

Управление образования мэрии г. Череповца
Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании
педагогического совета
от 30.05.2023
протокол № 3



УТВЕРЖДАЮ

Директор MAOU ДО

«Детский технопарк «Кванториум»

В.В. Величко

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Изучение основ программирования на языке Scratch»
Направленность - техническая**

Срок реализации программы: 68 часа

Возраст учащихся: 9-11 лет.

Автор-составитель: Свинцова Эльвира Алексеевна
педагог дополнительного образования

Череповец, 2023

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности. Направление деятельности – программирование на языках высокого уровня.

Программа направлена на развитие мотивационной и познавательной сфер детей в области информационных технологий, содействие в будущем профессиональном самоопределении, освоение информационно-коммуникационных технологий и развитие творческих способностей.

Программа построена на основе дифференцированного подхода, поэтому содержание заданий зависит от способностей и индивидуальных особенностей личности каждого учащегося.

Актуальность программы обусловлена интересом учащихся к техническому творчеству в области написания игровых программ и предполагает широкую практическую и самостоятельную деятельность детей.

Обучаясь по программе, дети решают серию кейсов и выполняют творческий проект компьютерной игры по собственному сценарию. Метод case-study или метод конкретных ситуаций (от английского case – случай, ситуация) – метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов). Акцент обучения переносится не на овладение готовым знанием, а на его выработку, на сотворчество детей и педагога.

Программа опирается на основные нормативные документы:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Конвенция о правах ребенка;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минобрнауки России от 27.07.2022 г. № 629;
- СанПин 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Министерства Юстиции Российской Федерации N 61573 от 18.12.2020 г.);
- Устав МАОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум»;

- Локальный акт «О проектно-исследовательской деятельности обучающихся» МАОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум»

Обучаясь по программе, дети получают опыт в области создания и выполнения проектов, расширяют свою познавательную сферы, а также приобретают навыки профессиональной деятельности.

Цель программы– заключается в развитии творческих способностей, алгоритмического мышления детей и навыков проектной деятельности в процессе изучения основ программирования на языках высокого уровня.

Задачи программы:

обучающие

- изучение основ и принципов проектной деятельности;
- изучение возможностей языка программирования Scratch;
- формирование навыков работы с текстовой информацией;
- формирование умений самостоятельного поиска информации;
- освоение видов алгоритмов, алгоритмических конструкций и приемов (ветвление, циклы, подпрограммы, события, ввод и вывод информации, управление с помощью периферии);
- изучение принципов отладки и тестирования программ;
- формировать умение ориентироваться на идеальный конечный результат;
- формировать умение пользоваться электронной справочной литературой;

развивающие

- развитие творческих способностей;
- развитие пространственного и алгоритмического мышления;
- развитие навыков работы с ПК;
- освоения «hard» и «soft» компетенций;
- развитие внимания и самоконтроля;

воспитательные

- привитие чувства уважения к собственному труду;

- воспитание аккуратности и точности;
- привитие чувства ответственности за продукты своего труда;
- воспитание бережного отношения к результатам чужого труда и окружающему миру.

Программа рассчитана на 68 часов. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа с перерывом. Количество обучающихся в группе от 5 до 14 человек. Возраст детей: 9-11 лет.

Программа является авторской. Особенность данной программы состоит в использовании интегрированных занятий, сочетающих изучение компьютерных программ, с творческой работой в них; в использовании технологии проектного обучения; в организации социально-значимой практической деятельности (демонстрация наиболее успешного проекта).

При организации занятия используется дифференцированный, индивидуальный подход к каждому ребенку. Работа на занятии может быть групповая, по подгруппам, в парах, индивидуально.

На занятиях используются следующие педагогические технологии: кейс-технология, здоровьесберегающая, игровая, проектная, информационно-коммуникационные педагогические технологии, интерактивные методы обучения.

Программа включает воспитательную работу, направленную на сплочение коллектива, посредством совместных экскурсий, участия в городских и областных профильных конкурсах.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные:

- формирование первоначальных представлений о компьютере и компьютерных программах;
- приобретение первоначальных знаний о способах создания героев игры, программирования действий героев, создания игровой среды;
- планирование этапов своей работы, определение порядка действий;
- комбинирование различных приемов работы для достижения поставленной цели.

Личностные:

- формирование ценностного отношения к труду, настойчивость в достижении цели;
- умение выражать себя в различных доступных и привлекательных для ребенка видах творческой и технической деятельности.

Метапредметные:

Познавательные:

- проводить контроль и оценку процесса и результатов деятельности;
- самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Регулятивные:

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации.

Коммуникативные:

- уметь с достаточно полнотой и точностью выразить свои мысли;
- учитывать мнения других людей.

Методы образовательной деятельности:

- объяснительно-иллюстративный;
- эвристический метод;
- метод устного изложения, позволяющий в доступной форме донести до обучающихся сложный материал;
- метод проверки, оценки знаний и навыков, позволяющий оценить переданные педагогом материалы и, по необходимости, вовремя внести необходимые корректировки по усвоению знаний на практических занятиях;
- исследовательский метод обучения, дающий обучающимся возможность проявить себя, показать свои возможности, добиться определенных результатов;
- проблемного изложения материала, когда перед обучающимся ставится некая задача, позволяющая решить определенный этап процесса обучения и перейти на новую ступень обучения;

- закрепления и самостоятельной работы по усвоению знаний и навыков;
- диалоговый и дискуссионный;
- соревнования и конкурсы;
- метод проектов.

Каждый кейс составляется в зависимости от темы и конкретных задач, которые предусмотрены программой, с учетом возрастных особенностей детей, их индивидуальной подготовленности, и состоит из теоретической и практической части.

Форма организации учебных занятий:

- беседа;
- индивидуальная и групповая работа над проектом.

Планируемые результаты выполнения программы

Обучающиеся должны знать:

- правила безопасного пользования персональным компьютером и организации рабочего места;
- основные способы разработки программ и сферы применения программного обеспечения;
- основы языка программирования Scratch.

Должны уметь:

- соблюдать технику безопасности;
- разрабатывать простейшие алгоритмы и программы управления объектами игры;
- разбивать задачи на подзадачи;
- работать в команде.

Формы подведения итогов обучения

- защита индивидуального или группового проекта;
- выставка;

Оценочные материалы

Итоговая оценка результатов проектной деятельности производится по трём уровням:

- «высокий»: специальные термины обучающиеся употребляют осознанно и в соответствии с их содержанием, проявили высокую степень заинтересованности при выполнении проекта, с оборудованием работают самостоятельно, проект носит творческий, самостоятельный характер и выполнен полностью в планируемые сроки;
- «средний»: обучающиеся работают с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняют задания по образцу; основные цели проекта выполнены, но в проекте есть недоработки или отклонения по срокам;
- «низкий»: обучающиеся испытывали серьёзные затруднения при работе с оборудованием, проект не закончен, большинство целей не достигнуты.

Результатом по каждому уровню является устойчивый интерес к занятиям программированием.

Оценочные материалы, используемые в программе, представлены в Приложении №1.

Учебный план

Название раздела	Количество часов			Форма аттестации/контроля
	Всего	Теория	Практика	
Модуль 1.	30	14	16	Оценка практических работ
Модуль 2.	38	15	23	Ответы на тестовые вопросы
Итого:	68	29	39	

Содержание программы

Модуль 1		всего	теория	практика	Содержание занятия
1	Техника безопасности. Правила поведения на занятиях. Входящая диагностика. Знакомство с IT сферой. Подготовка учебной среды.	2	1	1	Входящая диагностика
2-3	Алгоритм. Свойства алгоритмов. Блок-схемы.	4	2	2	Самостоятельное построение блок схем с различными алгоритмами

4-6	Знакомство со средой Scratch, освоение простейших функций (фоны, спрайты, кнопки)	6	3	3	Несколько анимационных открыток (Пример: машинки в пути)
7-9	Внешность и звуки (диалоги, анимация)	6	3	3	Анимации с музыкой и звуками (Пример: летучая мышь, танцор)
10-11	Работа с собственными звуками (запись, озвучка)	4	2	2	Анимация с собственной озвучкой
12-15	Движение в Scratch Повороты на заданный угол Движение вверх и вниз по лестницам и эффект гравитации (прыжки)	6	2	4	Маленькие сюжеты под различные действия (Рыбки и море, В мире животных) Перед новогодними праздниками:
16	Новогодняя тематика	2	1	1	Кейс с новогодним сюжетом (дед мороз, новогодняя магия)
Итого за модуль 1		30	14	16	
Модуль 2					
17	Переменные	2	1	1	Задания для проверки усвоения материала
18-20	Процедуры	6	3	3	Маленькие сюжеты под различные действия, создание собственных процедур
21-22	Создание первых игр на Scratch (шарики)	4	1	3	Мини-проекты простейших игр
23	Кейс: платформы	2	1	1	Готовый проект игры
24	Кейс: змейка	2	1	1	Готовый проект игры

25	Кейс: фрукты	2	1	1	Готовый проект игры
26-28	Кейс: Лабиринт и кубы	6	2	4	Готовый проект игры
29-34	Изучение RPG игр, создание своей игры	14	5	9	Готовый проект RPG игры
Итого за модуль 2		38	15	23	

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь	2	Техника безопасности. Правила поведения на занятиях. Входящая диагностика. Знакомство с IT сферой. Подготовка учебной среды.	Учебный кабинет	Входящая диагностика
2	Сентябрь	4	Алгоритм. Свойства алгоритмов. Блок-схемы.	Учебный кабинет	Самостоятельное построение блок-схем с различными алгоритмами
3	Сентябрь-Октябрь	6	Знакомство со средой Scratch, освоение простейших функций (фоны, спрайты, кнопки)	Учебный кабинет	Несколько анимационных открыток (Пример: машинки в пути)
4	Октябрь-Ноябрь	6	Внешность и звуки (диалоги, анимация)	Учебный кабинет	Анимации с музыкой и звуками (Пример: летучая мышь, танцор)
5	Ноябрь	4	Работа с собственными звуками (запись, озвучка)	Учебный кабинет	Анимация с собственной озвучкой
6	Ноябрь-Декабрь	6	Движение в Scratch Повороты на заданный угол Движение вверх и вниз по лестницам и эффект гравитации (прыжки)	Учебный кабинет	Маленькие сюжеты под различные действия (Рыбки и море, В мире животных) Перед новогодними праздниками:
7	Декабрь	2	Новогодняя тематика	Учебный кабинет	Кейс с новогодним сюжетом (дед мороз, новогодняя магия)

8	Январь	2	Переменные	Учебный кабинет	Задания для проверки усвоения материала
9	Январь	6	Процедуры	Учебный кабинет	Маленькие сюжеты под различные действия, создание собственных процедур
10	Февраль	4	Создание первых игр на Scratch (шарики)	Учебный кабинет	Мини-проекты простейших игр
11	Февраль	2	Кейс: платформы	Учебный кабинет	Готовый проект игры
12	Февраль	2	Кейс: змейка	Учебный кабинет	Готовый проект игры
13	Март	2	Кейс: фрукты	Учебный кабинет	Готовый проект игры
14	Март	6	Кейс: Лабиринт и кубы	Учебный кабинет	Готовый проект игры
15	Апрель- Май	14	Изучение RPG игр, создание своей игры	Учебный кабинет	Готовый проект RPG игры

Информационно-методическое обеспечение

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы направлено на формирование способностей к саморазвитию, самостоятельному созданию алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

В процессе обучения при реализации программы в качестве ведущих технологий используются:

- технологии развивающего обучения, направленные на общее целостное развитие личности, на основе активно-деятельного способа обучения, учитывающие закономерности развития и особенности индивидуума;
- Системно-деятельностный подход, обеспечивающий организацию учебного процесса, в котором главное место отводится активной и разносторонней, в максимальной степени самостоятельной познавательной деятельности обучающихся;
- Кейс-технология;
- технологии личностно-ориентированного обучения, направленные на развитие индивидуальных познавательных способностей каждого ребенка, максимальное выявление, раскрытие и использование его опыта;
- технологии дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей;

– проектные технологии – достижение цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом;

– компьютерные технологии, формирующие умение работать с информацией, исследовательские умения, коммуникативные способности.

Основными видами деятельности являются частично-поисковая, информационно-рецептивная, творческая, проектная.

Взаимосвязь видов деятельности создает условия для формирования научно-технического мышления у детей через исследовательскую деятельность.

Условия реализации программы

Условиями реализации программы является создание комфортной и безопасной обстановки при работе в компьютерном кабинете IT-квантума, индивидуальный подход к обучающимся с учетом возрастных особенностей, а также соответствующая материально-техническая база:

– специализированная литература по программированию на языках высокого уровня, подборка сайтов по языку Python, Scratch, JavaScript,

– документация в электронном виде по системе команд,

– видеоматериалы,

– учебно-методические пособия для педагога и обучающихся, включающие дидактический, информационный, справочный материалы на различных носителях, компьютерное и видео оборудование.

Применяемое на занятиях дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя электронные учебники, справочные материалы и обучающие системы из Интернет.

Требования к квалификации педагогических кадров

Наименование профессии (специальности), должности	Педагог дополнительного образования
Профессионально-квалификационные требования, образование, дополнительные навыки, опыт работы	Высшее профессиональное (педагогическое). Желателен опыт работы и наличие квалификационной категории
Дополнительные требования к кандидатуре работника	Обязательное наличие справки об отсутствии судимости и медицинская книжка; отсутствие вредных привычек

Материально-техническое обеспечение

Кабинет, оснащенный компьютерной техникой, не менее 1 ПК на 2 ученика.

Аппаратное обеспечение: 11 ПК с Windows 10 Pro, сервер с Windows 2016, локальная сеть, интерактивная доска. Программные средства: Scratch 2.

Модуль воспитания

Единство учебно-воспитательного процесса определяется как целенаправленный процесс воспитания и обучения посредством реализации дополнительных общеобразовательных программ.

Разнообразие воспитательных систем образовательных учреждений, сочетающих в себе традиционные ценности и инновационные подходы к воспитанию, создает условия для дальнейшего совершенствования процесса воспитания подрастающего поколения. Детский технопарк «Кванториум» реализует модели воспитания детей в системе дополнительного образования с использованием культурного наследия Вологодской области, традиций народов Российской Федерации, направленных на сохранение и развитие культурного многообразия страны.

Цель, задачи и результат воспитательной работы

Современное дополнительное образование обеспечивает добровольный выбор деятельности ребенком, выражающийся в удовлетворении его интересов, предпочтений, склонностей и способствующий его развитию, самореализации, самоопределению и социокультурной адаптации.

Основой воспитательного процесса является национальный воспитательный идеал – это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененный в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.

Исходя из этого воспитательного идеала и основываясь на базовых для нашего общества ценностях: семья, труд, отечество, природа, мир, знания, культура, здоровье, человек, а также специфики дополнительного образования, определяется цель воспитания.

Цель воспитания – создание условий для формирования социально-активной, творческой, гармонично развитой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи воспитания:

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- формирование и пропаганда здорового образа жизни.
- обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;
- содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Результаты воспитания:

Ответственная работа педагогов, направленная на достижение поставленной цели, позволит ребенку получить необходимые социальные навыки, которые помогут ему лучше ориентироваться в сложном мире человеческих взаимоотношений, эффективнее налаживать коммуникацию с окружающими, увереннее себя чувствовать во взаимодействии с ними, продуктивнее сотрудничать с людьми разных возрастов и разного социального положения, смелее искать и находить выходы из трудных ситуаций, осмысленнее выбирать свой жизненный путь.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	сроки
1	День знаний	экскурсии	сентябрь
2	День Наоборот	Мастер-классы от обучающихся	Октябрь-ноябрь
3	Веселый Новый год	дискотека	Декабрь-январь
4	День детских изобретений	Лекции, мастер-классы, открытые уроки	январь
5	Победный май	Волонтерские активности	Апрель-май

Список литературы

1. Горбунова Т. В., Боровская Е. В. Методика изучения языка программирования Scratch в 5-6 классах в условиях реализации ФГОС ООО. – 2018.
2. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
3. Никулин С.К., Полтавец Г.А., Полтавец Т.Г. Содержание научно-технического творчества учащихся и методы обучения. М.: Изд. МАИ. 2004.
4. Полтавец Г.А., Никулин С.К., Ловецкий Г.И., Полтавец Т.Г. Системный подход к научно-техническому творчеству учащихся (проблемы организации и управления). УМП. М.: Издательство МАИ. 2003.
5. Программирование для детей. Перевод с английского Станислава Ломакина, Москва, «Манн, Иванов и Фербер», 2015 г.

Список литературы для обучающихся

1. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python «Программирование для детей»/ К. Вордерман, Дж. Вудкок, Ш. Макаманус и др.; пер. с англ. С.Ломакин. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.

Методика №1. Тест дивергентного (творческого) мышления

Тест дивергентного мышления направлен на диагностику комбинации вербальных левополушарных показателей и правополушарных визуально-перцептивных показателей. Данные оцениваются с помощью четырех факторов дивергентного мышления: беглость, гибкость, оригинальность и разработанность, полученных в результате факторного анализа, при исследовании интеллекта Дж. Гилфордом (структура интеллекта, известная как SOI). Эти факторы являются когнитивными по своей природе и классифицируются по SOI как дивергентные трансформации фигур (образов) (DFT). Также можно получить оценку для названия, отражающую вербальные способности, которую можно классифицировать по SOI как дивергентные семантические трансформации. Таким образом, полный тест отражает когнитивно-аффективные процессы синхронной деятельности правого и левого полушарий мозга.

Способ проведения

Тест проводится в группе и ограничен по времени: 20 минут для старших классов (4—11 классы).

Инструкция

Перед началом тестирования нужно прочитать инструкцию к Тесту дивергентного мышления: «Это задание поможет узнать, насколько вы способны к творческому самовыражению с помощью рисунков. Предлагается 12 рисунков (рис.1). Работайте быстро. Постарайтесь нарисовать настолько необычную картинку, которую никто другой не сможет придумать. Вам будет дано 20 минут, чтобы нарисовать ваши рисунки. Работайте в квадратах по порядку, не прыгайте беспорядочно с одного квадрата на другой. Создавая картинку, используйте линию или фигуру внутри каждого квадрата, сделайте ее частью вашей картины. Вы можете рисовать в любом месте внутри квадрата, в зависимости от того, что вы хотите изобразить. Можно использовать разные цвета, чтобы рисунки были интересными и необычными. После завершения работы над каждым рисунком подумайте над интересным названием и запишите название в строчке под картинкой. Не волнуйтесь о правильном написании. Создание оригинального названия более важно, чем почерк и орфография. Ваше название должно рассказать о том, что изображено на картинке, раскрыть ее смысл».

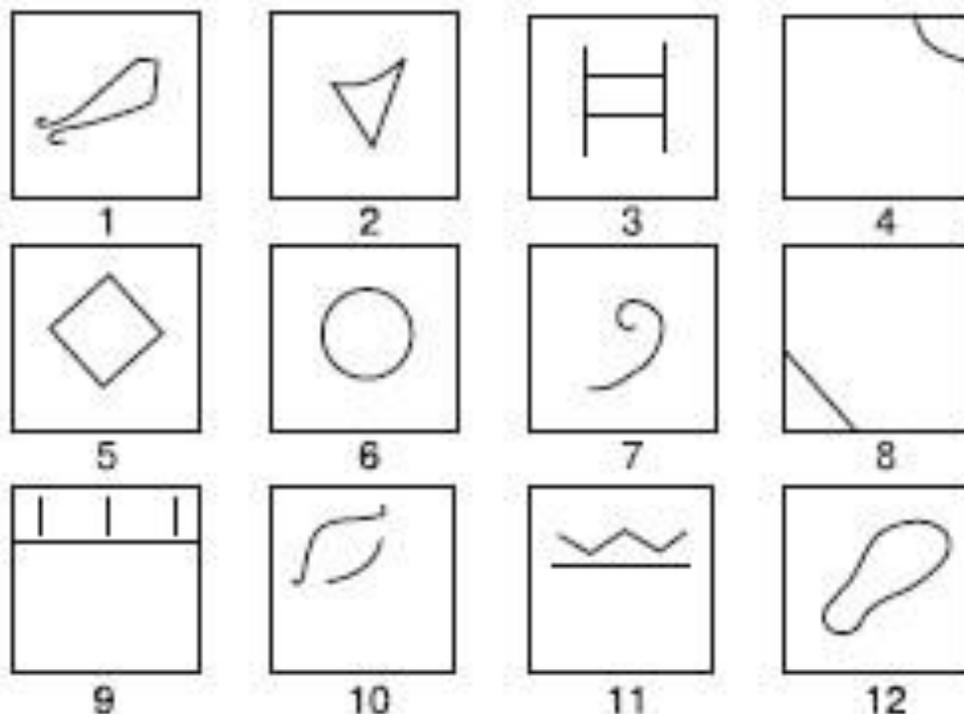


Рис. 1. Шаблон незаконченных рисунков

Метод обработки данных

Описываемые далее четыре когнитивных фактора дивергентного мышления тесно коррелируют с творческим проявлением личности (правополушарный, визуальный, синтетический стиль мышления). Они оцениваются вместе с пятым фактором, характеризующим способность к словарному синтезу (левополушарный, вербальный стиль мышления). В результате получаем пять показателей, выраженных в сырых баллах:

- беглость (Б);
- гибкость (Г);
- оригинальность (О);
- разработанность (Р);
- название (Н).

1. Беглость — продуктивность, определяется путем подсчета количества рисунков, сделанных ребенком, независимо от их содержания.

Обоснование: творческие личности работают продуктивно, с этим связана более развитая беглость мышления. Диапазон возможных баллов от 1 до 12 (по одному баллу за каждый рисунок).

2. Гибкость — число изменений категории рисунка, считая от первого рисунка.

Четыре возможные категории:

- **живое (Ж)** — человек, лицо, цветок, дерево, любое растение, плоды, животное, насекомое, рыба, птица и т. д.;

• **механическое, предметное (М)** — лодка, космический корабль, велосипед, машина, инструмент, игрушка, оборудование, мебель, предметы домашнего обихода, посуда и т. д.;

• **символическое (С)** — буква, цифра, название, герб, флаг, символическое обозначение и т. д.;

• **видовое, жанровое (В)** — город, шоссе, дом, двор, парк, космос, горы и т. д.

Обоснование: творческие личности чаще предпочитают менять что-либо, вместо того чтобы инертно придерживаться одного пути или одной категории. Их мышление не фиксировано, а подвижно. Диапазон возможных баллов от 1 до 11, в зависимости от того, сколько раз будет меняться категория картинки, не считая первой.

3. Оригинальность — местоположение (внутри-снаружи относительно стимульной фигуры), где выполняется рисунок.

Каждый квадрат содержит стимульную линию или фигуру, которая будет служить ограничением для менее творческих детей. Наиболее оригинальны те, кто рисует внутри и снаружи данной стимульной фигуры.

Обоснование: менее креативные личности обычно игнорируют замкнутую фигуру-стимул и рисуют за ее пределами, т. е. рисунок будет только снаружи. Более креативные люди будут работать внутри закрытой части. Высоко креативные люди будут синтезировать, объединять, и их не будет сдерживать никакой замкнутой контур, т. е. рисунок будет как снаружи, так и внутри стимульной фигуры. Количество баллов:

- 1 балл — рисуют только снаружи;
- 2 балла — рисуют только внутри;
- 3 балла — рисуют как снаружи, так и внутри.

Общий сырой балл по оригинальности (О) равен сумме баллов по этому фактору по всем рисункам.

4. Разработанность — симметрия-асимметрия, где расположены детали, делающие рисунок асимметричным. Количество баллов:

- 0 баллов — симметрично внутреннее и внешнее пространство;
- 1 балл — асимметрично вне замкнутого контура;
- 2 балла — асимметрично внутри замкнутого контура;
- 3 балла — асимметрично полностью: различны внешние детали с обеих сторон контура и асимметрично изображение внутри контура.

Общий сырой балл по разработанности (Р) — сумма баллов по фактору разработанность по всем рисункам.

5. Название — богатство словарного запаса (количество слов, использованных в названии) и способность к образной передаче сути

изображенного на рисунках (прямое описание или скрытый смысл, подтекст). Количество баллов:

- 0 баллов — название не дано;
- 1 балл— название, состоящее из одного слова без определения;
- 2 балла — словосочетание, несколько слов, которые отражают то, что нарисовано на картинке;
- 3 балла — образное название, выражающее больше, чем показано на картинке, т. е. скрытый смысл.