

*Посвящается дорогому учителю  
Елене Олеговне Смирновой*

## Подход Е.О. Смирновой к оценке игрушек для детей

И.А. Рябкова\*<sup>1</sup>, Е.Г. Шеина<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Московский государственный психолого-педагогический университет, Москва, Россия

<sup>1</sup> ibaladinskaya@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-2274-0432>

<sup>2</sup> leshgp@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-3723-812X>

\* Автор, ответственный за переписку: [ibaladinskaya@gmail.com](mailto:ibaladinskaya@gmail.com)

**Актуальность.** В статье представлена концепция психолого-педагогической экспертизы игры и игрушек, разработанная под руководством Елены Олеговны Смирновой. Создание концепции обусловлено тем, что игрушка является неотъемлемым средством детской игры и, согласно многим исследованиям, оказывает влияние на ее становление и развитие. При этом современный рынок игрушек значительно изменился за последние десятилетия и требует изучения специалистами. Существует несколько публикаций, в которых рассказывается о психолого-педагогической экспертизе игр и игрушек, разработанной под руководством Е.О. Смирновой, однако Концепция неоднократно изменялась, развивалась, что, к сожалению, не было отражено в публикациях (последняя работа датируется 2017 г.). Данная статья призвана восполнить этот пробел.

**Целью** статьи является описание Концепции, методики и процедуры психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек, разработанной под руководством Е.О. Смирновой.

**Результаты.** Изучение Концепции экспертизы, основанной на культурно-исторической психологии и деятельностном подходе, показало, что игрушка является специально созданным взрослыми средством детской игры в широком смысле слова. Игрушки классифицируются по 4 родам деятельности: собственно игровой, продуктивной, познавательно-исследовательской и физической активности. Каждый род деятельности включает виды, объединенные специфическими чертами, целями и средствами. Психолого-педагогическая экспертиза игрушек включает 4 параметра оценки: этический, эстетический, операционально-технический и развивающий потенциал игрового действия. Заключение представляет собой отнесение игрушки к деятельности и возрасту.

**Выводы.** Созданная под руководством Е.О. Смирновой Концепция психолого-педагогической оценки игрушки основана на культурно-исторической психологии и деятельностном подходе, опирается на ключевые понятия и разработки данных подходов и может служить основанием для исследований в данной области, расширяющих и уточняющих представления науки о влиянии игр и предметных средств на развитие детей.

**Ключевые слова:** игрушки, развивающий потенциал игрушек, психолого-педагогическая экспертиза, детская игра, детская деятельность, сюжетно-ролевая игра, игра с правилом, продуктивная деятельность, познавательно-исследовательская деятельность.

*Для цитирования:* Рябкова И.А., Шеина Е.Г. Подход Е.О. Смирновой к оценке игрушек для детей // Национальный психологический журнал. 2022. № 3 (47). С. 35–43. doi: 10.11621/npj.2022.0305

*Dedicated to dear teacher  
Elena Olegovna Smirnova*

# E.O. Smirnova's approach to the evaluation of toys

Irina A. Ryabkova<sup>\*1</sup>, Elena G. Sheina<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia

<sup>1</sup> ibaladinskaya@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-2274-0432>

<sup>2</sup> leshgp@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0003-3723-812X>

\* Corresponding author: [ibaladinskaya@gmail.com](mailto:ibaladinskaya@gmail.com)

**Background.** This paper presents the concept of psychological and pedagogical expertise of games and toys, developed under the guidance of Elena Smirnova. Elaboration of the concept is due to the fact that a toy is an important tool of children's play and, according to many studies, has an impact on its formation and development. At the same time, the modern toy market has changed significantly over the past decades and requires to be studied by specialists.

There are several publications on the psychological and pedagogical evaluation of games and toys developed under E.O. Smirnova's guidance. However, the Concept has been repeatedly changed and developed which was not reflected in publications (the last work dates back to 2017). This article is intended to fill this gap.

**Objective.** This paper describes the Concept, methodology and procedure of psychological and pedagogical examination of games and toys developed under the guidance of E.O. Smirnova.

**Results.** The Concept of expertise is based on the cultural-historical approach and activity theory. A toy is considered as a tool for children's play in broad sense, especially created by adults. Toys are classified into 4 types of activity: play as such, productive activity, cognitive-explorative activity, and physical activity. Each kind of activity includes types united by specific features, goals and tools. Psychological and pedagogical evaluation of toys includes 4 evaluation parameters: ethical, aesthetical, operational-technical, and developmental potential of play action. The result of expertise is the attribution of the toy to a certain activity type and age group.

**Conclusions.** The Concept of psychological and pedagogical evaluation of toys, created under the leadership of E.O. Smirnova, is based on key concepts and advances of cultural-historical psychology and activity theory. The Concept can serve as a basis for research in this area, expanding and clarifying the ideas of science about the impact of games, play and subject tools on the development of children.

**Keywords:** toys, developmental potential of toys, psychological and pedagogical expertise, children's play, children's activity, pretend play, game with rules, productive activity, cognitive-explorative activity.

*For citation: Ryabkova, I.A., Sheina, E.G. E.O. Smirnova's approach to the evaluation of toys (2022). Natsional'nyy psikhologicheskiy zhurnal (National psychological journal), 3 (47), 35–43. doi: 10.11621/npj.2022.0305*

## Введение

Концепция психолого-педагогической экспертизы, разработанная под руководством Е.О. Смирновой, основана на положениях культурно-исторической психологии и деятельностного подхода (Смирнова и др., 2008а; Смирнова и др., 2008b; Смирнова и др., 2010; Смирнова, 2011; Sheina et al., 2017). Одним из важнейших понятий этих подходов является «возраст» — цикл развития, лежащий в основе периодизации психического развития и обладающий своей структурой и динамикой (Выготский, 1984; Леонтьев, 1983; Эльконин, 1989). Для каждого возраста характерны специфические физические и психические потребности и возможности ребенка. Согласно мысли А.В. Запорожца, развитие необходимо обогащать, а не ускорять: «...совершенствуя систему дошкольного воспитания, обогащая познавательное содержание программы детского сада, изыскивая пути повышения эффективности физического, умственного, нравственного и эстетического воспитания дошкольников, необходимо идти по пути не искусственной акселерации, а по пути обогащения, амплификации детского развития» (Запорожец, 1980, с. 49). Обогащение детского развития прямо связано с обеспечением и поддержкой различных видов характерной для ребенка деятельности — игры.

Игра понимается как главная детская деятельность, которая способствует максимально гармоничному развитию ребенка — всей его личности, включая умственный, эмоциональный, поведенческий аспекты. Е.О. Смирнова выделяла два подхода к пониманию игры — в узком и широком смысле слова (Смирнова, 2011; Смирнова, Рябкова, 2010). В узком смысле под игрой Елена Олеговна понимала сюжетно-ролевою игру и игру с правилом. В сюжетно-ролевой игре «...воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственной утилитарной деятельности» (Эльконин, 1999, с. 21). Для этой деятельности характерно создание воображаемой ситуации, в которой дети берут на себя роли и разыгрывают от их имени какой-нибудь сюжет. Игра с правилом — коллективная игра, разворачивающаяся по формализованным единым для всех правилам, направленной на выигрыш. Для этой деятельности характерна обязательность правил для всех играющих, их осознанный характер и цикличность деятельности (Михайленко, Короткова, 2002).

Сюжетно-ролевая игра и игра с правилом онтогенетически представляют собой одно целое: каждая игра состоит из мнимой ситуации и правила; в начале своего появления мнимая ситуация превалирует, а правило скрыто присутствует в игре, затем ситуация меняется — правило становится явным и центральным элементом игры, а мнимая ситуация отступает на второй план (Выготский, 1966; Эльконин, 1999).

В широком смысле слова игра — это любая специфически детская деятельность (сюжетно-ролевая игра, конструирование, рисование, манипулирование предметами и т.п.). В этом смысле игра понимается

как свободная, самостоятельная, инициативная деятельность, направленная, прежде всего, на процесс, а не на результат, на опробование себя и предмета игры. Признаками игры в широком смысле слова являются те характеристики игры, которые выделены в Конвенции о правах ребенка (Замечание общего порядка № 17 к статье 31 Конвенции о правах ребенка, 2013):

- свободная активность, лишенная принуждения и контроля со стороны взрослого,
- эмоциональный подъем, наличие удовольствия от деятельности,
- спонтанность, активное опробование себя и предмета игры.

Под такое определение попадают любые детские занятия, иницируемые детьми самостоятельно, включая не только привычные виды игры (сюжетная, с правилом и др.), но и такие необычные для отечественной науки виды игры, как бегодня, возня, детская борьба, езда на велосипеде и др.

Понимание игры в широком смысле слова легло в основу Концепции психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек, разработанной под руководством Е.О. Смирновой. В рамках Концепции игрушка понимается как средство, создаваемое взрослыми для детской игры. Детская игра практически невозможна без предмета: в младенчестве и раннем возрасте предметное манипулирование необходимо для полноценного развития ребенка; в дошкольном детстве ребенок нуждается в предмете, на который будет опираться его воображение (Выготский, 1966). Важность игровых материалов для детей обуславливает необходимость их выбора и оценки, а также в целом внимательного отношения к организации предметной среды (Короткова, 2003; Новоселова, 2001; Свенссон, 2011; Смирнова, 2011; Costa et al., 2018; Smith, 1983; Trawick-Smith et al., 2011). В современных условиях обилия игровых материалов и появления новых, пока малоизученных, например электронных, необходимость изучения и оценки игрушек возрастает еще больше.

## Возраст и деятельность

Главная функция игрушки — способствовать разворачиванию самостоятельной детской деятельности, ее амплификации. Это возможно в том случае, если игрушка подходит ребенку по возрасту, соответствует его потребностям и возможностям. Игрушка, не подходящая ребенку по возрасту, не обеспечивает в должной мере поддержку детской деятельности и, соответственно, развитие. Погремушка в дошкольном возрасте может служить средством любования, успокоения, может выполнять функции предмета-заместителя в сюжетной игре, однако уже не выполняет свою специфическую функцию сенсомоторного развития ребенка, как это происходит в младенческом возрасте. Магнитные буквы могут стать интересным материалом предметной деятельности детей раннего возраста, однако не станут средством обучения чтению.

В рамках Концепции Е.О. Смирновой было выделено 4 рода детских деятельности, каждый из которых

характеризуется своими отличительными чертами, включает свои цели и средства:

- 1) виды игры (в узком смысле слова),
- 2) продуктивные виды деятельности,
- 3) познавательно-исследовательские виды деятельности,
- 4) двигательная активность.

Рассмотрим каждый из перечисленных родов деятельности отдельно.

1. **Виды игры** — род деятельности, к которому, как было сказано выше, относятся различные варианты сюжетно-ролевых игр и игр с правилами. Мотив и цель игры заключается в процессе действовании, у игры нет какого бы то ни было утилитарного результата, в этом виде деятельности происходит развитие мотивационно-потребностной сферы личности (Эльконин, 1989). В этом основное отличие игры от любого другого вида деятельности.

К сюжетным играм относятся режиссерские и ролевые игры. В ролевой игре ребенок принимает роль на себя («Я пират», «Я мама») и действует от имени этой роли. В режиссерской игре ребенок раздает роли игрушкам, не принимая на себя никакой роли, и управляет игрушками, выстраивая сюжет. Между этими двумя играми есть множество промежуточных вариантов, то есть это достаточно условное разделение (Смирнова, Рябкова, 2011).

Для всех видов сюжетных игр нужны сюжетные игрушки, к которым относятся образные игрушки, маркеры пространства, предметы оперирования и маркеры роли (Короткова, 2003; Смирнова и др., 2016). Общая функция этих игрушек — быть похожими на реальные предметы, поддерживая, таким образом, условность игрового действия, то есть идеальный, а не операциональный план действий (Рябкова, Шеина, 2018).

Игры с правилами носят соревновательный характер и направлены на достижение выигрыша. Такие игры — всегда совместная деятельность, предполагающая наличие хотя бы одного партнера, в которой дети действуют в соответствии с общими для всех, заранее заданными правилами. Выделяют три типа таких правил: нормативные правила, реализующие принцип справедливости (например, правила очередности), игровые правила, определяющие действия участников, правила определения победителя (Михайленко, Короткова, 2002).

Таблица. Схема отнесения игрушки к возрасту и деятельности\*

Вид деятельности / возраст	Познавательно-исследовательская деятельность	Игра	Продуктивная деятельность
0–1	погремушка	–	–
1–3	пирамидка	пупс	кубики
3–7	головоломка	солдатики	конструктор
7–11	наборы для экспериментов	игра с правилами	робот из конструктора

\* Эту таблицу не следует читать буквально: очевидно, например, что пупс может быть средством игры детей включительно до младшего школьного возраста. Это условный пример того, как конкретная игрушка (например, конкретный пупс) попадает в категорию «возраст+деятельность».

Игры с правилами разделяют на три типа по требуемому в игре умению:

- на умственную компетенцию,
- на физическую компетенцию,
- на удачу (выигрыш не зависит от умений играющего) (Schwartzman, 1978).

Многие игры с правилами не требуют дополнительных «опорных» материалов, как, например, ранее передающиеся из поколения в поколение, а теперь существующие в рамках образовательных программ детских садов или центров, так называемые подвижные (например, разные формы догонялок) и вербальные игры (игры со словами). При этом есть большое число специальных материалов — для игр по правилам, подвижных (игры типа лапта, городки, кегли, марблс) и настольных игр (бирюльки, шахматы, бродилки). Функция таких материалов — создание и поддержание игровой мотивации (за счет интересных действий и материала игры), а также развитие произвольного поведения и разнообразных умений.

2. **Продуктивные виды деятельности.** К этим видам деятельности относятся конструирование, рисование, лепка, аппликация и многие другие. Их целью является создание продукта — рисунка, постройки, мозаики и т.д. Для поддержки и развития каждого из этих видов деятельности нужны соответствующие материалы. Функция этих материалов заключается в «пластичности» — возможность изменяться или изменять окружающее пространство.

В рамках Концепции оцениваются только структурированные материалы (различные конструкторы, кубики, мозаики и др.).

3. **Познавательно-исследовательские виды деятельности** включают широкий спектр различных активностей, которые направлены на изучение свойств, закономерностей объектов и их связей с окружающим миром: неспецифическое манипулирование в младенчестве, предметная игра, детское экспериментирование, чтение, учебная деятельность.

Для всех видов познавательно-исследовательских деятельностей существуют соответствующие игрушки и материалы. Например, для неспецифического манипулирования это погремушки, подвески, мобили и др. Предметная игра требует таких игрушек, как пирамидки, сортеры, вкладыши, сюрпризные игрушки и др. К детскому экспериментированию относятся

Table. Scheme for attributing toys to age group and activity type\*

Type of activity / Age	Cognitive and research activity	Play	Productive activity
0–1	beanbag	–	–
1–3	pyramid	baby doll	cubes
3–7	puzzle	toy soldiers	constructor
7–11	experiment kits	game with rules	constructor robot

\* This table should not be read literally: it is obvious, for example, that a baby doll can be a means of play for children up to primary school age. This is an approximate example of how a particular toy (for example, a particular baby doll) falls into the category “age + activity”.

ся головоломки, динамические игрушки, наборы для экспериментирования и пр. Особая функция этих игрушек — открывать возможности для изучения окружающего мира, поддерживать любопытство, интерес к познанию.

4. **Двигательная активность** включает множество разнообразных видов, для которых существуют различные материалы. В рамках Концепции оцениваются только игровые материалы, например, для подвижной игры с правилом. Остальные материалы, в том числе такие сложные объекты, как велосипед, самокат, тренажеры, не оцениваются, поскольку требуется экспертиза их технических возможностей, которые выходят за рамки психолого-педагогических компетенций.

Каждая игрушка получает заключительную оценку с точки зрения возраста и деятельности. Схематично это можно представить в виде таблицы.

Для такой оценки были разработаны критерии психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек.

### Параметры и критерии психолого-педагогической оценки игр и игрушек

В рамках Концепции Е.О. Смирновой рассматриваются 4 параметра оценки.

**Этическая оценка игрушки** основывается на представлении о допустимости информационного контента для детей. Например, сексуализированные темы, жестокость, равнодушие к чужой боли, курение и алкоголь — темы, не подходящие для игры детей, и несмотря на то, что дети могут играть в такие сюжеты, разработчики не должны эксплуатировать эти темы в детских материалах. Необходимо помнить о возрастном принципе: маленькие дети плохо «считывают» юмор и условность некоторых образов и тем, непосредственно принимая поданную информацию, в то время как старшие дети, в большей степени способны критично относиться к воспринимаемой информации: понимать двусмысленность, образность, иронию. Кроме того, устойчивость психики и спектр интересующих детей тем с возрастом увеличивается, поэтому этическая оценка всегда должна быть сопряжена с тем возрастным диапазоном, для которого игрушка предназначена.

Обычно этические вопросы возникают относительно тех материалов, где присутствуют какие-то образы, например, в сюжетных игрушках, книжках, настольных играх, поэтому все остальные материалы не оцениваются с точки зрения этики (большинство конструкторов, кубиков, пирамидок и др.).

Этическая оценка представляет собой своего рода «фильтр»: если игрушка не получает положительное заключение по этому параметру, то дальше не оценивается.

**Эстетическая оценка.** Данный параметр является в известном смысле субъективным, поскольку то, что одним кажется красивым и гармоничным, другим видится в ином свете. Поэтому, несмотря на отрицательную оценку по данному параметру, игрушка может получить положительное заключение.

В рамках данного параметра оцениваются такие критерии, как форма, пропорции, цветовые сочетания, тактильные качества игрушки. В игрушках, где присутствует образ, дополнительно оценивается его привлекательность в целом, поскольку невозможно, например, куклу оценивать через ряд разрозненных критериев (цвет, форма), однако, имеет смысл смотреть на весь облик целиком.

Несмотря на важность внешней привлекательности игрушки для ребенка, этот параметр не является определяющим для заключительной оценки. Это связано, во-первых, с уже упомянутой субъективностью данного параметра и, во-вторых, с его воспитательным значением: вкус ребенка только формируется, поэтому детям могут нравиться очень разные вещи. Одна из образовательных задач — воспитание художественного вкуса ребенка, которое невозможно осуществлять только на отдельных специализированных занятиях, поэтому создавая игровое пространство для детей, необходимо обращать внимание на то, как оно выглядит.

**Операционально-технические характеристики** игрушки включают такие критерии, как качество материала и качество изготовления, технически-эксплуатационные характеристики, удобство хранения и ухода. Данный параметр связан непосредственно с операциональной стороной игры, которая может способствовать игровому процессу либо затруднять его, например, детали мозаики, которые невозможно вставить в рамку, детали конструктора, которые невозможно соединить друг с другом, одежда, которую невозможно надеть или снять с куклы, слишком тяжелые или хрупкие игрушки и т.д. — все это может существенно мешать игре. Иногда производители уделяют внимание ремонтпригодности игрушки, например, изготавливают запчасти или детали игрушки, которые можно отдельно заказать, что значительно повышает операционально-технические возможности игрушки. Очевидно, данный параметр тесно связан с возрастом. Так, отсутствие мелких деталей, округлые формы, крупные части, небольшой размер (под маленькую руку ребенка) — все это признаки игрушки, предназначенной для маленьких детей. Детали из бумаги, которая легко рвется, сложные крепления, большое количество деталей — признаки игрушки для детей старшего возраста.

**Развивающий потенциал игрового действия** отражает диапазон возможных действий с игрушкой. Этот параметр включает ориентиры и вариативность (открытость) игровых действий, то есть оценивается, для какой деятельности игрушка может стать опорой, а также насколько разнообразной эта деятельность может быть. Например, сегодня существует огромное разнообразие пирамидок, среди которых встречаются очень открытые игрушки. Одна из таких пирамидок — радуга, дуги которой можно выстраивать не только в виде различных башенок и построек, но и использовать в сюжетных играх. Диапазон действий с такой игрушкой очень широкий (подходит для предметной игры, конструирования и сюжетных игр), что делает ее актуальной с 1 года и на протяжении всего детства.

Напротив, игра с интерактивной игрушкой обычно сводится к ее исследованию — дети изучают, какие функции есть у игрушки, что она «умеет», какие звуки издает и т.п. Изучив программу игрушки, они теряют к ней интерес и больше не используют в играх. Многие исследователи отмечают, что интерактивность уводит деятельность ребенка от содержательной стороны к внешним эффектам (Смирнова, Филиппова, 2008; Рябкова и др., 2021). Все это сужает и возрастной, и деятельностный диапазон игрушки.

В сюжетных игрушках особое развивающее значение приобретает культурный смысл, заложенный в них. Например, куклы Монстр Хай представляют собой предметное выражение определенной концепции, идей о гуманизме, толерантности, этике. Эти идеи содержатся в книгах, на сайтах и т.п. Однако куклы попадают к дошкольникам или младшим школьникам, которые не знают об этих сложных смыслах, так же как о них не знают родители и другие взрослые, покупающие этих кукол. То есть это содержание оказывается невостребованным. В то же время Монстр Хай — это узнаваемые образы фантастических существ: вампиров, зомби, оборотней и др. Зная эти культурные смыслы, можно разыгрывать соответствующие истории. Так обычно делают младшие школьники, однако дошкольникам эти смыслы также недоступны, поэтому они играют с Монстр Хай, как с обычными куклами-красавицами (Смирнова, Орлова и др., 2016; Крыжов, 2018). Наконец, для совсем маленьких детей (до 3–4 лет) культурный смысл куклы-красавицы пока недоступен, поэтому дети играют с ними как с обычными пупсами: катают в коляске, укладывают спать и пр. Таким образом, Монстр Хай — это игрушка, содержащая много культурных смыслов, «разворачивание» которых требует некоторого жизненного опыта и знания контекста, что делает ее игрушкой для младших подростков — это прекрасный объект для коллекционирования и фантазирования.

В некоторых видах игрушек развивающий потенциал игрового действия прямо зависит от операционально-технических характеристик. Например, погремушки относятся к игрушкам для сенсомоторного развития, их физические характеристики имеют чрезвычайное значение и прямо обуславливают игровые возможности, поэтому несоответствие погремушки физическим возможностям ребенка редуцируют развивающий потенциал игрового действия. То же с конструкторами: этот вид игрушек предполагает создание продукта (постройки), поэтому, если детали плохо соединяются и это затрудняет создание конструкции, то развивающий потенциал у такой игрушки низкий.

В результате анализа по всем параметрам игрушка получает положительное (соответствует / частично не соответствует) или отрицательное (частично соответствует / не соответствует) заключение. В случае положительного заключения она относится к деятельностному и возрастному диапазону — это является главным итогом экспертизы.

---

## Процедура проведения психолого-педагогической оценки игр и игрушек

---

В экспертизе необходимо участие детей, возраст которых предположительно соответствует назначению игрушки. Наблюдение за игрой детей позволяет уточнить экспертное заключение — все параметры оценки. Нередко наблюдение расширяет представление о возможностях и функционале игрушки. Так, вначале очень симпатичный деревянный кукольный домик был высоко оценен экспертами, однако, после наблюдения за игрой детей оценки были существенно снижены. Оказалось, что закрытая со всех сторон конструкция домика, его тяжелый вес препятствуют игре детей: они вытаскивают все содержимое домика наружу и играют отдельно.

Наблюдение и анализ результатов оценки требуют продолжительного времени не менее 3 месяцев, в течение которых 3 эксперта оценивают игрушку независимо. Оценка игрушки является экспертной и требует согласования. В случае, если игрушка получает отрицательное заключение хотя бы одного эксперта, она признается не соответствующей требованиям (необходимо согласие всех 3 экспертов по положительному заключению).

Такая процедура связана с рекомендательным характером заключения: игрушка не запрещается даже в случае отрицательной оценки и может свободно продаваться на рынке. Вместе с тем невозможность строгой объективной оценки игрушки повышает ответственность экспертов, основная цель которых — сориентировать потребителей в игрушечной продукции. Отсюда возникает необходимость полного согласия экспертов для положительного вердикта экспертизы.

---

## Заключение

---

Елена Олеговна положила начало развитию целой области изучения и внесла большой вклад в психологию игры и игрушки. Она является одним из наиболее любимых и уважаемых авторов самых разных специалистов, работающих с детьми. Рекомендации по организации предметно-пространственной среды и выбору игрушек помогают родителям, а также педагогам, психологам и другим специалистам в работе, пользуются большой популярностью.

Созданная под ее руководством Концепция психолого-педагогической оценки игрушки основана на культурно-исторической психологии и деятельностном подходе, опирается на ключевые понятия и разработки данных подходов. Благодаря системности, стройности и логической завершенности Концепции, на ее основе возможно проектировать исследования в данной области, способные значительно расширить представления науки о влиянии игр и предметных средств на развитие детей.

## Литература

- Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62–77.
- Выготский Л.С. Собрание сочинений: в 6 т. Т. 4. Проблема возраста. Детская психология. М.: Педагогика, 1984.
- Замечание общего порядка № 17 к статье 31 Конвенции о правах ребенка // 2013. [Электронный ресурс] // URL: <http://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2fPPRiCAqhKb7yhsqIkirKQZLK2M58RF%2f5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukKtAQUw86qotMNvmcKpDxfxkmwVKaQeujxqnNHvqoSqd%2fY4TxQHbVMagIkeAgLRmwqQ> (дата обращения: 09.06.2022).
- Запорожец А.В. Системный подход к определению предмета дошкольной педагогики. Основы дошкольной педагогики / Под ред. А.В. Запорожца, Т.А. Марковой. М.: Педагогика, 1980.
- Короткова Н.А. Материалы и оборудование для игровой деятельности. Материалы и оборудование для детского сада: Пособие для воспитателя детского сада / Под ред. Т.Н. Дорониной, Н.А. Коротковой. М.: Элти-Кудиц, 2003.
- Крыжов П.А. Герой-монстр как нормальный персонаж произведений, адресованных детям. В сборнике Культурно-исторический подход в современной психологии развития: достижения, проблемы, перспективы. Сборник тезисов участников шестой всеросс. научно-практ. конфер. по психологии развития, посвященной 80-летию со дня рождения профессора Л.Ф. Обуховой / Под ред. И.В. Шаповаленко, Л.И. Элькониновой, Ю.А. Кочетовой. М.: Издательство ФГБОУ ВО МГППУ, 2018. [Электронный ресурс] // URL: <https://psyjournals.ru/files/107676/Obukhova.pdf> (дата обращения: 10.05.2022).
- Леонтьев А.Н. К теории развития психики ребенка. Избранные психологические произведения: в 2 т. Т. 1. М.: Педагогика, 1983.
- Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. Игра с правилами в дошкольном возрасте. М.: Академический проект, 2002.
- Новоселова С.Л. Развивающая предметная среда: методические рекомендации по проектированию вариативных дизайн-проектов развивающей предметной среды в детских садах и учебно-воспитательных комплексах. М.: Центр инноваций в педагогике, 2001.
- Рябкова И.А., Шеина Е.Г. Игрушка как условный объект // Современная зарубежная психология. 2018. Т. 7, № 4. С. 75–81. doi: 10.17759/jmfp.2018070408
- Рябкова И.А., Шеина Е.Г., Смирнова С.Ю. Детская игрушка в современных психологических исследованиях // Вопросы психологии. 2021. Т. 67, № 5. С. 147–156.
- Свенссон К. Экспертиза игрушек в Швеции: культурологический и технологический аспекты // Психологическая наука и образование. 2011. Т. 16, № 2. С. 13–20.
- Смирнова Е.О. Психолого-педагогическая экспертиза игрушек в Московском городском центре МГППУ // Психологическая наука и образование. 2011. Т. 16, № 2. С. 5–12.
- Смирнова Е.О. и др. Развивающая предметно-пространственная среда в детском саду. М.: Русское слово, 2016.
- Смирнова Е.О., Абдулаева Е.А., Соколова М.В. Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек в Германии и России (сравнительный анализ критериев оценки) // Культурно-историческая психология. 2010. Т. 6, № 1. С. 81–88.
- Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Структура и варианты сюжетной игры дошкольника // Психологическая наука и образование. 2010. Т. 15, № 3. С. 62–70.
- Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Типология сюжетных игр дошкольника // Вопросы психологии. 2011. № 3. С. 42–48.
- Смирнова Е.О. и др. Научные основания психолого-педагогической экспертизы игрушек // Вопросы психологии. 2008а. № 1. С. 16–25.
- Смирнова Е.О., Салмина Н.Г., Тиханова И.Г. Психологическая экспертиза игрушки // Психологическая наука и образование. 2008b. Т. 13, № 3. С. 5–19.
- Смирнова Е.О., Филиппова И.В. Образная игрушка как средство развития сознания дошкольника // Психологическая наука и образование. 2008. Т. 13, № 3. С. 62–71.
- Смирнова Е.О., Орлова И.А., Соколова М.В., Смирнова С.Ю. Что видят и чего не видят дети в куклах Монстр Хай // Современное дошкольное образование: Теория и практика. 2016. № 2. С. 34–43.
- Эльконин Д.Б. К проблеме периодизации психического развития в детском возрасте. Избранные психологические труды. М.: Педагогика, 1989.
- Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Владос, 1999.
- Costa, M., Périno, O., Ray-Kaesler, S. (2018). Toys & games. Usability Evaluation Tool. Manual, Questionnaire and Development Process. English version. (Retrieved from [https://www.tuet.eu/files/TUET\\_TOOL\\_ENG.pdf](https://www.tuet.eu/files/TUET_TOOL_ENG.pdf)) (review date: 10.05.2022).
- Schwartzman, H.B. (1978). Transformations: The anthropology of children's play. New York; London: Plenum Press.
- Sheina, E., Smirnova, E., Ryabkova, I. (2017). The development potential of toys and games. The Routledge international handbook of early childhood play. In T. Bruce, P. Hakkarainen, M. Bredikyte (Eds.), (pp. 305–312). London: Routledge. doi: 10.4324/9781315735290-28
- Smith, J.E.A. (1983). The evaluation of toys: selection criteria and expert consensus. Master's thesis. Newfoundland: Memorial University of Newfoundland.
- Trawick-Smith, J., Russell, H., Swaminathan, S. (2011). Measuring the effects of toys on the problem-solving, creative and social behaviours of preschool children. *Early Child Development and Care*, 181, 7, 909–927.

## References

- Abdulaeva, E.A., Smirnova, E.O., Sokolova, M.V. (2010). Psychological and pedagogical grounding of toys expertise in Germany and in Russia (comparative analysis of assessment criteria). *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya (Cultural-Historical Psychology)*, 6, 1, 81–88. (In Russ.).

- Costa, M., Périno, O., Ray-Kaesler, S. (2018). Toys & games Usability Evaluation Tool. Manual, Questionnaire and Development Process. English version. (Retrieved from [https://www.tuettu.eu/files/TUETTU\\_TOOL\\_ENG.pdf](https://www.tuettu.eu/files/TUETTU_TOOL_ENG.pdf)) (review date: 10.05.2022).
- El'konin, D.B. (1989). On the problem of periodization of mental development in childhood. Selected psychological works (pp. 60–77). M.: Pedagogika. (In Russ.).
- El'konin, D.B. (1999). Psychology of play. M.: Vlado. (In Russ.).
- Filippova, I.V., Smirnova, E.O. (2008). Character toy as consciousness development tool of a preschool child. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie (Psychological Science and Education)*, 13, 3, 62–71. (In Russ.).
- General Comment #17 on article 31 of the Convention on the Rights of the Child. (2013). (Retrieved from <http://docstore.ohchr.org/SelfServices/FilesHandler.ashx?enc=6QkG1d%2fPPRiCAqhKb7yhsqkirKQZLK2M58RF%2f5F0vFw58qKy0NsTuVUIOzAukK-tAQUw86qotMNvmcKpDxfxkmwVKaqEujxqnNHvqoSqd%2fY4TxQHbVMag1keAgLRmwqQ>) (review date: 09.06.2022). (In Russ.).
- Korotkova, N.S., Kirillov, I.L. (1997). A mock-up model as a subject environment for narrative play of kindergarten children. *Doshkol'noe vospitanie (Preschool Education)*, 6, 9–16. (In Russ.).
- Kryzhev, P.A. (2018). The monster hero as a normal character in artistic works addressed to children. In I.V. Shapovalenko, L.I. El'koninova, Yu.A. Kochetova (Eds.), The cultural-historical approach in modern developmental psychology: achievements, problems, prospects. Collection of abstracts of participants of the sixth all-Russian research and practice conference on developmental psychology, dedicated to the 80-th anniversary of the birth of Professor L.F. Obukhova (pp. 150–153). M.: FGBOU VO MGPPU. (Retrieved from <https://psyjournals.ru/files/107676/Obukhova.pdf>) (review date: 11.08.2020). (In Russ.).
- Leont'ev, A.N. (1983). On the theory of the development of the child's psyche. Selected psychological works (1st ed.), (pp. 281–302). M.: Pedagogika. (In Russ.).
- Mikhailenko, N.Ya., Korotkova, N.A. (2002). Games in preschool. M.: Akademicheskii proekt. (In Russ.).
- Novoselova, S.L. (2001). Developmental subject environment: guidelines for designing variable projects for developmental subject environment in kindergartens and educational complexes. Moscow: Centr innovacij v pedagogike. (In Russ.).
- Ryabkova, I.A., Sheina, E.G. (2018). Toy as a conditional object. *Sovremennaja zarubezhnaja psikhologija (Journal of Modern Foreign Psychology)*, 7, 4, 75–81. doi: 10.17759/jmfp.2018070408 (In Russ.).
- Ryabkova, I.A., Sheina, E.G., Smirnova, S.Yu. (2021). Children's toy in modern psychological studies. *Voprosy psikhologii (Questions of Psychology)*, 67, 5, 147–156. (In Russ.).
- Schwartzman, H.B. (1978). Transformations: The anthropology of children's play. New York; London: Plenum Press.
- Sheina, E., Smirnova, E., Ryabkova, I. (2017). The development potential of toys and games. The Routledge international handbook of early childhood play. In T. Bruce, P. Hakkarainen, M. Bredikyte (Eds.), (pp. 305–312). London: Routledge. doi: 10.4324/9781315735290-28
- Smirnova, E.O. (2011). Psychological and educational evaluation of toys in Moscow Center of Play and Toys. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie (Psychological Science and Education)*, 16, 2, 5–10. (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Ryabkova, I.A. (2010). The Structure and Variants of a Preschooler's Narrative Play. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie (Psychological Science and Education)*, 15 (3), 51–57. (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Ryabkova, I.A. (2011). A typology of preschoolers' games with a plot. *Voprosy psikhologii (Questions of Psychology)*, 3, 42–48. (In Russ.).
- Smirnova, E.O. et al. (2008a). Psychological educational foundations for expert examination of toys. *Voprosy psikhologii (Questions of Psychology)*, 1, 16–25. (In Russ.).
- Smirnova, E.O. et al. (2016). Developmental subject-spatial environment in kindergarten. M.: Russkoe slovo. (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Orlova, I.A., Sokolova, M.V., Smirnova, S.Yu. (2016). What children see and don't see in Monster High dolls. *Sovremennoe doshkol'noe obrazovanie: Teoriya i praktika (Preschool education today. Theory and practice)*, 2, 34–43. (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Salmina, N.G., Tikhanova, I.G. (2008b) Psychological expertise of a toy. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie (Psychological Science and Education)*, 13 (3), 5–19. (In Russ.).
- Smith, J.E.A. (1983). The evaluation of toys: selection criteria and expert consensus. Master's thesis. Newfoundland: Memorial University of Newfoundland.
- Svensson, K. (2011). Examination of toys in Sweden: Culturological and technological aspects. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie (Psychological Science and Education)*, 16 (2), 13–20. (In Russ.).
- Trawick-Smith, J., Russell, H., Swaminathan, S. (2011). Measuring the effects of toys on the problem-solving, creative and social behaviours of preschool children. *Early Child Development and Care*, 181 (7), 909–927.
- Vygotsky, L.S. (1966). Play and its role in the mental development. *Voprosy psikhologii (Questions of Psychology)*, 6, 62–77. (In Russ.).
- Vygotsky, L.S. (1984). Age problem. Collected works (4th ed.): Children psychology (pp. 243–268). M.: Pedagogika. (In Russ.).
- Zaporozhets, A.V. (1980). A systematic approach to determining the subject of preschool pedagogy. In A.V., Zaporozhets, T.A., Markova (Eds.), Foundation of preschool pedagogy (pp. 46–49). M.: Pedagogika. (In Russ.).

Статья получена 11.05.2022;

принята 07.06.2022;

отредактирована 14.06.2022



## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ / ABOUT AUTHORS



**Рябкова Ирина Александровна** — кандидат психологических наук, доцент кафедры дошкольной педагогики и психологии факультета психологии образования Московского государственного психолого-педагогического университета, <https://orcid.org/0000-0003-2274-0432>, [ibaladinskaya@gmail.com](mailto:ibaladinskaya@gmail.com)

**Irina A. Ryabkova** — PhD in Psychology, Associate Professor, Department of Preschool Pedagogy and Psychology, Faculty of Psychology of Education, Moscow State University of Psychology and Education, [ibaladinskaya@gmail.com](mailto:ibaladinskaya@gmail.com), <https://orcid.org/0000-0003-2274-0432>



**Шейна Елена Георгиевна** — преподаватель кафедры дошкольной педагогики и психологии факультета психологии образования Московского государственного психолого-педагогического университета, [leshgp@gmail.com](mailto:leshgp@gmail.com), <https://orcid.org/0000-0003-3723-812X>

**Elena G. Sheina** — Lecturer at the Department of Preschool Pedagogy and Psychology, Moscow State University of Psychology and Education, [leshgp@gmail.com](mailto:leshgp@gmail.com), <https://orcid.org/0000-0003-3723-812X>