



Бухаленкова Д.А., Сухих В.Л., Якупова В.А.

Развитие саморегуляции в игре: во что и как играть с дошкольниками?

Бухаленкова Дарья Алексеевна*, Сухих Вера Леонидовна,
Якупова Вера Анатольевна, МГУ имени М.В. Ломоносова (Москва, Россия)

Статья посвящена практическому аспекту развития саморегуляции дошкольников в игре. Во введении дано определение саморегуляции как многоаспектного конструкта, включающего регуляцию эмоций, когнитивных процессов и поведения. Также предлагается определение регуляторных функций на основе модели А. Мияке. Обзор литературы охватывает результаты новых исследований, посвященных влиянию игры на развитие саморегуляции дошкольников. Рассмотрены исследования, показывающие эффективность сюжетно-ролевых игр, игр с правилами, цифровых игр, а также связь между игровыми предпочтениями в домашних условиях и развитием саморегуляции у детей дошкольного возраста. В заключительной части сформулированы практические рекомендации по применению игр в целях развития саморегуляции дошкольников. Даны рекомендации по выбору игр, наиболее подходящих для этой цели, их продолжительности, повышению вовлеченности детей в игру, нюансам организации игр. Подробно описаны условия, при создании которых разные виды игр (игры с правилами, сюжетно-ролевые, цифровые игры) наиболее эффективны. В приложении приведены названия и краткие описания цифровых и настольных игр, которые могут быть использованы для тренировки всех компонентов регуляторных функций.

Ключевые слова: саморегуляция, регуляторные функции, произвольность, дошкольный возраст, игра, развитие.

Для цитирования: Бухаленкова Д.А., Сухих В.Л., Якупова В.А. Развитие саморегуляции в игре: во что и как играть с дошкольниками? // Современное дошкольное образование. – 2021. – №1(103). – С. 8–16. DOI: 10.24411/1997-9657-2021-10091

Материалы статьи получены 16.11.2020.

Дошкольный возраст является чувствительным периодом для развития саморегуляции. И естественно, что поиск эффективных способов ее развития у детей привлекает многих ученых и практиков. Цель данной статьи – на основании ряда научных исследований сформулировать рекомендации по практическому применению игры для развития саморегуляции дошкольников. Мы попытаемся дать ответ на два ключевых вопроса: какие игры можно использовать и как это делать правильно с точки зрения развития саморегуляции.

Для начала дадим несколько ключевых определений. Саморегуляция определяется как многоаспектный конструкт, включающий регуляцию эмоций, когнитивных процессов и поведения (Baumeister & Vohs, 2004; Bronson, 2000; McClelland и др., 2010). Различают «эмоциональную регуляцию» и «когнитивный контроль» – «холодные» регуляторные

процессы, обеспечивающие планирование, организацию и решение задач, а «горячие» задействуются в ходе эмоционально напряженных ситуаций (Батенова, 2019; Смирнова, 2019). Регуляторные функции – совокупность когнитивных процессов, задействованных в произвольном контроле мыслей и действий (McClelland и др., 2010; Zelazo и др., 2014). Базовые регуляторные функции включают в себя три когнитивных навыка: рабочую память, когнитивную гибкость (способность к переключению) и сдерживающий контроль (торможение) (Miyake и др., 2000).

Считается, что дети изначально могут различаться по способности к саморегуляции из-за особенностей темперамента. Однако средовые факторы могут в какой-то степени нивелировать эти различия (Батенова, 2019; Смирнова, 2019). Наиболее ярко различия в саморегуляции проявляются в дошкольном возрасте. В детском саду ребенок сталкивается с новыми высокими требованиями к саморегуляции, в этой среде он овладевает культурными средствами

* Контакты: d.bukhalenkova@inbox.ru



UDC 373.29

DOI: 10.24411/1997-9657-2021-10091

Development of Self-regulation in the Play: What and How to Play with Preschoolers?

Daria A. Bukhalenkova*, Vera L. Sukhikh, Vera A. Yakupova

Lomonosov MSU, Moscow, Russia

The article is devoted to the practical aspect of the development of self-regulation of preschoolers in the play. The introduction provides a definition of self-regulation as a multidimensional construct that includes the regulation of emotions, cognitive processes and behavior. The definition of executive functions based on A. Miyake's model is also proposed. The literature review covers the results of new studies on the influence of play on the development of self-regulation in preschoolers. The article considers studies showing the effectiveness of role play, play with rules, digital games, as well as the relationship between play preferences at home and the development of self-regulation in preschool children. In the final part, practical recommendations are formulated for the use of games in order to develop self-regulation of preschoolers. Recommendations are given for choosing games that are most suitable for this purpose, their duration, increasing children's involvement in play, and the nuances of organizing play. The conditions for creating different types of play (play with rules, role play, digital games) are described in detail. The Appendix contains names and brief descriptions of digital and board games that can be used to train all components of executive functions.

Keywords: preschool age, executive functions, play, self-regulation, arbitrariness, child development.

For citation: Bukhalenkova D.A, Sukhikh V.L., Yakupova V.A. (2021). Development of self-regulation in the play: what and how to play with preschoolers? *Preschool Education Today*. 1:15, 8–16 (in Russian). DOI: 10.24411/1997-9657-2021-10091

Original manuscript received 16.11.2020.

* Contacts: d.bukhalenkova@inbox.ru

управления своим поведением. Его поведение, благодаря знаковому опосредствованию, становится произвольным (Выготский, 2004). Кроме того, между тремя и шестью годами происходит созревание префронтальной коры, что также связано с развитием регуляторных функций. Именно в детском саду впервые проявляется связь саморегуляции с будущими академическими достижениями (например, с математическими навыками и чтением) и успешной социальной адаптацией (Anderson и др., 2010; McClelland и др., 2010).

Результаты современных исследований о развитии саморегуляции дошкольников в игровой деятельности

Многие современные исследования посвящены развитию саморегуляции у дошкольников и включают в себя формирующий эксперимент. Исследования эти разнообразны по содержанию, длительности, методологии и теоретическому базису. Тем не менее все воз-

действия в подобных экспериментах в той или иной степени носят игровой характер ввиду центральной роли игры в дошкольном возрасте. При этом наиболее часто в исследованиях фигурируют игры с правилами, цифровые и сюжетно-ролевые игры.

Механизмом развития регуляторных функций с помощью цифровых игр-тренажеров является непосредственное использование функции и отработка навыка. Это, с одной стороны, обеспечивает достаточно быстрое достижение эффекта (Liu и др., 2019). Но с другой стороны, исследования показывают, что эффект этот может быть непродолжителен во времени и далеко не всегда влияет на успех в других видах деятельности или задач (Bergman, Nutley и др., 2011). Также для цифровых игр характерна изоляция ребенка: обычно ребенок находится один на один с гаджетом и не взаимодействует ни со сверстниками, ни со взрослым (Bergman Nutley и др., 2011; Rueda и др., 2012; Thorell и др., 2009 и др.). Однако в работе «Игра и ее роль в психическом развитии ребенка» Л.С. Выготский показал, что когнитивное развитие в игре происходит, прежде всего, за счет



взаимодействия с чутким взрослым и другими детьми (Выготский, 2004).

Аналогом цифрового когнитивного тренинга в некотором смысле являются различные игры с правилами. Они также направлены на развитие какого-либо компонента регуляторных функций, однако в отличие от большинства цифровых проводятся в маленьких или больших группах (McClelland и др., 2019; Shiu и др., 2020; Traverso и др., 2019 и др.). Е.А. Савина с коллегами проанализировали игры с правилами с точки зрения нейрокогнитивных процессов, вовлеченных в процесс произвольной регуляции (Савина и др., 2017). Игры отличаются по степени сложности инструкции или правил, которым должны следовать играющие, т.е. предъявляют разные требования к рабочей памяти ребенка. Разные игры задействуют разные типы торможения: простая остановка моторного поведения (например, остановиться на сигнал), контроль моторной интерференции (не делать запретное движение, а делать что-то взамен) или контроль вербальной интерференции (не говорить запретное слово, а говорить разрешенное слово). Существует ряд игр, которые требуют от ребенка модуляции моторного поведения в соответствии с правилом или внешним стимулом. Например, от ребенка требуется идти, а не бежать, двигаться в соответствии с темпом или степенью громкости музыки (Савина и др., 2017). Таким образом, игры с правилами, по сравнению с цифровыми, могут использовать самые разнообразные компоненты саморегуляции в разнообразных сочетаниях и формах. Кроме того, игры с правилами в большей степени обладают мотивационными характеристиками игры: в таких играх обычно есть победители и проигравшие, дети играют в них весело и азартно, а главное – взаимодействуют со сверстниками.

Сюжетно-ролевая игра как деятельность имеет сложную многокомпонентную структуру. Л.С. Выготский считал, что у сюжетно-ролевой игры есть три ключевые характеристики: дети создают воображаемую ситуацию, принимают на себя роли и действуют в соответствии с ними, а также следуют набору правил, которые диктуют конкретные роли. Каждый из этих аспектов важен и вносит свой вклад в развитие высших психических функций (Выготский, 2004). Исследования показывают, что такие показатели игры, как принятие роли, игровое замещение и взаимодействие со сверстниками, неразрывно связаны с развитием регуляторных функций у дошкольников.

А наделение привычных объектов окружающей среды игровыми контекстами, имеющее ярко выраженный творческий характер, выводит произвольное поведение ребенка на новый уровень (Веракса и др., 2019).

А.Н. Веракса и коллеги приводят результаты исследования, в котором впервые было проанализировано влияние характера роли (позитивный, мудрый или негативный герой) на успешность выполнения заданий на регуляторные функции. Предполагалось, что символическая ситуация с разным эмоциональным характером, задаваемым воображаемым персонажем, позволит ребенку выйти на такой уровень развития регуляторных функций, который недоступен ему в реальной ситуации. Оказалось, что принятие роли действительно может помочь дошкольнику регулировать свое поведение, что еще раз подтверждает ведущую роль игровой деятельности в дошкольном возрасте. Роли позитивного и мудрого героев оказывали положительный эффект на все компоненты регуляторных функций, а роль негативного персонажа – только на поведенческий и когнитивный сдерживающий контроль (в задании на когнитивную гибкость она оказалась негативный эффект) (Веракса и др., 2020; Veraksa et al., 2019).

Кроме влияния факта принятия роли и разыгрывания сюжета (Dickinson et al., 2019; Goldstein & Lerner, 2018), характера роли (Веракса и др., 2020; Veraksa et al., 2019), исследуется также влияние характера сюжета. Например, исследовали влияние двух типов игр: с выраженной аффективной составляющей (сюжеты с аффективным содержанием, детей поощряли выражать и проговаривать чувства) и с выраженным компонентом воображения (фантазийные и хорошо структурированные сюжеты). По результатам экспериментальной группы с направленностью на воображение по сравнению с контрольной и второй экспериментальной значимо увеличила показатели уровня игры, позитивного аффекта (дети чаще и ярче проявляли эмоции позитивного спектра) (Moore & Russ, 2008). Гипотезу о влиянии компонента фантазии и воображения в игре проверяли также с помощью разыгрывания реалистичных и фантастических сюжетов (Thibodeau-Nielsen et al., 2020). Фантастическая сюжетно-ролевая игра оказала значимый эффект на показатели развития регуляторных функций у детей, чьи родители принадлежали к среднему классу.



Еще одна переменная, представляющая интерес с точки зрения развития регуляторных функций, это управление сюжетом: в случае свободной игры сюжет рождается в группе детей и каждый может предложить сюжетный ход, также «режиссером» может выступать один из детей или взрослый (Сухих, 2020). Во всех трех случаях разные компоненты регуляторных функций задействованы по-разному. В развитой свободной игре задействованы все компоненты регуляторных функций: ребенок помнит сюжетную линию и роли других детей, вовлеченных в игру (рабочая память); ребенок не выходит из роли и действует в соответствии с ней в течение игровой сессии (сдерживающий контроль); ребенок действует одновременно в мнимой и реальной ситуации (когнитивная гибкость). Если взрослый контролирует распределение ролей и разыгрывание сюжета, нагрузка с рабочей памяти снимается. При этом акцентируется функция сдерживающего контроля и когнитивной гибкости, т.к. взрослый при необходимости возвращает в роль и помогает детям сориентироваться, как можно разыграть то или иное событие сюжета. Если сюжетом управляет ребенок, т.е. он придумывает историю и управляет всеми игровыми персонажами, это требует высокого уровня развития всех компонентов регуляторных функций.

Наконец, интересно исследование, в котором была проанализирована связь между игровыми предпочтениями в домашних условиях и развитием саморегуляции у детей дошкольного возраста (Бухаленкова и др., 2020; Veraksa et al., 2020). В исследовании участвовали дети в возрасте 5–6 лет (всего 163 ребенка) и их мамы, которые заполнили специальный опросник с вопросами о продолжительности игры и игровых предпочтениях детей дома. Результаты показали, что наиболее предпочитаемым видом игр у старших дошкольников являются настольные и подвижные игры, а также строительство. Дети, которые предпочитают конструкторы и машинки, хуже справлялись с выполнением задания на когнитивную гибкость по сравнению с детьми, не играющими в конструирование. Дети, которые предпочитают мягкие игрушки и наборы фигурок, хуже удерживают в рабочей памяти расположение объектов, чем дети, предпочитающие другие игры. Дети, которые предпочитают играть дома в настольные игры, успешнее справлялись с заданием на сдерживающий контроль. Дети, чей любимый герой часто меняется, также успешнее справлялись

с методикой на сдерживающий контроль, чем дети, у которых есть один постоянный любимый герой. Данное исследование показало, что наибольшим развивающим потенциалом для старших дошкольников обладают настольные игры, пазлы, а также увлечение разными сюжетами и персонажами. В то же время отсутствие взаимосвязей между уровнем развитости регуляторных функций и продолжительностью игры дошкольников дома позволило исследователям предположить, что содержание и разнообразие детской игры дома (смена правил и ролей) имеет большее значение для развития саморегуляции дошкольников, чем ее продолжительность.

На основе результатов описанных исследований можно сформулировать следующие выводы и рекомендации по практическому применению игры для развития саморегуляции дошкольников.

Выводы и рекомендации

1. Для целей развития саморегуляции больше всего подходят сюжетно-ролевые, игры с правилами (подвижные и настольные), пазлы (Бухаленкова и др., 2020). Цифровые игры также могут быть эффективными для отработки отдельных навыков, что особенно важно для детей с низким уровнем саморегуляции.

2. Эффективность игр может быть различна для детей с низким и высоким уровнем развития саморегуляции. Чтобы играть в сюжетно-ролевую игру, уже нужен определенный уровень развития регуляторных функций, однако она также является механизмом их развития. Для детей с низким уровнем саморегуляции значимо более позитивный эффект оказывает простая тренировка навыка (специально подобранные задания, цифровые или настольные игры), тогда как детям с высоким уровнем саморегуляции помогает именно принятие роли (Веракса и др., 2020).

3. С точки зрения создания условий для развития всех компонентов саморегуляции важно, чтобы ребенок играл разнообразно: в разные виды игр и в разные игры, относящиеся к одному виду. Разработанные для дошкольников цифровые игры-тренажеры и игры с правилами, как правило, могут задействовать только один компонент регуляторных функций. Поэтому необходимо подбирать несколько игр на разные компоненты. В случае сюжетно-ролевой игры должно быть разнообразие сюжетов и смена ролей. Наибольшим развивающим



потенциалом обладают фантазийные сюжеты и использование ролей позитивных и мудрых персонажей (Веракса и др., 2020; Thibodeau-Nielsen et al., 2020).

4. Различий в продолжительности игры в зависимости от уровня развития регуляторных функций выявлено не было (Бухаленкова и др., 2020). Игра может длиться 15–30 минут, но для достижения развивающего эффекта важно, чтобы ребенок играл в игру не один раз, а регулярно в течение некоторого времени (несколько недель).

5. Игра с течением времени должна усложняться. И это касается любых видов деятельности: регуляторные функции не просто должны быть задействованы, но должны постоянно подвергаться вызову, испытанию (Bergman Nutley et al., 2011; Thorell et al., 2009).

6. Для игр с правилами и цифровых игр также крайне важно обеспечить качественную обратную связь и по поводу ошибок, и в отношении правильных действий. Качественная обратная связь означает, что фиксируется не только факт ошибки или правильного действия, но и объясняется, в чем именно они заключались (Асланова и др., 2020).

7. Разыгрывание сюжетов (драматизация) может создать дополнительные развивающие возможности, если придумывать историю и управлять игрой будет сам ребенок.

8. Конечно, важно, чтобы дети были по-настоящему вовлечены в игру. По нашим наблюдениям, пространство и участие взрослого – важные факторы, от которых зависит, захочет ли ребенок играть в то, что ему предлагает взрослый. Пространство должно соответствовать игре. Для сюжетно-ролевой игры и подвижных игр с правилами нужно много места, чтобы дети могли свободно и безопасно двигаться. В маленьком и заставленном помещении сложных и интересных сюжетов не разворачивается просто потому, что дети не могут обустроить игровое пространство. С этим будут сложности и при недостатке неструктурированных игровых материалов и предметов-заместителей. Чтобы играть в настольные игры и собирать пазлы, детям должно быть комфортно сидеть вокруг стола, а отвлекающие факторы лучше свести к минимуму. Влияет и собственный интерес взрослого: если взрослый искренне увлечен игрой, скорее всего, будет интересно и детям.

9. Игра в группе лучше, чем игра в одиночку. Групповые игры вдвое эффективнее ин-

дивидуальных (Scionti et al., 2020). Однако необходимо учитывать, что личные отношения детей между собой очень влияют на то, как будет протекать игра: дети могут просто не захотеть играть друг с другом или друг без друга, отвлекать или стесняться друг друга. Поэтому лучше подбирать игровые группы с учетом этого фактора или менять состав группы время от времени.

На основе указанных рекомендаций нами были отобраны цифровые и настольные игры, которые могут быть использованы для тренировки всех трех компонентов регуляторных функций (рабочей памяти, когнитивной гибкости и сдерживающего контроля). Список этих игр и их краткое описание представлены в Приложении.

Приложение

Игры, которые могут быть использованы для тренировки и развития регуляторных функций у детей 4–5 лет.

Цифровые (AppStore)

1. **«Точки».** Задача находить на экране новые появляющиеся точки, в то время как старые остаются на тех же местах. Точки добавляются по одной. Отличаются расположением и цветом. Чтобы найти новую точку, нужно помнить цвета и расположение ранее появившихся на экране точек. Результат отображается на экране. Данная игра будет способствовать развитию зрительной рабочей памяти. Ее несомненным преимуществом является то, что уровень сложности адаптируется под возможности ребенка (после ошибки игра начинается заново).

2. **«Memo-game».** Нужно находить пары к карточкам, переворачивая их поочередно и запоминая положение. Данная игра будет также способствовать тренировке зрительной рабочей памяти.

3. **«Focuz».** В игре нужно сортировать карточки. Сначала два цвета (красный и синий), затем добавляется желтый цвет. Через некоторое время места сортировки меняются. Это задача на когнитивную гибкость, т.к. требуется переключение на новое условие.

4. **«FruitNinjaClassic».** Увлекательная игра на сдерживающий двигательный/поведенческий контроль, в которой нужно «разрубить» фрукты и не трогать бомбочки.

5. Также интересна серия игр **«EARLY START»** (Steven Howard). Приложения специ-



ально были разработаны как для оценки, так и для тренировки всех компонентов регуляторных функций дошкольников. Приложения доступны для скачивания, но не поддерживают русский язык.

Настольные игры

1. **«Доббль».** Нужно найти одинаковые рисунки на карточках как можно быстрее. Тренирует зрительную память, когнитивную гибкость, скорость реакции и внимательность.

2. **«Дикие джунгли».** Если у детей выпадают одинаковые карточки, они соревнуются в том, кто первый схватит тотем. Тренируются зрительная память, гибкость, скорость реакции. Эта игра также хороша для тренировки торможения, т.к. за ошибочное хватание тотема есть штрафные баллы. По такому же принципу построена еще одна игра – **«Хали-Гали»**. Отличие в том, что тут нужно не просто найти одинаковые картинки, а сосчитать число фруктов и, если их 5 одинаковых, то нужно позвонить в звонок. И еще одна похожая игра **«Барабашка»**, в ней есть интересные вариации правил: не хватать, а выкрикивать названия предметов и в целом больше игровых объектов и условий.

3. **«Упо».** Игра развивает когнитивную гибкость и способность к торможению, т.к. нужно выкладывать карты либо соответствующего цвета, либо с такой же картинкой, как предыдущая карта; и есть карты, которые меняют направление или правила игры. Похожая игра, но немного сложнее и интереснее для детей за счет наличия игрового сюжета – **«Спящие королевы»**: тут похожие правила, но нужно не просто избавиться от карт, а разбудить спящих принцесс. К этой игре есть красивая мотивирующая предыстория: идея создания Спящих королей пришла в голову шестилетней девочке Миранде Эвартс, когда та никак не могла заснуть. Наличие предыстории и дополнительной игровой мотивации может повысить вовлеченность детей в данную игру.

4. **«Коварный лис»** представляет собой детективную игру, которая тренирует слуховую рабочую память, т.к. требует удержание в памяти большого объема информации, чтобы найти лиса, который украл пирог. ■

Финансирование

Работа выполнена при поддержке гранта РФФИ №18-013-01057.

Информация об авторах

Бухаленкова Дарья Алексеевна, кандидат психологических наук, факультет психологии МГУ имени М.В. Ломоносова, доцент кафедры психологии образования и педагогики (Москва, Россия), d.bukhalenkova@inbox.ru, ORCID: 0000-0002-4523-1051

Сухих Вера Леонидовна, факультет психологии МГУ имени М.В. Ломоносова, научный сотрудник кафедры психологии образования и педагогики, sukhikhvera@gmail.com, ORCID: 0000-0001-5036-5743

Якупова Вера Анатольевна, кандидат психологических наук, факультет психологии МГУ имени М.В. Ломоносова, научный сотрудник кафедры методологии психологии, (Москва, Россия), vera.a.romanova@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9472-8283

Information about the authors

Daria A. Bukhalenkova, Faculty of Psychology, Lomonosov MSU, Associate Professor, Department of Educational Psychology and Pedagogy, Moscow, Russia, d.bukhalenkova@inbox.ru, ORCID: 0000-0002-4523-1051

Vera L. Sukhikh, Faculty of Psychology, Lomonosov MSU, Researcher, Department of Educational Psychology and Pedagogy, Moscow, Russia, sukhikhvera@gmail.com, ORCID: 0000-0001-5036-5743

Vera A. Yakupova, Faculty of Psychology, Lomonosov MSU, Researcher, Department of Psychology Methodology, Moscow, Russia, vera.romanova@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9472-8283

Литература

1. *Асланова М.С., Бухаленкова Д.А., Веракса А.Н., Гаврилова М.Н., Люцко Л.Н., Сухих В.Л.* Традиции и инновации в математическом образовании дошкольников в России: Соответствуют ли они образовательным критериям? // Вестник Московского Университета. – 2020. – №3. – С. 166–193. <https://doi.org/DOI:10.11621/vsp.2020.03.08>

2. *Батенова Ю. В.* Интенсификация цифрового опыта дошкольника: Когнитивные последствия // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. – 2019. – №4. – С. 4–20.

3. *Бухаленкова Д.А., Гаврилова М.Н., Айрапетян З.В., Семенов Ю.И., Тарасова К.С.* Связь между игровыми предпочтениями в домашних условиях и развитием саморегуляции у детей дошкольного возраста // Национальный психологический журнал. – 2020. – №2(38). – С. 99–108.



4. *Веракса А.Н., Алмазова О.В., Бухаленкова Д.А., Гаврилова М.Н.* Возможности использования игровых ролей для тренировки регуляторных функций у дошкольников // *Культурно-историческая психология*. – 2020. – №16(1). – С. 111–121. <https://doi.org/10.17759/chp.2020160111>
5. *Веракса А.Н., Бухаленкова Д.А., Якупова В.А.* Возможности развития регуляторных функций в игровой деятельности: теоретический обзор // *Российский психологический журнал*. – 2019. – №15(4). – С. 97–112. <https://doi.org/10.21702/rpj.2018.4.5>
6. *Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка. Психология развития ребенка. – М.: Смысл, 2004. – С. 200–235.
7. *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. – №13(4). – С. 56–63. <https://doi.org/10.17759/chp.2017130406>
8. *Смирнова Е.О.* Специфика современного дошкольного детства. Национальный психологический журнал. – 2019. – №2 (34). – С. 33–40. <https://doi.org/10.11621/npj.2019.0205>
9. *Сухих В.Л.* Развитие регуляторных функций у детей дошкольного возраста с помощью игры. Первый международный симпозиум по культурно-исторической психологии «Актуальные проблемы культурно-психологической психологии», Новосибирский государственный педагогический университет, устный доклад, 2020. <https://universityofchildhood.org/#about>
10. Anderson, V., Jacobs, R., & Anderson, P. J. (2010). Executive Functions and the Frontal Lobes: A Lifespan Perspective. Psychology Press.
11. Baumeister, R. F., & Vohs, K. D. (Eds.). (2004). Handbook of self-regulation: Research, theory, and applications. Guilford Press.
12. Bergman Nutley, S., Soderqvist, S., Bryde, S., Thorell, L. B., Humphreys, K., & Klingberg, T. (2011). Gains in fluid intelligence after training non-verbal reasoning in 4-year-old children: A controlled, randomized study: Fluid intelligence gains after training non-verbal reasoning. *Developmental Science*, 14(3), 591–601. <https://doi.org/10.1111/j.1467-7687.2010.01022.x>
13. Blair, C., & Razza, R. P. (2007). Relating Effortful Control, Executive Function, and False Belief Understanding to Emerging Math and Literacy Ability in Kindergarten. *Child Development*, 78(2), 647–663. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2007.01019.x>
14. Bronson, M. (2000). Self-regulation in Early Childhood: Nature and Nurture. Guilford Press.
15. Dickinson, D. K., Collins, M. F., Nesbitt, K., Toub, T. S., Hassinger-Das, B., Hadley, E. B., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2019). Effects of Teacher-Delivered Book Reading and Play on Vocabulary Learning and Self-Regulation among Low-Income Preschool Children. *Journal of Cognition and Development*, 20(2), 136–164. <https://doi.org/10.1080/15248372.2018.1483373>
16. Goldstein, T. R., & Lerner, M. D. (2018). Dramatic pretend play games uniquely improve emotional control in young children. *Developmental Science*, 21(4), 1–13. <https://doi.org/10.1111/desc.12603>
17. Liu, X., Liao, M., & Dou, D. (2019). Video Game Playing Enhances Young Children's Inhibitory Control. *HCI in Games*, 11595, 141–153. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-22602-2>
18. McClelland, M. M., Ponitz, C. C., Messersmith, E. E., & Tominey, S. (2010). Self-Regulation: Integration of Cognition and Emotion. B R. M. Lerner, M. E. Lamb, & A. M. Freund (Eds.), *The Handbook of Life-Span Development*. John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9780470880166.hlsd001015>
19. McClelland, M. M., Tominey, S. L., Schmitt, S. A., Hatfield, B. E., Purpura, D. J., Gonzales, C. R., & Tracy, A. N. (2019). Red Light, Purple Light! Results of an Intervention to Promote School Readiness for Children From Low-Income Backgrounds. *Frontiers in Psychology*, 10, 2365. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02365>
20. Miyake, A., Friedman, N. P., Emerson, M. J., Witzki, A. H., Howerter, A., & Wager, T. D. (2000). The Unity and Diversity of Executive Functions and Their Contributions to Complex “Frontal Lobe” Tasks: A Latent Variable Analysis. *Cognitive Psychology*, 41(1), 49–100. <https://doi.org/10.1006/cogp.1999.0734>
21. Moore, M., & Russ, S. W. (2008). Follow-up of a Pretend Play Intervention: Effects on Play, Creativity, and Emotional Processes in Children. *Creativity Research Journal*, 20(4), 427–436. <https://doi.org/10.1080/10400410802391892>
22. Rueda, M. R., Checa, P., & Cymbita, L. M. (2012). Enhanced efficiency of the executive attention network after training in preschool children: Immediate changes and effects after two months. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 2, S192–S204. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2011.09.004>
23. Scioni, N., Cavallero, M., Zogmaister, C., & Marzocchi, G. M. (2020). Is Cognitive Training Effective for Improving Executive Functions in Preschoolers? A Systematic Review and Meta-Analysis. *Frontiers in Psychology*, 10, 2812. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02812>
24. Shiu, S.-P., Wang, S.-H., & Chen, Y.-J. (2020). The effects of a small scale intervention to develop self-regulation in kindergarten children. *Early Child*



Development and Care, 190(3), 333–347. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1471474>

25. Thibodeau-Nielsen, R. B., Gilpin, A. T., Nancarrow, A. F., Pierucci, J. M., & Brown, M. M. (2020). Fantastical pretense's effects on executive function in a diverse sample of preschoolers. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 68, 101137. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2020.101137>

26. Thorell, L. B., Lindqvist, S., Bergman Nutley, S., Bohlin, G., & Klingberg, T. (2009). Training and transfer effects of executive functions in preschool children. *Developmental Science*, 12(1), 106–113. <https://doi.org/10.1111/j.1467-7687.2008.00745.x>

27. Traverso, L., Viterbori, P., & Usai, M. C. (2019). Effectiveness of an Executive Function Training in Italian Preschool Educational Services and Far Transfer Effects to Pre-academic Skills. *Frontiers in Psychology*, 10, 2053. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02053>

28. Veraksa, A. N., Gavrilova, M. N., Bukhalenkova, D. A., Almazova, O., Veraksa, N. E., & Colliver, Y. (2019). Does Batman TM affect EF because he is benevolent or skilful? The effect of different pretend roles on pre-schoolers' executive functions. *Early Child Development and Care*, 1–10. <https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1658091>

29. Veraksa, A. N., Gavrilova, M. N., Bukhalenkova, D. A., & Yakupova, V. A. (2020). The Relationship between Play Repertoire and Inhibitory Control in Preschool Children. *European Journal of Contemporary Education*, 9(2), 443–450. <https://doi.org/10.13187/ejced.2020.2.443>

30. Zelazo, P. D., Qu, L., & Myller, U. (2014). Hot and cool aspects of executive function: Relations in early development. *Young Children's Cognitive Development: Interrelationships Among Executive Functioning, Working Memory, Verbal Ability, and Theory of Mind*, 71–94. <https://doi.org/10.4324/9781410612007>

References

1. Anderson, V., Jacobs, R., & Anderson, P. J. (2010). *Executive Functions and the Frontal Lobes: A Lifespan Perspective*. Psychology Press.

2. Aslanova M.S., Bukhalenkova D.A., Veraksa A.N., Gavrilova M.N., Lyutsko L.N., Sukhikh V.L. (2020). Traditsii i innovatsii v matematicheskom obrazovanii doskol'nikov v Rossii: Sootvetstvuyut li oni obrazovatel'nym kriteriyam? [Traditions and Innovations in Mathematical Education of Preschool Children in Russia: Do They Meet Educational Criteria?] *Vestnik Moskovskogo Universiteta.*, 3, 166–193. <https://doi.org/DOI: 10.11621/vsp.2020.03.08>

3. Batenova, Yu. V. (2019). Intensifikatsiya tsifrovogo opyta doskol'nika: Kognitivnye posledstviya [Intensifying the Digital Experience of

the Preschooler: Cognitive Implications]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 14. Psikhologiya*, 4, 4–20.

4. Baumeister, R. F., & Vohs, K. D. (Eds.). (2004). *Handbook of self-regulation: Research, theory, and applications*. Guilford Press.

5. Bergman Nutley, S., Soderqvist, S., Bryde, S., Thorell, L. B., Humphreys, K., & Klingberg, T. (2011). Gains in fluid intelligence after training non-verbal reasoning in 4-year-old children: A controlled, randomized study: Fluid intelligence gains after training non-verbal reasoning. *Developmental Science*, 14(3), 591–601. <https://doi.org/10.1111/j.1467-7687.2010.01022.x>

6. Blair, C., & Razza, R. P. (2007). Relating Effortful Control, Executive Function, and False Belief Understanding to Emerging Math and Literacy Ability in Kindergarten. *Child Development*, 78(2), 647–663. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2007.01019.x>

7. Bronson, M. (2000). *Self-regulation in Early Childhood: Nature and Nurture*. Guilford Press.

8. Bukhalenkova, D. A., Gavrilova, M. N., Airapetyan, Z. V., Semenov, Yu. I., & Tarasova, K. S. (2020). Svyaz' mezhdru igrovymi predpochteniyami v domashnikh usloviyakh i razvitiem samoregulyatsii u detei doskol'nogo vozrasta [The relationship between play preferences at home and the development of self-regulation in preschool children]. *Natsional'nyi psikhologicheskii zhurnal*, 2(38), 99–108.

9. Dickinson, D. K., Collins, M. F., Nesbitt, K., Toub, T. S., Hassinger-Das, B., Hadley, E. B., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2019). Effects of Teacher-Delivered Book Reading and Play on Vocabulary Learning and Self-Regulation among Low-Income Preschool Children. *Journal of Cognition and Development*, 20(2), 136–164. <https://doi.org/10.1080/15248372.2018.1483373>

10. Goldstein, T. R., & Lerner, M. D. (2018). Dramatic pretend play games uniquely improve emotional control in young children. *Developmental Science*, 21(4), 1–13. <https://doi.org/10.1111/desc.12603>

11. Liu, X., Liao, M., & Dou, D. (2019). Video Game Playing Enhances Young Children's Inhibitory Control. *HCI in Games*, 11595, 141–153. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-22602-2>

12. McClelland, M. M., Ponitz, C. C., Messersmith, E. E., & Tominey, S. (2010). *Self-Regulation: Integration of Cognition and Emotion*. B. R. M. Lerner, M. E. Lamb, & A. M. Freund (Eds.), *The Handbook of Life-Span Development*. John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9780470880166.hlsd001015>

13. McClelland, M. M., Tominey, S. L., Schmitt, S. A., Hatfield, B. E., Purpura, D. J., Gonzales, C. R.,



- & Tracy, A. N. (2019). Red Light, Purple Light! Results of an Intervention to Promote School Readiness for Children From Low-Income Backgrounds. *Frontiers in Psychology, 10*, 2365. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02365>
14. Miyake, A., Friedman, N. P., Emerson, M. J., Witzki, A. H., Howerter, A., & Wager, T. D. (2000). The Unity and Diversity of Executive Functions and Their Contributions to Complex "Frontal Lobe" Tasks: A Latent Variable Analysis. *Cognitive Psychology, 41*(1), 49–100. <https://doi.org/10.1006/cogp.1999.0734>
15. Moore, M., & Russ, S. W. (2008). Follow-up of a Pretend Play Intervention: Effects on Play, Creativity, and Emotional Processes in Children. *Creativity Research Journal, 20*(4), 427–436. <https://doi.org/10.1080/10400410802391892>
16. Rueda, M. R., Checa, P., & Cymbita, L. M. (2012). Enhanced efficiency of the executive attention network after training in preschool children: Immediate changes and effects after two months. *Developmental Cognitive Neuroscience, 2*, S192–S204. <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2011.09.004>
17. Savina, E. A., Savenkova, I. A., Shchekotikhina, I. V., & Gul'yants, A. M. (2017). Vliyanie igr s pravilami na proizvod'nuyu regulyatsiyu detei 6–7 let [Influence of games with rules on voluntary regulation of children 6–7 years]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya, 13*(4), 56–63. <https://doi.org/10.17759/chp.2017130406>
18. Scionti, N., Cavallero, M., Zogmaister, C., & Marzocchi, G. M. (2020). Is Cognitive Training Effective for Improving Executive Functions in Preschoolers? A Systematic Review and Meta-Analysis. *Frontiers in Psychology, 10*, 2812. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02812>
19. Shiu, S.-P., Wang, S.-H., & Chen, Y.-J. (2020). The effects of a small scale intervention to develop self-regulation in kindergarten children. *Early Child Development and Care, 190*(3), 333–347. <https://doi.org/10.1080/03004430.2018.1471474>
20. Smirnova, E. O. (2019). Spetsifika sovremennogo doshkol'nogo detstva [The specifics of modern preschool childhood]. *Natsional'nyi psikhologicheskii zhurnal, 2* (34), 33–40. <https://doi.org/10.11621/npj.2019.0205>
21. Sukhikh, V. L. (2020). Razvitie regulyatornykh funktsii u detei doshkol'nogo vozrasta s pomoshch'yu igr [Development of regulatory functions in preschool children through play]. *Pervyi mezhdunarodnyi simpozium po kul'turno-istoricheskoi psikhologii «Aktual'nye problemy kul'turno-psikhologicheskoi psikhologii»*, Novosibirskii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet, ustnyi doklad. <https://universityofchildhood.org/#about>
22. Thibodeau-Nielsen, R. B., Gilpin, A. T., Nancarrow, A. F., Pierucci, J. M., & Brown, M. M. (2020). Fantastical pretense's effects on executive function in a diverse sample of preschoolers. *Journal of Applied Developmental Psychology, 68*, 101137. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2020.101137>
23. Thorell, L. B., Lindqvist, S., Bergman Nutley, S., Bohlin, G., & Klingberg, T. (2009). Training and transfer effects of executive functions in preschool children. *Developmental Science, 12*(1), 106–113. <https://doi.org/10.1111/j.1467-7687.2008.00745.x>
24. Traverso, L., Viterbori, P., & Usai, M. C. (2019). Effectiveness of an Executive Function Training in Italian Preschool Educational Services and Far Transfer Effects to Pre-academic Skills. *Frontiers in Psychology, 10*, 2053. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02053>
25. Veraksa, A. N., Almazova, O. V., Bukhalenkova, D. A., & Gavrilova, M. N. (2020). Vozmozhnosti ispol'zovaniya igrovyykh rolei dlya trenirovki regulyatornykh funktsii u doshkol'nikov [Possibilities of using play roles for training regulatory functions in preschoolers]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya, 16*(1), 111–121. <https://doi.org/10.17759/chp.2020160111>
26. Veraksa, A. N., Bukhalenkova, D. A., & Yakupova, V. A. (2019). Vozmozhnosti razvitiya regulyatornykh funktsii v igrovoi deyatel'nosti: teoreticheskii obzor [Possibilities for the development of regulatory functions in play: a theoretical overview]. *Rossiiskii Psikhologicheskii Zhurnal, 15*(4), 97–112. <https://doi.org/10.21702/rpj.2018.4.5>
27. Veraksa, A. N., Gavrilova, M. N., Bukhalenkova, D. A., & Yakupova, V. A. (2020). The Relationship between Play Repertoire and Inhibitory Control in Preschool Children. *European Journal of Contemporary Education, 9*(2), 443–450. <https://doi.org/10.13187/ejced.2020.2.443>
28. Veraksa, A. N., Gavrilova, M. N., Bukhalenkova, D. A., Almazova, O., Veraksa, N. E., & Colliver, Y. (2019). Does Batman TM affect EF because he is benevolent or skilful? The effect of different pretend roles on pre-schoolers' executive functions. *Early Child Development and Care, 1–10*. <https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1658091>
29. Vygotskii, L. S. (2004). Igra i ee rol' v psikhologicheskom razvitiu rebenka. V *Psikhologiya razvitiya rebenka* [Play and its role in the psychological development of the child. In *Psychology of Child Development*] (ss. 200–235). Izd-vo Smysl.
30. Zelazo, P. D., Qu, L., & Myller, U. (2014). Hot and cool aspects of executive function: Relations in early development. *Young Children's Cognitive Development: Interrelationships Among Executive Functioning, Working Memory, Verbal Ability, and Theory of Mind, 71–94*. <https://doi.org/10.4324/9781410612007>