привлекают растущее внимание исследователей и практиков в области образования. Их уникальность заключается в способности органично сочетать обучающую функцию с развлекательной, создавая мотивирующую среду для развития различных психических процессов, включая память.

Современная образовательная практика все чаще обращается к игровым технологиям как эффективному средству повышения качества обучения. Геймификация – использование игровых элементов и принципов в неигровых контекстах – становится одним из ведущих трендов в образовании [8]. Рынок геймификации демонстрирует впечатляющий рост: с 9,1 млрд долларов в 2020 году до прогнозируемых 30,7 млрд долларов к 2025 году.

Исследования показывают убедительные результаты применения геймификации в образовании. Геймификация способна повысить вовлеченность учащихся на 60% и улучшить результаты обучения [4]. Современные исследования подтверждают, что геймификация оказывает

значительное влияние на вовлеченность студентов в образовательный процесс и эффективность онлайн-обучения [27]. Согласно данным Колорадского университета, геймифицированные методы обучения увеличивают знания, основанные на навыках, на 14%, фактические знания на 11% и уровень запоминаемости на 9% по сравнению с традиционными методами [8].

Российские исследования также подтверждают эффективность игровых технологий. Совместное исследование Министерства образования и науки Чечни показало, что темп прироста знаний учеников увеличивается в среднем в два раза, если на уроках дети выполняют задания на интерактивной платформе наряду с традиционным обучением [8].

Настольные игры представляют собой особую категорию игровых средств, обладающих рядом преимуществ для развития познавательных процессов. В отличие от цифровых игр, настольные игры обеспечивают непосредственное социальное взаимодействие между участниками, что особенно важно для подростков, у которых общение со сверстниками является ведущим видом деятельности [16].

Влияние настольных игр на развитие памяти проявляется через комплекс взаимосвязанных механизмов. Игры активизируют все виды памяти одновременно: зрительную (запоминание игрового поля, карт, фигур), слуховую (правила, инструкции, обсуждения), двигательную (манипуляции с игровыми элементами) и логическую (стратегии, комбинации, последовательности действий) [24].

Особенно важным представляется мотивационный аспект игровой деятельности. Стремление к победе создает естественную заинтересованность в эффективном использовании памяти. Игроки активно запоминают ходы противников, анализируют игровые ситуации, планируют собственные действия [16]. Эмоциональная насыщенность игрового процесса способствует более прочному запоминанию информации.

Значительное влияние на развитие памяти оказывает необходимость усвоения сложных игровых правил. Многие настольные игры включают

множество взаимосвязанных элементов, что развивает способность к структурированному запоминанию логической информации. Игроки должны удерживать в памяти цели игры, возможные действия, ограничения, условия победы [24].

Исследования показывают, что регулярные занятия настольными играми 2-3 раза в неделю способствуют активному развитию стратегического мышления, познавательных способностей и творческого мышления [16]. При этом важно, чтобы участники могли проговаривать свои действия, что активизирует причинно-следственные связи и способствует лучшему анализу собственных мыслительных процессов.

Существует множество типов настольных игр, каждый из которых по-разному воздействует на развитие памяти. Игры на память (мемори) прямо направлены на тренировку зрительной памяти и требуют запоминания расположения парных карт. Классическая игра «Мемори» представляет собой набор парных карточек, которые выкладываются рубашкой вверх. Игроки по очереди переворачивают две карточки, стараясь найти пару. Если пара найдена, игрок забирает карточки и получает дополнительный ход [20].

Стратегические игры развивают долговременную память через необходимость помнить предыдущие ходы и планировать будущие действия. Ролевые игры способствуют развитию эпизодической памяти, поскольку игроки должны помнить события, происходившие с их персонажами. Кооперативные игры развивают коллективную память, когда участники совместно восстанавливают информацию для достижения общей цели [24].

Особый интерес представляет игра «Диксит» – творческая игра на ассоциации, которая эффективно развивает образную и ассоциативную память. В этой игре один из игроков описывает свою карту словом или фразой, а остальные выбирают из своих карт наиболее подходящую. Все карты перемешиваются, и игроки пытаются угадать первоначальную карту [24]. Игра требует запоминания ассоциаций, развивает творческое мышление и способность к образному мышлению.

Настольные игры обладают рядом преимуществ перед другими средствами развития памяти. Они создают интересное времяпрепровождение, исключая возможность скуки. Игровой процесс снимает усталость и дает позитивные эмоции, что особенно важно для подростков [16]. Кроме того, настольные игры развивают не только память, но и другие познавательные процессы: внимание, мышление, воображение.

Социальный аспект настольных игр особенно значим для подростков. Игры обеспечивают полноценное общение в кругу сверстников, создают атмосферу дружелюбного соревнования. У всех участников равные шансы на победу, что поддерживает мотивацию к участию [16]. Это особенно важно для подростков с различным уровнем развития памяти.

В таблице 1 представлена классификацию настольных игр по их потенциалу для развития различных видов памяти.

Таблица 1

Классификация настольных игр по развивающему потенциалу

Тип игры	Развиваемые виды памяти	Основные механизмы	Примеры игр
Игры на память	Зрительная, кратковременная	Запоминание позиций, парное сопоставление	Мемори, Доббль
Стратегические	Логическая, долговременная	Планирование, анализ последствий	Шахматы, Го
Ассоциативные	Образная, ассоциативная	Создание связей, творческое мышление	Диксит, Имаджинариум
Ролевые	Эпизодическая, семантическая	Развитие сюжета, характеров	D&D, Мифы Ктулху
Кооперативные	Рабочая, коллективная	Совместное решение задач	Пандемия, Дух острова
Карточные	Оперативная, процедурная	Комбинации, последовательности	Уно, Свинтус

Применение настольных игр в образовательном процессе требует учета ряда факторов. Важно правильно подбирать игры в соответствии с возрастными особенностями и уровнем развития участников. Для подростков 14-17 лет подходят сложные стратегические игры, требующие развитого логического мышления и способности к долгосрочному планированию [24].

Эффективность использования настольных игр для развития памяти подростков может быть существенно повышена при соблюдении определенных условий. Необходимо обеспечить регулярность занятий, постепенное усложнение игровых задач, сочетание различных типов игр для комплексного развития всех видов памяти.

Важную роль играет рефлексия игрового процесса. Обсуждение стратегий, анализ ошибок, выявление наиболее эффективных способов запоминания способствует осознанному развитию мнемических навыков [20]. Подростки должны понимать, какие именно аспекты памяти развиваются в процессе игры, чтобы переносить полученные навыки в учебную деятельность.

Современные тенденции развития настольных игр открывают новые возможности для их использования в образовательных целях. Появляются специализированные образовательные игры, направленные на изучение конкретных предметных областей и развитие определенных навыков. Такие игры сочетают развлекательный характер с четко структурированными обучающими задачами [20].

Перспективным направлением является интеграция настольных игр с цифровыми технологиями. Гибридные игры, сочетающие физические компоненты с цифровыми элементами, могут обеспечить новые возможности для развития памяти и других познавательных процессов [8]. Однако важно сохранить основные преимущества настольных игр – социальное взаимодействие и тактильный опыт.

Исследования показывают, что 63% россиян положительно относятся к использованию игровых элементов в обучении. Большинство опрошенных

отметили, что геймификацию лучше применять в школьных занятиях (35%), дошкольных занятиях (23%) и на внеучебных курсах (22%) [17]. Это свидетельствует о готовности общества к внедрению игровых технологий в образовательный процесс.

Настольные игры обладают значительным потенциалом для развития памяти подростков. Они обеспечивают мотивирующую среду для тренировки различных видов памяти, способствуют формированию мнемических навыков и стратегий, развивают способность к осознанному управлению процессами запоминания и воспроизведения информации.

Выводы по ГЛАВЕ 1

Проведенный анализ психолого-педагогических особенностей подросткового возраста выявил, что данный период характеризуется кардинальными изменениями в познавательной сфере. Смена ведущего вида деятельности с учебной на общение со сверстниками, развитие самосознания и стремление к самостоятельности создают специфические условия для организации развивающей работы. Подростки демонстрируют качественно новый уровень интеллектуального развития, включая способность к гипотетическому мышлению и логическому анализу, что открывает возможности для использования более сложных методов развития памяти. Особую значимость приобретает учет эмоциональных особенностей подростков и их потребности в социальном взаимодействии при организации образовательного процесса.

Изучение памяти как психического процесса раскрыло ее многокомпонентную структуру и возрастную специфику развития. В подростковом возрасте происходит интенсивное развитие логической памяти и совершенствование произвольных форм запоминания. Исследования подтверждают, что период с 12 до 16 лет представляет пик развития мнемических способностей, когда подростки приобретают навыки анализа и

структурирования информации. Однако современные условия цифровизации образования требуют поиска новых методов развития памяти, учитывающих изменившиеся особенности восприятия и обработки информации. Важность мотивационного фактора в развитии памяти подростков делает необходимым использование привлекательных и эмоционально окрашенных форм работы.

Анализ потенциала настольных игр в развитии познавательных процессов выявил их уникальные возможности для комплексного воздействия на различные виды памяти. Игровая деятельность естественным образом мотивирует подростков к активному использованию мнемических процессов, создает эмоционально окрашенные ситуации, способствующие более прочному запоминанию. Социальный характер настольных игр соответствует возрастным потребностям подростков в общении и совместной деятельности. Разнообразие игровых механизмов позволяет целенаправленно развивать конкретные виды памяти: от зрительной и оперативной до логической и долговременной. Растущая популярность геймификации в образовании и положительные результаты исследований подтверждают перспективность использования настольных игр как эффективного средства развития памяти старших подростков.

ГЛАВА 2. ЭМПИРИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ РАЗВИТИЯ ПАМЯТИ СТАРШИХ ПОДРОСТКОВ С ПОМОЩЬЮ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

2.1. Организация и методы исследования

Проведение эмпирического исследования потребовало тщательной подготовки и продуманной организации всех этапов работы. Основу методологического подхода составили принципы формирующего эксперимента, который позволяет не только изучать особенности психического развития, но и целенаправленно воздействовать на изучаемые процессы [25]. Именно такой подход представляется наиболее подходящим для решения поставленных в исследовании задач.

Целью эмпирического исследования стало экспериментальное обоснование эффективности использования настольных игр для развития памяти старших подростков. При этом особое внимание уделялось созданию условий, максимально приближенных к реальной практике работы с подростками в образовательных учреждениях.

Исследование проводилось на базе муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения города Красноярска. Выбор именно школьной среды обусловлен несколькими факторами. Школа представляет собой естественную среду для подростков, что обеспечивает экологическую валидность получаемых результатов. К тому же, школьный контекст позволяет органично интегрировать развивающие занятия в общую систему образовательной работы с обучающимися [13].

В качестве участников исследования выступили обучающиеся 9-х классов в возрасте 15-16 лет. Выбор данной возрастной группы неслучаен и обусловлен рядом психологических особенностей старших подростков. Именно в этот период происходит активное развитие логической памяти, совершенствуются произвольные формы запоминания, формируются устойчивые мнемические стратегии [15]. Кроме того, подростки 15-16 лет уже

обладают достаточной мотивацией для участия в развивающих занятиях и способны к рефлексии собственных учебных процессов.

Общая численность выборки составила 40 человек. Формирование выборки осуществлялось на добровольной основе из числа обучающихся, изъявивших желание участвовать в исследовании. При этом учитывались этические принципы работы с несовершеннолетними: было получено согласие родителей, проведено предварительное информирование о целях и содержании исследования.

Все участники были разделены на две равные группы по 20 человек каждая: экспериментальную и контрольную. Формирование групп производилось методом случайной выборки, что позволило минимизировать влияние систематических ошибок на результаты исследования. Основные характеристики сформированных групп представлены в табл. 2.

Таблица 2

Характеристика участников исследования

Показатель	Экспериментальная группа	Контрольная группа
Количество участников	20 человек	20 человек
Средний возраст	15,3 года	15,4 года
Девочки	12 человек (60%)	11 человек (55%)
Мальчики	8 человек (40%)	9 человек (45%)
Средний балл успеваемости	4,1	4,0
Опыт игры в настольные игры	14 человек (70%)	13 человек (65%)

Как видно из представленных данных, группы являются сопоставимыми по основным характеристикам, что создает необходимые условия для корректного сравнения результатов экспериментального воздействия.

Для решения поставленных задач использовался комплекс взаимодополняющих методов исследования. Теоретические методы включали анализ и обобщение научной литературы по проблеме развития памяти подростков и возможностей игровых технологий. Основу эмпирической части

составил формирующий эксперимент, дополненный методами психологического тестирования и педагогического наблюдения [13].

Выбор диагностических методик осуществлялся с учетом возрастных особенностей испытуемых, специфики изучаемых процессов памяти и требований к валидности и надежности психологических измерений. Использовались как классические, проверенные временем методики, так и современные диагностические инструменты [11].

Для изучения различных аспектов памяти старших подростков была сформирована батарея диагностических методик (Приложение А). Методика «Запоминание 10 слов» А.Р. Лурия применялась для оценки слуховой кратковременной и долговременной памяти. Данная методика позволяет не только определить объем запоминания, но и проследить динамику усвоения материала, выявить особенности кривой забывания [11].

Зрительная память исследовалась с помощью методики «Память на образы», которая предполагает запоминание и воспроизведение визуальных стимулов различной сложности. Особенностью данной методики является возможность варьирования сложности предъявляемого материала в зависимости от индивидуальных особенностей испытуемых.

Для диагностики оперативной памяти использовались специально разработанные задания, требующие одновременного удержания информации в памяти и выполнения определенных мыслительных операций. Этот вид памяти особенно важен для успешной учебной деятельности, поскольку обеспечивает возможность работы с комплексной информацией [26].

Логическая память оценивалась на материале связного текста, содержащего определенное количество смысловых единиц. Испытуемому предлагалось прослушать короткий рассказ и затем воспроизвести его содержание. Анализ результатов позволял судить не только о количественных, но и о качественных характеристиках запоминания.

Исследование проводилось в три основных этапа, каждый из которых имел свои специфические задачи и методы их решения. Констатирующий этап

был направлен на выявление исходного уровня развития памяти у участников обеих групп. Диагностика проводилась индивидуально с каждым испытуемым в специально оборудованном помещении при соблюдении стандартных условий тестирования.

Формирующий этап включал реализацию экспериментальной программы развития памяти посредством настольных игр в экспериментальной группе. Продолжительность данного этапа составила 8 недель при частоте занятий 2 раза в неделю. Контрольная группа в это время продолжала обучение по обычной программе без дополнительных развивающих воздействий.

Контрольный этап предполагал повторную диагностику участников обеих групп с использованием тех же методик, что и на констатирующем этапе. Это позволило оценить динамику развития памяти и определить эффективность примененной экспериментальной программы [25].

Обработка полученных данных осуществлялась с использованием методов математической статистики. Для сравнения средних значений в связанных и несвязанных выборках применялись соответствующие критерии значимости. Уровень статистической значимости был установлен на уровне $p < 0,05$, что соответствует принятым в психологических исследованиях стандартам.

2.2. Диагностика уровня развития памяти у старших подростков на констатирующем этапе

Результаты первичной диагностики позволили получить детальную картину состояния мнемических процессов у старших подростков. Полученные данные оказались весьма интересными и в целом соответствовали ожиданиям, основанным на анализе научной литературы, хотя и содержали некоторые неожиданные находки.

Анализ результатов диагностики слуховой памяти с помощью методики «Запоминание 10 слов» А.Р. Лурия показал, что средний объем непосредственного запоминания составил 6,3 слова в экспериментальной группе и 6,1 слова в контрольной группе. Эти показатели находятся в пределах возрастной нормы для старших подростков [15]. При этом была выявлена значительная индивидуальная вариативность: от 4 до 9 слов у разных участников.

Особенно интересными оказались данные о динамике запоминания в ходе повторных предъявлений. Большинство участников демонстрировали устойчивое нарастание продуктивности от первого к третьему предъявлению, что свидетельствует о нормальном функционировании процессов кратковременной памяти. Однако у некоторых подростков наблюдались колебания в продуктивности, что может указывать на проблемы с концентрацией внимания или использованием неэффективных стратегий запоминания.

Результаты отсроченного воспроизведения, проводившегося через 20 минут после основной серии, выявили определенные особенности долговременной памяти подростков. Средние показатели составили 4,9 слова в экспериментальной группе и 5,2 слова в контрольной группе. Интересно, что снижение продуктивности по сравнению с лучшим результатом в основной серии оказалось не столь значительным, как можно было ожидать.

Диагностика зрительной памяти дала несколько более высокие результаты по сравнению со слуховой. Средний показатель в методике «Память на образы» составил 7,4 правильно воспроизведенных изображения из 10 предъявленных в экспериментальной группе и 7,2 в контрольной группе. Эти данные подтверждают выводы других исследователей о преобладании образной памяти у современных подростков [26].

Качественный анализ ошибок при воспроизведении зрительных образов показал, что подростки лучше запоминают яркие, эмоционально насыщенные изображения по сравнению с нейтральными. Кроме того, было отмечено, что

предметы, имеющие четкую форму и знакомые подросткам, воспроизводились точнее, чем абстрактные или малознакомые объекты.

Исследование оперативной памяти выявило наибольшие трудности у участников обеих групп. Средние показатели оказались заметно ниже оптимального уровня: 4,6 балла в экспериментальной группе и 4,8 балла в контрольной группе при максимально возможных 8 баллах. Это согласуется с данными других исследований, указывающих на то, что оперативная память является одним из наиболее сложных для развития видов памяти [21].

Анализ характера ошибок показал, что основные затруднения связаны с необходимостью одновременного удержания информации и выполнения мыслительных операций. Многие подростки пытались упростить задачу, либо концентрируясь только на запоминании в ущерб обработке информации, либо, наоборот, уделяя основное внимание мыслительным операциям.

Диагностика логической памяти проводилась на материале связного текста, содержащего 12 основных смысловых единиц. Результаты оказались достаточно высокими: в среднем участники воспроизводили 8,7 смысловых единиц в экспериментальной группе и 8,9 в контрольной группе. Это свидетельствует о хорошем развитии способности к смысловому запоминанию у старших подростков.

Качественный анализ воспроизведения показал, что подростки преимущественно используют стратегии смыслового запоминания, передавая основное содержание текста своими словами. При этом некоторые участники проявляли склонность к реконструкции деталей, отсутствующих в оригинальном тексте, что может свидетельствовать об активной переработке информации в процессе запоминания.

Сравнительный анализ результатов диагностики различных видов памяти позволил выявить определенную иерархию в их развитии у старших подростков. Наиболее развитой оказалась зрительная память, за ней следуют логическая и слуховая память, наименее развитой является оперативная память. Эти данные представлены на рис. 1.

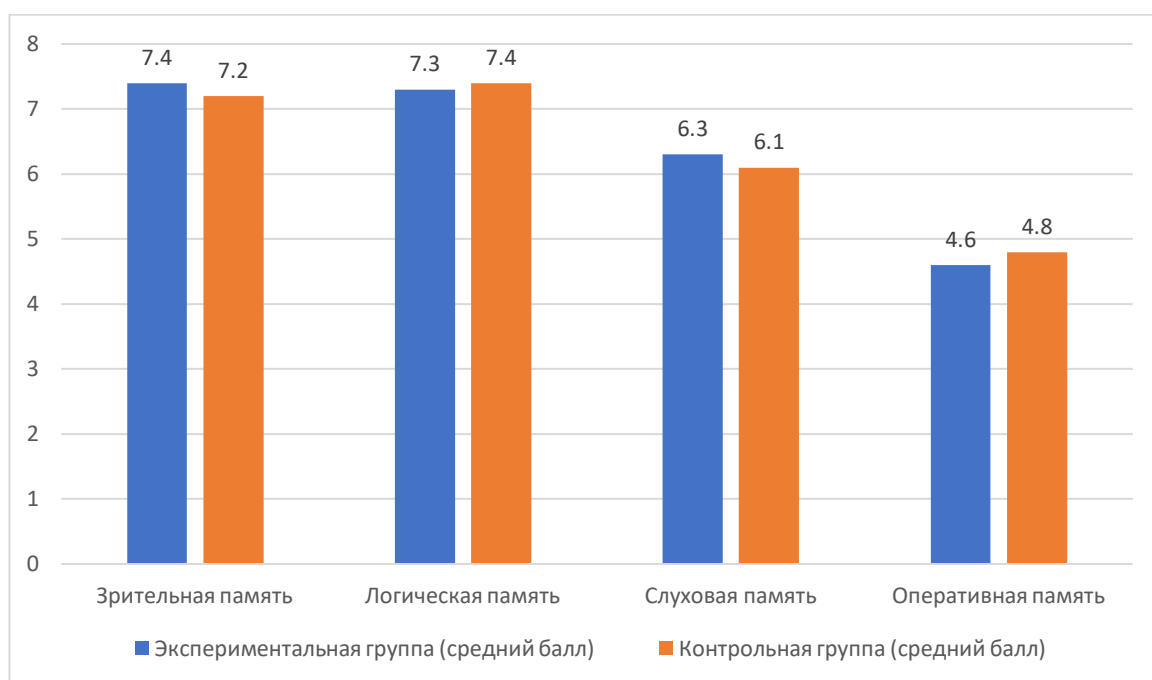


Рис. 1. Средние показатели развития различных видов памяти на констатирующем этапе (баллы)

Статистический анализ показал отсутствие значимых различий между экспериментальной и контрольной группами по всем изучаемым показателям ($p > 0,05$), что подтверждает корректность формирования выборки и создает необходимые предпосылки для проведения формирующего эксперимента.

Дополнительно был проведен анализ распределения участников по уровням развития памяти. Для этого использовалась трехуровневая шкала: высокий, средний и низкий уровни развития. Критерии отнесения к тому или иному уровню определялись на основе статистических характеристик выборки с учетом возрастных норм.

Результаты показали, что большинство участников (около 60%) демонстрируют средний уровень развития памяти, что соответствует возрастным ожиданиям. Высокий уровень был выявлен у 25% участников экспериментальной группы и 30% участников контрольной группы. Низкий уровень отмечался у 15% участников в обеих группах.

Интересным оказался факт, что участники с высоким уровнем развития памяти демонстрировали более равномерное развитие различных ее видов, в то время как у участников со средним и низким уровнями наблюдались значительные различия между отдельными видами памяти.

Анализ связи между различными видами памяти показал наличие умеренных положительных корреляций между большинством изучаемых показателей. Наиболее тесная связь была выявлена между зрительной и логической памятью ($r=0,67$), что может свидетельствовать о существовании общих механизмов, лежащих в основе этих процессов.

Полученные результаты первичной диагностики послужили основой для планирования формирующего этапа исследования. Особое внимание было уделено необходимости развития оперативной памяти как наиболее проблемной области, а также поиску способов гармонизации развития различных видов памяти.

2.3. Формирующий этап эксперимента: проведение игровых занятий и анализ изменений

Формирующий этап исследования представлял собой наиболее ответственную и содержательную часть всей экспериментальной работы. Именно на этом этапе происходила практическая реализация теоретических положений о развивающих возможностях настольных игр применительно к совершенствованию памяти старших подростков [6].

Разработка программы формирующего воздействия основывалась на результатах констатирующего этапа, возрастных особенностях участников и современных представлениях об эффективных методах развития познавательных процессов. Особое внимание уделялось подбору таких игровых средств, которые бы органично сочетали развивающий потенциал с привлекательностью для подростков [12].

Экспериментальная программа включала 16 занятий продолжительностью 45 минут каждое, проводившихся дважды в неделю в течение 8 недель. Такая интенсивность была выбрана исходя из необходимости обеспечения системности воздействия при сохранении мотивации участников и возможности встраивания занятий в общий режим школьной жизни.

Каждое занятие имело четкую структуру, включающую организационный момент (5 минут), основную игровую часть (35 минут) и заключительную рефлексию (5 минут). Подобная организация позволяла максимально эффективно использовать время и обеспечивать осознанное участие подростков в развивающем процессе.

В качестве основных развивающих средств были выбраны две настольные игры: «Мемори» и «Диксит» (Приложение Б). Выбор именно этих игр обусловлен несколькими факторами. Они направлены на развитие различных аспектов памяти: «Мемори» – преимущественно зрительной кратковременной памяти, «Диксит» – образной и ассоциативной памяти. Также обе игры обладают высокой привлекательностью для подростков и допускают варьирование сложности в зависимости от уровня участников [24].

Программа занятий была структурирована таким образом, чтобы обеспечить постепенное усложнение заданий и комплексное воздействие на различные виды памяти. Содержание программы представлено в табл. 3.

Таблица 3

Программа формирующего эксперимента

Неделя	Занятие	Основная игра	Акцент на развитии	Дополнительные элементы
1	1-2	Мемори (12 пар)	Зрительная память	Упражнения на внимание

2	3-4	Мемори (18 пар)	Объем запоминания	Стратегии запоминания
3	5-6	Диксит (базовый)	Образная память	Развитие ассоциаций
4	7-8	Диксит (расширенный)	Ассоциативная память	Творческое мышление
5	9-10	Мемори + Диксит	Комплексное развитие	Переключение видов памяти
6	11- 12	Мемори (24 пары)	Долговременная память	Техники консолидации
7	13- 14	Диксит (командный)	Коллективная память	Социальные аспекты запоминания
8	15- 16	Интегрированные игры	Все виды памяти	Закрепление навыков

Игра «Мемори» использовалась в различных модификациях в зависимости от этапа программы. На начальных занятиях применялись наборы из 12 пар карточек с простыми, четкими изображениями. Постепенно количество пар увеличивалось до 24, а сами изображения становились более сложными и детализированными. Кроме того, вводились дополнительные условия: ограничение времени на запоминание, использование карточек с похожими изображениями, игра в условиях отвлекающих факторов.

Особое внимание уделялось обучению участников эффективным стратегиям запоминания. Подростки осваивали техники пространственного запоминания, создания мнемических связей, использования ритма и группировки материала. Важным элементом работы стало развитие метакогнитивных навыков – способности осознавать и контролировать собственные процессы запоминания.

Игра «Диксит» применялась для развития образной и ассоциативной памяти. Участники учились создавать яркие, эмоционально окрашенные образы, устанавливать неожиданные ассоциативные связи, использовать личный опыт для лучшего запоминания информации. Постепенно

усложнялись правила игры: от простого угадывания картинок по ассоциациям до создания сложных ассоциативных цепочек и командных форм работы.

Важным элементом программы стали рефлексивные сессии, проводившиеся в конце каждого занятия. Участники анализировали собственные стратегии запоминания, обсуждали трудности и успехи, делились опытом с другими участниками. Такой подход способствовал осознанию процессов памяти и переносу освоенных навыков в учебную деятельность [9].

Промежуточная диагностика, проведенная после 4-й недели занятий, показала положительную динамику в развитии памяти участников экспериментальной группы. Особенно заметные улучшения наблюдались в области зрительной памяти: средний показатель увеличился с 7,4 до 8,1 балла. Менее выраженной, но статистически значимой оказалась динамика оперативной памяти: с 4,6 до 5,2 балла.

Анализ индивидуальных траекторий развития показал, что наибольший прогресс демонстрировали участники, которые активно использовали предлагаемые стратегии запоминания и регулярно посещали занятия. Интересно, что некоторые подростки начали самостоятельно применять освоенные техники в учебной деятельности, о чем свидетельствовали их отзывы и наблюдения педагогов.

Контрольная диагностика, проведенная по завершении формирующего этапа, выявила значительные изменения в развитии памяти участников экспериментальной группы по сравнению с контрольной группой. Результаты сравнительного анализа представлены на рис. 2.

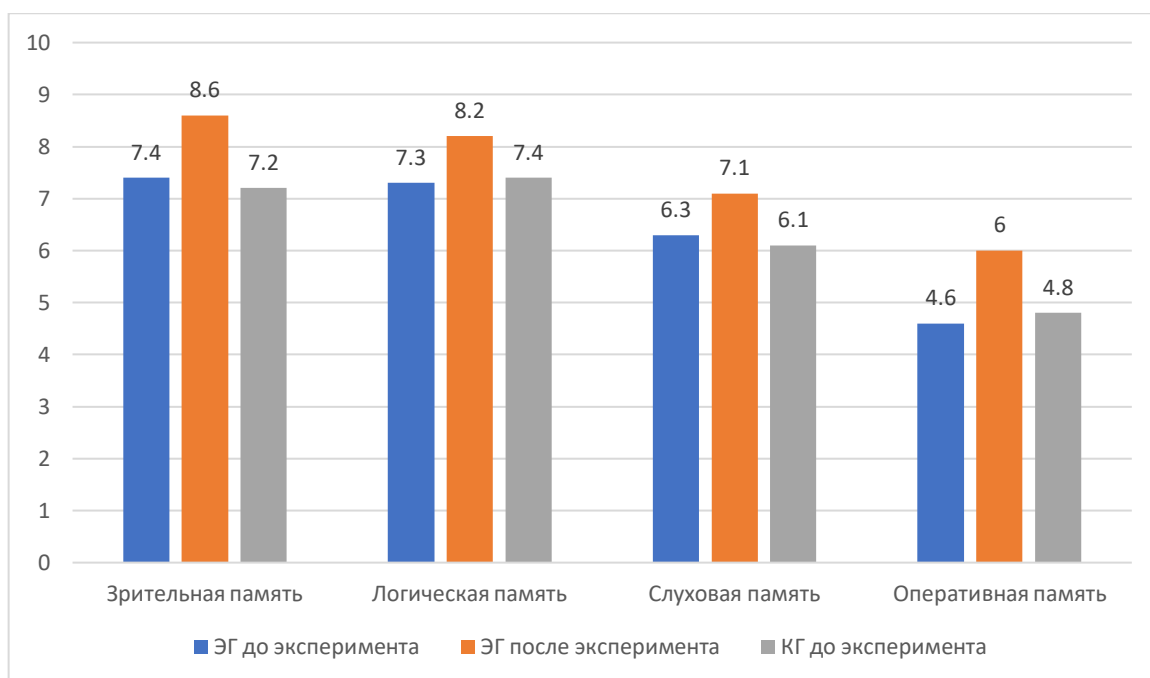


Рис. 2. Динамика развития памяти в экспериментальной и контрольной группах (баллы)

Наиболее выраженная положительная динамика была отмечена в развитии зрительной памяти: улучшение составило 1,2 балла в экспериментальной группе против 0,1 балла в контрольной группе ($p < 0,01$). Это закономерно, учитывая, что основные используемые игры («Мемори» и «Диксит») в значительной степени опираются на зрительные образы.

Существенные изменения произошли и в развитии оперативной памяти, которая изначально была наиболее проблемной областью. Улучшение в экспериментальной группе составило 1,4 балла против 0,1 балла в контрольной группе ($p < 0,01$). Это может объясняться тем, что игровая деятельность требует одновременного удержания в памяти правил игры, текущей ситуации и планирования дальнейших действий.

Логическая память также продемонстрировала значительное улучшение: 0,9 балла в экспериментальной группе против 0,1 балла в контрольной группе ($p < 0,05$). Вероятно, это связано с развитием ассоциативного мышления в процессе игры в «Диксит» и освоением стратегий структурирования информации.

Менее выраженной оказалась динамика слуховой памяти: улучшение составило 0,8 балла в экспериментальной группе против 0,1 балла в контрольной группе ($p < 0,05$). Это объясняется тем, что используемые игры в меньшей степени затрагивают слуховой канал восприятия и запоминания информации.

Качественный анализ результатов показал, что участники экспериментальной группы не только улучшили количественные показатели памяти, но и освоили более эффективные стратегии запоминания. Многие подростки научились использовать техники группировки информации, создания ассоциативных связей, пространственного размещения объектов в памяти.

Особенно важным представляется тот факт, что участники начали более осознанно подходить к процессам запоминания, лучше понимать собственные особенности памяти и подбирать наиболее подходящие для себя стратегии. Это свидетельствует о развитии метакогнитивных навыков, которые имеют важное значение для успешной учебной деятельности [27].

Анализ посещаемости занятий показал высокую мотивацию участников: средняя посещаемость составила 94%, что значительно превышает обычные показатели для внеучебных мероприятий. Это может свидетельствовать о том, что игровая форма занятий действительно привлекательна для подростков и способствует поддержанию устойчивого интереса к развивающей деятельности.

Обратная связь от участников эксперимента была преимущественно положительной. Подростки отмечали, что занятия помогли им лучше понять особенности собственной памяти, освоить новые способы запоминания информации, почувствовать уверенность в своих способностях. Многие участники выразили желание продолжить подобные занятия.

2.4. Практические рекомендации по использованию настольных игр в работе с подростками

Результаты проведенного исследования позволяют сформулировать конкретные практические рекомендации для специалистов, работающих с подростками в образовательных учреждениях. Эти рекомендации основаны на полученных эмпирических данных и учитывают реальные условия работы школьных психологов, педагогов и других специалистов [9].

При организации развивающих занятий с использованием настольных игр необходимо учитывать несколько принципиальных моментов. Прежде всего, важно проводить предварительную диагностику состояния памяти участников, что позволит индивидуализировать подход и отслеживать динамику развития. Рекомендуется использовать комплекс методик, охватывающий различные виды памяти, что даст наиболее полную картину индивидуальных особенностей подростков.

Формирование групп для занятий должно осуществляться с учетом не только возрастных характеристик, но и уровня развития памяти участников. Оптимальный размер группы составляет 8-12 человек, что обеспечивает возможность индивидуального подхода при сохранении групповой динамики. Важно обеспечить добровольность участия и поддержание мотивации на протяжении всего периода занятий.

Продолжительность развивающей программы должна составлять не менее 6-8 недель при частоте занятий 2 раза в неделю. Меньшая интенсивность может не обеспечить необходимого эффекта, а большая – привести к утомлению и снижению мотивации участников. Каждое занятие рекомендуется проводить в течение 40-45 минут, что соответствует возможностям концентрации внимания подростков.

Выбор конкретных настольных игр должен основываться на целях развивающей работы и особенностях участников. Для развития зрительной памяти наиболее эффективными показали себя игры типа «Мемори» с

возможностью варьирования сложности. Начинать рекомендуется с простых вариантов (12-16 пар карточек) с постепенным усложнением до 20-24 пар [10].

Игра «Диксит» и подобные ей ассоциативные игры хорошо подходят для развития образной и творческой памяти. При работе с этими играми важно создавать атмосферу психологической безопасности, поскольку подростки могут стесняться выражать свои ассоциации. Полезно начинать с индивидуальных заданий, постепенно переходя к групповым формам работы.

Структура каждого занятия должна включать несколько обязательных элементов. Организационный момент (3-5 минут) необходим для настройки на работу и актуализации целей занятия. Основная игровая часть (30-35 минут) должна включать не только саму игру, но и обучение стратегиям запоминания, анализ игровых ситуаций. Заключительная рефлексия (5-7 минут) позволяет осознать полученный опыт и спланировать его применение в учебной деятельности.

Важным элементом работы является обучение подростков эффективным стратегиям запоминания. Рекомендуется познакомить участников с техниками группировки информации, создания ассоциативных связей, использования пространственной памяти, ритмической организации материала. При этом не следует навязывать какую-либо одну стратегию – каждый подросток должен найти наиболее подходящие для себя способы запоминания.

Развитие метакогнитивных навыков должно стать неотъемлемой частью программы. Подростков необходимо учить анализировать собственные процессы запоминания, оценивать эффективность различных стратегий, планировать мнемическую деятельность. Для этого полезно использовать дневники наблюдений, где участники фиксируют свои успехи и трудности, анализируют причины ошибок.

При работе с подростками, имеющими низкий уровень развития памяти, рекомендуется использовать дополнительные поддерживающие техники. Это может включать более подробное объяснение правил игры, предоставление дополнительного времени на выполнение заданий, использование

упрощенных вариантов игр. Важно создать ситуацию успеха для каждого участника, что будет способствовать поддержанию мотивации.

Оценка эффективности проводимой работы должна осуществляться как с помощью психологических методик, так и через наблюдение за изменениями в учебной деятельности подростков. Рекомендуется проводить промежуточную диагностику в середине программы и итоговую – по ее завершении. Полезно также получать обратную связь от самих участников и их педагогов.

Для обеспечения переноса освоенных навыков в учебную деятельность необходимо специально обсуждать возможности применения игровых стратегий при изучении школьных предметов. Можно предложить участникам конкретные задания по использованию освоенных техник при подготовке к урокам, что поможет закрепить полученные навыки.

Работа с родителями также может повысить эффективность развивающих занятий. Рекомендуется провести информационную встречу, на которой объяснить цели и содержание программы, дать рекомендации по поддержке детей в домашних условиях.

При планировании долгосрочной работы следует учитывать возможность создания системы преемственности между различными возрастными группами. Освоенные в подростковом возрасте навыки работы с памятью могут стать основой для более сложных развивающих программ в старшем школьном возрасте.

Материально-техническое обеспечение программы не требует значительных затрат. Необходимо располагать несколькими комплектами игр «Мемори» различной сложности, набором карт «Диксит», а также помещением, позволяющим разместить участников за столами для групповой работы. Желательно иметь возможность варьировать освещенность и уровень шума в помещении.

Подготовка ведущего занятий предполагает не только знакомство с правилами игр, но и понимание психологических механизмов развития

памяти, возрастных особенностей подростков, принципов групповой работы. Рекомендуется предварительно апробировать программу на небольшой группе и внести необходимые коррективы.

Выводы по ГЛАВЕ 2

Проведенное эмпирическое исследование подтвердило основные теоретические положения о возможностях использования настольных игр для развития памяти старших подростков. Результаты констатирующего этапа выявили характерные для данного возраста особенности развития различных видов памяти, включая преобладание зрительной и логической памяти при относительно низком уровне развития оперативной памяти.

Формирующий эксперимент продемонстрировал высокую эффективность разработанной программы развивающих занятий с использованием настольных игр «Мемори» и «Диксит». Статистически значимые улучшения были получены по всем изучаемым показателям памяти, при этом наиболее выраженная положительная динамика наблюдалась в развитии зрительной и оперативной памяти.

Качественный анализ результатов показал, что участники экспериментальной группы не только улучшили количественные показатели памяти, но и освоили эффективные стратегии запоминания, развили метакогнитивные навыки управления мнемическими процессами. Высокая мотивация участников и положительная оценка ими проводимых занятий свидетельствует о привлекательности игровых форм развивающей работы для подростков.

Сформулированные практические рекомендации по использованию настольных игр в работе с подростками учитывают реальные условия образовательных учреждений и могут быть использованы школьными психологами, педагогами и другими специалистами для организации эффективной развивающей деятельности.

Заключение

Проведенное исследование позволило теоретически обосновать и экспериментально подтвердить эффективность использования настольных игр для развития памяти старших подростков. Актуальность данной проблемы определяется современными вызовами образовательной практики, связанными с изменением особенностей восприятия и обработки информации у подростков в условиях цифровизации образования.

Анализ психолого-педагогической литературы выявил специфические особенности старшего подросткового возраста, которые создают как возможности, так и ограничения для развития памяти. Смена ведущего вида деятельности на общение со сверстниками, интенсивное развитие самосознания и стремление к самостоятельности требуют поиска новых методов психолого-педагогического воздействия, соответствующих возрастным потребностям подростков. Период с 12 до 16 лет представляет пик развития мнемических способностей, когда происходит активное формирование логической памяти и совершенствование произвольных форм запоминания.

Изучение развивающего потенциала настольных игр раскрыло их уникальные возможности для комплексного воздействия на различные виды памяти. Игровая деятельность естественным образом мотивирует подростков к активному использованию мнемических процессов, создает эмоционально окрашенные ситуации и обеспечивает социальное взаимодействие, что особенно важно для данной возрастной группы.

Экспериментальное исследование на выборке из 40 старших подростков убедительно подтвердило выдвинутую гипотезу. Разработанная программа формирующего воздействия с использованием настольных игр «Мемори» и «Диксит» продемонстрировала статистически значимые улучшения по всем изучаемым показателям памяти. Наиболее выраженная положительная динамика наблюдалась в развитии зрительной памяти (улучшение на 1,2 балла

против 0,1 балла в контрольной группе) и оперативной памяти (улучшение на 1,4 балла против 0,1 балла в контрольной группе).

Качественный анализ результатов показал, что участники экспериментальной группы освоили эффективные стратегии запоминания: техники группировки информации, создания ассоциативных связей, пространственного размещения объектов в памяти. Развитие метакогнитивных навыков – способности осознавать и контролировать собственные процессы запоминания – имеет принципиальное значение для успешной учебной деятельности подростков.

Высокая мотивация участников, проявившаяся в посещаемости 94%, свидетельствует о привлекательности игровых форм развивающей работы. Подростки отмечали, что занятия помогли им лучше понять особенности собственной памяти и освоить новые способы запоминания информации.

Практическая значимость исследования заключается в разработке конкретных рекомендаций для специалистов образовательных учреждений. Программа может быть адаптирована для различных образовательных контекстов при относительно невысоких материально-технических требованиях.

Ограничения исследования связаны с относительно небольшим объемом выборки и проведением эксперимента в условиях одного образовательного учреждения. Перспективы дальнейшей работы включают изучение долгосрочных эффектов применения настольных игр, исследование их использования с различными категориями обучающихся.

Цель исследования достигнута, все поставленные задачи решены. Результаты вносят вклад в понимание механизмов развития памяти в подростковом возрасте и расширяют арсенал практических средств психолого-педагогического воздействия. Использование настольных игр представляет перспективное направление развивающей работы, сочетающее высокую эффективность с мотивационной привлекательностью для подростков.

Список использованных источников

1. Алексеева А.З., Соломонова Г.С., Аетдинова Р.Р. Геймификация в образовании // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова. Серия «Педагогика. Психология. Философия». 2021. № 4. С. 5–10.
2. Виды памяти у человека: какие бывают типы человеческой памяти // НАДПО. 2025. URL: <http://io.nios.ru/articles2/120/2> (дата обращения: 25.05.2025).
3. Возрастные особенности развития подростков // Информιο. URL: <https://www.informio.ru/publications/id6526/Vozrastnye-osobennosti-razvitiya-podrostkov> (дата обращения: 25.05.2025).
4. Геймификация: как игровой подход помогает в обучении и на работе // РБК Тренды. 2024. URL: <https://trends.rbc.ru/trends/education/605c6f2f9a79473a61646994> (дата обращения: 25.05.2025).
5. Декина Е.В., Шалагинова К.С. Особенности развития памяти младших школьников в процессе активной познавательной деятельности и воспитания: влияние цифровизации образования // Вестник практической психологии образования. 2023. Т. 20. № 3. URL: https://psyjournals.ru/journals/bppe/archive/2023_n3/Dekina_Shalaginova (дата обращения: 25.05.2025).
6. Игровые технологии на уроках в начальной школе в условиях реализации ФГОС // Интерактивное образование. 2023. URL: <http://io.nios.ru/articles2/120/2/igrovytehnologii-na-urokah-v-nachalnoy-shkole-v-usloviyah-realizacii-fgos> (дата обращения: 25.05.2025).
7. Изучение видов памяти в подростковом возрасте // Студенческий научный форум. 2020. URL: <https://scienceforum.ru/2020/article/2018018843> (дата обращения: 25.05.2025).

8. Как геймификация меняет рынок образования // Хайтек. 2020. URL: <https://hightech.plus/2020/12/09/kak-geimifikaciya-menyaet-rinok-obrazovaniya> (дата обращения: 25.05.2025).

9. Как улучшить память у подростка: 5 советов // Тренинг-Центр «Крылья». 2024. URL: <https://tren-kot.ru/stati-po-detskoj-psihologii/razvitiye-pamyati-u-podrostkov/> (дата обращения: 25.05.2025).

10. Личностное развитие подростка // ГБУ ЦДК. URL: <https://gmpmpk.ru/helpparents/93-lichnostnoe-razvitie-podrostka> (дата обращения: 25.05.2025).

11. Методики диагностики памяти у детей и подростков // Инфоурок. h2023. URL: <https://infourok.ru/metody-diagnostiki-pamyati-u-detej-i-podrostkov-6624305.html> (дата обращения: 25.05.2025).

12. Настольные игры для развития памяти взрослых // Hobby Games. 2024. URL: <https://hobbygames.ru/igri-dlja-vzroslih-na-razvitie-pamjati> (дата обращения: 25.05.2025).

13. Педагогические исследования: методологические принципы и методы // Logoprofy.ru. 2023. URL: <https://logoprofy.ru/articles/view/metodologiceskie-principy-i-metody-pedagogiceskogo-issledovania> (дата обращения: 25.05.2025).

14. Приказ Министерства просвещения РФ от 31 мая 2021 г. № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования». URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/400807193/> (дата обращения: 25.05.2025).

15. Плотникова В.Н. Особенности развития памяти в подростковом возрасте // Альманах педагога. 2021. URL: <https://almanah.su/tpost/0tl9gk73e1-plotnikova-vn-osobennosti-razvitiya-pamy> (дата обращения: 25.05.2025).

16. Польза настольных игр в развитии ребенка // Школа КЗН. URL: https://schoolkzn.ru/pokza_nastolnih_igr (дата обращения: 25.05.2025).

17. Пронина Т.Н. Психологическое исследование «Возрастные особенности памяти в подростковом возрасте» // Образовательная социальная

сеть.

2013.

URL:

<https://nsportal.ru/shkola/psikhologiya/library/2013/10/16/psikhologicheskoe-issledovanie-vozrastnye-osobennosti-pamyati> (дата обращения: 25.05.2025).

18. Психолого-педагогические особенности организации учебной деятельности школьников подросткового возраста // Российский педагогический журнал. 2024. URL: <https://rrpedagogy.ru/journal/article/760/> (дата обращения: 25.05.2025).

19. Психолого-педагогические особенности подростка // КЕМГМЛИ. URL: <http://www.kemgmli.ru/psychologist/психолого-педагогические-особенности-подростка> (дата обращения: 25.05.2025).

20. Развитие памяти у детей: упражнения, игры и способы // IQ007. URL: <https://iq007.ru/blog/expert/razvitie-pamyati-u-detej> (дата обращения: 25.05.2025).

21. Развитие познавательных процессов в подростковом возрасте // Справочник. URL: https://spravochnik.ru/psihologiya/razvitie_poznavatelnyh_processov_v_podrostk_om_vozraste/ (дата обращения: 25.05.2025).

22. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года». URL: <http://government.ru/docs/all/140314/> (дата обращения: 25.05.2025).

23. Способы развития и улучшения памяти в подростковом возрасте // Сибирское здоровье. 2022. URL: <https://ru.siberianhealth.com/ru/blogs/deti/kak-uluchshit-pamyat-podrostku/> (дата обращения: 25.05.2025).

24. Топ настольных игр на развитие внимания, мышления и памяти // Фоксфорд. 2024. URL: <https://media.foxford.ru/articles/razvivayushhie-nastolnye-igry> (дата обращения: 25.05.2025).

25. Формирующий эксперимент как один из основных методов педагогической психологии // Психологос. 2024. URL: <https://psychologos.ru/articles/view/formiruyuschiy-eksperiment> (дата обращения: 25.05.2025).

26. Характеристика памяти подростков // Студенческий научный форум. 2020. URL: <https://scienceforum.ru/2017/article/2017035094> (дата обращения: 25.05.2025).

27. Ermakov S.S. Modern e-learning technologies: analysis of the impact of gamification methods on student engagement in the educational process // Journal of Modern Foreign Psychology. 2020. Vol. 9. № 3. P. 47–58. URL: https://psyjournals.ru/en/journals/jmfp/archive/2020_n3/Ermakov (дата обращения: 25.05.2025).

Методика «Запоминание 10 слов» А.Р. Лурия

Цель: исследование процессов памяти: запоминание, сохранение и воспроизведение.

Форма: данную методику можно проводить как индивидуально, так и группой.

Инструкция: предлагается послушать и повторить ряд слов. Процедура повторяется 3 раза. Все названные слова фиксируются. Четвертый раз ребенок воспроизводит слова через 20- 30 минут в конце диагностики. Слова: лес, хлеб, окно, стул, вода, брат, конь, гриб, игла, мед.

Критерии оценки: объем и скорость слухоречевого запоминания, наличие ошибок, неточности воспроизведения. В норме после первого прочтения ребенок повторяет 4-6 слов. Меньшее число слов и наличие ошибок может говорить о низком слуховом внимании (включение других слов), нарушении фонематического восприятия (замена звуков). Второе и третье воспроизведение слов показывает скорость запоминания, утомляемость ребенка. Четвертое воспроизведение говорит об уровне развития долговременной памяти, ее объеме и в норме составляет ± 2 от наибольшего воспроизведенного числа слов в 1,2 или 3 попытке. Обработка результатов: на основе подсчета общего количества воспроизведенных слов после каждого предъявления может быть построен график: по горизонтали откладывается число повторений, по вертикали — число правильно воспроизведенных слов.

Оценка результатов:

В норме при первом предъявлении воспроизводится 3-5 слов, при пятом - 8-10. Отсроченное воспроизведение - 7 - 9 слов.

4 балла - высокий уровень - запомнил 9 - 10 слов после 5-го предъявления, 8-9 слов при отсроченном воспроизведении.

3 балла - Средний уровень - запомнил 6 - 8 слов после 5-го предъявления, 5 - 7 слов при отсроченном воспроизведении.

2 балла - ниже среднего - запомнил 3 - 5 слов после 5-го предъявления, 3 - 4 слова при отсроченном воспроизведении.

1 балл - низкий уровень - запомнил 0 - 2 слова после 5-го предъявления, 0 - 2 слов при отсроченном воспроизведении или не может себя организовать для выполнения данной деятельности.

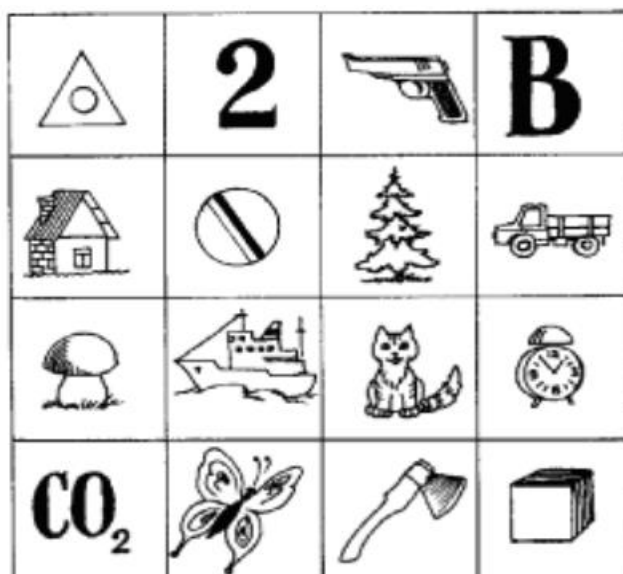
Методика «Память на образы»

Цель: предназначена для изучения образной памяти. Сущность методики заключается в том, что испытуемому экспонируется таблица с 16 образами в течение 20 секунд. Образы необходимо запомнить и в течение минуты воспроизвести на бланке.

Инструкция: Вам будет предъявлена таблица с образами (привести пример). Ваша задача заключается в том, чтобы за 20 секунд запомнить как можно больше образов. Через 20 секунд уберут таблицу, и вы должны нарисовать или записать (выразить словесно) те образы, которые запомнили.

Оценка результатов тестирования производится по количеству правильно воспроизведенных образов. Норма — 6 правильных ответов и больше.

Методика используется в группе и индивидуально.



Задания для оценки оперативной памяти

Инструкция: школьнику последовательно по 15 секунд каждая, предлагаются карточки-задания, представленные в виде шести по-разному зрительных треугольников. После просмотра очередной карточки она убирается и вместо неё предлагается матрица, включающая 24 разных треугольника, среди которых находятся и 6 тех треугольников, которые испытуемый только что видел, на отдельной карточке. Задание заключается в том, чтобы отыскать и правильно указать в матрице все 6 треугольников.

Показателем развитости зрительной оперативной памяти является частное деление времени решения задачи в минуту на число ошибок, допускаемых в процессе решения, плюс единица.

Ошибками считается неправильно указанные в матрице треугольниками или те из них, которые ребёнок не смог по какой-либо причине найти.

Практически для получения показателя поступают следующим образом. По всем четырём карточкам определяется количество правильно найденных на матрице треугольников, и их общая сумма делится на 4. Это есть число правильно указанных треугольников. Данное число вычитается из 6-ти. Полученный результат есть среднее количество ошибок. Далее определяется среднее время работы, путём деления общего времени работы ребёнка над всеми 4 карточками на 4.

Момент окончания времени работы испытуемого над подсчётом треугольников в общей матрице определяется при помощи вопроса: «Ты уже всё нашёл, что увидел?» После утвердительного ответа можно прекратить поиск треугольников в матрице. Деление среднего времени работы над поиском на матрице 6-и треугольников и количество допущенных ошибок позволяет получить искомый показатель.

Оценка результатов.

10 баллов - получает испытуемый, имеющий объём кратковременной памяти равный 8-и и более единицам.

Аналогическое количество баллов-10 -получают дети от 6 до 9 лет, если объём их памяти составляет 7-8 единиц.

8 баллов - оценивается объём кратковременной памяти ребёнка в возрасте от 6 до 9 лет, если он фактически равен 5 или 6 единицам.

Такое же количество баллов получает ребёнок в возрасте от 12 и старше лет, имеющие объём кратковременной памяти, равный 6-7 единицам.

4 балла - получает испытуемый имеющий объём кратковременной памяти, составляющий 4-5 единиц.

2 балла - ставится в том случае если объём кратковременной памяти составляет 1-3 единицы.

0 баллов - объём кратковременной памяти равняется 0-1 единиц.

Выводы по уровням развития.

10 баллов - хорошая развитая по объёму кратковременная память.

8 баллов - среднеразвитая по объёму кратковременная память.

4 балла - не вполне достаточная по объёму уровень кратковременной памяти.

2 балла - низкий уровень кратковременной памяти.

0 баллов - очень низкий объём кратковременной памяти.

Связный текст для оценки логической памяти

"Вчера вечером, когда солнце уже заходило за горизонт, я решил прогуляться по парку. В парке было тихо и безлюдно, лишь изредка доносился шум проезжающих машин. Я шел по аллее, усыпанной опавшими листьями, и думал о предстоящей поездке. Через несколько дней я должен был отправиться в командировку в другой город. В этой поездке мне предстояло решить важный вопрос, который давно не давал мне покоя. Я надеялся, что поездка поможет мне найти решение. Пока я размышлял, навстречу мне вышла старая женщина с собакой. Собака, небольшая, черная, подошла ко мне и стала обнюхивать. Женщина извинилась за беспокойство и улыбнулась. Мы

разговорились. Она рассказала мне о своей жизни, о своей любви к собакам и о том, как важно ценить каждый день. После этой встречи я почувствовал себя намного спокойнее и увереннее. Я понял, что не стоит беспокоиться о будущем, а лучше сосредоточиться на настоящем. Когда я вернулся домой, на небе уже зажглись первые звезды."

После прочтения текста попросите испытуемого:

Пересказать текст своими словами.

Ответить на вопросы по тексту (например, "Где происходила прогулка?", "О чем думал герой?", "Кто встретился на пути?", "О чем говорила женщина?").

Восстановить последовательность событий в тексте.

Выделить основные мысли текста.

Этот метод позволяет оценить не только запоминание информации, но и понимание логических связей, умение анализировать и структурировать информацию.

Диксит — это настольная игра ассоциаций, в которой игроки используют воображение, чтобы угадывать и подбирать карты по описанию. Она получила широкую популярность благодаря простым правилам, красивым иллюстрациям и глубокому эмоциональному вовлечению.

Кратко:

- **Игроки:** 3–6 человек (до 12 с расширениями)
- **Время партии:** 30–45 минут
- **Возраст:** от 8 лет
- **Жанр:** ассоциативная/творческая/психологическая игра

Как играют:

1. Один из игроков становится рассказчиком. Он выбирает одну карту из своей руки и придумывает к ней подсказку — это может быть слово, фраза, цитата, звук, песня, эмоция, всё что угодно.
2. Остальные игроки выбирают по одной карте, которая, по их мнению, может соответствовать этой подсказке.
3. Все выбранные карты перемешиваются и выкладываются на стол лицом вверх.
4. Теперь игроки голосуют — какая карта, по их мнению, принадлежала рассказчику.
5. Очки получают рассказчик и угадавшие, но не слишком много — если все или никто не угадал, рассказчик не получает очков (игра поощряет «золотую середину» в сложности подсказки).

Особенности:

- Волшебные, фантазийные иллюстрации без текста — каждая карта похожа на сон или сказку.
- Игра развивает креативность, воображение и эмоциональный интеллект.
- Прекрасно подходит как для семейных вечеров, так и для игр в компании друзей.

Мемори (или Memory, иногда называют "Парочки") — это простая, но захватывающая настольная игра, которая тренирует зрительную память и концентрацию. Она идеально подходит для детей и взрослых, помогая развивать внимание, усидчивость и логическое мышление — и при этом доставляет море радости!

Как играть:

1. Перед игроками выкладываются парные карточки рубашкой вверх (обычно 24, 36 или 72 карточки — в зависимости от уровня сложности).
2. Игроки по очереди переворачивают по две карточки.
3. Если изображения совпадают — игрок забирает их себе и делает ещё один ход.
4. Если нет — карточки переворачиваются обратно, и ход переходит к следующему игроку.
5. Игра продолжается до тех пор, пока все пары не будут найдены. Побеждает тот, кто собрал больше всего пар.

Что развивает:

- Память и внимание
- Наблюдательность
- Терпение
- Соревновательный дух (но в мягкой, дружественной форме)

Для кого:

- Для детей от 3–4 лет — в облегчённой версии
- Для взрослых — с более сложными наборами
- Отлично подходит для семейных игр, детских садов, школ и даже для занятий с пожилыми людьми (поддерживает когнитивную активность)

