Критерии оценки и рекомендации экспертам по оценке конкурсных работ Всероссийского конкурса «Родная игрушка» в 2026 году

ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС РОДНАЯ ИГРУШКА

Номинация «Идеи игр и игрушек»
Категория «Сюжетно-образная игрушка»

Знание Первые

№	Критерий	Рекомендации по оценке	Шкала оценки
1	**Образовательная и воспитательная ценность, потенциал** оценивается степень реализации в идеи/концепции игрушки воспитательных и образовательных задач: насколько игрушка побуждает детей к совместной игре, способствует формированию нравственных чувств, пробуждает интерес к труду, истории и культуре своей Родины, стимулирует познавательную активность, развивает творческие и конструктивные способности, а также совершенствует двигательные навыки и речь	демонстрирует низкую воспитательную и образовательную ценность игрушки и ее потенциал	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченный воспитательно-образовательный потенциал игрушки	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует, что игрушка сочетает в себе воспитательную и образовательную ценность, потенциал	высокая (5 баллов)
2	**Технологическая воспроизводимость** оценивается способность идеи/ концепции игрушки быть воспроизведенной в условиях серийного выпуска при условии сохранения её смыслового наполнения и эстетических свойств	обладает низким потенциалом технологической воспроизводимости	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченным потенциалом технологической воспроизводимости	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой технологической воспроизводимостью	высокая (5 баллов)
3	**Экономическая эффективность производства** оценивается насколько идея и конструктивное решение игрушки позволяют организовать её серийный выпуск с минимальными удельными затратами, сохраняя заданные параметры качества и безопасности, а также обеспечивать достаточную маржинальность и быструю окупаемость инвестиций	демонстрирует низкую экономическую эффективность	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченную / частичную экономическую эффективность	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокую экономическую эффективность	высокая (5 баллов)
4	**Потребительский и маркетинговый потенциал** оценивается насколько в идею игрушки заложены: способность привлекать внимание целевой аудитории и формировать устойчивый спрос; наличие потребительской привлекательности, побуждающей к приобретению; потенциал для продвижения с помощью различных маркетинговых инструментов (включая вирусные механизмы); коммерческая жизнеспособность, конкурентоспособность и масштабируемость на рынке	демонстрирует низкий потребительский и маркетинговый потенциал	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченный / умеренный потребительский и маркетинговый потенциал	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокий потребительский и маркетинговый потенциал	высокая (5 баллов)

5	**Оригинальность и уникальность** оценивается насколько в идею игрушки заложены: степень творческой новизны (оригинальность замысла); отсутствие прямых аналогов среди существующих на рынке решений; индивидуальность художественного, конструктивного или сюжетного решения по сравнению с представленными образцами. Концепция признаётся уникальной, если перечисленные свойства заложены в её замысел на этапе проектирования, а не являются заимствованием существующих решений	не обладает оригинальностью и уникальностью	низкая (1-2 балла)
		не в полной мере оригинальна и уникальна	средняя (3-4 балла)
		оригинальна и уникальна в своём замысле	высокая (5 баллов)
6	**Игровой процесс и правила игры** оценивается насколько в идею игрушки заложены: степень соответствия предполагаемых игровых действий заявленному сюжету и образу; ясность, логичность и гибкость правил (явных или подразумеваемых), предусмотренных концепцией; способность заложенных правил обеспечивать самостоятельную, вариативную и увлекательную игру ребёнка. Концепция признаётся сценарно-целостной, если перечисленные свойства заложены в её замысел на этапе проектирования	полное несоответствие игрового процесса и правил заявленному замыслу	низкая (1-2 балла)
		частичное соответствие игрового процесса и правил заявленному замыслу	средняя (3-4 балла)
		полное соответствие игрового процесса и правил заявленному замыслу	высокая (5 баллов)

**Данные критерии применяются при оценке Экспертной комиссией и Экспертным жюри*

Номинация «Идеи игр и игрушек»
Категория «Конструкторы и сборные модели»

№	Критерий	Рекомендации по оценке	Шкала оценки
1	**Образовательная и воспитательная ценность, потенциал** оценивается степень реализации в идеи/концепции игрушки воспитательных и образовательных задач: насколько игрушка побуждает детей к совместной игре, способствует формированию нравственных чувств, пробуждает интерес к труду, истории и культуре своей Родины, стимулирует познавательную активность, развивает творческие и конструктивные способности, а также совершенствует двигательные навыки и речь	заложена низкая воспитательная и образовательная ценность и ее потенциал	низкая (1-2 балла)
		заложена ограниченная / частичная воспитательная и образовательная ценность, потенциал	средняя (3-4 балла)
		заложена высокая воспитательная и образовательная ценность, потенциал	высокая (5 баллов)
2	**Технологическая воспроизводимость** оценивается способность идеи/ концепции конструктора/сборной модели быть воспроизведенной в условиях серийного выпуска при условии сохранения её смыслового наполнения и эстетических свойств	обладает низким потенциалом технологической воспроизводимости	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченным / частичным потенциалом технологической воспроизводимости	средняя (3-4 балла)
		обладает высоким потенциалом технологической воспроизводимости	высокая (5 баллов)
3	**Экономическая эффективность производства** оценивается способность идеи и конструктивного решения обеспечивать серийный выпуск с минимальными удельными затратами, сохранением качества и безопасности, а также достаточную маржинальность и быструю окупаемость инвестиций	обладает низкой экономической эффективностью производства	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной экономической эффективностью производства	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой экономической эффективностью производства	высокая (5 баллов)

4	**Потребительский и маркетинговый потенциал** оценивается насколько в идею конструктора/сборной модели заложены: способность привлекать внимание целевой аудитории и формировать устойчивый спрос; наличие потребительской привлекательности, побуждающей к приобретению; потенциал для продвижения с помощью различных маркетинговых инструментов (включая вирусные механизмы); коммерческая жизнеспособность, конкурентоспособность и масштабируемость на рынке	обладает низким потребительским и маркетинговым потенциалом	низкая (1-2 балла)
		ограниченный / умеренный потребительский и маркетинговый потенциал	средняя (3-4 балла)
		высокий потребительский и маркетинговый потенциал	высокая (5 баллов)
5	**Оригинальность и уникальность** оценивается насколько в идею конструктора/сборной модели заложены: степень творческой новизны (оригинальность замысла); отсутствие прямых аналогов среди существующих на рынке решений; индивидуальность художественного, конструктивного или сюжетного решения по сравнению с представленными образцами. Концепция признаётся уникальной, если перечисленные свойства заложены в её замысел на этапе проектирования, а не являются заимствованием существующих решений	не обладает оригинальностью и уникальностью	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной оригинальностью и уникальностью	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой оригинальностью и уникальностью	высокая (5 баллов)
6	**Функциональность** оценивается насколько в замысел конструктора / сборной модели заложена возможность выступать не просто объектом сборки, а полноценным инструментом для игры, обучения и моделирования	обладает низкой функциональностью	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной функциональностью	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой функциональностью	высокая (5 баллов)
7	**Эргономичность сборки и вариативность игры** оценивается насколько легко пользователь сможет собрать конструктор или модель своими силами, насколько качественно составлена техническая документация, а также какой вариативностью игры будет располагать конструктор/сборная модель	обладает низкой эргономичностью сборки и вариативностью игры	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной эргономичностью сборки и вариативностью игры	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой эргономичностью сборки и вариативностью игры	высокая (5 баллов)

**Данные критерии применяются при оценке Экспертной комиссией и Экспертным жюри*

Номинация «Идеи игр и игрушек»
Категория «Настольная игра»

№	Критерий	Рекомендации по оценке	Шкала оценки
1	**Образовательная и воспитательная ценность, потенциал** оценивается степень реализации в идеи/концепции настольной игры воспитательных и образовательных задач: насколько игра побуждает детей к совместной игре, способствует формированию нравственных чувств, пробуждает интерес к труду, истории и культуре своей Родины, стимулирует познавательную активность, развивает творческие и конструктивные способности, а также совершенствует двигательные навыки и речь	обладает низкой воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной, но заметной воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	высокая (5 баллов)
2	**Технологическая воспроизводимость** оценивается способность концепции настольной игры быть воспроизведенной в условиях серийного выпуска при условии сохранения её смыслового наполнения и эстетических свойств	обладает низким потенциалом технологической воспроизводимости	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченным потенциалом технологической воспроизводимости	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой технологической воспроизводимостью	высокая (5 баллов)
3	**Экономическая эффективность производства** оценивается способность идеи/ концепции и конструктивного решения настольной игры обеспечивать серийный выпуск с минимальными удельными затратами, сохранением качества и безопасности, а также достаточную маржинальность и быструю окупаемость инвестиций	обладает низкой экономической эффективностью производства	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной экономической эффективностью производства	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой экономической эффективностью производства	высокая (5 баллов)
4	**Потребительский и маркетинговый потенциал** оценивается насколько в идею настольной игры заложены: способность привлекать внимание целевой аудитории и формировать устойчивый спрос; наличие потребительской привлекательности, побуждающей к приобретению; потенциал для продвижения с помощью различных маркетинговых инструментов (включая вирусные механизмы); коммерческая жизнеспособность, конкурентоспособность и масштабируемость на рынке	низкий потребительский и маркетинговый потенциал настольной игры	низкая (1-2 балла)
		ограниченный / умеренный потребительский и маркетинговый потенциал настольной игры	средняя (3-4 балла)
		высокий потребительский и маркетинговый потенциал настольной игры	высокая (5 баллов)

5	**Оригинальность и уникальность** оценивается насколько в идею настольной игры заложены: степень творческой новизны (оригинальность замысла); отсутствие прямых аналогов среди существующих на рынке решений; индивидуальность художественного, конструктивного или сюжетного решения по сравнению с представленными образцами. Концепция признаётся уникальной, если перечисленные свойства заложены в её замысел на этапе проектирования, а не являются заимствованием существующих решений	не обладает оригинальностью и уникальностью	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной оригинальностью и уникальностью	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой оригинальностью и уникальностью	высокая (5 баллов)
6	**Игровая механика и реиграбельность** оценивается насколько в замысел заложены: набор правил, действий и взаимодействий, через которые игроки влияют на игровой процесс, а также способность игры сохранять интерес и разнообразие после множества партий	обладает низким качеством механик и реиграбельности	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченным / частичным качеством механик и реиграбельности	средняя (3-4 балла)
		обладает высоким качеством механик и реиграбельности	высокая (5 баллов)

**Данные критерии применяются при оценке Экспертной комиссией и Экспертным жюри*

Номинация «Идеи игр и игрушек»
Категория «Техническая и технологическая игрушка»

№	Критерий	Рекомендации по оценке	Шкала оценки
1	**Образовательная и воспитательная ценность, потенциал** оценивается насколько исходная идея игрушки предусматривает познавательное развитие ребёнка в технической сфере (формирование инженерного мышления, технической грамотности, понимания принципов работы механизмов) и воспитание личностных качеств (усидчивость, ответственность, умение работать с инструкцией, экологическое мышление, командная работа)	обладает низкой воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной, но заметной воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	высокая (5 баллов)
2	**Технологическая воспроизводимость** оценивается способность концепции технической и технологической игрушки быть воспроизведенной в условиях серийного выпуска при условии сохранения её смыслового наполнения и эстетических свойств	обладает низким потенциалом технологической воспроизводимости	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченным / частичным потенциалом технологической воспроизводимости	средняя (3-4 балла)
		обладает высоким потенциалом технологической воспроизводимости	высокая (5 баллов)
3	**Экономическая эффективность производства** оценивается способность идеи и конструктивного решения игрушки обеспечивать серийный выпуск с минимальными удельными затратами, сохранением качества и безопасности, а также достаточную маржинальность и быструю окупаемость инвестиций	демонстрирует низкую экономическую эффективность производства игрушки	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченную / частичную экономическую эффективность производства игрушки	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокую экономическую эффективность производства игрушки	высокая (5 баллов)

4	**Потребительский и маркетинговый потенциал** оценивается насколько в идею игрушки заложены: способность привлекать внимание целевой аудитории и формировать устойчивый спрос; наличие потребительской привлекательности, побуждающей к приобретению; потенциал для продвижения с помощью различных маркетинговых инструментов (включая вирусные механизмы); коммерческая жизнеспособность, конкурентоспособность и масштабируемость на рынке	низкий потребительский и маркетинговый потенциал игрушки	низкая (1-2 балла)
		ограниченный / умеренный потребительский и маркетинговый потенциал игрушки	средняя (3-4 балла)
		высокий потребительский и маркетинговый потенциал игрушки	высокая (5 баллов)
5	**Инновационность** оценивается насколько в идею технической и технологической игрушки заложены современные (или опережающие) технологии, стимулирующие познавательный интерес и расширяющие представления ребёнка о возможностях техники	не обладает инновационностью	низкая (1-2 балла)
		частично инновационна, присутствуют отдельные новые элементы	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой инновационностью	высокая (5 баллов)
6	**Полифункциональность и развивающий потенциал** оценивается насколько исходная концепция технической и технологической игрушки предусматривает возможность множества различных способов действий (не жёстко заданных), допускать комбинирование, перестройку и изменение сценариев, а также стимулировать у ребёнка поисковую, экспериментальную и творческую активность, ведущую к формированию новых знаний и умений	замысел игрушки отличается низкой полифункциональностью и слабым развивающим потенциалом	низкая (1-2 балла)
		замысел игрушки отличается средней полифункциональностью и средним развивающим потенциалом	средняя (3-4 балла)
		замысел игрушки отличается высокой полифункциональностью и сильным развивающим потенциалом	высокая (5 баллов)

**Данные критерии применяются при оценке Экспертной комиссией и Экспертным жюри*

Номинация «Прототипы игр и игрушек»
Категория «Сюжетно-образная игрушка»

№	Критерий	Рекомендации по оценке	Шкала оценки
1	**Образовательная и воспитательная ценность, потенциал** оценивается насколько в представленном прототипе игрушки воплощены воспитательные и образовательные аспекты, в т.ч. насколько игрушка побуждает детей к совместной игре, способствует формированию нравственных чувств, пробуждает интерес к труду, истории и культуре своей Родины, стимулирует познавательную активность, развивает творческие и конструктивные способности, а также совершенствует двигательные навыки и речь: способность игры (игрушки) создавать возможности для образовательного и воспитательного развития ребёнка	демонстрирует низкую воспитательную и образовательную ценность, потенциал	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченный воспитательно-образовательный потенциал	средняя (3-4 балла)
		сочетает в себе воспитательную и образовательную ценность, потенциал	высокая (5 баллов)

2	**Технологическая воспроизводимость** оценивается способность представленного прототипа игрушки быть воспроизведенным в условиях серийного выпуска при условии сохранения смыслового наполнения и эстетических свойств игрушки	обладает низким потенциалом технологической воспроизводимости	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченным потенциалом технологической воспроизводимости	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой технологической воспроизводимостью	высокая (5 баллов)
3	**Экономическая эффективность производства** оценивается насколько представленный прототип и заложенные в нём конструктивные решения позволяют организовать серийный выпуск игрушки с минимальными удельными затратами, сохраняя заданные параметры качества и безопасности, а также обеспечивать достаточную маржинальность и быструю окупаемость инвестиций	демонстрирует низкую экономическую эффективность	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченную / частичную экономическую эффективность	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокую экономическую эффективность	высокая (5 баллов)
4	**Потребительский и маркетинговый потенциал** оценивается насколько в представленный прототип игрушки заложены: способность привлекать внимание целевой аудитории и формировать устойчивый спрос; наличие потребительской привлекательности, побуждающей к приобретению; потенциал для продвижения с помощью различных маркетинговых инструментов (включая вирусные механизмы); коммерческая жизнеспособность, конкурентоспособность и масштабируемость на рынке	низкий потребительский и маркетинговый потенциал игрушки	низкая (1-2 балла)
		ограниченный / умеренный потребительский и маркетинговый потенциал игрушки	средняя (3-4 балла)
		высокий потребительский и маркетинговый потенциал игрушки	высокая (5 баллов)
5	**Оригинальность и уникальность** оценивается, насколько представленный прототип игрушки демонстрирует степень творческой новизны (оригинальность замысла), отсутствие прямых аналогов среди существующих на рынке решений, индивидуальность художественного, конструктивного или сюжетного решения по сравнению с представленными образцами	не обладает оригинальностью и уникальностью	низкая (1-2 балла)
		не в полной мере оригинален и уникален	средняя (3-4 балла)
		оригинален и уникален в своём замысле	высокая (5 баллов)

6	**Игровой потенциал** оценивается способность игрушки поддерживать самостоятельную сюжетно-ролевую игру и побуждать ребёнка к созданию собственного замысла без директивного навязывания сюжета	игровой потенциал отсутствует или формален	низкая (1-2 балла)
		игровой потенциал реализован частично	средняя (3-4 балла)
		игровой потенциал высокий	высокая (5 баллов)
7	**Эстетическая привлекательность и дизайн** оценивается визуальная гармония, качество исполнения, целостность образа и соответствие современным эргономическим и художественным требованиям к детским товарам	низкая эстетическая привлекательность прототипа и некачественный дизайн	низкая (1-2 балла)
		удовлетворительная эстетическая привлекательность и дизайн	средняя (3-4 балла)
		высокая эстетическая привлекательность прототипа игрушки и качественный дизайн	высокая (5 баллов)

** Критерии 1-7 применяются при оценке Экспертной комиссией; критерии 1, 5-7 применяются при оценке Экспертным жюри*

Номинация «Прототипы игр и игрушек»
Категория «Конструкторы и сборные модели»

№	Критерий	Рекомендации по оценке	Шкала оценки
1	**Образовательная и воспитательная ценность, потенциал** оценивается насколько в представленном прототипе игрушки воплощены воспитательные и образовательные аспекты, в т.ч. насколько игрушка побуждает детей к совместной игре, способствует формированию нравственных чувств, пробуждает интерес к труду, истории и культуре своей Родины, стимулирует познавательную активность, развивает творческие и конструктивные способности, а также совершенствует двигательные навыки и речь: способность игры (игрушки) создавать возможности для образовательного и воспитательного развития ребёнка	заложена низкая воспитательная и образовательная ценность, потенциал	низкая (1-2 балла)
		заложена ограниченная / частичная воспитательная и образовательная ценность, потенциал	средняя (3-4 балла)
		заложена высокая воспитательная и образовательная ценность, потенциал	высокая (5 баллов)
2	**Технологическая воспроизводимость** оценивается способность прототипа игры/игрушки быть воспроизведенным в условиях серийного выпуска при условии сохранения её смыслового наполнения и эстетических свойств	обладает низким потенциалом технологической воспроизводимости	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченным / частичным потенциалом технологической воспроизводимости	средняя (3-4 балла)
		обладает высоким потенциалом технологической воспроизводимости	высокая (5 баллов)
3	**Экономическая эффективность производства** оценивается способность прототипа и его конструктивного решения обеспечить серийный выпуск с минимальными удельными затратами, сохранением качества и безопасности, а также достаточную маржинальность и быструю окупаемость инвестиций	обладает низкой экономической эффективностью производства	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной экономической эффективностью производства	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой экономической эффективностью производства	высокая (5 баллов)

4	**Потребительский и маркетинговый потенциал** оценивается насколько в основу прототипа конструктора/сборной модели заложены: способность привлекать внимание целевой аудитории и формировать устойчивый спрос; наличие потребительской привлекательности, побуждающей к приобретению; потенциал для продвижения с помощью различных маркетинговых инструментов (включая вирусные механизмы); коммерческая жизнеспособность, конкурентоспособность и масштабируемость на рынке	обладает низким потребительским и маркетинговым потенциалом	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченный / умеренный потребительский и маркетинговый потенциал конструктора/сборной модели	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокий потребительский и маркетинговый потенциал конструктора/сборной модели	высокая (5 баллов)
5	**Оригинальность и уникальность** оценивается насколько в основу прототипа конструктора/сборной модели заложены: степень творческой новизны (оригинальность замысла); отсутствие прямых аналогов среди существующих на рынке решений; индивидуальность художественного, конструктивного или сюжетного решения по сравнению с представленными образцами	не обладает оригинальностью и уникальностью	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной оригинальностью и уникальностью	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой оригинальностью и уникальностью	высокая (5 баллов)
6	**Функциональность** оценивается насколько в основу прототипа конструктора / сборной модели заложена возможность выступать не просто объектом сборки, а полноценным инструментом для игры, обучения и моделирования	обладает низкой функциональностью	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной функциональностью	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой функциональностью	высокая (5 баллов)
7	**Эргономичность сборки и вариативность игры** оценивается насколько легко пользователь сможет собрать конструктор или модель своими силами, насколько качественно составлена техническая документация, а также какой вариативностью игры будет располагать конструктор/сборная модель	обладает низкой эргономичностью сборки и вариативностью игры	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной эргономичностью сборки и вариативностью игры	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой эргономичностью сборки и вариативностью игры	высокая (5 баллов)
8	**Эстетическая привлекательность и дизайн** оценивается визуальная гармония, качество исполнения, целостность образа и соответствие современным эргономическим и художественным требованиям к детским товарам	низкая эстетическая привлекательность прототипа и некачественный дизайн	низкая (1-2 балла)
		удовлетворительная эстетическая привлекательность и дизайн	средняя (3-4 балла)
		высокая эстетическая привлекательность прототипа игрушки и качественный дизайн	высокая (5 баллов)

** Критерии 1-8 применяются при оценке Экспертной комиссией; Критерии 1, 5-6,8 применяются при оценке Экспертным жюри*

Номинация «Прототипы игр и игрушек»
Категория «Настольная игра»

№	Критерий	Рекомендации по оценке	Шкала оценки
1	**Образовательная и воспитательная ценность, потенциал** оценивается насколько в представленном прототипе игрушки воплощены воспитательные и образовательные аспекты, в т.ч. насколько игрушка побуждает детей к совместной игре, способствует формированию нравственных чувств, пробуждает интерес к труду, истории и культуре своей Родины, стимулирует познавательную активность, развивает творческие и конструктивные способности, а также совершенствует двигательные навыки и речь: способность игры (игрушки) создавать возможности для образовательного и воспитательного развития ребёнка	обладает низкой воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной, но заметной воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	высокая (5 баллов)
2	**Технологическая воспроизводимость** оценивается способность прототипа настольной игры быть воспроизведенным в условиях серийного выпуска при условии сохранения её смыслового наполнения и эстетических свойств	обладает низким потенциалом технологической воспроизводимости	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченным / частичным потенциалом технологической воспроизводимости	средняя (3-4 балла)
		обладает высоким потенциалом технологической воспроизводимости	высокая (5 баллов)
3	**Экономическая эффективность производства** оценивается способность прототипа и конструктивного решения настольной игры обеспечивать серийный выпуск с минимальными удельными затратами, сохранением качества и безопасности, а также достаточную маржинальность и быструю окупаемость инвестиций	обладает низкой экономической эффективностью производства	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной экономической эффективностью производства	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой экономической эффективностью производства	высокая (5 баллов)
4	**Потребительский и маркетинговый потенциал** оценивается насколько в основу прототипа настольной игры заложены: способность привлекать внимание целевой аудитории и формировать устойчивый спрос; наличие потребительской привлекательности, побуждающей к приобретению; потенциал для продвижения с помощью различных маркетинговых инструментов (включая вирусные механизмы); коммерческая жизнеспособность, конкурентоспособность и масштабируемость на рынке	демонстрирует низкий потребительский и маркетинговый потенциал настольной игры	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченный / умеренный потребительский и маркетинговый потенциал настольной игры	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокий потребительский и маркетинговый потенциал настольной игры	высокая (5 баллов)

5	**Оригинальность и уникальность** оценивается насколько в основу прототипа настольной игры заложены: степень творческой новизны (оригинальность замысла); отсутствие прямых аналогов среди существующих на рынке решений; индивидуальность художественного, конструктивного или сюжетного решения по сравнению с представленными образцами. Концепция признаётся уникальной, если перечисленные свойства заложены в её замысел на этапе проектирования, а не являются заимствованием существующих решений	не обладает оригинальностью и уникальностью	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной оригинальностью и уникальностью	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой оригинальностью и уникальностью	высокая (5 баллов)
6	**Игровая механика** оценивается насколько в основу прототипа заложены: набор правил, действий и взаимодействий, через которые игроки влияют на игровой процесс, а также способность игры сохранять интерес и разнообразие после множества партий	игровая механика не обеспечивает доступность освоения правил, вариативность действий	низкая (1-2 балла)
		игровая механика реализована частично	средняя (3-4 балла)
		игровая механика высокофункциональна	высокая (5 баллов)
7	**Эстетическая привлекательность и дизайн** оценивается визуальная гармония, качество исполнения, целостность образа и соответствие современным эргономическим и художественным требованиям к детским товарам	низкая эстетическая привлекательность прототипа и некачественный дизайн	низкая (1-2 балла)
		удовлетворительная эстетическая привлекательность и дизайн	средняя (3-4 балла)
		высокая эстетическая привлекательность прототипа игрушки и качественный дизайн	высокая (5 баллов)

** Критерии 1-7 применяются при оценке Экспертной комиссией; критерии 1, 5-7 применяются при оценке Экспертным жюри*

Номинация «Прототипы игр и игрушек»
Категория «Техническая и технологическая игрушка»

№	Критерий	Рекомендации по оценке	Шкала оценки
1	**Образовательная и воспитательная ценность, потенциал** оценивается насколько в представленном прототипе игрушки воплощены воспитательные и образовательные аспекты, в т.ч. насколько игрушка побуждает детей к совместной игре, способствует формированию нравственных чувств, пробуждает интерес к труду, истории и культуре своей Родины, стимулирует познавательную активность, развивает творческие и конструктивные способности, а также совершенствует двигательные навыки и речь: способность игры (игрушки) создавать возможности для образовательного и воспитательного развития ребёнка	обладает низкой воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной, но заметной воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	высокая (5 баллов)

2	**Технологическая воспроизводимость** оценивается способность прототипа технической и/или технологической игрушки быть воспроизведенной в условиях серийного выпуска при условии сохранения её смыслового наполнения и эстетических свойств	обладает низким потенциалом технологической воспроизводимости	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченным / частичным потенциалом технологической воспроизводимости	средняя (3-4 балла)
		обладает высоким потенциалом технологической воспроизводимости	высокая (5 баллов)
3	**Экономическая эффективность производства** оценивается способность прототипа и конструктивного решения игрушки обеспечивать серийный выпуск с минимальными удельными затратами, сохранением качества и безопасности, а также достаточную маржинальность и быструю окупаемость инвестиций	демонстрирует низкую экономическую эффективность производства игрушки	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченную / частичную экономическую эффективность производства игрушки	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокую экономическую эффективность производства игрушки	высокая (5 баллов)
4	**Потребительский и маркетинговый потенциал** оценивается насколько в основу прототипа игрушки заложены: способность привлекать внимание целевой аудитории и формировать устойчивый спрос; наличие потребительской привлекательности, побуждающей к приобретению; потенциал для продвижения с помощью различных маркетинговых инструментов (включая вирусные механизмы); коммерческая жизнеспособность, конкурентоспособность и масштабируемость на рынке	демонстрирует низкий потребительский и маркетинговый потенциал игрушки	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченный / умеренный потребительский и маркетинговый потенциал игрушки	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокий потребительский и маркетинговый потенциал игрушки	высокая (5 баллов)
5	**Инновационность** оценивается насколько в основу прототипа игрушки заложены современные (или опережающие) технологии, стимулирующие познавательный интерес и расширяющие представления ребёнка о возможностях техники	не обладает инновационностью	низкая (1-2 балла)
		частично инновационен, присутствуют отдельные новые элементы	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой инновационностью	высокая (5 баллов)

** Критерии 1-7 применяются при оценке Экспертной комиссией; критерии 1, 5-7 применяются при оценке Экспертным жюри*

6	**Полифункциональность и развивающий потенциал** оценивается насколько прототип игрушки предусматривает возможность множества различных способов действий (не жёстко заданных), допускать комбинирование, перестройку и изменение сценариев, а также стимулировать у ребёнка поисковую, экспериментальную и творческую активность, ведущую к формированию новых знаний и умений	отличается низкой полифункциональностью и слабым развивающим потенциалом	низкая (1-2 балла)
		отличается средней полифункциональностью и средним развивающим потенциалом	средняя (3-4 балла)
		отличается высокой полифункциональностью и сильным развивающим потенциалом	высокая (5 баллов)
7	**Эстетическая привлекательность и дизайн** оценивается визуальная гармония, качество исполнения, целостность образа и соответствие современным эргономическим и художественным требованиям к детским товарам	низкая эстетическая привлекательность прототипа и некачественный дизайн	низкая (1-2 балла)
		удовлетворительная эстетическая привлекательность и дизайн	средняя (3-4 балла)
		высокая эстетическая привлекательность прототипа игрушки и качественный дизайн	высокая (5 баллов)

Номинация «Готовая продукция игр и игрушек»
Категория «Сюжетно-образная игрушка»

№	Критерий	Рекомендации по оценке	Шкала оценки
1	**Образовательная и воспитательная ценность, потенциал** оценивается насколько в представленном прототипе игрушки воплощены воспитательные и образовательные аспекты, в т.ч. насколько игрушка побуждает детей к совместной игре, способствует формированию нравственных чувств, пробуждает интерес к труду, истории и культуре своей Родины, стимулирует познавательную активность, развивает творческие и конструктивные способности, а также совершенствует двигательные навыки и речь: способность игры (игрушки) создавать возможности для образовательного и воспитательного развития ребёнка	демонстрирует низкую воспитательную и образовательную ценность, потенциал	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченный воспитательно-образовательный потенциал	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует, что игрушка сочетает в себе воспитательную и образовательную ценность, потенциал	высокая (5 баллов)
2	**Экономическая эффективность производства** оценивается насколько представленная игрушка и заложенные в ней конструктивные решения обеспечивают серийный выпуск игрушки с минимальными удельными затратами, сохраняя заданные параметры качества и безопасности, а также достаточную маржинальность и быструю окупаемость инвестиций	демонстрирует низкую экономическую эффективность	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченную/ частичную экономическую эффективность	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокую экономическую эффективность	высокая (5 баллов)

3	**Потребительский и маркетинговый потенциал** оценивается насколько представленная игрушка, находящаяся в продаже, демонстрирует способность привлекать внимание целевой аудитории и формировать устойчивый спрос; наличие потребительской привлекательности, побуждающей к приобретению; потенциал для продвижения с помощью различных маркетинговых инструментов (включая вирусные механизмы); коммерческая жизнеспособность, конкурентоспособность и масштабируемость на рынке	демонстрирует низкий потребительский и маркетинговый потенциал	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченный / умеренный потребительский и маркетинговый потенциал	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокий потребительский и маркетинговый потенциал	высокая (5 баллов)
4	**Оригинальность и уникальность** оценивается насколько игрушка демонстрирует степень творческой новизны (оригинальность замысла), отсутствие прямых аналогов среди существующих на рынке решений, индивидуальность художественного, конструктивного или сюжетного решения по сравнению с представленными образцами	не обладает оригинальностью и уникальностью	низкая (1-2 балла)
		не в полной мере оригинальна и уникальна в своем исполнении	средняя (3-4 балла)
		оригинальна и уникальна в своём замысле	высокая (5 баллов)
5	**Игровой потенциал** оценивается способность игрушки поддерживать самостоятельную сюжетно-ролевую игру и побуждать ребёнка к созданию собственного замысла без директивного навязывания сюжета	игровой потенциал отсутствует или формален	низкая (1-2 балла)
		игровой потенциал реализован частично	средняя (3-4 балла)
		игровой потенциал высокий	высокая (5 баллов)
6	**Эстетическая привлекательность и дизайн** оценивается визуальная гармония, качество исполнения, целостность образа и соответствие современным эргономическим и художественным требованиям к детским товарам	низкая эстетическая привлекательность прототипа и некачественный дизайн	низкая (1-2 балла)
		удовлетворительная эстетическая привлекательность и дизайн	средняя (3-4 балла)
		высокая эстетическая привлекательность игрушки и качественный дизайн	высокая (5 баллов)

** Критерии 1-6 применяются при оценке Экспертной комиссией; критерии 1, 4-6 применяются при оценке Экспертным жюри*

Номинация «Готовая продукция игр и игрушек»
Категория «Конструкторы и сборные модели»

№	Критерий	Рекомендации по оценке	Шкала оценки
1	**Образовательная и воспитательная ценность, потенциал** оценивается насколько в представленном прототипе игрушки воплощены воспитательные и образовательные аспекты, в т.ч. насколько игрушка побуждает детей к совместной игре, способствует формированию нравственных чувств, пробуждает интерес к труду, истории и культуре своей Родины, стимулирует познавательную активность, развивает творческие и конструктивные способности, а также совершенствует двигательные навыки и речь: способность игры (игрушки) создавать возможности для образовательного и воспитательного развития ребёнка	заложена низкая воспитательная и образовательная ценность, потенциал	низкая (1-2 балла)
		заложена ограниченная / частичная воспитательная и образовательная ценность, потенциал	средняя (3-4 балла)
		заложена высокая воспитательная и образовательная ценность, потенциал	высокая (5 баллов)
2	**Экономическая эффективность производства** оценивается насколько представленная игра/игрушка и заложенные в ней конструктивные решения обеспечивают серийный выпуск с минимальными удельными затратами, сохраняя заданные параметры качества и безопасности, а также достаточную маржинальность и быструю окупаемость инвестиций	обладает низкой экономической эффективностью производства	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной экономической эффективностью производства	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой экономической эффективностью производства	высокая (5 баллов)
3	**Потребительский и маркетинговый потенциал** оценивается насколько представленная игра/игрушка, находящаяся в продаже, демонстрирует способность привлекать внимание целевой аудитории и формировать устойчивый спрос; наличие потребительской привлекательности, побуждающей к приобретению; потенциал для продвижения с помощью различных маркетинговых инструментов (включая вирусные механизмы); коммерческая жизнеспособность, конкурентоспособность и масштабируемость на рынке	демонстрирует низкий потребительский и маркетинговый потенциал	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченный / умеренный потребительский и маркетинговый потенциал	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокий потребительский и маркетинговый потенциал	высокая (5 баллов)
4	**Оригинальность и уникальность** оценивается насколько игра/игрушка демонстрирует степень творческой новизны (оригинальность замысла), отсутствие прямых аналогов среди существующих на рынке решений, индивидуальность художественного, конструктивного или сюжетного решения по сравнению с представленными образцами	не обладает оригинальностью и уникальностью	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной оригинальностью и уникальностью	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой оригинальностью и уникальностью	высокая (5 баллов)

5	**Функциональность** оценивается насколько в основу конструктора / сборной модели заложена возможность выступать не просто объектом сборки, а полноценным инструментом для игры, обучения и моделирования	обладает низкой функциональностью	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной функциональностью	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой функциональностью	высокая (5 баллов)
6	**Эргономичность сборки и вариативность игры** оценивается насколько легко пользователь сможет собрать конструктор или модель своими силами, насколько качественно составлена техническая документация, а также какой вариативностью игры располагает конструктор/сборная модель	обладает низкой эргономичностью сборки и вариативностью игры	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной эргономичностью сборки и вариативностью игры	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой эргономичностью сборки и вариативностью игры	высокая (5 баллов)
7	**Эстетическая привлекательность и дизайн** оценивается визуальная гармония, качество исполнения, целостность образа и соответствие современным эргономическим и художественным требованиям к детским товарам	низкая эстетическая привлекательность прототипа и некачественный дизайн	низкая (1-2 балла)
		удовлетворительная эстетическая привлекательность и дизайн	средняя (3-4 балла)
		высокая эстетическая привлекательность прототипа игрушки и качественный дизайн	высокая (5 баллов)

** Критерии 1-7 применяются при оценке Экспертной комиссией; критерии 1, 4-5, 7 применяются при оценке Экспертным жюри*

Номинация «Готовая продукция игр и игрушек»
Категория «Настольная игра»

№	Критерий	Рекомендации по оценке	Шкала оценки
1	**Образовательная и воспитательная ценность, потенциал** оценивается насколько в представленном прототипе игрушки воплощены воспитательные и образовательные аспекты, в т.ч. насколько игрушка побуждает детей к совместной игре, способствует формированию нравственных чувств, пробуждает интерес к труду, истории и культуре своей Родины, стимулирует познавательную активность, развивает творческие и конструктивные способности, а также совершенствует двигательные навыки и речь: способность игры (игрушки) создавать возможности для образовательного и воспитательного развития ребёнка	демонстрирует низкую воспитательную и образовательную ценность, потенциал	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченный воспитательно-образовательный потенциал	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует, что игрушка сочетает в себе воспитательную и образовательную ценность, потенциал	высокая (5 баллов)
2	**Экономическая эффективность производства** оценивается насколько представленная игра и заложенные в ней конструктивные решения обеспечивают серийный выпуск с минимальными удельными затратами, сохраняя заданные параметры качества и безопасности, а также достаточную маржинальность и быструю окупаемость инвестиций	обладает низкой экономической эффективностью производства	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной экономической эффективностью производства	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой экономической эффективностью производства	высокая (5 баллов)

3	**Потребительский и маркетинговый потенциал** оценивается насколько представленная игра, находящаяся в продаже, демонстрирует способность привлекать внимание целевой аудитории и формировать устойчивый спрос; наличие потребительской привлекательности, побуждающей к приобретению; потенциал для продвижения с помощью различных маркетинговых инструментов (включая вирусные механизмы); коммерческая жизнеспособность, конкурентоспособность и масштабируемость на рынке	демонстрирует низкий потребительский и маркетинговый потенциал	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченный / умеренный потребительский и маркетинговый потенциал	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокий потребительский и маркетинговый потенциал	высокая (5 баллов)
4	**Оригинальность и уникальность** оценивается насколько игра демонстрирует степень творческой новизны (оригинальность замысла), отсутствие прямых аналогов среди существующих на рынке решений, индивидуальность художественного, конструктивного или сюжетного решения по сравнению с представленными образцами	не обладает оригинальностью и уникальностью	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной оригинальностью и уникальностью	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой оригинальностью и уникальностью	высокая (5 баллов)
5	**Игровая механика** оценивается насколько в основу игры заложены: набор правил, действий и взаимодействий, через которые игроки влияют на игровой процесс, а также способность игры сохранять интерес и разнообразие после множества партий	обладает низким качеством механик	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченным / частичным качеством механик	средняя (3-4 балла)
		обладает высоким качеством механик	высокая (5 баллов)
6	**Эстетическая привлекательность и дизайн** оценивается визуальная гармония, качество исполнения, целостность образа и соответствие современным эргономическим и художественным требованиям к детским товарам	низкая эстетическая привлекательность игры и некачественный дизайн	низкая (1-2 балла)
		удовлетворительная эстетическая привлекательность и дизайн	средняя (3-4 балла)
		высокая эстетическая привлекательность игры и качественный дизайн	высокая (5 баллов)

** Критерии 1-6 применяются при оценке Экспертной комиссией; критерии 1, 4-6 применяются при оценке Экспертным жюри*

Номинация «Готовая продукция игр и игрушек»
Категория «Техническая и технологическая игрушка»

№	Критерий	Рекомендации по оценке	Шкала оценки
1	**Образовательная и воспитательная ценность, потенциал** оценивается насколько в представленном прототипе игрушки воплощены воспитательные и образовательные аспекты, в т.ч. насколько игрушка побуждает детей к совместной игре, способствует формированию нравственных чувств, пробуждает интерес к труду, истории и культуре своей Родины, стимулирует познавательную активность, развивает творческие и конструктивные способности, а также совершенствует двигательные навыки и речь: способность игры (игрушки) создавать возможности для образовательного и воспитательного развития ребёнка	обладает низкой воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной, но заметной воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой воспитательной и образовательной ценностью, потенциалом	высокая (5 баллов)
2	**Экономическая эффективность производства** оценивается насколько представленная игрушка и заложенные в ней конструктивные решения обеспечивают серийный выпуск с минимальными удельными затратами, сохраняя заданные параметры качества и безопасности, а также достаточную маржинальность и быструю окупаемость инвестиций	обладает низкой экономической эффективностью производства	низкая (1-2 балла)
		обладает ограниченной / частичной экономической эффективностью производства	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой экономической эффективностью производства	высокая (5 баллов)
3	**Потребительский и маркетинговый потенциал** оценивается насколько представленная игрушка, находящаяся в продаже, демонстрирует способность привлекать внимание целевой аудитории и формировать устойчивый спрос; наличие потребительской привлекательности, побуждающей к приобретению; потенциал для продвижения с помощью различных маркетинговых инструментов (включая вирусные механизмы); коммерческая жизнеспособность, конкурентоспособность и масштабируемость на рынке	демонстрирует низкий потребительский и маркетинговый потенциал	низкая (1-2 балла)
		демонстрирует ограниченный / умеренный потребительский и маркетинговый потенциал	средняя (3-4 балла)
		демонстрирует высокий потребительский и маркетинговый потенциал	высокая (5 баллов)
4	**Инновационность** оценивается насколько в основу игрушки заложены современные (или опережающие) технологии, стимулирующие познавательный интерес и расширяющие представления ребёнка о возможностях техники	не обладает инновационностью	низкая (1-2 балла)
		частично инновационна, присутствуют отдельные новые элементы	средняя (3-4 балла)
		обладает высокой инновационностью	высокая (5 баллов)

5	**Полифункциональность и развивающий потенциал** оценивается насколько игрушка предусматривает возможность множества различных способов действий (не жёстко заданных), допускать комбинирование, перестройку и изменение сценариев, а также стимулировать у ребёнка поисковую, экспериментальную и творческую активность, ведущую к формированию новых знаний и умений	отличается низкой полифункциональностью и слабым развивающим потенциалом	низкая (1-2 балла)
		отличается средней полифункциональностью и средним развивающим потенциалом	средняя (3-4 балла)
		отличается высокой полифункциональностью и сильным развивающим потенциалом	высокая (5 баллов)
6	**Эстетическая привлекательность и дизайн** оценивается визуальная гармония, качество исполнения, целостность образа и соответствие современным эргономическим и художественным требованиям к детским товарам	низкая эстетическая привлекательность игрушки и некачественный дизайн	низкая (1-2 балла)
		удовлетворительная эстетическая привлекательность и дизайн	средняя (3-4 балла)
		высокая эстетическая привлекательность игрушки и качественный дизайн	высокая (5 баллов)

** Критерии 1-6 применяются при оценке Экспертной комиссией; критерии 1, 4-6 применяются при оценке Экспертным жюри*







