

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

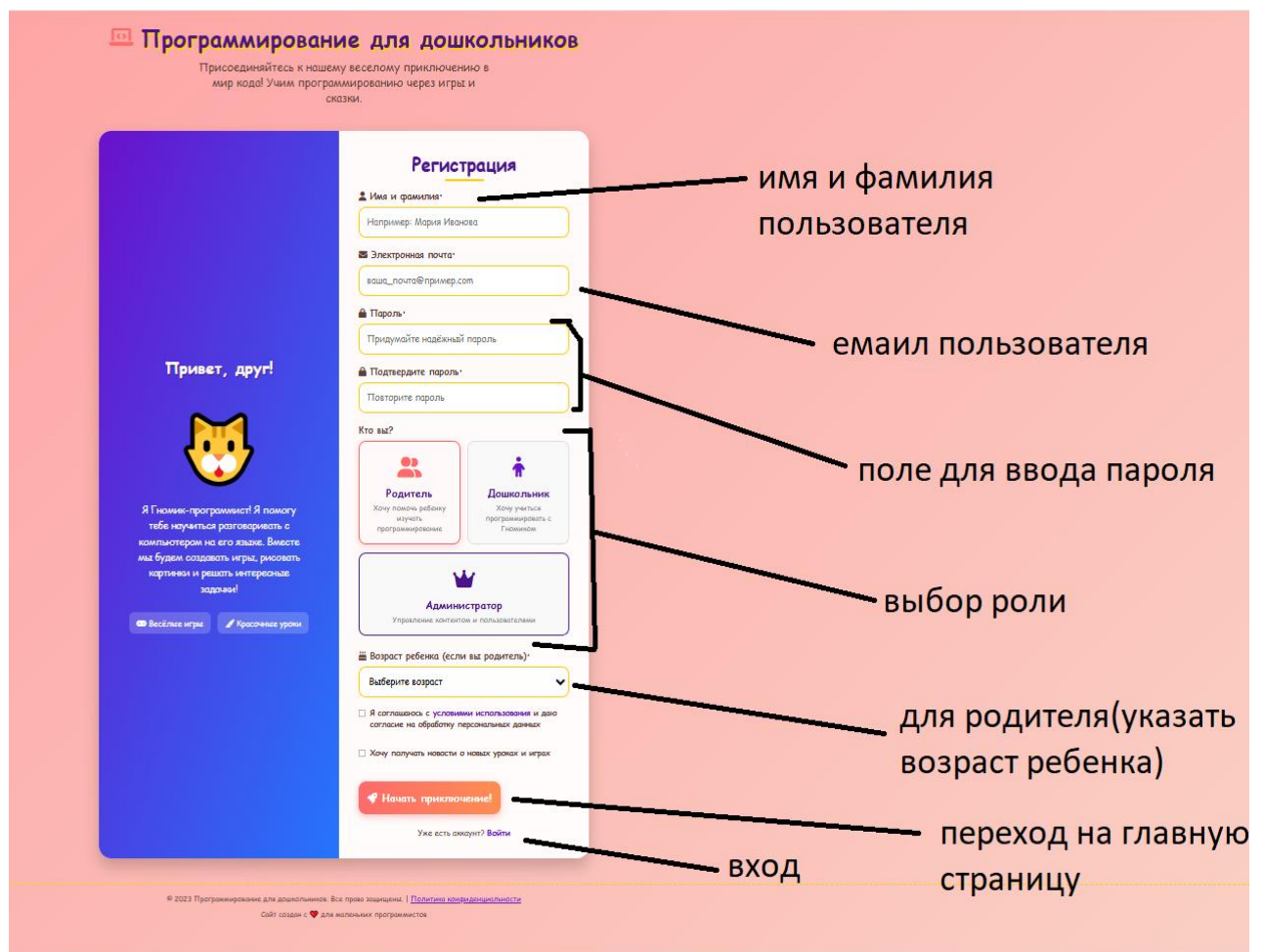
- css2.css – дизайн для главной страницы
- css.css – дизайн для страницы с тренажером
- css3.css – дизайн для страницы с примерами задач

JS:

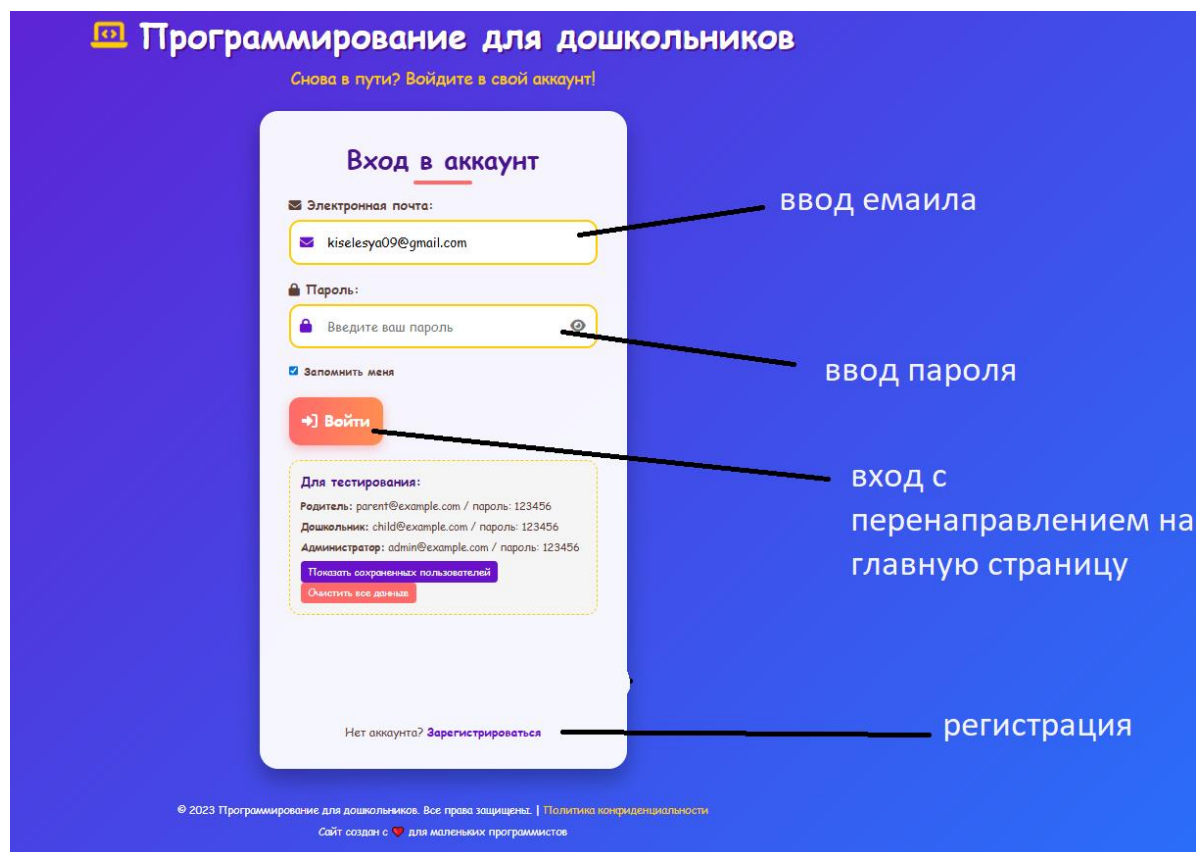
Есть на некоторых страницах, используется для сохранения данных.

5. Результаты

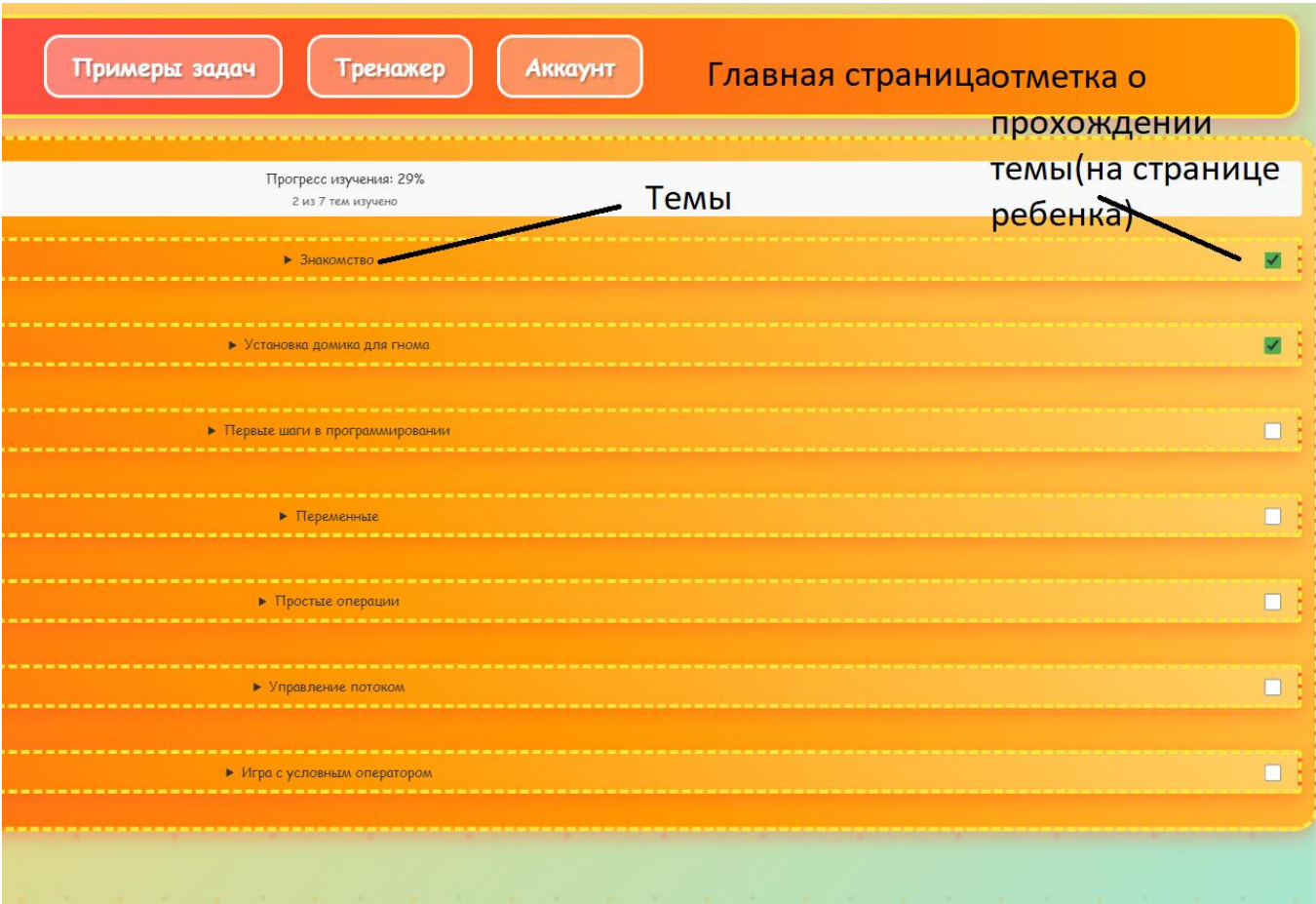
Страница регистрации



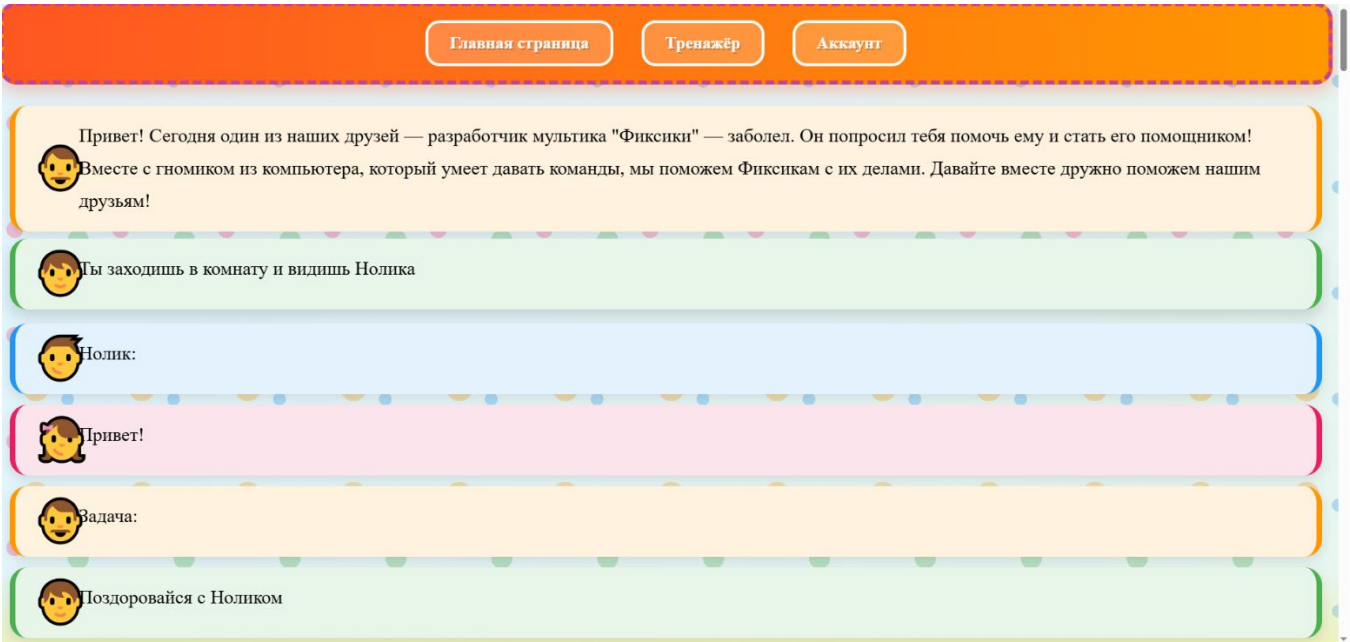
Страница входа



Главная страница



Страница с примерами задач



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
☒ входные 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

программа и её результат

поле для ввода кода

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

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 IT-сферу через игры, яркий дизайн и простые задания.
- Это поможет школьникам углубить знания.

