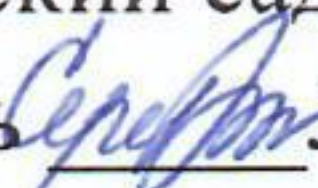


Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
детский сад № 36 «Радуга»

Рекомендована к реализации
методическим советом

МАДОУ детский сад № 36

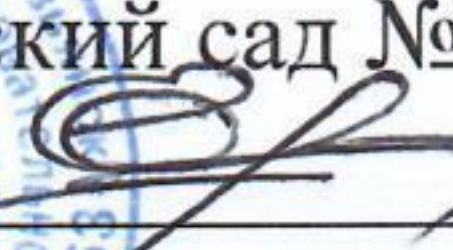
Руководитель  Л.В. Серебренникова

Протокол № 4 от 28.05.2026г.

Утверждаю:

заведующий МАДОУ

детский сад № 36

 Л. В. Егорова

Приказ № 117-Д от 30.06.2026г.



**Дополнительная общеобразовательная
программа – дополнительная
общеразвивающая программа**

«Кибер-дети»

Возраст: 5-7 лет

Составитель: Кукарцева Ольга Сергеевна,
воспитатель, ВКК

Невьянск 2026

1. Пояснительная записка

Программа «Кибер-дети» закладывает фундамент для формирования «цифровой грамотности» - способности не просто использовать гаджеты, а понимать принципы их работы, видеть в них инструмент для творчества, познания и решения сложных интеллектуальных задач.

«Кибер-дети» - это не просто кружок по работе с техникой, а полноценная развивающая среда, где интерактивные технологии выступают в роли помощника педагога, позволяя сделать процесс обучения логике и мышлению увлекательным, наглядным и максимально эффективным. В конечном итоге, выпускник программы - это ребенок, который уверенно будет чувствовать себя в цифровом пространстве, сумеет критически мыслить, планировать свои действия и использовать современные инструменты для воплощения своих творческих идей в жизнь.

Программа рассчитана не только закреплять полученные знания, но и формировать у дошкольников уверенность в своих силах, развивать коммуникативные навыки и умение аргументированно отстаивать свою точку зрения.

Особое внимание в программе уделяется развитию алгоритмического мышления, которое является ключом к пониманию структуры окружающего мира. Через визуальное программирование дети учатся разбивать сложную задачу на простые, последовательные шаги. Этот навык, сформированный в игровой форме, в дальнейшем станет надежной опорой при изучении математики, информатики и других дисциплин в школе. Ребенок начинает осознавать, что любая ошибка - это не повод для огорчения, а ценный опыт, «баг», который можно найти и исправить, что воспитывает в детях упорство, целеустремленность и критический взгляд на результат своей деятельности.

Важным аспектом реализации программы является тесное взаимодействие с родителями. Педагог проводит консультации, на которых разъясняет принципы «цифровой гигиены», помогает подобрать качественный развивающий контент для домашнего использования и объясняет, как правильно дозировать экранное время, чтобы оно приносило пользу, а не вред. Программа «Кибер-дети» становится связующим звеном между детским садом и семьей в вопросах формирования здорового отношения к цифровому миру.

Новизна связана с тем, что интеграция цифровых инструментов в образовательный процесс дошкольного учреждения открывает перед педагогом новые горизонты. Использование интерактивной доски позволяет превратить фронтальную работу в захватывающее коллективное исследование, где каждый ребенок может стать активным участником процесса, перемещая объекты, выстраивая логические цепочки или «оживляя» персонажей. Это способствует развитию не только индивидуальных когнитивных способностей, но и навыков командного взаимодействия, умения договариваться и приходить к общему решению в условиях цифровой среды.

В процессе обучения педагог постоянно отслеживает эмоциональное состояние детей. Если в ходе занятия наблюдается переутомление или снижение концентрации, программа предусматривает обязательные «цифровые паузы» - это могут быть упражнения для глаз, пальчиковая гимнастика или подвижные игры, имитирующие действия персонажей из изученных программ. Такой подход

позволяет поддерживать высокую мотивацию и интерес к занятиям на протяжении всего учебного года.

Актуальность программы «Кибер-дети» направлена на формирование у дошкольников навыков осознанного взаимодействия с цифровой средой. В эпоху гаджетов важно перевести ребенка из роли пассивного потребителя контента в роль активного исследователя и творца. Программа не заменяет традиционные виды деятельности, а дополняет их, используя интерактивные инструменты как «цифровой тренажер» для развития когнитивных способностей. В современном мире цифровые технологии играют ключевую роль в развитии общества. Раннее знакомство детей с интерактивными технологиями способствует формированию необходимых навыков для успешной адаптации в информационном обществе. Задача педагога - направить интерес в конструктивное русло, развивая логику, алгоритмическое мышление и внимание через специально подобранные развивающие среды.

Цель: Развитие познавательных процессов (памяти, внимания, логического мышления) у детей 5–7 лет посредством интерактивных образовательных технологий.

Задачи:

Образовательные:

- Ознакомление с базовыми принципами работы цифровых устройств;
- Формирование навыков безопасного использования техники;
- Обучение работе с образовательными программами;

Развивающие:

- Развитие логического мышления;
- Совершенствование памяти и внимания;
- Развитие мелкой моторики;
- Формирование алгоритмического мышления;

Воспитательные:

- Воспитание информационной культуры;
- Развитие коммуникативных навыков;
- Формирование умения работать в команде;

Принципы:

- *Принцип дозированности:* соблюдение СанПиН (время непрерывной работы за экраном).
- *Принцип «от простого к сложному»:* постепенное усложнение задач.
- *Принцип игровой подачи:* обучение через сюжетно-ролевые и квест-игры.

Формы и методы:

- Методы: проблемно-поисковый, игровой, наглядный, метод «цифрового моделирования».
- Формы: групповые занятия, мини-квесты, работа в парах, «цифровые лаборатории».

Материально-техническое обеспечение:

- Планшеты (по количеству детей в подгруппе/на пару).
- Компьютер/ноутбук.
- Интерактивная доска/панель.
- Мультстанок.

- Обучающие программы.
- Программное обеспечение, лицензионное ПО (развивающие игры, среды визуального программирования).
- Наушники для индивидуальной работы.

Методическое обеспечение:

- Методические пособия: **подборки упражнений на развитие логики (игры типа «Танграм», «Блокус» в цифровом формате).**
- Цифровые ресурсы: **использование безопасных образовательных платформ (например, «Учи.ру», «Мерсибо», среда Scratch Jr).**
- Дидактические материалы: **карточки-схемы для программирования «на ковре» (без гаджетов) для подготовки к работе на планшете.**

Планируемый результат: ребенок умеет выстраивать логические цепочки, удерживает внимание на задаче, владеет навыками навигации в обучающих приложениях, проявляет самостоятельность в решении интеллектуальных задач.

Таким образом, реализация программы «Кибер-дети» выходит далеко за рамки простого освоения гаджетов. Она становится своеобразным «цифровым мостом» между миром детства и требованиями современного информационного общества. В этом процессе педагог выступает не как транслятор знаний, а как фасилитатор, создающий условия для самостоятельных открытий. Каждый интерактивный элемент программы - будь то логическая задача на планшете или коллективное программирование на интерактивной доске - направлен на то, чтобы ребенок научился видеть структуру в хаосе, находить закономерности и выстраивать причинно-следственные связи.

Особое значение в рамках программы приобретает развитие эмоционального интеллекта в цифровой среде. Важно научить детей не только управлять виртуальными объектами, но и осознавать свои чувства при столкновении с трудностями: азартом победы, досадой от ошибки или радостью от успешно решенной задачи. Это формирует здоровую самооценку и психологическую устойчивость, столь необходимые в эпоху быстрых перемен. Цифровые инструменты здесь работают как зеркало: они наглядно показывают ребенку результат его усилий, позволяя мгновенно увидеть плоды своего труда, что является мощным стимулом для дальнейшего познания.

Не менее важен и социальный аспект. Работа в парах за одним устройством учит детей договариваться, распределять роли, слушать и слышать партнера, аргументированно отстаивать свою позицию. В такие моменты планшет перестает быть «изолятором», превращаясь в инструмент коллективного творчества. Дети учатся понимать, что успех общего дела зависит от вклада каждого, что закладывает основы командной работы и взаимопомощи.

Ожидаемый результат в долгосрочной перспективе программы «Кибер-дети» предполагает формирование у дошкольников фундаментальной уверенности в своих силах. Когда ребенок понимает, что он может «заставить» компьютер выполнить его команду, что он способен создать свой собственный маленький мир, его отношение к технологиям меняется: из потребителя он превращается в созидателя. Это чувство авторства - важнейший результат программы. Оно дает

ребенку понимание того, что технологии - это лишь инструмент, подчиненный человеческому разуму, воображению и творческой воле.

Завершая цикл обучения, дети, освоившие базовые навыки работы с техникой, становятся маленькими исследователями, готовые к решению нестандартных задач. Они обладают гибкостью мышления, умеют концентрироваться на главном и не боятся экспериментировать. Эти качества станут их надежным багажом при переходе на следующую ступень образования, обеспечивая плавную адаптацию к школьной жизни. Программа «Кибер-дети» - это вклад в воспитание поколения, которое будет использовать технологии осознанно, этично и творчески, делая мир вокруг себя чуточку понятнее, интереснее и совершеннее. Именно такой подход - через игру, логику и бережное отношение к развитию личности - является наиболее эффективным способом подготовки ребенка к жизни в динамичном цифровом будущем.

2. Содержание программы

Программа рассчитана на 1 год (64 занятия, 2 раза в неделю).

1. **Блок «Цифровая азбука»:** знакомство с техникой, правила безопасности.
2. **Блок «Логические лабиринты»:** игры на развитие пространственного мышления.
3. **Блок «Алгоритмы»:** основы программирования (визуальные среды типа Scratch Jr).
4. **Блок «Внимательный исследователь»:** интерактивные игры на поиск закономерностей и развитие памяти.

Учебно-тематический план:

№	Тема занятия	Цель
1-8	Блок 1: Цифровая азбука и основы логики	Адаптация к среде, развитие базовых когнитивных навыков
9	Знакомство с «Кибер-миром»	Правила работы с планшетом, техника безопасности
10	Помощники-роботы	Развитие внимания, поиск отличий в интерактивной среде
11	Путешествие в страну фигур	Классификация объектов по форме и цвету
12	Алгоритм «Утро»	Составление последовательности действий (логика)
13	Запоминай-ка (цифровая)	Развитие кратковременной зрительной памяти
14	Лабиринт для героя	Развитие пространственного мышления
15	Собери пазл	Развитие целостного восприятия предмета
16	Основы Scratch Jr: Движение	Знакомство с командами «вперед-назад»
	Блок 2: Логические лабиринты и стратегии	Развитие пространственного мышления
17	Логические цепочки	Умение находить закономерности в рядах

18	Цифровые пазлы	Развитие внимания к деталям
19	Сортировка предметов	Развитие навыков классификации
20	Поиск выхода из лабиринта	Пространственное ориентирование
21	Сравнение объектов	Анализ признаков (больше/меньше, выше/ниже)
22	Игры на внимание	Развитие концентрации (поиск скрытых объектов)
23	Матрицы логики	Заполнение пропусков в таблицах
24	Кодирование пути	Составление маршрута для персонажа
25	Развитие памяти	Запоминание расположения объектов
26	Анализ ошибок	Поиск «неправильного» элемента в ряду
27	Геометрические узоры	Понимание симметрии
28	Логические загадки	Решение задач на исключение лишнего
29	Стратегические игры	Планирование действий на 2 шага вперед
30	Цифровой конструктор	Развитие воображения и логики
31	Повторение: «Мастер логики»	Закрепление навыков
32	Мини-квест «Найди клад»	Применение навыков в игровой ситуации
	Блок 3: Алгоритмы и основы программирования	Формирование навыков алгоритмического мышления
33	Знакомство со средой Scratch Jr	Изучение интерфейса, создание первого персонажа
34	Команда «Старт»	Изучение событийного программирования
35	Управление скоростью	Изучение команд изменения темпа движения
36	Циклы: «Повтори 3 раза»	Введение понятия цикла в программировании
37	Создание анимации «Прыжок»	Использование команд движения и ожидания
38	Диалоги героев	Работа с блоками «Текст» и «Звук»
39	Смена фона	Создание интерактивной смены сцен
40	Программируем танец	Составление последовательности из 5-6 команд
41	Взаимодействие персонажей	Изучение команд «Столкновение»
42	Создание мини-истории	Проектирование сюжета (начало, середина, конец)
43	Исправление ошибок (дебаггинг)	Поиск «сломанной» команды в алгоритме
44	Управление персонажем касанием	Изучение триггеров взаимодействия
45	Создание лабиринта в Scratch	Программирование движения по заданному пути
46	Творческая мастерская	Самостоятельная разработка мини-игры
47	Итоговый квест: «Кибер-детектив»	Применение всех навыков для решения задачи

48	Турнир «Юный программист»	Закрепление навыков в соревновательной форме
	Блок 4: Внимательный исследователь и развитие памяти	Совершенствование когнитивных процессов
49	Тренажеры внимания	Игры на поиск отличий в сложных изображениях
50	Цифровая мнемотехника	Использование ассоциаций для запоминания
51	Зрительные диктанты	Воспроизведение увиденного на экране
52	Развитие слухового внимания	Игры на распознавание звуковых сигналов
53	Концентрация: «Следи за объектом»	Отслеживание перемещения предмета на экране
54	Развитие кратковременной памяти	Запоминание последовательности цветов/фигур
55	Интерактивные ребусы	Развитие логического мышления через образы
56	Поиск закономерностей	Продолжение логических рядов
57	Развитие переключаемости внимания	Быстрая смена задач в игровом режиме
58	Тренировка памяти: «Что изменилось?»	Сравнение двух состояний экрана
59	Логические задачи на классификацию	Группировка объектов по нескольким признакам
60	Развитие воображения	Создание цифровых коллажей
61	Анализ достижений	Обсуждение успехов и любимых игр
62	Творческий проект	Создание итоговой интерактивной открытки
63-64	Праздник «Кибер-герои»	Подведение итогов, вручение сертификатов

3. Система диагностики:

Диагностика проводится в три этапа:

1. **Входящая (сентябрь):** оценка исходного уровня владения гаджетами и базовых логических операций.

2. **Промежуточная (январь):** оценка динамики развития внимания и навыков работы в среде Scratch Jr.

3. **Итоговая (май):** выполнение комплексного задания.

Критерии оценки:

- *Высокий уровень:* ребенок самостоятельно находит решение, объясняет алгоритм действий, соблюдает правила цифровой гигиены.
- *Средний уровень:* ребенок справляется с помощью педагога, понимает логику задания, но допускает ошибки в последовательности.
- *Низкий уровень:* ребенок испытывает значительные трудности при навигации, нуждается в постоянной поддержке.

Данная программа позволяет гармонично интегрировать современные технологии в образовательный процесс, не нарушая при этом естественного хода развития ребенка. Она создает фундамент для формирования «цифровой

грамотности» - способности не просто использовать гаджеты, а понимать принципы их работы, видеть в них инструмент для творчества, познания и решения сложных интеллектуальных задач.

В условиях стремительной цифровизации общества, программа «Кибер-дети» выступает как инструмент превентивного образования. «Кибер-дети» - это не просто «нажимать на кнопки», это «цифровой иммунитет» - способность отличать полезную информацию от бесполезной, осознавать границы виртуального пространства и сохранять баланс между экранным временем и реальным общением. Педагог здесь выступает в роли мудрого наставника, который помогает ребенку пройти путь от любопытствующего пользователя до осознанного творца, для которого планшет или компьютер - это лишь кисть художника, позволяющая воплотить в жизнь самые смелые идеи.

В перспективе, накопленный опыт работы в рамках кружка может быть масштабирован, создавая в детском саду особую культуру взаимодействия с технологиями. Это не только повышает престиж образовательного учреждения, но и дает детям мощный старт, позволяя им чувствовать себя уверенно в мире, где технологии становятся неотъемлемой частью повседневной жизни. Программа «Кибер-дети» - это инвестиция в будущее, где интеллект, креативность и технологическая грамотность становятся главными ресурсами для успешного развития личности.

4. Список литературы

1. Веракса Н. Е., Комарова Т. С. «Инновационные подходы к организации образовательного процесса в ДОО: цифровая среда», М.: Мозаика-Синтез, 2023.
2. Комарова И. И. «Цифровые технологии в детском саду: методическое пособие для педагогов», М.: Просвещение, 2022.
3. Микляева Н. В. «Развитие логического мышления дошкольников в условиях цифровизации образования», М.: Сфера, 2023.
4. Смирнова Е. О. «Гаджеты в жизни ребенка: риски и возможности», М.: Академия, 2024.
5. Яковлева Г. В. «Интерактивная доска как средство развития познавательной активности детей 5–7 лет», Екатеринбург: УрГПУ, 2023.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 564644994569073537114765422031472967103361152759

Владелец Егорова Любовь Васильевна

Действителен с 17.06.2026 по 17.06.2027