



УДК 159.922.72

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ КРИТЕРИИ И ПРАКТИКА  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ПОЛИГОНА ДЛЯ ИСПЫТАНИЯ ДЕТСКИХ ИГР И  
ИГРУШЕК»

**Савенков А. И.**

*член-корреспондент РАО, доктор педагогических наук, доктор  
психологических наук, профессор, директор Института педагогики и  
психологии образования*

*ГАОУ ВО «Московский городской педагогический университет»*

*г. Москва*

*asavenkov@bk.ru*

**Аннотация.** *В статье изложены основные критерии экспертизы игровой продукции для детей и описана практика деятельности инновационного подразделения - «полигона для испытаний детских игр и игрушек», созданного в институте педагогики и психологии образования Московского городского педагогического университета. В современной образовательной практике с помощью специальных игр и игрушек решается целый спектр психолого-педагогических задач когнитивного, психосоциального, психофизического развития личности ребенка. Разрабатываются целые классы игр и игрушек, позиционируемых как развивающие, ориентированных на стимулирование детского интеллекта, креативности, стратегического мышления и других важных когнитивных способностей. Существует также класс игр и игрушек позволяющих успешно решать наиболее актуальные задачи воспитания, развивающих эмоциональный интеллект и социальную компетентность, навыки работы в игровой команде. Такие игры призваны совершенствовать социально значимые коммуникативные компетенции ребенка во взаимодействии со сверстниками и взрослыми. Активно используются в дошкольном и начальном образовании игры и игрушки, стимулирующие*

физическую активность, ориентированные на психофизическое развитие детей.

Спектр разрабатываемой и выпускаемой современной индустрией детских товаров продукции чрезвычайно широк. Качество современной игровой продукции для детей, её соответствие культурным традициям и приятным в обществе ментальным ориентирам, способность решать базовые позитивные образовательные задачи нуждается в систематической, профессиональной коррекции и экспертной оценке. С этой целью было создано специальное профессиональное объединение – «полигон для испытания детских игр и игрушек», включающее в свой состав высококвалифицированных педагогов и детских психологов и, в обязательном порядке, использующее участие в экспертизе самих детей. В статье представлены основные группы критериев и описана методика экспертной оценки, в соответствии с которой проводится анализ качества детской игровой продукции.

**Ключевые слова:** игра, игрушка, когнитивное развитие личности ребенка, психосоциальное развитие личности ребенка, психофизическое развитие личности ребенка, экспертиза детской игровой продукции.

*PSYCHOLOGICAL AND PEDAGOGICAL CRITERIA AND PRACTICE OF ACTIVITIES OF THE "ROOM FOR TESTING CHILDREN'S GAMES AND TOYS"*

**Savenkov A. I.**

*Corresponding Member of the Russian Academy of Education, Doctor of Pedagogical Sciences, Doctor of Psychology, Professor, Director of the Institute of Pedagogy and Psychology of Education, Moscow City Pedagogical University*

*Moscow*

*asavenkov@bk.ru*

**Annotation.** *The article describes the main criteria for the examination of game products for children and describes the practice of the innovative division - "testing ground for children's games and toys", created at the Institute of pedagogy and psychology of education of the Moscow city pedagogical University. In modern*

*educational practice, with the help of special games and toys, a whole range of psychological and pedagogical problems of cognitive, psychosocial, and psychophysical development of a child's personality is solved. Whole classes of games and toys are being developed that are positioned as educational, focused on stimulating children's intelligence, creativity, strategic thinking and other important cognitive abilities. There is also a class of games and toys that allow you to successfully solve the most urgent tasks of education, develop emotional intelligence and social competence, and work skills in a game team. Such games are designed to improve the socially significant communicative competence of the child in interaction with peers and adults. Actively used in preschool and primary education games and toys that stimulate physical activity, focused on the psychophysical development of children.*

*The range of products developed and produced by the modern children's goods industry is extremely wide. The quality of modern game products for children, its compliance with cultural traditions and the mental guidelines adopted in society, the ability to solve basic positive educational tasks needs systematic, professional correction and expert evaluation. For this purpose, a special professional Association was created – "testing ground for children's games and toys", which includes highly qualified teachers and child psychologists and, without fail, uses participation in the examination of children themselves. The article presents the main groups of criteria and describes the method of expert evaluation, according to which the analysis of the quality of children's game products is carried out.*

**Keywords:** *game, toy, and cognitive development of the child, psychosocial development of the child's personality, physical and mental development of the child, examination of children's play products.*

## **Введение**

Игры, игрушки и сама игровая практика детей, начав свою историю как способ детского развлечения, с течением времени превратились в действенные педагогические инструменты. В современной практике воспитания и обучения дошкольников и младших школьников с помощью специальных игр и игрушек

решается целый спектр педагогических задач когнитивного, психосоциального, психофизического развития личности ребенка. Появились даже целые классы игр и игрушек, позиционируемых как развивающие, ориентированных на стимулирование детского интеллекта, креативности, стратегического мышления и других важных когнитивных способностей. Существует также класс игр и игрушек позволяющих успешно решать наиболее актуальные задачи воспитания, развивающих эмоциональный интеллект и социальную компетентность, навыки работы в игровой команде, совершенствующие коммуникативные компетенции ребенка во взаимодействии со сверстниками и взрослыми. Широко применяются в практике игры и игрушки, стимулирующие физическую активность, ориентированные на психофизическое развитие детей.

Определить степень способности той или иной игры или игрушки к решению задач развития психики ребенка могут только квалифицированные эксперты - профессиональные педагоги и детские психологи. В ответ на эту социально значимую задачу в нашей стране появилось несколько научных организаций, сформировавших свои экспертные группы с собственными критериальными базами. Характеризуя, установившуюся в наше время, практику экспертизы детских игр и игрушек нельзя не заметить, что эксперты, в первую очередь, пытаются реализовать свои, вдруг появившиеся у них, «запретительные» возможности. Как правило, они видят свою функцию в том, чтобы не допустить или максимально ограничить на рынке некачественную продукцию, адресованную детям (Кравцов, Кравцова, 2017; Смирнова, Рябкова, 2013; Акимова, Ключко, Козырева, Савенков, Савенкова, Смирнова, Цаплина, 2017 и др.).

Безусловно, ограничить распространение некачественной игровой продукции для детей - важная задача, но для главных её потребителей (детей, родителей, педагогов, детских практических психологов) значительно более важной представляется информация о том какие игры и игрушки должны быть в игровом арсенале современного ребенка. Им мало интересно в какие игры нельзя играть, или какими игрушками нельзя пользоваться детям, им интересно какие

игры и игрушки являются лучшими и могут рассматриваться в качестве эталонов игровой продукции для детей. С этой целью более десяти лет тому назад Ассоциацией индустрии производителей детских товаров (президент – А.В. Цицулина), совместно с рядом научных институтов и ведущих педагогических университетов была разработана всероссийская программа «Национальной премии в сфере товаров и услуг для детей конкурс «Золотой медвежонок». По итогам проводимых в её рамках конкурсов, ежегодно в нескольких десятках номинаций экспертами определяются лучшие игры и игрушки, а также другие товары для детей (детская одежда, детская мебель и т. п.).

Развивая аналогичный подход к экспертизе детских товаров и, прежде всего игр и игрушек, учеными: педагогами и детскими психологами института педагогики и психологии образования Московского городского педагогического университета был создан «Полигон для испытания игр и игрушек». Профиль института, работающего в структуре городского педагогического университета – подготовка педагогов и детских практических психологов для работы с детьми младшего возраста (к этой категории относятся дети до десятилетнего возраста). В департаментах, института (педагогики, психологии, методики преподавания) сосредоточено более сотни высококвалифицированных (кандидатов и докторов наук) педагогов и детских психологов – это серьезный кадровый ресурс, позволяющий решать широкий спектр научных и образовательных задач.

За время своей деятельности в условиях нашего «полигона для испытания детских игр и игрушек» прошли серьезную профессиональную проверку множество разработок игровой продукции для детей (игры, игрушки, детские игровые площадки и др.). Функции экспертов выполняли преподаватели института педагогики и психологии образования Московского городского педагогического университета, профессора: В.И. Глизбург, С. И. Карпова, О.И. Ключко, М. А. Романова, А. И. Савенков; доценты: М. М. Борисова, А. Н. Ганичева, Н. А. Козырева, С. Н. Литвинова, Н.С. Муродходжаева, Н.Б. Полковникова, Т. Д. Савенкова, П. В. Смирнова, О. В. Цаплина, аспиранты: З. В. Пархимович и др.

## Методы и методика

Первоначально предполагалось, что полигон будет действовать на территории учебного корпуса института. Для него была выделена аудитория, загроможденная под игровую комнату наподобие аналогичных помещений в детском саду. Затем в ходе развития деятельности полигона он, условно говоря, был территориально рассредоточен. Эксперты стали проводить наблюдения за игровой практикой детей в условиях, максимально приближенных к естественным, реальным. Оцениваемые экспертами образцы игровой продукции передавались испытуемым - детям и родителям. После этого эксперты подробно изучали записанные родителями видео детских игр, опрашивали детей и родителей. На этом основании по специально разработанным критериям проводится оценка.

Используемая экспертами полигона критериальная база включает несколько групп критериев:

- «общие требования к детским играм и игрушкам, исключающие негативное влияние на психику детей;
- соответствие игр и игрушек возрастным особенностям детей;
- степень культуросообразности игр и игрушек, адресованных детям;
- направленность игровой продукции на когнитивное развитие личности ребенка;
- направленность игр и игрушек на психосоциальное развитие личности ребенка;
- направленность игры и игрушки на психофизическое развитие личности ребенка;
- дидактическая ценность игры и игрушки, как средства формирования у ребенка научной картины мира»

## Результаты

Первая группа критериев призвана решать задачи первичного соответствия детской игровой продукции основным психологическим и педагогическим требованиям. Эта группа критериев впервые была предложена еще в 1999 году в письме Министерства Образования РФ от 26.05.99 № 109/23-16 - «О введении психолого-педагогической экспертизы и критериях оценки детских игр и игрушек». Документ содержал рекомендации по использованию пяти основных отрицательных критериев. Согласно ему, игрушка, прежде чем попасть в руки ребенка, должна быть проверена по следующим критериям: «провоцирует ли игрушка агрессию; вызывает ли проявление жестокости по отношению к партнерам; провоцирует ли сюжеты, связанные с безнравственностью и насилием; вызывает ли нездоровый интерес к сексуальным проблемам; провоцирует ли на пренебрежительное или негативное отношение к расовым особенностям и физическим недостаткам других людей» (Письмо Министерства Образования РФ от 25.05,99 №109/23-16 «О введении психолого-педагогической экспертизы и критериях оценки детских игр и игрушек»).

В деятельности полигона учтены эти требования. Игра или игрушка не будут допущены к испытаниям если они не проходят хотя бы по одному из критериев этой группы. Экспертиза на этом этапе призвана зафиксировать соблюдение разработчиками и производителями общих правил, практически повсеместно предъявляемых к игровой продукции для детей, исключающих возможности негативного воздействия на психику ребенка. Содержание этой группы критериев нами было несколько доработано и расширено, в результате получилось не пять, а шесть «отрицательных» критериев:

- провоцируют агрессивное поведение детей;
- вызывают у ребенка проявления жестокости;
- провоцируют игровые сюжеты, связанные с насилием, и безнравственностью, нарушают моральные нормы, принятые в обществе;
- вызывают нездоровый интерес к вопросам, выходящим за рамки возрастной компетенции ребенка;

- формируют пренебрежительное, негативное отношение к расовым особенностям и физическим недостаткам других людей;
- стимулирует интерес к азартным играм взрослых.

Если хотя бы одно из вышеперечисленных требований нарушено, игра или игрушка квалифицируются как непригодные для детей. Естественно, что в таком случае они исключаются из испытательной практики полигона.

Наши исследования показывают, что нередко подобного рода претензии оказываются мнимыми. Например, множество родителей и педагогов в предыдущие десятилетия были возмущены массовым распространением в нашей стране комплектов куклы «Барби» как транслирующей (как считалось многими) чуждые ментальные нормы и правила жизни. Родителей и педагогов смущала казавшаяся им неестественной худоба куклы, оценивались как неприемлемые предлагаемые авторами варианты кукольной одежды и др. Однако поскольку в ходе экспертной оценки было определено, что «кукла Барби» не способствовала негативным проявлениям детей (не провоцировала агрессию, не стимулировала жестокость и не вызвала других негативных реакций, описанных выше), она, в числе других игрушек, участвовала в испытаниях. Специальные исследования показали, что ожидания негативного воспитательного влияния со стороны родителей и ряда педагогов-практиков в отношении данной игровой продукции на личность ребенка существенно преувеличены (Ключко, 2017).

Следующая группа критериев – соответствие игр и игрушек возрастным особенностям детей. Вполне естественно, что игры и игрушки, а также осваиваемые в игре действия, должны соответствовать возрастным когнитивным, психосоциальным и психофизическим возможностям детей. В полном соответствии с традиционной установкой Л. С. Выготского, внедрившего в сознание специалистов представление о том, что любая деятельность в сфере образования должна ориентироваться на «зону ближайшего развития», хорошо сделанные детские игры и игрушки, расширяют



«зону актуального развития», совершенствуя, таким образом, имеющиеся у ребенка компетенции и содействуя психическим новообразованиям.

Наблюдения в процессе проведения экспертизы на полигоне показывают, что разработчики и, в особенности, производители детских игр и игрушек нередко завышают возрастные возможности игрушки. Вероятно, происходит это потому, что сами дети интуитивно хотят «повзрослеть», стать немного старше и обычно воспринимают себя чуть взрослее, чем они есть на самом деле. Поэтому игра и игрушка, предназначенные для более старшего возраста, воспринимается ими и их родителями как наиболее интересные.

Группа критериев оценки степени культуросообразности игр и игрушек также относится к числу очень важных. Предлагаемые детям игры и игрушки в условиях нашего полигона проверяются на соответствие базовым ментальным ориентирам, принятым в обществе и тщательно охраняемым культурой. Способность игры и игрушки реализовать важнейшие социальные функции воспитания – освоение ребенком базовой, генеральной системы духовных ценностей и моральных установок родной страны имеет особую ценность. С целью корректировки и совершенствования критериальной базы, в исследованиях доцента нашего института Н.С. Муродходжаевой специально изучались лингвокультурные аспекты детской игры (Муродходжаева, 2014), что позволило в дальнейшем совершенствовать критериальную базу.

В нашей практике в рамках деятельности полигона проходил экспертизу один из образцов игрового набора «Creatable Word», созданный компанией «Mattel Fashion Doll Design». В состав группы экспертов было включено четыре детских психолога: А. И. Савенков (руководитель группы экспертов), О. Я. Гаврилова, О. И. Ключко, П. В. Смирнова. Все эксперты имеют опыт научных исследований, ученые степени, звания, научные публикации в области детской психологии и наук об образовании. Поскольку исследование проводилось в период пандемии, количество участников (детей и родителей) было ограничено и составило: 13 родителей и 15 детей (разных полов старшего дошкольного и младшего школьного возраста).

Разработчики и производители игрового набора особо подчеркивали гендерную нейтральность основного элемента игрового набора – куклы. В инструкции они прописали провоцирующую рекомендацию по возможной смене пола куклы. Поскольку кукла (по их, как оказалось, ошибочному мнению) не имеет явных половых признаков, то играющие дети могут сами решать – «...эта кукла-девочка или кукла-мальчик». Кроме инструкции, данное предложение также зафиксировано и в рисунках на вкладыше.

В процессе проведенной экспертизы и экспериментальной проверки куклы в условиях естественного эксперимента с участием детей старшего дошкольного и младшего школьного возрастов (девочек и мальчиков) и экспертами, и детьми, и родителями кукла была однозначно идентифицирована как девочка-подросток (точнее – девочка младшего подросткового возраста). Попытки взрослых (экспертов и родителей) предложить детям поменять пол куклы у большинства детей вызывали недоумение, поскольку они вполне однозначно определяли куклу как девочку и не видели особого смысла в такой трансформации её образа. Более того, в нашей культуре куклы, как куклы-девочки, так и куклы-мальчики – это преимущественно участники игр детей-девочек. Мальчики в наших условиях обычно играют с другими игрушками.

Одежда и аксессуары, которые предлагаются в наборе производителем, позволяют ребенку менять наряды куклы, фантазируя и придумывая для неё различные образы. Каждый комплект содержит достаточно разнообразный набор одежды для девочек (укороченную женскую куртку; красную рубашку в клетку, застегивающуюся на женскую сторону; короткую юбку; шорты; длинные брюки; кепку; спортивную футболку; майку; трусы универсального кроя; кроссовки; ботинки; ботильоны; сумку и очки), позволяющий выстраивать игру в соответствии с самыми разными сценариями. В ходе испытаний экспертами было отмечено, что вся одежда выполнена с высоким уровнем детализации, качественно изготовлена и имеет удобные застежки, выполненные по принципу липучек. Было отмечено также, что предоставленная разработчиками и

производителями возможность экспериментировать с прической куклы и её нарядом способствует развитию воображения ребенка.

Естественно, что предложения разработчиков и производителей по смене пола куклы в нашей культуре воспринимается как неприемлемое действие. Экспертиза показала, что в глазах детей это выглядит как дело, лишенное смысла, а взрослыми (большинством родителей) воспринимается как неприемлемая провокация, категорически расходящаяся с принятыми в нашем обществе металлическими нормами и традициями.

Значимой группой критериев является направленность игровой продукции на когнитивное развитие личности ребенка. Сразу отметим, что не всякая игра и не всякая детская игрушка непременно должны развивать когнитивную сферу личности ребенка, есть достаточно большое количество любимых детьми игр и игрушек вполне нейтральных к решению данной задачи. Однако множество разрабатываемых и выпускаемых детских игр и игрушек претендует на звание развивающих. Особую популярность в наше время приобрели игры и игрушки, направленные на развитие исследовательского поведения ребенка – важнейшего фактора стимулирования развития детского интеллекта (Смирнова, 2017). Анализ представленной на современном рынке детской игровой продукции, ориентированной на развитие интеллекта ребенка, был проведен нашим экспертом О. В. Цаплиной (Цаплина, 2020).

К числу таких удачных примеров, испытанных на нашем полигоне, безусловно, относятся игровые комплекты А. А. Бахметьева, под общим брендом «Знаток» (экспертизу с участием московских школьников проводил профессор А. И. Савенков). Разработанные А. А. Бахметьевым игровые комплекты (выполненные с разным количеством деталей) для занятий с детьми младшего школьного и подросткового возрастов, казалось бы, не соответствуют их возрастным возможностям, поскольку направлены на освоение знаний в области «электростатики». Исследования показали, что способность игрового комплекта «Знаток» научно и доступно донести до сознания детей понимание сложных физических явлений является его безусловным достоинством.

В специальной литературе неоднократно фиксируется факт - дети легко и естественно включают в свою жизненную практику самые современные технические новинки, и происходит это во многом благодаря наличию в их обиходе компьютерных игр и современных, высокотехнологичных игрушек. Многочисленные борцы за ограничение доступа детей к компьютерным играм и другим высокотехнологичным продуктам современной индустрии детских товаров напрасно потратили немало сил. Прогресс не остановить, благодаря компьютерным играм и современным высокотехнологичным игрушкам дети осваивают новейшие средства коммуникации, и это имеет важнейшее значение для их образования.

В последнее время в практике дошкольных образовательных организаций наряду с детской театральной деятельностью стала активно применяться мультипликация. На современном рынке игровой продукции представлен ряд мобильных мультстудий для детей дошкольного и младшего школьного возраста, которые активно используются педагогами в воспитательном процессе. Одна из таких мультстудий проходила испытания на нашем полигоне, авторами её являются С. А. Аверин и Н. С. Муродходжаева. Экспертами были отмечены высокий интерес детей к разработке сценариев и съемке мультфильмов, широкий диапазон воспитательных возможностей мультстудии, относительная легкость использования в деятельности дошкольных образовательных организаций и другие позитивные аспекты её применения (Карпова, Муродходжаева, Цаплина, Каитов, 2020).

Следующий блок критериев – направленность игр и игрушек на психосоциальное развитие личности ребенка. Учет степени ориентированности игры и игрушки на позитивную социализацию личности ребенка, развитие эмоционального интеллекта, коммуникативных способностей и других психосоциальных характеристик личности. Все это важно с воспитательной точки зрения и относится к числу важных свойств современной детской игровой продукции. Этой группе критериев соответствуют многие настольные игры, особенно распространившиеся у нас во время пандемических ограничений. На

нашем полигоне успешно прошли испытания три комплекта коллективных игр для старших дошкольников, направленных на развитие эмоционального интеллекта, социального интеллекта и социальной компетентности ребенка. Один комплект был разработан доцентами Н. С. Муродходжаевой и Т. Д. Савенковой (Муродходжаева, Савенкова, 2018); второй - доцентом Т. Д. Савенковой и аспиранткой З. В. Пархимович (Савенкова, Пархимович, 2018); третий, направленный на развитие социального интеллекта детей, доцентом Т.Д. Савенковой (Савенкова, 2020).

Опыты по внедрению данных игровых комплектов в практику деятельности московских дошкольных образовательных организаций были успешно проведены авторами. Экспертиза этих коллективных игр была проведена в рамках полигона профессором С. И. Карповой (Карпова, 2012) и доцентом Н. Б. Полковниковой (Полковникова, 2018). Экспертами было отмечено, что будучи разработаны с большой изобретательностью и построены на серьезном научном основании (психологии совместной деятельности), данные коллективные игры могут быть вполне естественно включены в деятельность современных детских садов, где могут оказать большую помощь в психосоциальном развитии детей.

К числу важных критериев оценки детской игровой продукции относится способность игры и игрушки решать задачи психофизического развития личности ребенка. Педагогами и родителями традиционно высоко ценится способность игр и игрушек развивать мелкую и крупную моторику, стимулировать и развивать «физический интеллект» ребенка. Существует большой класс игр и игрушек, направленных преимущественно на решение задач психофизического развития личности ребенка. В условиях деятельности нашего полигона проводились испытания подвижных игр для детей раннего возраста, разработанные доцентами С. Н. Литвиновой (Литвинова, 2005) и М. М. Борисовой (Борисова, 2012). Исследования наших специалистов показали, что данный игровой материал вполне может быть использован в практике работы ясельных групп дошкольных образовательных организаций (Ганичева, 2013).

Дидактическая ценность – еще одна группа критериев для оценки игровой продукции для детей. Игры и игрушки обычно рассматриваются ребенком как модели знакомых ему предметов и явлений, они должны содействовать становлению научной картины мира, совершенствовать его знания о природе, обществе, отношениях людей, помогать осваивать предметные и универсальные учебные умения. В качестве удачного примера такой игровой продукции можно рассматривать обучающий, игровой комплект, прошедший испытания на нашем полигоне: «Инженерная азбука: обучение школьников алфавиту на примере изобретений инженера Шухова» (авторы Л. Е. Осипенко, С. К. Статеев, Д. И. Муромцев) (Осипенко, Статеев, Муромцев, 2017).

Авторы игрового комплекта стали участниками большого образовательного проекта - «Развивающий инжиниринг для малышей», включавшего широкий спектр образовательных задач для каждой возрастной группы детей. Для старших дошкольников и младших школьников ими был подготовлен игровой обучающий комплект, направленный на изучение детьми особой «инженерной азбуки». Авторы пришли к выводу о том, что наследие выдающегося русского инженера В. Г. Шухова чрезвычайно многогранно, объем его технических проектов и изобретений настолько велик, что может стать основой разработки специальной инженерной азбуки. В качестве методологической основы, интегрирующей системное изучение старшими дошкольниками букв алфавита, авторы применили теорию множественности интеллекта Г. Гарднера.

Экспертиза в условиях полигона, разработанного авторами игрового образовательного комплекта - «Инженерная азбука Шухова», показала большой интерес к нему со стороны детей, их родителей и педагогов. Экспертами была отмечена его высокая оригинальность и дидактическая ценность. Используя игровой комплект, дети, кроме изучения букв русского алфавита, параллельно изучают множество технических конструкций и механизмов, что умножает их знания в области техники и существенно расширяет общий кругозор.

## **Обсуждение результатов**

Деятельность полигона по испытанию детских игр и игрушек показала высокую результативность данной формы организации экспертизы детских товаров. Высокая профессиональная квалификация экспертов, чья деятельность основана на выверенной критериальной базе в сочетании с участием в экспертизе самих детей, позволяют решать широкий спектр задач по определению качества современной игровой продукции для детей. Практика, ставшая традиционной в большинстве организаций, занимающихся экспертизой товаров для детей, предполагает анализ этой продукции взрослыми квалифицированными экспертами без участия главных потребителей – детей. Казалось бы, это естественно, ведь дети не могут дать экспертной оценки, при этом совершенно очевидно, что детские игры и игрушки выпускаются не для взрослых, даже если эти взрослые сами считают себя экспертами.

Применяемые в ходе экспертизы критерии, объединенные в укрупненные блоки, позволяют учесть весь спектр перспективных образовательных задач и оценить соответствие детской игровой продукции всем требованиям к детским играм и игрушкам. Подтверждением этому может служить то, что ряд игровых комплектов, получивших высокие оценки в рамках деятельности полигона, был отмечен призами и наградами самого престижного конкурса – «Национальной премии в сфере товаров и услуг для детей - «Золотой медвежонок».

## **Заключение**

Спектр разрабатываемой педагогами и дизайнерами детской игровой продукции, выпускаемой современной индустрией детских товаров, чрезвычайно широк. Качество современных игр и игрушек для детей, их соответствие культурным традициям и принятым в обществе ментальным ориентирам, способность решать базовые образовательные задачи нуждается в систематической профессиональной коррекции на основе экспертной оценки. С этими целями было создано специальное профессиональное объединение – «полигон для испытания детских игр и игрушек», включающее в свой состав

высококвалифицированных педагогов и детских психологов, в обязательном порядке использующее проверку игровой продукции в условиях реальных детских игр, с привлечением её основных участников – детей.

Важно также и то, что критериальная база, используемая в процессе экспертизы, остается стабильной в части набора её основных блоков и мобильной в части их содержательного наполнения, что позволяет постоянно её развивать и совершенствовать.

### Литература:

1. Акимова Ю. А., Ключко О. И., Савенков А. И., Смирнова П. В., Цаплина О. В. (2019) Психолого-педагогическая экспертиза игрушки. Учебно-методическое пособие. М.: Юрайт, 2019.
2. Борисова М. М. (2012) Подвижные игры с детьми раннего возраста. *Современное дошкольное образование*, 2012, 2 (28), 44-47.
3. Ганичева А. Н. (2013) Познавательная-исследовательская активность детей раннего возраста. *Дошкольник: методика и практика воспитания и обучения*. 2013, 5, 51-56.
4. Карпова С. И. (2012) Модель образовательного учреждения для работы с одаренными детьми. *Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Педагогика и психология*, 2012, 1 (19), 60-70.
5. Карпова С. И., Муродходжаева Н. С., Цаплина О. В., Каитов А. П. (2020) Педагогический потенциал мультипликации в образовании детей дошкольного и младшего школьного возраста. *Вестник Томского государственного педагогического университета*, 2020, 6 (212), 46-56.
6. Ключко О.И. (2017) Современные игры и игрушки: новые возможности и новые риски. *Игровая культура современного детства: Материалы I Международной научно-практической конференции. Московский городской педагогический университет*. М., 22-28.
7. Козырева Н. А. (2014) Начинай изобретать! М.: ГБОУ «ИннАрт», 2014.



8. Козырева Н. А. (2019) Технология обучения одаренных школьников в проектной школе «Я изменяю мир» (Образовательный центр «СИРИУС», г. Сочи). *Психология одаренности и творчества: Сборник научных трудов участников I Международной научно-практической конференции*. М., 212-217.
9. Кравцов Г. Г., Кравцова Е. Е. (2017) Психология игры: культурно-исторический подход. М.: Левь.
10. Литвинова М. Ф. (2005) Подвижные игры и игровые упражнения для детей третьего года жизни. М.: Линка-Пресс.
11. Муродходжаева Н. С. (2014) Педагогика игры: лингвокультурный аспект. М.: LAP LAMBERT.
12. Осипенко Л. Е., Стафеев С. К., Муромцев Д. И. (2017) Инженерная азбука: обучение дошкольников алфавиту на примере изобретений инженера Шухова. *Компьютерные инструменты в школе*, 2017, 6, 45-50.
13. Полковникова Н.Б. (2018) Исследование аксиологических составляющих процесса формирования межличностных отношений взрослых и старших дошкольников. *Дошкольник. Методика и практика воспитания и обучения*, 2018, 1, 50-54.
14. Савенков А. И., Поставнев В. М., Воропаев М. В. (2018) Игра и игрушка как факторы развития исследовательского поведения ребенка. *Игровая культура современного детства: сб. статей II Международной научно-практической конференции*. М., 35-39.
15. Савенкова Т. Д., Пархимович З. В. (2018) Развитие эмоционального интеллекта ребенка средствами игровой и художественной деятельности. *Известия института педагогики и психологии образования*, 2018, 1, 100-113.
16. Савенкова Т. Д., Муродходжаева Н. С. (2018) Совместные игры-занятия со сверстниками как фактор развития эмоционального интеллекта ребенка старшего дошкольного возраста. *Игровая культура современного детства: Сборник статей II Международной научно-практической конференции*. М., 65-67.

17. Савенкова Т. Д. (2020) Развитие социального интеллекта дошкольников. Учебное пособие для студентов вузов. М.: Юрайт.

18. Смирнова Е. О., Рябкова И. А. (2013) Психологические особенности игровой деятельности современных дошкольников. *Вопросы психологии*, 2013, 2, 15—24.

19. Смирнова П. В. (2017) Игра и исследовательское поведение современного ребенка раннего возраста (на материале лонгитюда). *Игровая культура современного детства: Материалы I Международной научно-практической конференции. Московский городской педагогический университет*. М., 93-98.

20. Теоретические и методические основы организации игровой деятельности детей раннего и дошкольного возраста (2020). Учебник для среднего профессионального образования; под науч. ред. А. И. Савенкова. М.: Юрайт.

21. Цаплина О. В. (2020) Интеллектуальные игры как фактор когнитивного развития личности. *Творчество в современном мире: человек, общество, технологии: Материалы Всероссийской научной конференции, посвященной 100-летию со дня рождения Я. А. Пономарева, Институт психологии РАН*, М., 173-175.