

# Психолого-педагогическая экспертиза игрушек в Московском городском центре МГППУ

**Е. О. Смирнова\***,

*доктор психологических наук, профессор,  
руководитель Московского городского цен-  
тра психолого-педагогической экспертизы  
игр и игрушек Московского городского пси-  
холого-педагогического университета*

Опираясь на концепцию Л. С. Выготского, автор рассматривает специфические характеристики игры и функции игрушки. В качестве главного признака игры рассматривается расхождение реальной и мнимой ситуации, когда ребенок в игре начинает действовать не в реальном, а в смысловом поле. Анализируются функции игрушки, к которым, прежде всего, относятся выражение своего опыта и освоение окружающего мира. Формулируются требования к игрушке как к материалу и средству игры. Показаны тенденции развития современного рынка игрушек и актуальность их психолого-педагогической экспертизы. В последней части статьи приводятся критерии психологической оценки игрушек, используемые в Московском городском центре МГППУ. Первым шагом является этико-эстетический фильтр, который не допускает до экспертизы игрушки, опасные с точки зрения психологического воздействия на ребенка. Игрушки, прошедшие этико-эстетический фильтр, анализируются по следующим критериям: привлекательность игрушки для ребенка, задающая мотивационную основу игры; открытость ориентиров, обеспечивающая развивающий потенциал игрового действия; операциональные возможности игрушки, способствующие самостоятельности детского действия. Игрушки, соответствующие критериям экспертизы, получают знак «Детские психологи рекомендуют».

**Ключевые слова:** игра, игрушка, психологические требования к игрушкам, образные игрушки, ориентиры игрового действия, открытость игрушки, психолого-педагогическая экспертиза.

Главной характеристикой детской игры, согласно Л. С. Выготскому, является **расхождение реальной и мнимой ситуации**. В игре ребенок начинает действовать не в реальном, а в смысловом поле, т. е. «не от

вещи, а от мысли» [1]. Благодаря этому свойству игры, в ней складываются и наиболее эффективно развиваются главные новообразования этого возраста ребенка: творческое воображение, произвольность, образное

---

\* smirneo@mail.ru

мышление, самосознание и пр. [6]. Выход за пределы воспринимаемой ситуации не может осуществляться непосредственно. Для этого необходим специальный предмет как опора для становящегося смыслового пространства, т. е. игрушка [5].

### Функции игрушки в игре ребенка

Обычно игрушкой называют любой предмет, которым занимается ребенок, – от погремушки до конструктора. Все эти вещи, безусловно, полезны и вносят свой вклад в детское развитие. Но если рассматривать игрушку как **средство игры** в строгом смысле этого термина, т. е. как деятельности в мнимом, воображаемом пространстве, то диапазон предметов, подпадающих под это название, резко сужается. Например, когда ребенок гремит погремушкой, конструирует постройку из кубиков, его внешняя и внутренняя деятельность однонаправлены. Он ничего не воображает и не представляет за пределами основной деятельности. Расхождения реального и мнимого поля при этом не происходит. Конечно, эти предметы можно использовать в качестве заместителей, например, колечко от пирамидки может выступать в качестве бутерброда, а кубик в качестве мыла. Но в настоящей игре бутерброд должен кто-то съесть, а мылом кто-то мыться. Этот «кто-то» и является главным персонажем (предметом) игры, т. е. игрушкой. На наш взгляд, в строгом смысле игрушкой является предмет, позволяющий ребенку выйти за пределы воспринимаемой ситуации, «вселиться» в другого и действовать от имени этого другого, т. е. принять на себя его образ. Это, прежде всего, **образные игрушки**, которые открывают возможность одушевления, оживления и принятия на себя опыта и переживаний ребенка [3]. В сущности, каждая игрушка имеет известный образ – реальный или воображаемый. Но мы условно даем это название игрушкам, которые заимствуют свой образ из мира живой природы и в наибольшей степени открывают возможность очеловечения, а значит, выполняют в игре активную роль соучастников – партнеров, товарищей. Остальные предметы игры – игрушечная утварь, одежда, мебель и пр. – лишь обслуживают действия «живых»

персонажей, помогают реализовать их желания и смыслы.

В развитой ролевой игре принятие другого образа (роли) может происходить и без специальных материальных опор. Но на первых этапах становления игры и в случаях недостаточно развитой игры такие опоры, т. е. вещественные носители (игрушки) нового образа необходимы. Прежде всего, те, которые воплощают образ человека, т. е. **куклы** (или антропоморфизированные животные).

Начиная с младенческого возраста дети выделяют лицо и эмоционально реагируют на него. Играя с куклами, ребенок включается в мир людей: он отражает свой опыт (в особенности то, что его волнует), воспроизводит действия знакомых людей или сказочных персонажей. При этом происходят одновременно два важнейших процесса, в центре которых находится кукла.

С одной стороны, ребенок **выражает себя** – свой опыт, свои знания и переживания, создает образы. Он говорит за куклу, сам спрашивает и отвечает за нее, воспроизводит случаи из своей жизни, словом, выносит, «опредмечивает» себя. В уста куклы, в ее кукольную сущность он вкладывает **свои** слова, мысли, переживания, т. е. она является как бы внешним выражением внутреннего мира ребенка. Такое самовыражение можно рассматривать как форму игровой непроизвольной рефлексии, посредством которой ребенок начинает понимать себя и события своей жизни. Известно, что дети любят многократно проигрывать волнующие события своей жизни – радостные или драматичные. Они с помощью игрушек «вселяются» в разных персонажей и говорят их голосами. Все это, безусловно, помогает отстраниться от значимой ситуации, а значит, отнестись к ней и осознать ее. Наблюдая за игрой ребенка, можно понять его внутренний мир и волнующие его переживания.

С другой стороны, в игре он **осваивает мир** человеческих отношений и представлений, в котором живет. Любая игрушка всегда заряжена определенным духом своего времени, того общества, в котором она создана. Игрушки, создаваемые для детей взрослыми, всегда отражают мировоззрение этих последних, их идеологию, вкусы, моду, достиже-

ния технологии и пр. Поэтому они способствуют утверждению в сознании ребенка определенных социально-бытовых представлений, знакомят с общественным и семейным укладом. Они имеют определенное влияние на социализацию ребенка, его вхождение в данное конкретное общество. Показательно, что игрушки каждого поколения детей существенно различаются (в особенности куклы, бытовая утварь, транспорт). Очевидно, что, пользуясь ими, дети осваивают различные общественные модели. Через них дошкольники привыкают к орудиям труда, предметам домашнего обихода, мебели, одежде, машинам, принятым в современном для них обществе. Кукла задает для маленького ребенка образ человека, и именно через нее в его душу и в сознание проникают представления о человеке и связанных с ним этических и эстетических категориях. Воздействие **образа куклы** на ребенка несомненно. В игре с ней происходит своеобразная идентификация. Давно замечено, что дети, играя с куклой, подсознательно принимают на себя ее образ и уподобляются ему. Они принимают ее выражение лица, приобретают характерную позу, манеру двигаться. Это явление в науке изучено недостаточно, но отдельные наблюдения весьма показательны. Дети «впитывают» качества куклы, которые наиболее выражены внешне. Агрессивность, манерность, демонстративность, самодовольство, заложенные в игрушках, со временем могут стать качествами самого ребенка. Такое впитывание происходит незаметно как для взрослых, так и для ребенка. В этом опасность утрированных, характерных кукол, особенно для маленьких детей. К концу дошкольного возраста (после 5–6 лет) у ребенка уже складывается более или менее устойчивый образ человека и связанные с ним представления о красивом и некрасивом, хорошем и плохом. В этом возрасте дети способны понять и оценить карикатурность куклы, не перенося ее черты на себя. Но младшие дошкольники не могут отстраниться от того, во что они играют, они естественно вовлекаются в игру и сливаются с ней, а значит, принимают и переносят на себя характер своих игрушек.

Ребенок не просто играет игрушкой, он играет с ней *как с партнером*. В той же мере,

в какой ребенок одухотворяет или очеловечивает игрушку, игрушка **опредмечивает** чувства ребенка. Таким образом, специфическая деятельность ребенка – игра – имеет двойственный результат: преобразуя предметы-игрушки, ребенок сам преобразует свои чувства, свое сознание и самосознание. Причем игрушка в этом двойном преобразовании исполняет роль и материала, и орудия, и сопротивляющегося элемента, и элемента сотрудничающего. В этой двойной роли – опредмечивания чувства и очеловечивания неодушевленного материала – игрушка служит орудием воспитания ребенка и вместе с тем становится психологическим орудием для него самого.

Игра не является уходом или бегством ребенка от действительности. Напротив, это доступная для ребенка форма переживания действительности. Увлеченность игрушкой является выражением интереса к реальным предметам или лицам, которых игрушка делает не только доступными и близкими ребенку, но соучастниками его жизни.

Образная игрушка для ребенка – это не только предмет игры, но значительно больше: **партнер по общению**, спутник жизни, друг [5]. Известно, что в жизни многих детей есть любимые игрушки, с которыми малыши не расстаются: с ними они разговаривают, делятся радостями и размышлениями, с ними вместе спят, едят, берут их на улицу и в детский сад. Недавно проведенный опрос уже взрослых людей по поводу любимых игрушек показал, что на вопрос: «Что вы делали со своей любимой игрушкой?», респонденты давали самые разные ответы: гулял, спал, разговаривал, делился бедами и радостями, словом, «жил». Показательно, что ответов, связанных с игрой, было крайне мало.

Обычно общение разворачивается с другими людьми. Однако в дошкольном возрасте достаточно распространено общение с игрушкой, которая выступает как опора для диалога, как друг, «партнер» по жизни. В подавляющем большинстве случаев такими друзьями становятся мягкие образные игрушки – мишки, кошки, собачки и, конечно, куклы. Близость такого друга облегчает малышу переживание опасности или одиночества, дает ощущение своей нужности и самостоятель-

ности. Особую роль любимые мягкие игрушки играют для малышей в трудные моменты их жизни, когда ребенок чувствует себя одиноким и нуждается в помощи и защите. Например, перед сном, или когда болеет, оказывается в незнакомой ситуации и т. п.

Замечено, что малыши довольно часто обращаются (шепотом или вслух) к игрушкам с высказываниями, просьбами, вопросами, на которые сами же и отвечают. Приписывают им свои чувства и переживания, например: «Киска плачет, маму ждет, а мама не приходит», – говорит девочка, поглаживая любимую игрушку. Ребенок как бы переносит себя в тело игрушки, и оно становится воплощением его «Я». В то же время это не зеркало, не прямое отражение самого себя, а «другое Я» (*alter ego*) ребенка, поскольку любая образная игрушка всегда несет **свой образ**. Разговор с ней – это диалог одного «Я» с другим, воплощенным в материальном предмете.

Можно полагать, что такой диалог – своего рода эгоцентрическая речь, которая в то же время обращена другому «Я». Это важный этап формирования внутреннего диалога, внутренней речи, который можно охарактеризовать как переходный от интерпсихической (разделенной между ребенком и взрослым) к интрапсихической (внутренней) форме действия, когда ребенок разделяет свою жизнь и свои переживания с одушевленным им же самим существом, которое может стать опорой для становящегося внутреннего мира ребенка, субъектом его душевной жизни. Одушевленная им игрушка обращается к нему, направляет ему свои просьбы, замечания, эмоции, что позволяет дошкольнику осознать и преобразовать себя и свое поведение. В этом смысле образная игрушка, безусловно, является **психологическим орудием для ребенка** [3].

Однако возможность игрушки стать психологическим орудием не является непосредственной данностью. Такая возможность определяется во многом качествами самой игрушки.

#### **Психолого-педагогические требования к игрушке как к средству игры**

Разговор о качествах игрушки особенно важен в настоящее время, когда появи-

лось новое поколение игрушек. Далеко не все из них пригодны для игры и выполняют свою развивающую роль.

Исходя из сказанного выше, можно заключить, что главное качество хорошей образной игрушки – **ее условность**, она не должна быть абсолютной копией реальных предметов. Излишняя детализация навязывает ребенку определенный образ и способ действия. Игрушка должна открывать возможность для «внесения» в нее активности и субъектности ребенка – своего голоса, своих движений. **Открытость для разнообразных действий и переживаний дошкольника** – важнейшее требование к игрушкам.

Необходимым качеством игрушки является возможность любых превращений и настроений. Она должна быть простой, открытой и не навязывать своего голоса и своей активности. Только в этом случае игрушка может выполнить свою главную функцию, т. е. стать не просто забавным плюшевым предметом, но «вторым Я», объектом заботы и партнером по общению и средством игры [там же].

Между тем развитие рынка современных игрушек идет в направлении технического усложнения и совершенствования. Сегодня большинство образных игрушек имеют встроенный механизм, воспроизводящий какую-либо песенку или слова, заданные движения и пр. Игрушки, оснащенные специальными программами (интерактивные игрушки), могут жить «своей жизнью», не зависящей от деятельности ребенка, а иногда и руководить его действиями. Термин «интерактивность» (от *interaction* – взаимодействие) означает обмен информацией, идеями, мнениями между двумя субъектами. Интерактивная игрушка претендует на построение такого реального взаимодействия между собой и ребенком, которое способствует познавательному, эмоциональному развитию. Но очевидно, что реальный диалог ребенка с игрушкой невозможен. Результаты наших исследований показали, что такая игрушка привлекает детей исключительно своими функциональными возможностями. Особенности «игры» ребенка здесь заключаются в манипулировании, которое ничего общего не имеет с сюжетной игрой (создание воображаемого пространства, принятие

роли, общение с игрушкой и пр.). Подтолкнуть ребенка к развертыванию сюжета в некоторых случаях возможно при условии участия взрослого и выключенного механизма. Однако функциональная заданность, заложенная в игрушке, провоцирует и подталкивает ребенка на воспроизведение стереотипных и однообразных действий. Интерактивная игрушка не дает простора для детского творчества и разнообразных форм активности. Это исключает возможность самовыражения ребенка и сводит игровые действия к стереотипным манипуляциям. Такая игрушка выступает в качестве забавы, но никак не способствует разворачиванию игры, созданию мнимой ситуации или принятию роли.

Итак, игрушка становится не средством игры, а самодостаточной вещью, призванной вызывать удивление, восхищение и любопытство. Играть с ней совсем необязательно. Ребенку не нужно оживлять куклу, вкладывать в нее свои переживания, свой опыт. Нужно просто взять куклу в руки и делать то, что она «велит». А это закрывает возможность самостоятельной творческой игры. Ребенок как бы становится приставкой к игрушке – она сама руководит его действиями.

Развитие рынка игрушек идет в направлениях, закрывающих возможность игрушки стать предметом игры и психологическим орудием. Наблюдается явное противоречие между представлениями производителей и продавцов игрушек, которые рассматривают игрушку как товар, и представлениями психологов и педагогов, которые понимают игрушку как средство развития ребенка. Основными тенденциями развития современной игрушки является ее натурализация, детализация, автоматизация и пр. Большинство современных игрушек обладают собственной активностью – они сами говорят, двигаются, дают указания ребенку. Все это делает игрушку не средством игры, а самодостаточной вещью, которая закрывает возможность самостоятельной творческой игры. Игрушка навязывает свой конкретный образ и способ действий, и поэтому не позволяет ребенку создать свой замысел. Она диктует ребенку, что с ней нужно делать, ребенок попадает под ее влияние. В результате его собственная

содержательная игра и все связанные с ней способности не формируются.

В этой связи чрезвычайную актуальность приобретает осуществление квалифицированной психолого-педагогической экспертизы игрушек, учитывающей не только их экологические и эстетические свойства, но и возможный психологический эффект на развитие ребенка.

### Критерии психолого-педагогической экспертизы игрушек

В Московском центре игры и игрушек при МГППУ разработана концепция и методика психолого-педагогической экспертизы игрушек [2; 4]. Коротко остановимся на основных критериях оценки образных игрушек.

Прежде всего, оцениваются этические и эстетические качества игрушки, так называемый «**этико-эстетический фильтр**». Этот первый шаг экспертизы особенно важен в оценке образной игрушки, поскольку именно такие игрушки становятся объектом идентификации для ребенка – бессознательно он принимает на себя выражение лица, позу и характер кукольного персонажа [3]. Тем самым игрушка может задавать определенные ценностные ориентиры, этические и эстетические представления. Дегуманизация образа игрушки, подчеркивание животного или механического начала в человеке, акцент на разных уродствах, утрированно-злобное выражение лица, искажение пропорций человеческого тела противоречат задачам воспитания и личностного развития. Качества игрушки, психологически опасные с точки зрения психолого-педагогического воздействия на ребенка, препятствуют прохождению этико-эстетического фильтра. Если игрушка не проходит этико-эстетический фильтр, она не допускается для дальнейшей экспертизы.

Вместе с тем игрушка должна быть **привлекательной для ребенка и побуждать его к игре**. Соответствие интересам и смыслам самого ребенка – важное требование к игрушке, которое, собственно, и делает ее материалом самостоятельной, инициативной деятельности ребенка. Только в этом случае она вызывает желание действовать с ней и обеспечивает мотивационную составляющую игро-

вой деятельности. Привлекательность игрушки связана с различными характеристиками как самой игрушки, так и общей ситуацией развития конкретного ребенка.

Во-первых, это *перцептивная привлекательность*, связанная с внешними физическими качествами (яркими красками, звучанием, сложностью формы, выразительностью образа и пр.).

Во-вторых, это *возможность действовать с ней, понятность и осмысленность игрового действия*. Для образных игрушек важно наличие яркого узнаваемого образа – человека или животного. Узнаваемость персонажа вызывает определенное отношение к нему и подсказывает его характер (как он ходит, разговаривает, что любит и пр.). Привлекательность игрушки для ребенка может определяться и степенью знакомства с игрушкой. Совершенно новые, не знакомые детям предметы, не имеющие никаких аналогов в их личном опыте, не стимулируют самостоятельные действия, желание играть. Оптимальное сочетание новизны и узнаваемости – важное качество игрушки, делающее ее привлекательной и стимулирующей детскую активность.

Но главным психологическим требованием к игрушкам является возможность **активизации деятельности** ребенка, которая создает развивающий потенциал игрового действия. Этот потенциал обеспечивается сочетанием ориентировочной основы и открытости и стимулирует осмысленную, самостоятельную игру.

Чтобы игрушка выполняла свою развивающую функцию, она должна содержать **ориентиры** для адекватных, культуросообразных действий ребенка, т. е. подсказывать, что и как с ней делать и направлять ребенка на осуществление заложенных в ней возможностей. Чтобы игрушка могла реализовать заложенный в ней развивающий и воспитательный потенциал, ориентиры игрового действия должны быть **адекватными соответствующему виду игровой деятельности**. Они не должны сводить игру к стереотипным действиям и уводить ее в направлении ложных деструктивных ценностей, но стимулировать полноценное развитие деятельности и личности ребенка.

Однако наличие ориентиров не должно препятствовать осуществлению инициативных действий ребенка. Игра – это свободная и самостоятельная деятельность. Игрушка должна открывать возможность для творческой, осмысленной активности самого ребенка. **Открытость** для разнообразных действий, гибкость и простота – важное требование для развивающей игрушки. Она должна допускать широкие возможности вариативных действий. Чем более определенной и завершенной является игрушка, тем меньше она оставляет простора для детского творчества. Сложные и завершенные игрушки предопределяют характер детских действий и приковывают ребенка к стереотипным манипуляциям. Более простой и менее определенный игровой материал допускает широкий спектр игровых действий.

Важное качество образной игрушки (к куклам это относится в первую очередь) – это гармоничное **сочетание условности и реалистичности образа**. Реалистичность и узнаваемость образа *становится ориентиром*, направляющим игровые действия и сюжет, задает смысл действий, а его условность открывает возможности разнообразных игровых действий и событий в рамках данного сюжета. Избыточная детализация и натурализация образа резко сужает возможности игровых действий, делает игрушку закрытой для многообразных вариантов игровых действий.

Следует остановиться на вопросе о технической оснащенности современной игрушки. Образные игрушки, содержащие механизмы, обеспечивающие им самостоятельные движения (ходящие куклы, говорящие и поющие звери и пр.), уводят ребенка от смысла игровой деятельности (создание воображаемой, условной ситуации) и подменяют сюжетную игру примитивным манипулированием. Наличие встроенного механизма игрушки навязывает ребенку определенный способ действия с ней и закрывает возможность настоящей игры, а значит, блокирует инициативность ребенка.

Итак, открытость по образу и по действию является важнейшим требованием к образной игрушке. Степень условности и образ куклы оценивается по-разному, в зависимости от возраста и характера игровой деятельно-

сти ребенка. Кроме того, при экспертизе учитываются и другие параметры игрушки (количество аксессуаров, размер, подвижность деталей, качество материала и пр.), которые также оцениваются исходя из возрастной адресации игрушки.

Таким образом, развивающий потенциал игрового действия предполагает определенное сочетание ориентиров, направляющих деятельность ребенка, и открытость игрушки для его собственной активности.

Реализация развивающего потенциала игрушки обеспечивается также ее **операциональными возможностями**. Поскольку игра является самостоятельной деятельностью ребенка, материал детской игры должен быть доступным для осуществления соответствующих практических игровых действий. Возможность практического действия с игрушкой также определяется рядом ее признаков. Прежде всего, это прочность и качество изготовления. Самый интересный замысел игрушки, ее потенциальная «полезность» может обесцениться несовершенным исполнением – если игрушка быстро ломается или не соответствует возрастным возможностям ребенка.

Для игрового материала важны соответствующие технические характеристики, обе-

спечивающие легкую возможность действия (устойчивость и подвижность конечностей куклы, соразмерность частей и деталей и пр.). Такие чисто физические характеристики, как размер и вес игрушки также могут «открывать» или «закрывать» возможность самостоятельного действия ребенка.

Итак, основным психологическим требованием к игрушкам является возможность **активизации соответствующих возрасту деятельностей** ребенка, которая обеспечивается:

- привлекательностью игрушки для ребенка, задающей **мотивационную основу игры**;
- полнотой, адекватностью и открытостью ориентиров, создающими развивающий потенциал игрового действия;
- операциональными возможностями игрушки, обеспечивающими **самостоятельное** детское действие.

Данные критерии легли в основу методики психолого-педагогической экспертизы игрушек, которая осуществляется в Московском центре экспертизы игрушек и имеет рекомендательный характер. Игрушки, соответствующие критериям экспертизы, получают знак «**Детские психологи рекомендуют**».

#### Литература

1. *Выготский Л. С.* Психология развития ребенка. М., 2004.
2. *Смирнова Е. О., Салмина Н. Г., Тиханова И. Г.* Психологическая экспертиза игрушки // Психологическая наука и образование. 2008. № 3.
3. *Смирнова Е. О., Филиппова И. В.* Образная игрушка как средство развития сознания // Психологическая наука и образование. 2008. № 3.
4. *Смирнова Е. О., Салмина Н. Г., Абдулаева Е. А.* и др. Научные основания психолого-педагогической экспертизы игрушек // Вопросы психологии. 2008. № 1.
5. *Смирнова Е. О., Рябкова И. А.* Структура и варианты сюжетной игры дошкольника // Психологическая наука и образование. 2010. № 3.
6. *Эльконин Д. Б.* Психология игры. М., 1978.

## Psychological and educational evaluation of toys in Moscow City Center of MSUPE

**E. O. Smirnova,**

*Doctor of Psychology, Professor, Head of the Moscow City Center of Psychological and Educational Examination of Games and Toys, Moscow State University of Psychology and Education*

The author examines specific characteristics of play and functions of toys based on the concept by L. S. Vygotsky. The divergence of real and imaginary situations, when child begins to act outside the reality domain in the play, and enters the semantic one, is considered as the main feature of the play. The functions of toys are analyzed, which include, first and foremost, an expression of own experience and mastering of the world around. The requirements for toys as to material and means of the play are formulated. The trends of the modern toy market development are shown and the relevance of their psychological and educational assessment is outlined. The criteria for psychological assessment of toys used in the Moscow City Center at MSUPE are described. On the first step the ethical and aesthetic filter is applied, which does not admit for further evaluation the toys that are dangerous in terms of psychological impact on the child. Toys that passed through the first step are analyzed according to the following criteria: attractiveness of a toy for a child that sets the motivational grounds for the play; openness of the landmarks, that provide for the developing potential of the play act; operational features of a toy that promote independence of the child act. Toys that satisfy the examination criteria receive a sign "Child psychologists recommend".

**Keywords:** play, toy, psychological requirements for toys, figurative toys, landmarks of the play act, toy openness, psychological and pedagogical expertise.

### References

1. Vygotskij L. S. Psihologija razvitija rebenka. M., 2004.
2. Smirnova E. O., Salmina N. G., Tihanova I. G. Psihologicheskaja ekspertiza igrushki // Psihologicheskaja nauka i obrazovanie. 2008. № 3.
3. Smirnova E. O., Filippova I. V. Obraznaja igrushka kak sredstvo razvitija soznaniya // Psihologicheskaja nauka i obrazovanie. 2008. № 3.
4. Smirnova E. O., Salmina N. G., Abdulaeva E. A. i dr. Nauchnye osnovaniya psihologo-pedagogicheskoj ekspertizy igrushek // Voprosy psihologii. 2008. № 1.
5. Smirnova E. O., Rjabkova I. A. Struktura i varianty sjuzhetnoj igry doshkol'nika // Psihologicheskaja nauka i obrazovanie. 2010. № 3.
6. El'konin D. B. Psihologija igry. M., 1978.