

# Современное детство и дошкольное образование — на защите прав ребенка: к 75-летию со дня рождения Е.О. Смирновой

**О.А. Карabanова**

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия  
okarabanova@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-2637-4353>

**Актуальность** определена рассмотрением социокультурной ситуации современного детства и детской субкультуры, необходимостью поиска путей разрешения кризиса детства. Анализ роли игры и игрушки в развитии дошкольника, просмотра анимационных фильмов и компьютерных игр в условиях конвергентной среды развития и информационной социализации позволяет наметить стратегию выхода из кризиса посредством модернизации системы дошкольного образования.

**Цель.** Анализ научного наследия доктора психологических наук, профессора Е.О. Смирновой, в трудах которой разработана оригинальная концепция игровой деятельности и игрушки в дошкольном возрасте в условиях современного детства на теоретико-методологическом и практико-ориентированном уровне.

**Результаты.** Обосновано положение о том, что игра является источником становления самостоятельности и инициативы ребенка, являющимся показателем развития личности в детском возрасте. Выделены характеристики детской субкультуры, отражающие кризис детства, специальное внимание уделено тенденциям трансформации игрушек и роли мультфильмов и компьютерных игр в конвергентной среде развития. Рассмотрены причины кризиса детства, связанные с нарушением посреднической миссии взрослых в трансляции социокультурного опыта и разрыве мотивации и способов действия ребенка, отчуждении смыслов деятельности, блокировании творческой самостоятельной деятельности и инициативности ребенка, сведении развития к «ЗУНовской» парадигме обучения. Определены цели и задачи психологической экспертизы, разработаны критерии экспертной оценки игрушек и мультфильмов. Сформулированы требования к компьютерным играм, отражающим социальный запрос на создание контента развивающей, безопасной информационной среды.

**Выводы.** Стратегия конструирования безопасной развивающей конвергентной среды психического развития ребенка в дошкольном возрасте на основе психологической экспертизы игрушек, мультфильмов, компьютерных игр является условием преодоления кризиса детства. Поддержка самостоятельности и инициативы в типичных видах деятельности ребенка дошкольного возраста — игровой, познавательной, восприятия анимационных фильмов в сотрудничестве с взрослым и сверстниками определяет прогресс развития личности.

**Ключевые слова:** кризис детства, детская субкультура, игра и игрушка, психологическая экспертиза, восприятие мультфильмов.

*Для цитирования:* Карabanова О.А. Современное детство и дошкольное образование — на защите прав ребенка: к 75-летию со дня рождения Е.О. Смирновой // Национальный психологический журнал. 2022. № 3 (47). С. 60–68. doi: 10.11621/npj.2022.0308

# Modern childhood and preschool education protecting the rights of child: to the 75th anniversary of E.O. Smirnova's birth

**Olga A. Karabanova**

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia  
karabanova@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-2637-4353>

**Background.** The relevance of the article is determined by the need to consider the socio-cultural situation of modern childhood and child subculture, as well as the need to find ways to resolve the crisis of childhood. In a convergent environment of development and information socialization, the analysis of the role of game and toys, of watching animated films and playing computer games in the development of a preschooler allows us to outline a strategy to overcome the crisis by modernizing the system of preschool education.

**Objective.** The aim of the work is to analyse the scientific heritage of Doctor in, Professor E.O. Smirnova, in whose works an original concept of play activity and toys was developed. The concept considers play at preschool age in the conditions of modern childhood on theoretical, methodological and practice-oriented levels.

**Results.** It is maintained that play is a source for autonomy and initiative of the child, indicating the development of personality in childhood. The characteristics of the children's subculture, reflecting the crisis of childhood, are highlighted. Special attention is paid to the trends in the transformation of toys and the role of cartoons and computer games in a convergent development environment. The causes of the crisis of childhood are considered. These causes are associated with violation of the intermediary mission of an adult when transmitting socio-cultural experience, with break in motivation and modes of action of a child, with alienation of meaning in activity, with blocking creative independent activity and initiative of a child, with reduction of development to the "knowledge-ability-skill" learning paradigm. The goals and objectives of psychological expertise are defined. Criteria for expert evaluation of toys and cartoons are developed. The requirements for computer games, reflecting the social demand for the content to provide developing, safe information environment, are formulated.

**Conclusion.** The necessary condition for overcoming the crisis of childhood is the strategy of constructing a safe developing convergent environment for child's mental development in preschool age. This strategy is based on the psychological examination of toys, cartoons, and computer games. The progress of personality development is determined by the support for the autonomy and initiative in typical activities of preschool age children: play, cognition, perception of animated films in cooperation with adults and peers.

**Key words:** childhood crisis, children's subculture, game and toy, psychological expertise, perception of cartoons.

*For citation:* Karabanova, O.A. (2022). Modern childhood and preschool education protecting the rights of child: to the 75<sup>th</sup> anniversary of E.O. Smirnova's birth. *Natsional'nyy psikhologicheskiy zhurnal (National psychological journal)*, 3 (47), 60–68. doi: 10.11621/npj.2022.0308

## Введение

1 ноября 2022 года исполняется 75 лет со дня рождения выдающегося советского и российского психолога, доктора психологических наук, профессора Елены Олеговны Смирновой (1947–2020). Труды Е.О. Смирновой в области детской психологии и психологии развития, исследовательская, практическая и общественная деятельность в области дошкольного детства и игры ребенка по праву снискали признание в отечественной и зарубежной психологии развития и составили теоретико-методологическую базу развития современного дошкольного образования.

**Цель** статьи — анализ научного наследия Е.О. Смирновой, в трудах которой разработана оригинальная концепция игровой деятельности и игрушки в дошкольном возрасте, определена роль дошкольного образования в условиях кризиса детства и рисков информационной социализации на теоретико-методологическом и практико-ориентированном уровне.

## Результаты

Е.О. Смирнова, характеризуя социокультурную ситуацию современного детства, говорит о «новом детстве», отражающем его кризисный характер и находящем воплощение в особенностях детской субкультуры (Смирнова, 2015а; Смирнова, 2015б). Новое детство, по мнению автора, характеризуется рядом противоречий и парадоксов. Наиболее ярким является разрыв между все более возрастающим социальным признанием ценности детства и игнорированием возрастных особенностей детей, что выступает как навязывание им взрослых стандартов и представлений, недостаточный учет особенностей мышления, мотивации и интересов самих детей. Второй парадокс заключается в завышенных требованиях к знаниям, умениям и навыкам ребенка, при чрезмерно бережном отношении к физическому здоровью и безопасности детей, за которым кроется возможное пренебрежение к интересам и мотивам самого ребенка. Создание безопасной, щадящей, «комфортной», «облегченной» среды декларируется целью всей образовательной системы. При этом практически отсутствует поддержка и поощрение самостоятельности ребенка, его способности совладать с проблемами и трудностями. «Облегчение» жизни ребенка приводит к блокированию его самостоятельности, инициативности, творчества, исследовательской деятельности и, напротив, к созданию условий формирования потребительской жизненной позиции, отказу от ответственности, мотивации избегания неудач и выученной беспомощности.

Маркетизация, формирование установки и ценности потребления все более глубоко проникает во все сферы детской жизни как тенденция к формированию лояльности к торговому бренду от младенчества до зрелости и находит выражение в создании нового типа суверенности личности — пространства

владения имуществом и потребления. Искусственное форсирование умственного развития ребенка приводит к отождествлению обучения с усвоением знаний, умений и навыков в ущерб развитию личности, способной к творчеству, действиям в условиях высокой неопределенности, осознанному обоснованному выбору (Фельдштейн, 2010). Разрыв детской субкультуры, создаваемой взрослыми, и ценностями и смыслами, усвоение которых должно было бы обеспечить посредническую миссию родителей и педагогов, является, по мнению Е.О. Смирновой, одной из причин кризиса современного детства. «Сбой» институтов социализации современного поколения детей приводит к возникновению ряда тревожных тенденций в их развитии — нарушению развития мелкой и крупной моторики и формированию пространственного образа «Я», трудностям речевого развития, низкому уровню игры, росту агрессивного поведения, трудностям концентрации внимания, нарушениям произвольности поведения, саморегуляции и самостоятельности действий. Причины генезиса проблем в развитии ребенка Е.О. Смирнова видела «... в разрыве мотивации и способов действия ребенка. Культурные средства, транслируемые взрослыми, не опираются на возрастные особенности мотивационной сферы детей, а их собственные смыслы отсутствуют или лежат вне традиционного культурного контекста» (Смирнова, 2015, с. 30). По сути, трансформация общения и института посредничества ребенка со взрослым как носителем социокультурных ценностей, смыслов, норм, правил и способов действий приводит к деструкции деятельности самого ребенка, отчуждению смысловой и операционно-технической сторон.

Выход из ситуации кризиса детства современные исследователи связывают с модернизацией системы образования, включая дошкольное образование, признаваемое сегодня как начальная ступень общего образования (Венгер, Слободчиков, Эльконин, 1988; Эльконин, 1992, Тендрякова, 2022). Правомерно возникает необходимость определения методологии, стратегии и вектора модернизации образования, которые позволят обеспечить перестройку важнейшего института социализации. Теоретико-методологической основой такой модернизации должна стать концепция психического развития ребенка, разработанная в культурно-историческом деятельностном подходе в трудах Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, М.И. Лисиной и др.

Необходимость психологизации системы дошкольного образования последовательно и убедительно отстаивала Е.О. Смирнова, подчеркивая, что именно дошкольное образование в значительной мере свободно от предметных знаний в пользу развития собственно психологических способностей ребенка (Смирнова, Клопотова, 2018). Психологическое сопровождение дошкольных программ образования составляет ключевую задачу внедрения современного ФГОС дошкольного образования, в котором целью воспитания было провозглашено формирование самостоятельной, творческой и инициативной личности, способной ставить новые задачи и искать

пути их решения. Е.О. Смирнова категорически возражала против попыток сведения развития дошкольника к обучению в узком смысле слова как освоению новых знаний и навыков, именуемых способностями ребенка, и навязывания такого понимания цели дошкольного образования в ряде программ, в которых усвоение суммы знаний, умений и навыков на специально организованных псевдоучебных занятиях и формирование послушания и дисциплины становятся приоритетом воспитания дошкольников (Смирнова, 2019). Центральной задачей дошкольного образования подавляющее большинство родителей, как и значительная часть педагогов по данным исследования Е.О. Смирновой, считают подготовку к школе, подразумевая под этим обучение чтению, счету и письму (96% родителей и 40% педагогов придерживаются такого мнения). Соответственно, из системы дошкольного образования вымываются типично дошкольные виды деятельности и, в первую очередь, сюжетно-ролевая игра. Даже развивающими игрушками называются только те игрушки, которые включают дидактический момент, чему-то учат ребенка. Развивающий потенциал сюжетно-ролевой игры, несмотря на проговаривание ее значения, по сути, просто игнорируется.

Приобщение к культуре и присвоение культурных смыслов, по мнению Е.О. Смирновой — цель дошкольного образования, средство преодоления разрыва между миром детства и миром взрослых. Ребенок с помощью взрослого открывает для себя смысл окружающих предметов, приобщается к культуре. «При настоящем развивающем образовании «чужое» и безразличное становится «своим» и личностно значимым. Важнейшая задача педагога (в особенности дошкольного) — создать условия для встречи культурного и личного смыслов ребенка, чтобы он узнал себя и свой интерес в содержании образовательного процесса, чтобы содержание образования стало своим, личностно значимым» (Смирнова, 2019, с. 80). Таким образом, целью дошкольного образования становится развитие личности, а показателем развития «...не столько овладение образцом, сколько самостоятельное, инициативное использование этого образца в своих действиях» (Смирнова, 2019, с. 81). Инициативность и самостоятельность являются существенными характеристиками личности, поскольку открывают возможность самореализации как основы психологического благополучия и развития личности. Самореализация дошкольника происходит в типичных видах деятельности этого возраста — игровой, продуктивной, познавательной, художественной. Задача педагога (как это определено в планируемых результатах во ФГОС дошкольного образования) в побуждении и поддержке интереса и инициативы ребенка, содействии в самостоятельной постановке новых задач самим ребенком, а не просто в выборе одной из возможных альтернатив. Примером может служить проектная деятельность дошкольников, в которой ребенок предлагает свою идею, а взрослые помогают составить план и реализовать эту идею, найти средства ее воплощения и реализации. Обрат-

ная сторона медали и риски проектной деятельности в этом возрасте в чрезмерной директивности педагогов и формализации самой идеи проектной деятельности — такое руководство взрослых приводит к отсутствию самостоятельности в деятельности детей. Определение баланса между самостоятельностью ребенка и сотрудничеством со взрослым как посредником между ребенком и миром культуры становится решающим условием развития, принимающим на каждой возрастной ступени свое уникальное неповторимое выражение как характеристика социальной ситуации развития ребенка (Л.С. Выготский, Л.И. Божович). В работах Е.О. Смирновой дан блестящий анализ социокультурной ситуации развития ребенка дошкольного возраста в современном обществе, показаны изменения в характере ведущей деятельности и социальной ситуации развития. Дефицитность социокультурной ситуации развития современного поколения детей определяется тем, что недостаточно поддерживается культура двора, как основа детской самостоятельности и инициативы, разрушается институт посредничества и межпоколенных связей, отсутствует должная поддержка свободной творческой игры ребенка, его двигательной и исследовательской активности (Смирнова, 2019).

Реальной самостоятельной инициативной деятельностью ребенка остается игра как источник формирования личностных новообразований (Смирнова, 2013; Смирнова, Рябкова, 2013). В игре обретают целостность и гармоничность два взаимосвязанных процесса, составляющие основу развития личности — самовыражение и вхождение в мир культуры. Тревожная тенденция современного детства — снижение уровня игры современных дошкольников и даже уход игры из их жизнедеятельности. Одной из причин такого положения является подмена игры игровыми формами обучения в дошкольном образовании. Это приводит к «деформации развития целостной личности» (Смирнова, 2019, с. 84) и к необходимости разработки системы средств защиты детства в форме конструирования безопасного развивающего дошкольного детства. Приоритет безопасности в гипертрофированной форме, как аргументированно доказывает Е.О. Смирнова, приводит к ограничению свободной самостоятельной двигательной активности ребенка в целях профилактики травматизма, ограничению свободного общения со сверстниками во дворах и на детских площадках, чрезмерному контролю и «запрограммированности» детской деятельности и, соответственно, к редукции развития самостоятельности, самоконтроля, инициативы, воображения ребенка, неспособности принять ответственность за свои действия, принимать решения и находить выход в нестандартной ситуации. Организация предметно-пространственной среды приобретает жестко регламентированный характер под прикрытием лозунга о приоритете безопасности. Игры и игрушки не стимулируют воображение и творческую самостоятельность, а работают на формирование мотивации потребления. Превалирует потребление игр, игрушек, развлечений, а не созидание и творчество, продук-

тивная и исследовательская деятельность (Развивающая предметно-пространственная среда в детском саду, 2018; Смирнова, Солдатова, 2019).

Внимание Е.О. Смирновой как исследователя и практика обращено к анализу роли игрушки в развитии ребенка, ее психологическим функциям (Смирнова, Абдулаева, Соколова, 2010). Игрушка, по мнению автора, — единственное культурное средство, используемое ребенком в самостоятельной деятельности, начиная с раннего возраста. В дискуссии с Т.Н. Rasmussen, рассматривающим игрушку как своеобразные «ворота» в виртуальную реальность (Rasmussen, 2003), Е.О. Смирнова рассматривает игру и игрушку как виртуализацию реальности и превращение ее в пространство возможностей, мост, связывающий мир взрослых и мир детей (Смирнова, Соколова, 2019). Автор выделяет в играх с куклами два взаимосвязанных процесса — во-первых, самовыражение, экспрессия своего отношения к миру, людям и, во-вторых, присвоение социокультурного опыта. Важной функцией игрушки является формирование идентичности ребенка и конструирование «Я» посредством этого присвоения. Кукла — это эталон для подражания, уподобления, порождения «Я». Поэтому для развития личности ребенка далеко не безразлично, каким будет этот эталон, образец для имитации. Именно поэтому особое внимание исследователя привлекают тенденции изменения образа современных кукол. Такими тенденциями становятся натурализация и детализация, дегуманизация в форме все большего приписывания куклам черт машин, технологических устройств и животных, дистанцированность от образа человека. Через действия с куклой ребенок познает свое тело, эмоции и чувства, находит смысл своих действий, опробует различные варианты межличностных отношений с социальным окружением. В силу этого незавершенность и непроработанность деталей открывает пространство возможностей исследования, экспериментирования, проб и, тем самым, определяет возможности развития ребенка. Детализация кукол навязывает ребенку определенный способ игровых действий, ограничивая фантазию и воображение ребенка. Алгоритмизированный способ действий, заданный куклами-роботами обуславливает стереотипность и ограниченность действий ребенка. Кроме того, в силу маркетинга игрушки и куклы используются для инициирования ребенка к потреблению — покупке всех аксессуаров, число которых практически бесконечно. Примером может стать создание серий однотипных, отличающихся деталями кукол и поощрение примитивного коллекционирования (по принципу «собери всех») (Смирнова, Соколова, 2019). Еще одна проблема, получившая широкое освещение в теории социального научения, это проблема агрессивных игрушек — побуждают ли они агрессивное поведение детей? (Bandura, Ross, Ross, 1963). Далеко не всегда дети, играющие с агрессивными игрушками, проявляют агрессию, и наоборот. Вместе с тем, наблюдение за агрессивными действиями в игре при определенных условиях побуждает ребенка к подражанию подобным действиям.

В связи с изменением детства и характером взросления традиционные игры, сохраняя свое значение в жизни детей, все больше уступают место видео и компьютерным играм, масс-медиа (Смирнова, Смирнова, Шеина, 2019).

Взаимодействие ребенка с электронными устройствами в конвергентной среде имеет принципиальное отличие от традиционных видов деятельности дошкольника и не может заменить их. В исследовании В.С. Собкина и К.Н. Скобельциной было показано, что уже к концу дошкольного возраста активными пользователями компьютера, в первую очередь компьютерных игр становится 78% детей (Собкин, Скобельцина, 2014). Наряду с все более активным вовлечением дошкольников в пользование гаджетами происходит резкое снижение возраста первого опыта приобщения ребенка к компьютеру вплоть до первых месяцев жизни. Ссылаясь на рекомендации ряда зарубежных профессиональных сообществ, в том числе Американского общества педиатрии, родителям предложено устанавливать контроль и минимизацию времени, которое ребенок посвящает электронным устройствам и активно включаться в деятельность ребенка с использованием гаджетов. Е.О. Смирнова, разделяя озабоченность рисками нарастания негативного влияния информационной среды на развитие, психологическое здоровье и благополучие ребенка, указывает на ограниченность подобных мер обеспечения безопасной информационной среды развития для ребенка дошкольного возраста, которые даже и не реализуются в реальной практике семейного воспитания ребенка (Смирнова, Матушкина, Смирнова, 2018).

Восприятие мультфильмов и их роль в личностном и морально-нравственном развитии ребенка в значительной степени зависит от соответствия содержания и формы анимационного фильма возрастным особенностям детей. Восприятие мультфильма как особого вида художественного текста определяется способностью ребенка к сотворчеству, сопереживанию «судьбе героя» произведения (П.Я. Гальперин). В исследовании (Смирнова, Соколова, Матушкина, Смирнова, 2014) было доказано, что только в случае адекватной возрастной адресации оказывается возможным понимание ребенком содержания фильма, сопереживание и идентификация с героем фильма, определяющим развитие самосознание ребенка на основе творческого прочтения и способности понять и продолжить историю героя анимационного фильма. Иначе говоря, развивающий потенциал мультфильмов может быть реализован только при соответствии возрастным особенностям ребенка. Напротив, в случае такого несоответствия идентификация с героем происходит лишь на основе внешних формальных признаков, что влечет неспособность ребенка осмыслить наблюдаемые на экране события, отчуждает зрителя от тех смыслов и культурных кодов, которые транслируются в данном произведении. С учетом того, что восприятие анимационных фильмов становится сегодня одним из предпочитаемых видов деятельности ребенка и приобретает особое

значение в его личностном развитии, актуальность экспертной оценки возрастной адресации/классификации мультфильмов становится бесспорной.

Поворот от признания обществом стихийности развития к целенаправленному конструированию детства ставит вопросы о том, как должна быть организована развивающая образовательная среда ребенка — какие игрушки и какие игры направляют, оптимизируют, создают зону ближайшего развития ребенка, каким должно быть отношение родителей и педагогов к освоению ребенком цифровой среды, какую пользу/вред могут скрывать компьютерные игры и исследование интернет-пространства? Какое значение в определенном возрасте имеет та или иная игрушка с учетом появления целой индустрии, производящей новые игрушки — образные игрушки, воспроизводящие образы персонажей модных мультфильмов, дидактические и технически оснащенные игрушки? Какое воздействие на психическое развитие эти игрушки оказывают?

При создании проекта развивающей конвергентной среды для дошкольников необходимо учитывать два ключевых аспекта. Во-первых, аспект учета возрастной специфики и задач развития, характера деятельности и общения ребенка, его зоны ближайшего развития. Во-вторых, аспект психологического воздействия на развитие, психологическое здоровье и благополучие ребенка. Применительно к психологической экспертизе это вопросы о возрастной адресации и о развивающем эффекте и сенситивных периодах развития. С учетом современной социокультурной ситуации развития ребенка задачи психологической экспертизы должны быть обращены к сфере игр и игрушек и к сфере анимационных фильмов и компьютерных игр.

Благодаря инициативе и усилиям Е.О. Смирновой был создан Московский городской центр психолого-педагогической экспертизы игрушек, игр и игровых материалов при МГППУ (Москва, Россия), бессменным руководителем которого она была с момента его основания. Ею была разработана концепция психологической экспертизы игр и игрушек, включая теоретическое обоснование экспертизы, критерии экспертизы игр и игрушек, анимационных фильмов и методики проведения экспертизы. Экспертиза должна быть направлена на определение возрастного диапазона для развивающего эффекта игр и игрушек, оценку потенциальных рисков для каждой возрастной группы. Возрастной диапазон, для которого предназначена игрушка, задается характером деятельности. Как известно, игра направлена как на развитие познавательных действий, так и на развитие отношений. Е.О. Смирнова выделяет два вида действий в игре — игровое действие, специфицированное для задач развития каждого возраста, и осваиваемое развивающее действие, имеющее универсальный характер как способ познания и освоения мира. Цель осваиваемого в игре действия должна соответствовать задачам развития возраста. В Московском центре на основе периодизации развития игровой деятельности была разработана типология игрушек.

В концепции психологической экспертизы, разработанной Е.О. Смирновой, выделены основные смысловые блоки экспертной оценки:

- привлекательность (соответствие интересам и смыслам ребенка данного возраста, сенсорные свойства игрушки, привлекательность, обусловленная действиями взрослого с игрушкой, возможностью повторить эти действия вслед за взрослым),
- развивающий потенциал игровых действий (познавательное, эмоциональное, социальное, морально-нравственное развитие),
- операциональные возможности, определяющие ее пригодность для активной, самостоятельной детской игры.

Соответственно, критериями экспертной оценки игрушки с точки зрения деятельностного подхода являются: 1) соответствие игрушки задачам развития возраста; 2) требования к игрушке с точки зрения деятельности и ее операциональные возможности: привлекательность (мотивация к игре с игрушкой); ориентировка (понятность и адекватность цели действия, полнота, открытость); наличие ориентиров, необходимых ребенку для контроля правильности выполнения действия; возможность самостоятельного действия ребенка с игрушкой; 3) открытость игрушки для выполнения разных развивающих действий (развивающий потенциал); 4) оценка игрушки как средства вхождения в социальное сообщество сверстников и построения отношений. В данном контексте критерием оценки является значимость игрушки в детской субкультуре с учетом возраста и пола ребенка. В то же время, если значимость в детской субкультуре противоречит этическим и эстетическим нормам, существующим в культуре, игрушка не может быть рекомендована для детской игры (Смирнова, Салмина, Абдулаева, Филиппова, Шеина, 2008; Смирнова, Салмина, Тиханова, 2008).

Основная задача экспертизы информационной продукции, к которым относятся анимационные фильмы и компьютерные игры, — защита прав детей на безопасное и свободное развитие. Такая экспертиза состоит в выявлении факторов, способных нанести вред физическому, эмоциональному, психическому состоянию ребенка, а также негативно сказаться на перспективах развития личности. Дополнительной задачей экспертизы может стать определение развивающего потенциала продукции для той или иной возрастной группы. Необходимость экспертизы информационной продукции, как и ведение возрастной классификации такой продукции, связана в первую очередь с уязвимостью детской психики по отношению к информационным воздействиям вследствие несформированности важнейших психических функций и структур, обеспечивающих адекватную переработку информации и психологическую защиту личности.

В определении понятия информационной безопасности необходимо исходить из положения о том, что информационная безопасность детей может быть определена не только как защищенность ребенка от дестабилизирующего воздействия информационной

продукции на здоровье, психическое, духовное и нравственное развитие, но и как создание позитивного контента информационной среды для оптимального социального, личностного, познавательного и физического развития, сохранения соматического, психического и психологического здоровья и благополучия детей, формирования позитивного мировосприятия (Карабанова, Молчанов, 2018).

На основе цикла исследований особенностей восприятия анимационных фильмов детьми дошкольного возраста, Е.О. Смирновой были разработаны критерии экспертной оценки мультфильмов: этический (выделение образцов морального поведения, сочувствие и сопереживание героям фильма, отсутствие сцен жестокости и насилия, либо их порицание и осуждение); когнитивный (адекватность когнитивной сложности сюжета возрастным особенностям ребенка, близость личному опыту ребенка, наличие и качество юмора); эмоциональный (общая эмоциональная модальность, сложность/амбивалентность чувств, целостность эмоционального и эстетического переживания); модели поведения персонажей (узнаваемость персонажа, его психологическая близость ребенку, позволяющая осуществить субъектную идентификацию; понимание ребенком трансформации героя мультфильма; ясность мотивов поведения персонажей). Особую ценность выделенным критериям придает их спецификация соответственно возрасту — младшему дошкольному (3–5 лет), старшему дошкольному (5–7 лет), младшему школьному (7–10 лет) и подростковому (10–15 лет). Разработанная в трудах Е.О. Смирновой методика психологической экспертизы мультфильмов имеет большое практическое значение и открывает перспективы конструирования действительно безопасной развивающей информационной среды (Смирнова, Соколова, 2014).

Риски вытеснения и замены традиционных детских видов деятельности взаимодействием с компьютером связаны с резким ограничением самостоятельности и исследовательской активности ребенка. По мнению Е.О. Смирновой, главное отличие заключается в том, что, действуя с реальными предметами, ребенок сам определяет цели и стратегию своих действий, проявляет инициативу, контролирует и оценивает их результат, получая возможность утвердить себя как субъекта действия, исследовать свои возможности и ограничения. В то время как при взаимодействии с компьютером цель действий, их порядок, контроль и оценка правильности действий регламентируются, контролируются и оцениваются заданной программой, оставляя ребенку роль пассивного исполнителя и блокируя проявления инициативности.

С учетом формирования конвергентной среды современного детства, новых возможностей, порождаемых современными цифровыми технологиями для образования, возникает проблема формулирования требований к содержанию компьютерных игр и образовательных программ для детей дошкольного возраста. Несомненной заслугой Е.О. Смирновой является разработка такой системы требований. К ним относятся: 1) игровая форма развивающих мини-за-

даний завершенного типа; 2) краткосрочность/ограниченность во времени программы, позволяющая обеспечить необходимые санитарно-гигиенические требования работы на компьютере для детей и избежать рисков «застривания» и формирования аддикции; 3) открытый тип заданий, позволяющий ребенку проявить инициативу и самостоятельность, развить способность к саморегуляции и самоконтролю в отличие от заданий закрытого типа, в которых деятельность ребенка полностью либо почти полностью определяется компьютерной программой. Открытый тип заданий представляет моделирование из готовых объектов, форм, предметов на основе экспериментирования и изучения их свойств. Деятельность конструирования может быть реализована как в отношении предметной среды, так и мира социальных ролей, норм и отношений (проектирование сюжетов и создание мультфильмов). Говоря об использовании компьютерных образовательных программ, Е.О. Смирнова указывает на то, что их внедрение не должно быть простым дублированием на экране тех задач, которые дети успешно реализуют в практическом реальном взаимодействии с предметом. Педагогическая целесообразность, то есть преимущества компьютерных игр и заданий, по сравнению с традиционными заданиями, для развития умственной и личностной сферы ребенка, является ключевым критерием принятия решения о включении компьютера в дошкольное образование. Поскольку именно практическая деятельность ребенка — предметно-орудийная, игровая, конструктивная, исследовательская, составляет источник психического развития ребенка раннего и дошкольного возраста, эрозия и вымывание этих видов деятельности и замена взаимодействием ребенка с гаджетами не только, как убедительно показывает Е.О. Смирнова, не компенсирует их отсутствия, но и создает серьезные риски развития (Смирнова, 2019).

---

## Выводы

---

Как ученый, стоящий на позиции защиты интересов ребенка и детства, Е.О. Смирнова заявляет и реализует активную гражданскую позицию в своей деятельности ученого, психолога-практика, педагога: «Интенсивное бесконтрольное использование КТ в раннем возрасте отрывает детей от истинных источников развития, что создает серьезные риски. Возрастные психологи не могут занимать нейтральную, индифферентную позицию перед этим вызовом нашего времени» (Смирнова, Матушкина, Смирнова, 2018, с. 50). Стратегия конструирования безопасной развивающей конвергентной среды психического развития ребенка в дошкольном возрасте на основе психологической экспертизы игрушек, мультфильмов, компьютерных игр является условием преодоления кризиса детства. Поддержка самостоятельности и инициативы ребенка в типичных видах деятельности дошкольного возраста — игровой, познавательной, восприятия анимационных фильмов в сотрудничестве с взрослым и сверстниками определяет прогресс развития личности.

## Литература

- Венгер А.Л., Слободчиков В.И., Эльконин Б.Д. Проблема детской психологии и творчество Д.Б. Эльконина // Вопросы психологии. 1988. № 3. С. 20–29.
- Карабанова О.А., Молчанов С.В. Риски негативного воздействия информационной продукции на психическое развитие и поведение детей и подростков // Национальный психологический журнал. 2018. № 3 (31). С. 37–46.
- Развивающая предметно-пространственная среда в детском саду: методическое пособие / Под ред. Смирновой Е.О., Абдулаевой Е.А., Рябковой И.А. и др. М.: Русское слово — учебник, 2018.
- Смирнова Е.О., Салмина Н.Г., Абдулаева Е.А., Филиппова И.В., Шеина Е.Г. Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек // Вопросы психологии. 2008. № 1. С. 16–25.
- Смирнова Е.О., Салмина Н.Г., Тиханова И.Г. и др. Психологическая экспертиза игрушки // Психологическая наука и образование. Тематический номер «Психолого-педагогические проблемы игры и игрушки». 2008. № 3. С. 5–19.
- Смирнова Е.О., Абдулаева Е.А., Соколова М.В. Игрушки детей Европы // Психологическая наука и образование psyedu.ru. 2010. Т. 2, № 5. [Электронный ресурс] // URL: [https://psyjournals.ru/psyedu\\_ru/2010/n5/Smirnova\\_Abdulaeva\\_Sokolova.shtml](https://psyjournals.ru/psyedu_ru/2010/n5/Smirnova_Abdulaeva_Sokolova.shtml) (дата обращения: 21.04.2022).
- Смирнова Е.О. Игра в современном дошкольном образовании // Психолого-педагогические исследования. 2013. № 3. [Электронный ресурс] // URL: [http://psyjournals.ru/psyedu\\_ru/2013/n3/62459.shtml](http://psyjournals.ru/psyedu_ru/2013/n3/62459.shtml) (дата обращения: 08.08.2019).
- Смирнова Е.О., Рябкова И.А. Состояние игровой деятельности современных дошкольников // Вопросы психологии. 2013. № 2. С. 15–23.
- Смирнова Е.О., Соколова М.В., Матушкина Н.Ю., Смирнова С.Ю. Исследование возрастной адресации мультфильмов // Культурно-историческая психология. 2014. Т. 10, № 4. С. 27–36.
- Смирнова Е.О., Соколова М.В. Психолого-педагогическая экспертиза мультфильмов для детей и подростков // Культурно-историческая психология. 2014. Т. 10, № 4. С. 4–11.
- Смирнова Е.О. Современная детская субкультура // Консультативная психология и психотерапия. 2015а. № 4. С. 25–35.
- Смирнова Е.О. К проблеме воли и произвольности в культурно-исторической психологии // Культурно-историческая психология. 2015б. Т. 11, № 3. С. 9–15. doi: 10.17759/chp.2015110302
- Смирнова Е.О., Матушкина Н.Ю., Смирнова С.Ю. Виртуальная реальность в раннем и дошкольном детстве // Психологическая наука и образование. 2018. Т. 23, № 3. С. 42–53. doi: 10.17759/pse.2018230304
- Смирнова Е.О., Клопотова Е.Е. Психологизация дошкольного образования в работах О.М. Дьяченко (к 70-летию со дня рождения) // Культурно-историческая психология. 2018. Т. 14, № 2. С. 109–115. doi: 10.17759/chp.2018140212
- Смирнова Е.О., Смирнова С.Ю., Шеина Е.Г. Родительские стратегии в использовании детьми цифровых технологий // Современная зарубежная психология. 2019. Т. 8, № 4. С. 79–87. doi: 10.17759/jmfp.2019080408
- Смирнова Е.О. Развивающее дошкольное образование: ключевые условия и препятствующие факторы // Психолого-педагогические исследования. 2019. Т. 11, № 4. С. 79–89. doi: 10.17759/psyedu.2019110406
- Смирнова Е.О., Солдатов Ю.С. Особенности проявления инициативы современных дошкольников // Психолого-педагогические исследования. 2019. Т. 11, № 1. С. 12–26. doi: 10.17759/psyedu.2019110102
- Смирнова Е.О., Соколова М.В. Тенденции развития современных игрушек // Культурно-историческая психология. 2019. Т. 15, № 2. С. 99–104. doi: 10.17759/chp.2019150212
- Собкин В.С., Скобельщина К.Н. Компьютер в жизни ребенка дошкольника // Дитя человеческое. 2014. № 2. С. 20–24.
- Тендрякова М.В. Антропология детства. Прошлое о современности. СПб.: Образовательные проекты, 2022.
- Фельдштейн Д.И. Изменяющийся ребенок в изменяющемся мире: психолого-педагогические проблемы новой школы // Национальный психологический журнал. 2010. № 2 (4). С. 6–11.
- Эльконин Б.Д. Кризис детства и основания проектирования форм детского развития // Вопросы психологии. 1992. № 3. С. 7–14.
- Bandura, A. Ross, D., Ross, S.A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, 3–11.
- Rasmussen, T.E. (2003). The ball — toy of gods and man. *Toys in educational and socio-cultural contexts*, 1.

## References

- Bandura, A., Ross, D., Ross, S.A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, 3–11.
- Developing the subject-spatial environment in kindergarten: a methodological guide. (2018). In E.O Smirnova, E.A. Abdulaeva, I.A. Ryabkova etc. (Eds.). М.: Russian word — textbook. (In Russ.).
- Elkonin, B.D. (1992). Childhood crisis and foundation to design forms of child's development. *Voprosy psikhologii (Questions of Psychology)*, 3, 7–14. (In Russ.).
- Feldstein, D.I. (2010). Changing child in changing world: psycho-pedagogical problem of new school. *Natsionalny psikhologicheskii zhurnal (National psychological journal)*, 2 (4), 6–11. (In Russ.).
- Karabanova, O.A., Molchanov, S.V. (2018). Risk of negative influence of informational products on psychological development and behavior of children and adolescents. *Natsional'nyy psikhologicheskii zhurnal (National psychological journal)*, 3 (31), 37–46. (In Russ.).
- Rasmussen, T.E. (2003). The ball — toy of gods and man. *Toys in educational and socio-cultural contexts*, 1.
- Smirnova, E.O., Abdulaeva, E.A., Ryabkova, I.A. et al. (2018). Developing subject-spatial environment in kindergarten: methodological guide. Moscow: Russkoe slovo. (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Abdulaeva, E.A., Sokolova, M.V. (2010). Toys of children of Europe. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie psyedu.ru (Psychological science and education psyedu.ru)*, 2, 5. (Retrieved from: [https://psyjournals.ru/psyedu\\_ru/2010/n5/Smirnova\\_Abdulaeva\\_Sokolova.shtml](https://psyjournals.ru/psyedu_ru/2010/n5/Smirnova_Abdulaeva_Sokolova.shtml)) (review date: 04/21/2022). (In Russ.).



- Smirnova, E.O., Salmina, N.G., Tikhanova, I.G. et al. (2008). Psychological examination of toys. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie. Tematicheskij nomer "Psikhologo-pedagogicheskie problemy igrы I igrushki"* (Psychological science and education. Thematic issue "Psychological and pedagogical problems of games and toys"), 3, 5–19. (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Salmina, N.G., Abdulaeva, E.A., Filippova, I.V., Sheina, E.G. (2008). Psychological grounds for the examination of toys. *Voprosy psikhologii (Questions of Psychology)*, 1, 16–25. (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Ryabkova, I.A. (2013). The state of play activity of modern children. *Voprosy psikhologii (Questions of Psychology)*, 2, 15–23. (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Sokolova, M.V., Matushkina, N.Yu., Smirnova, S.Yu. (2014). Research on Age Ratings of Animated Films. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya (Cultural-historical psychology)*, 10(4), 27–36. (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Sokolova, M.V. (2014). Psychological and Pedagogical Expertise of Animated Films for Children and Adolescents. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya (Cultural-historical psychology)*, 10 (4), 4–11. (In Russ.).
- Smirnova, E.O. (2015). On the Problem of Will and Self-Regulation in Cultural-Historical Psychology. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya (Cultural-historical psychology)*, 11(3), 9–15. doi: 10.17759/chp.2015110302 (In Russ.).
- Smirnova, E.O. (2015). Modern children's subculture. *Konsul'tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya (Counseling psychology and psychotherapy)*, 4, 25–35. (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Klopotova, E.E. (2018). Psychologization of Preschool Education in the Works of O.M. Dyachenko (To the 70th Anniversary of Her Birth). *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya (Cultural-historical psychology)*, 14, 2, 109–115. (In Russ.). doi: 10.17759/chp.2018140212
- Smirnova, E.O., Matushkina, N.Yu., Smirnova, S.Yu. (2018). Virtual Reality in Early and Preschool Childhood. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie (Psychological Science and Education)*, 23(3), 42–53. doi: 10.17759/pse.2018230304 (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Smirnova, S.Yu., Sheina, E.G. (2019). Parents' strategies in the use of digital technology by children. *Zhurnal sovremennoj zarubezhnoj psikhologii (Journal of Modern Foreign Psychology)*, 8(4), 79–87. doi: 10.17759/jmfp.2019080408 (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Sokolova, M.V. (2019). Modern Toys: Developmental Tendencies. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya (Cultural-historical psychology)*, 15(2), 99–104. doi: 10.17759/chp.2019150212 (In Russ.).
- Smirnova, E.O. (2019). Developing Preschool Education: Promoting and Preventing Factors. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya (Psychological and Educational Studies)*, 114, 79–89. doi: 10.17759/psyedu.2019110406. (In Russ.).
- Smirnova, E.O., Soldatova, Yu.S. (2019). Features of the manifestation of initiative in modern preschoolers. *Psikhologo-pedagogicheskie issledovaniya (Psychological and pedagogical research)*, 1 (11), 12–26. doi: 10.17759/psyedu.2019110102 (In Russ.).
- Sobkin, V.S., Skobel'tsina, K.N. (2014). Computer in the life of a preschooler. *Ditya chelovecheskoe (Human child)*, 2, 20–24. (In Russ.).
- Tendryakova, M.V. (2022). Anthropology of childhood. The past about the present. SPb.: Obrazovatel'nye proekty. (In Russ.).
- Venger, A.L., Slobodchikov, V.I., El'konin, B.D. (1988). The problem of child psychology in the work of D.B. Elkonin. *Voprosy psikhologii (Questions of Psychology)*, 3, 20–29. (In Russ.).

Статья получена 17.05.2022;  
принята 07.06.2022;  
отредактирована 16.06.2022

Received 17.05.2022;  
accepted 07.06.2022;  
revised 16.06.2022

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ / ABOUT AUTHOR



**Карабанова Ольга Александровна** — доктор психологических наук, заведующая кафедрой возрастной психологии факультета психологии Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова, okarabanova@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-2637-4353>

**Olga A. Karabanova** — Doctor in Psychology, Head of the Department of Developmental Psychology, Faculty of Psychology, Lomonosov Moscow State University, okarabanova@mail.ru, <https://orcid.org/0000-0003-2637-4353>