

Департамент образования и науки Курганской области
Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Курганской области
«Центр развития современных компетенций»

ПРИНЯТА

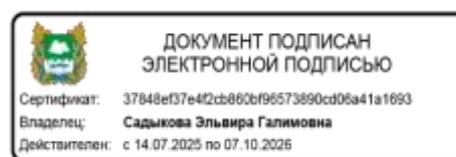
на заседании педагогического
совета
от «29» августа 2025 г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ

И.о. директора ГАОУ КО «ЦРСК»
_____ Садыкова Э.Г.

Приказ от «29» августа 2025 г.

№441



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Разработка игр. Проектный уровень.»

Базовый уровень

Возраст учащихся: 10 -12 лет

Срок реализации: 4 месяца

Автор-составитель:

Чемезов Антон Сергеевич
педагог дополнительного
образования

г. Курган, 2025

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Ф.И.О. автора/авторов	Чемезов Антон Сергеевич
Учреждение	ГАНОУ КО «Центр развития современных компетенций», структурное подразделение ДТ «Кванториум»
Квантум	IT- квантум
Тип программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
Направленность программы	Техническая
Образовательная область	Введение в разработку компьютерных игр
Вид программы	Модифицированная
Продолжительность реализации программы	18 недель
Возраст учащихся	10 -12 лет
Объем часов по годам обучения	72 часа
Цель программы	Формирование у обучающихся проектно-исследовательских компетенций и углубленных навыков программирования через создание законченных игровых проектов в среде Scratch.
С какого года реализуется программа	2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	4
1.1. Пояснительная записка.....	4
1.2. Цель и задачи программы. Планируемые результаты.....	5
1.4. Рабочая программа.....	6
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	10
2.1. Календарный учебный график.....	10
2.2. Формы контроля.....	10
2.3. Материально – техническая база.....	11
2.4. Методические материалы.....	11
2.5. Список литературы и интернет – источников.....	12
Приложение 1.....	13

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Разработка игр. Проектный уровень.» технической направленности составлена с учетом следующих документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 года (с изменениями, внесенными Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в РФ по вопросам воспитания обучающихся» ст. 2 п. 9; с изменениями, вступившими в силу 25.07.2022;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 года № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 N 66403);

- Государственная Программа Курганской области «Развитие образования и реализация государственной молодежной политики» (с изменениями на 31 января 2019 года);

- Письмо Департамента образования и науки Курганской области от 26.10.2021 г. № 08-05794/21 « О структурной модели дополнительной общеобразовательной программы»;

- Устав Государственного автономного нетипового образовательного учреждения Курганской области «Центр развития современных компетенции», Лицензией учреждения, Правилами внутреннего трудового распорядка учреждения, Программой развития, Локальными актами и иными нормативно-правовыми документами учреждения;

- Положение о дополнительных общеобразовательных программах Государственного автономного нетипового образовательного учреждения Курганской области «Центр развития современных компетенции» (приказ №571 от 16.09.2024).

Актуальность программы

В современном мире цифровые технологии становятся неотъемлемой частью жизни, и навыки программирования важны уже с раннего возраста. Визуально-блочная среда программирования идеально подходит для детей 10 -12 лет, так как позволяет легко освоить основы программирования через интуитивно понятный интерфейс и игровой подход.

Программа отвечает задачам развития креативного мышления, логики и базовых навыков проектной деятельности, заложенных в концепции детских технопарков «Кванториум». Работа над собственными проектами мотивирует

обучающихся, позволяет применить полученные знания на практике и увидеть значительный результат своего труда.

Отличительные особенности программы от уже имеющихся

В отличие от ознакомительного курса, где обучающиеся изучали основы, данная программа полностью сфокусирована на проектной деятельности. Обучающиеся не просто выполняют задания по образцу, а проходят полный цикл создания программного продукта: от идеи и проектирования до тестирования, презентации и рефлексии.

Адресат программы

Обучающиеся 10-12 лет, успешно освоившие программу «Разработка игр. Старт» или имеющие эквивалентную подготовку (знание основных блоков Scratch, умение создавать простые анимации и скрипты).

Срок реализации(освоения) программы: 18 недель

Объем программы 72 часа

Формы обучения, особенности организации образовательного процесса – групповая, с элементами индивидуальной работы

Занятия проводятся очно, допускается временное дистанционное обучение по причине отмены занятий по погодным условиям и с введением карантинных мер, обусловленных высокой заболеваемостью среди детей и педагогов.

Образовательный процесс (занятия) осуществляется в группах обучающихся разного возраста. Состав групп постоянный; количество обучающихся в группе регламентируется требованием СанПиН и локальных актов образовательной организации.

Комплектование учебных групп осуществляется по личному заявлению родителей (законных представителей). Доукомплектование осуществляется в течение всего учебного года при наличии вакантных мест в ГАНОУ КО «Центр развития современных компетенций», структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум» по направлению IT-квантум.

Режим занятий: 2 раза по 2 часа в неделю.

Продолжительность занятия: 2 академических часа.

Структура двухчасового занятия:

- 45 минут (рабочая часть);
- 10 минут (перерыв);
- 40 минут (рабочая часть);
- 5 минут (рефлексия).

Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ) предусматривается и проектируется из индивидуальных потребностей обучающихся.

Наличие детей инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) предусматривается и проектируется из индивидуальных потребностей обучающихся.

Наличие талантливых детей в объединении. Для данной категории обучающихся предусматривается и проектируется ИОМ по сопровождению проектов повышенной сложности по темам программы.

Уровни сложности содержания программы: Базовый - 4 месяца, рекомендуемое количество часов не более 72.

1.2. Цель и задачи программы. Планируемые результаты.

Цель: Формирование у обучающихся проектно-исследовательских компетенций и углубленных навыков программирования через создание законченных игровых проектов в среде Scratch.

Задачи программы:

Образовательные:

- углубить знания алгоритмов, структур данных и объектно-ориентированного подхода в среде Scratch;
- сформировать понимание полного цикла разработки программного продукта;
- научить использовать сложные блоки и возможности Scratch (клонирование, передача сообщений, списки, веб-камера, расширения).

Развивающие:

- развивать навыки проектного мышления: планирование, декомпозиция задач, тайм-менеджмент, итерационная разработка;
- развивать навыки поиска, анализа и применения информации для решения практических задач;
- развивать soft skills: работа в команде, публичные выступления, самопрезентация, критическое мышление.

Воспитательные:

- воспитывать умение доводить начатое дело до конца, принимать критику и работать над ошибками;
- формировать ответственность за результат собственной деятельности;
- воспитывать культуру цифрового творчества и уважение к интеллектуальной собственности.

Планируемые результаты:

При реализации программы учащиеся достигнут следующих результатов:

Личностные (Soft Skills):

- умение самостоятельно ставить цели и планировать пути их достижения;
- навык работы в команде (распределение ролей, координация действий);
- навык публичной презентации и защиты своего проекта;
- способность к самооценке и рефлексии.

Метапредметные:

- умение самостоятельно находить и отбирать информацию для решения проектных задач;
- владение основами самоконтроля, взаимоконтроля и коррекции результатов.

Предметные (Hard Skills):

- создание не менее 4-х законченных игровых проектов в Scratch;
- свободное владение продвинутыми возможностями Scratch (клоны, списки, сообщения, расширения);
- умение проводить тестирование и отладку собственных программ;
- понимание и применение основных этапов жизненного цикла проекта.

1.4. Рабочая программа. Учебный план. Содержание программы. Тематическое планирование.

	Название раздела программы	Количество часов	
--	-----------------------------------	-------------------------	--

		Всего	Теория	Практика	Формы промежуточной аттестации
1	Раздел 1: Вводный модуль. Инструменты продвинутого разработчика.	10	3	7	Мини-проект: "Интерактивная открытка с использованием новых блоков"
2	Раздел 2: Кейс 1: Аркадная игра	18	4	14	Защита проекта "Аркадная игра"
3	Раздел 3: Кейс 2: Интерактивная история/Визуальная новелла	16	4	12	Защита проекта "Интерактивная история"
4	Раздел 4: Кейс 3: Образовательный квест/Викторина	18	4	14	Защита проекта "Образовательный квест"
5	Раздел 5: Итоговый проект: Творческий проект на свободную тему	10	1	9	Публичная защита итогового проекта
	Итого	72	16	56	

Содержание программы

Раздел 1: Вводный модуль. Инструменты продвинутого разработчика.

Кейс: "Игра платформер" (Количество часов: теория - 3 час, практика - 7 час.)

Теория: знакомство с продвинутыми возможностями Scratch, необходимыми для реализации проектов: сложные алгоритмы управления, использование переменных для создания систем показателей, применение клонирования для генерации объектов, работа с сообщениями для организации взаимодействия между спрайтами, основы использования списков для хранения данных, применение расширений (например, "Перо" для рисования или "Видеодвижение" для интерактивности).

Практика: создание игры-платформера с основными игровыми механиками.

Раздел 2: Кейс 1: Аркадная игра.

Кейс: "Аркадная игра" (Количество часов: теория - 4 час, практика - 14 час.)

Теория: основы геймдизайна аркадных игр: проектирование уровней, создание игровой физики (движение, столкновения), разработка системы очков и жизней.

Практика: создание законченного игрового продукта (в жанре "платформер", "шутер" или "лабиринт") с главным героем, противниками, несколькими уровнями сложности и финальным результатом.

Раздел 3: Кейс 2: Интерактивная история/Визуальная новелла.

Кейс: "Интерактивная история" (Количество часов: теория - 4 час, практика - 12 час.)

Теория: изучение принципов создания нелинейных сюжетов: использование переменных и сообщений для управления ветвлением narrative, разработка системы диалогов, создание анимированных персонажей и сцен.

Практика: обучающиеся создают интерактивную историю с выбором действий, развивающимся сюжетом и различными концовками.

Раздел 4: Кейс 3: Образовательный квест/Викторина.

Кейс: "Образовательный квест" (Количество часов: теория - 4 час, практика - 14 час.)

Теория: геймификация в образовании: проектирование системы загадок и заданий, использование списков для хранения вопросов и ответов, создание механизма проверки решений и системы наград.

Практика: создание тематического квеста или викторины (например, по истории, математике, естествознанию) с последовательностью заданий и финальным поощрением.

Раздел 5: Итоговый проект: Творческий проект на свободную тему.

Кейс: "Творческий проект" (Количество часов: теория - 1 час, практика - 9 час.)

Теория: консультации по выбору темы, планированию и структурированию проекта. Самостоятельное применение всех освоенных навыков.

Практика: защита разработки авторского проекта по самостоятельно выбранной и согласованной с педагогом тематике.

Тематическое планирование.

№ п/п	Название раздела программы	Дата проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма текущего контроля/ промежуточной аттестации
1	Раздел 1: Вводный модуль. Инструменты продвинутого разработчика. (10 часов)	02.09.2025	2	Кейс: "Игра платформер"	Беседа, практика	Вопросно-ответная форма, наблюдение
2		04.09.2025	2	Кейс: "Игра платформер"	Беседа, практика	Вопросно-ответная форма, наблюдение
3		09.09.2025	2	Кейс: "Игра платформер"	Беседа, практика	Вопросно-ответная форма, наблюдение
4		11.09.2025	2	Кейс: "Игра платформер"	Беседа, практика	Вопросно-ответная форма, наблюдение
5		16.09.2025	2	Кейс: "Игра платформер"	Беседа, практика	Вопросно-ответная форма, наблюдение
6	Раздел 2: Кейс 1: Аркадная игра. (18 часов)	18.09.2025	2	Кейс: "Аркадная игра"	Беседа, практика	Практическая работа
7		23.09.2025	2	Кейс: "Аркадная игра"	Беседа, практика	Практическая работа

8		25.09.2025	2	Кейс: "Аркадная игра"	Беседа, практика	Практическая работа
9		30.09.2025	2	Кейс: "Аркадная игра"	Беседа, практика	Практическая работа
10		02.10.2025	2	Кейс: "Аркадная игра"	Беседа, практика	Практическая работа
11		07.10.2025	2	Кейс: "Аркадная игра"	Беседа, практика	Практическая работа
12		09.10.2025	2	Кейс: "Аркадная игра"	Беседа, практика	Практическая работа
13		14.10.2025	2	Кейс: "Аркадная игра"	Беседа, практика	Практическая работа
14		16.10.2025	2	Кейс: "Аркадная игра"	Беседа, практика	Практическая работа
15	Раздел 3: Кейс 2: Интерактивная история/Визуальная новелла. (16 часов)	21.10.2025	2	Кейс: "Интерактивная история"	Беседа, практика	Практическая работа
16		23.10.2025	2	Кейс: "Интерактивная история"	Беседа, практика	Практическая работа
17		28.10.2025	2	Кейс: "Интерактивная история"	Беседа, практика	Практическая работа
18		30.10.2025	2	Кейс: "Интерактивная история"	Беседа, практика	Практическая работа
19		04.11.2025	2	Кейс: "Интерактивная история"	Беседа, практика	Практическая работа
20		06.11.2025	2	Кейс: "Интерактивная история"	Беседа, практика	Практическая работа
21		11.11.2025	2	Кейс: "Интерактивная история"	Беседа, практика	Практическая работа
22		13.11.2025	2	Кейс: "Интерактивная история"	Беседа, практика	Практическая работа
23	Раздел 4: Кейс 3: Образовательный квест/Викторина. (18 часов)	18.11.2025	2	Кейс: "Образовательный квест"	Практика	Практическая работа
24		20.11.2025	2	Кейс: "Образовательный квест"	Практика	Практическая работа

25		25.11.2025	2	Кейс: "Образовательный квест"	Практика	Практическая работа
26		27.11.2025	2	Кейс: "Образовательный квест"	Практика	Практическая работа
27		02.12.2025	2	Кейс: "Образовательный квест"	Практика	Практическая работа
28		04.12.2025	2	Кейс: "Образовательный квест"	Практика	Практическая работа
29		09.12.2025	2	Кейс: "Образовательный квест"	Практика	Практическая работа
30		11.12.2025	2	Кейс: "Образовательный квест"	Практика	Практическая работа
31		16.12.2025	2	Кейс: "Образовательный квест"	Практика	Практическая работа
32	Раздел 5: Итоговый проект: Творческий проект на свободную тему. (10 часов)	18.12.2025	2	Кейс: "Творческий проект"	Практика	Практическая работа
33		23.12.2025	2	Кейс: "Творческий проект"	Практика	Практическая работа
34		25.12.2025	2	Кейс: "Творческий проект"	Практика	Практическая работа
35		13.01.2026	2	Кейс: "Творческий проект"	Практика	Практическая работа
36		15.01.2026	2	Кейс: "Творческий проект"	Публичная защита, выставка	Итоговая оценка проекта

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

Количество учебных недель	18 недель
Первое полугодие	с 01.09.2025 г. по 15.01.2026 г.
Промежуточная аттестация	с 23.12.2025 г. по 30.12.2025 г.
Каникулы	с 31.12.2025 г. по 11.01.2026 г.

2.2. Формы контроля

С целью определения уровня усвоения программы, а также для повышения эффективности и улучшения качества учебно-воспитательного процесса проводится

аттестация обучающихся в течение всего периода обучения. Форма и время проведения аттестации регламентируется педагогом

Текущий контроль: наблюдение за работой на занятии, выполнение задач в рамках кейса, устные опросы.

Промежуточная аттестация: защита каждого из 4-х проектов по критериям:

- соответствие проекта заданным требованиям;
- техническая сложность и качество кода;
- оригинальность идеи и дизайна;
- качество презентации и ответы на вопросы.

Итоговая аттестация: публичная защита итогового творческого проекта.

2.3. Материально – техническая обеспечение

Требования к помещению и инфраструктуре:

- подключение к интернету;
- рабочие места.

Оборудование и материалы:

- персональный компьютер/ноутбук — 1 шт. на одного обучающегося;
- проектор с экраном/ТВ с возможностью подключения к ноутбуку — 1 шт.;
- программное обеспечение Scratch - 1 шт. на одного обучающегося;

В период дистанционного обучения:

- программное обеспечение Scratch - 1 шт. на одного обучающегося.

Кадровое обеспечение:

Преподавание по программе осуществляет педагог дополнительного образования Чемезов Антон Сергеевич, ДТ «Кванториум», соответствующий требованиям профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 года № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»).

Информационное обеспечение

- 1). Официальный сайт Scratch: <https://scratch.mit.edu>

2.4. Методические материалы

Методы обучения. При реализации программы используются методы: словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, частично-поисковый, проблемный, игровой, проектный.

Формы организации учебного занятия: учебное занятие, коллективно-творческое дело, презентация проекта, дидактическая игра, работа в мини-группах.

Педагогические технологии: технология разноуровневого обучения, используется в настоящей программе для обеспечения усвоения учебного материала на разных уровнях сложности, кейс-технология, здоровьесберегающие.

Формы контроля: вопросно-ответная форма, наблюдение, взаимоконтроль, творческие задания, технические задачи, практическое задание, турнир.

2.5. Оценочный материал

Оценочные материалы размещены в Приложении.

2.6. Список литературы и интернет – источников

Для педагога

1. Джонс, М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию / М. Джонс; пер. с англ. — СПб.: Питер, 2022. — 288 с.: ил. — (Вы и ваш ребенок). — Текст: непосредственный.
2. Морган, Н. Игры на Scratch для юных программистов / Н. Морган; пер. с англ. — СПб.: БХВ-Петербург, 2021. — 192 с.: ил. — Текст: непосредственный.
3. Виноградова, Н.И. Управление проектами в школе: практические рекомендации / Н.И. Виноградова. — М.: ИЦ «Вентана-Граф», 2019. — 128 с. — Текст: непосредственный.
4. Голиков, Д.В. Scratch для юных программистов / Д.В. Голиков. — 3-е изд. — СПб.: БХВ-Петербург, 2023. — 192 с.: ил. — Текст: непосредственный.
5. Мэттью, Х. Програмируем с Scratch. Приключения в космосе / Х. Мэттью; пер. с англ. — М.: Эксмо, 2021. — 160 с.: ил. — (Юный программист). — Текст: непосредственный.
6. Ву, Э. Создай свою компьютерную игру на Scratch. Лучшие проекты / Э. Ву; пер. с англ. — М.: АСТ, 2020. — 96 с.: ил. — (Детский сад на ковре). — Текст: непосредственный.
7. Турман, С. Scratch. Головоломки / С. Турман; пер. с англ. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 72 с.: ил. — Текст: непосредственный.
8. Свейгарт, Э. Программирование для детей. Делай игры и учи язык Scratch! / Э. Свейгарт; пер. с англ. — СПб.: Питер, 2022. — 288 с.: ил. — (Вы и ваш ребенок). — Текст: непосредственный.

Для обучающихся

1. Морган, Н. Игры на Scratch для юных программистов / Н. Морган; пер. с англ. — СПб.: БХВ-Петербург, 2021. — 192 с.: ил. — Текст: непосредственный.
2. Голиков, Д.В. Scratch для юных программистов / Д.В. Голиков. — 3-е изд. — СПб.: БХВ-Петербург, 2023. — 192 с.: ил. — Текст: непосредственный.
3. Свейгарт, Э. Программирование для детей. Делай игры и учи язык Scratch! / Э. Свейгарт; пер. с англ. — СПб.: Питер, 2022. — 288 с.: ил. — (Вы и ваш ребенок). — Текст: непосредственный.

Таблица для оценивания проектов в Scratch

Общая информация:

Название проекта: _____

Учащийся/Команда: _____

Дата защиты: _____

Тип проекта: Вводный Учебный Индивидуальный

Критерии оценки (Максимальный балл: 40)

№	Критерий	Описание	Макс. балл	Оценка	Примечания
I. Техническое исполнение (Hard Skills)			20		
1.1	Работоспособность	Проект выполняет заявленную основную функцию полностью и стабильно. Все сцены и спрайты работают корректно.	5		
1.2	Сложность и оригинальность	Оригинальность идеи, сложность и разнообразие использованных алгоритмов и скриптов. Наличие уникальных решений.	5		
1.3	Качество программирования	Оптимальность и читаемость кода. Логичная структура скриптов, использование функций, клонов, сообщений, списков. Отсутствие "багов".	5		
1.4	Интерфейс и дизайн	Проработанность визуальной составляющей: оригинальность и качество графики (костюмы, фоны), удобство управления, понятный пользовательский интерфейс.	5		
II. Проектная и исследовательская деятельность			10		
2.1	Постановка задачи	Четкость формулировки идеи, цели и задач проекта. Соответствие результата первоначальному замыслу.	3		
2.2	Документация проекта	Наличие и качество описание проекта внутри Scratch (инструкция,	4		

		заметки и коде). Эскизы, скриншоты этапов работы, описание использованных алгоритмов.			
2.3	Решение проблем	Демонстрация процесса итераций и улучшений. Умение находить и исправлять ошибки, вносить изменения по результатам тестирования.	3		
III. Презентация и защита (Soft Skills)			10		
3.1	Качество презентации	Структурированность, наглядность и лаконичность презентации проекта. Умение выделить ключевые особенности и преимущества.	3		
3.2	Выступление	Уверенность, ясность и последовательность изложения. Грамотная речь, владение терминологией, соблюдение регламента.	4		
3.3	Ответы на вопросы	Аргументированность, глубина ответов, понимание всех аспектов проекта и принятых технических решений.	3		
		Итоговый балл:	40		

Шкала оценивания и обратная связь

Итоговая оценка (сумма баллов):

36-40 баллов: Высокий уровень. Проект полностью реализован, стабилен, функционален и оригинален. Презентация и документация на высоком уровне.

15-35 баллов: Средний уровень. Проект в основном реализован, но есть недочеты в реализации, дизайне или документации.

Менее 14 баллов: Низкий уровень. Проект не реализован или реализован незначительно.

Сильные стороны проекта:

Рекомендации и области для улучшения:

Подпись педагога: _____ /

Расшифровка подписи

Примечание для педагога:

Данная таблица является универсальной для проектов в Scratch. Для вводного проекта (например, "Умная машинка") можно сделать акцент на критерии 1.1, 1.3, 1.4. Для итогового индивидуального проекта оценивать все критерии в полной мере.