

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение города  
Москвы «Школа № 2098 имени Героя Советского Союза Л.М. Доватора**

**ВЕБ-САЙТ «ПРОГРАММИРОВАНИЕ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ»**

Выполнили:  
Березницкая Елизавета, 8И класс, ГБОУ  
школа № 2098 им. Доватора  
Киселевич Алеся, 8И класс,  
ГБОУ школа № 2098 им. Доватора  
Кузнецова Валерия, 8И класс,  
ГБОУ школа № 2098 им. Доватора

Руководитель работы:  
Янюшкин Никита Михайлович,  
учитель информатики ГБОУ школы №  
2098 им. Доватора  
Буторова Елена Евгеньевна,  
учитель информатики ГБОУ школы №  
2098 им. Доватора

**Москва, 2026**

## Оглавление

<u>1. Ссылка на репозиторий</u> .....	<u>3</u>
<u>2. Введение</u> .....	<u>3</u>
<u>3. Цель и задачи работы</u> .....	<u>3</u>
<u>4. Технологии разработки</u> .....	<u>4</u>
<u>5. Методика выполнения</u> .....	<u>5</u>
<u>6. Результаты</u> .....	<u>5</u>
<u>7. Вывод</u> .....	<u>5</u>

## **1. Ссылка на репозиторий**

<https://disk.yandex.ru/d/i4ch2YqFBpR4Sg>

## **2. Введение**

Современный мир цифровых технологий открывает новые возможности для развития детей с самого раннего возраста. В последнее время набирает популярность идея раннего знакомства с логикой и алгоритмическим мышлением, что является фундаментом для будущего понимания программирования. Однако родители и педагоги часто сталкиваются с трудностями при выборе первых шагов в этой области: существующие материалы могут быть слишком сложными, абстрактными или не соответствовать особенностям восприятия ребенка-дошкольника.

Наш проект поможет с решением этой проблемы. Мы создали образовательный сайт, специально адаптированную для детей 5-7 лет. Через серию интерактивных игр, ярких визуальных заданий и мгновенной обратной связи, пользователи (дети при помощи взрослых) в игровой форме осваивают базовые концепции: последовательность действий, условия и арифметические операции. Это позволяет мягко и эффективно подготовить ребенка к более структурированному изучению информатики в будущем, развивая при этом критическое мышление, креативность и умение решать задачи.

Таким образом, наш проект направлен на то, чтобы сделать первый опыт взаимодействия с миром кода увлекательным, понятным и доступным для каждого дошкольника, превращая обучение в познавательную игру.

### **3. Цель и задачи работы**

Разработать и реализовать на языке Python прототип интерактивной обучающей платформы (сайта), которая познакомит детей 5-7 лет с базовыми принципами алгоритмического мышления.

Главная цель — не научить дошкольников синтаксису Python, а создать «мостик» между их игровой деятельностью и логическими конструкциями, лежащими в основе любого кода. Проект должен превратить абстрактные понятия (последовательность команд, повторение, ветвление) в игровые механики, где успех ребенка напрямую зависит от понимания этих принципов, а среда реагирует на его действия моментальной и понятной обратной связью.

### **4. Технологии разработки**

HTML:

- proektsayt.html – главная страница
- zadachi.html – страница с примерами задач и разбором этих задач
- tren.html – страница с тренажёром и компилятором
- account.html – страница аккаунта
- register.html – страница регистрации
- admin.html – страница панели администратора
- login.html – страница входа в аккаунт

CSS:

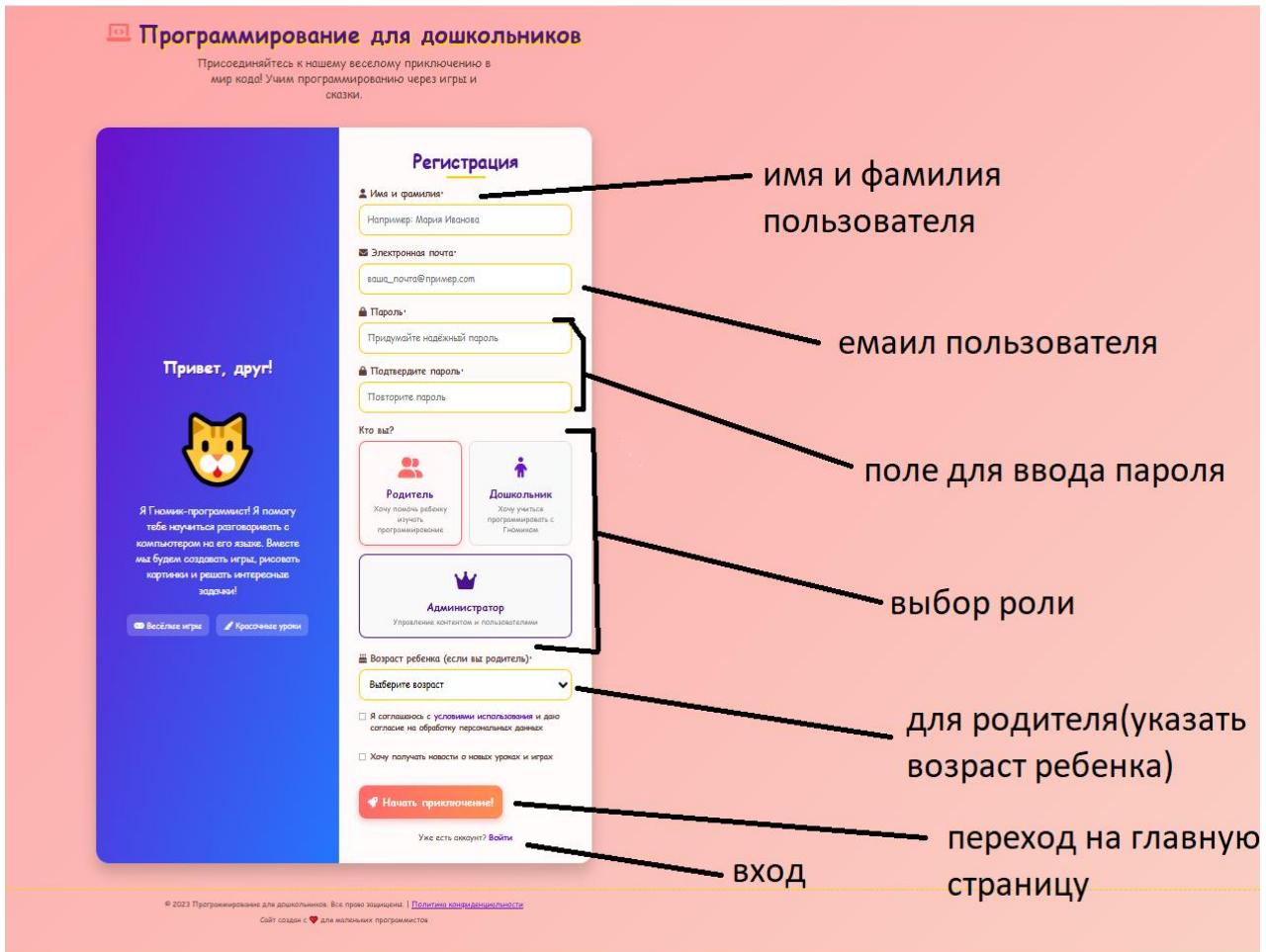
- css2.css – дизайн для главной страницы
- css.css – дизайн для страницы с тренажером
- css3.css – дизайн для страницы с примерами задач

JS:

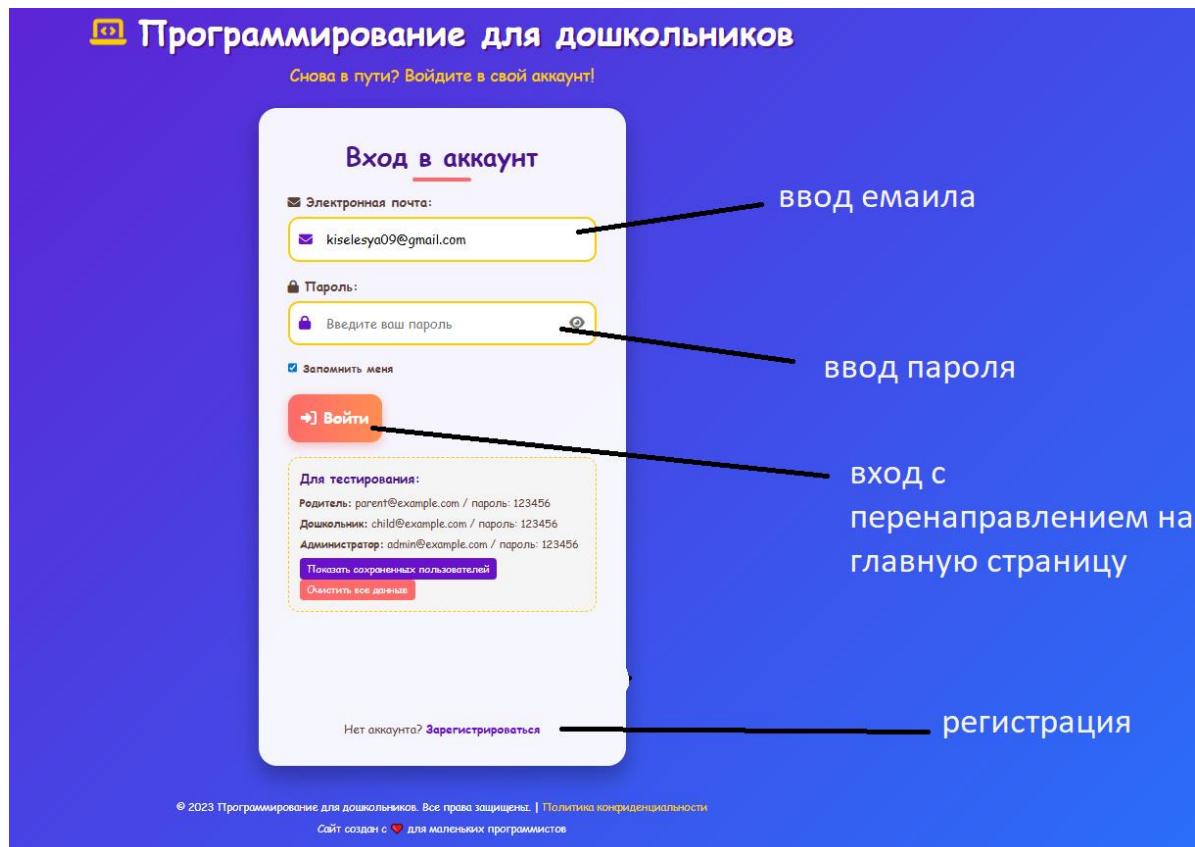
Есть на некоторых страницах, используется для сохранения данных.

### **5. Результаты**

#### **Страница регистрации**



## Страница входа



## Главная страница

Прогресс изучения: 29%  
2 из 7 тем изучено

Темы

- Знакомство
- Установка домика для гнома
- Первые шаги в программировании
- Переменные
- Простые операции
- Управление потоком
- Игра с условным оператором

## Страница с примерами задач

Привет! Сегодня один из наших друзей — разработчик мультика "Фиксики" — заболел. Он попросил тебя помочь ему и стать его помощником!

Вместе с гномиком из компьютера, который умеет давать команды, мы поможем Фиксикам с их делами. Давайте вместе дружно поможем нашим друзьям!

Ты заходишь в комнату и видишь Нолика

Нолик:

Привет!

Задача:

Поздоровайся с Ноликом

## Страница с тренажером

**Задача №4**

Даны два целых числа, программа должна вывести число 1, если первое число больше второго, число 2, если второе больше первого, или число 0, если они равны.

Нажми, чтобы посмотреть вводные и выходные данные

Входные данные	Выходные данные
1	2
2	

пример задачи

запуск программы  
начать сначала  
остановить  
выполнение

компилятор, место, где дошкольник может проверить свои силы, и написать код для задач. Проверить решение он должен сам

A WebAssembly-powered Python kernel backed by Pyodide

```
[1]: print("Hello")
Hello
```

программа и её результат

поле для ввода кода

## **6. Перспективы развития**

Мы собираемся расширить наш учебный материал или даже подключить новую программу: для детей постарше или для ребят, которые быстро освоили более лёгкий материал. Добавление расширенной версии обучения с новыми интерактивными играми, чтобы им было интересно обучаться. Мы хотим, чтобы все наши пользователи были заинтересованы в подробном обучении программированию.

## **7. Вывод**

В результате проделанной работы наш сайт станет полезным инструментом для детей 5-7 лет. Он поможет:

- Лучше понимать разделы программирования, которые им предоставлены.
- Вовлекает в ИТ-сферу через игры, яркий дизайн и простые задания.
- Это поможет школьникам углубить знания.

