

Комитет по образованию администрации городского округа «Город Калининград»
муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение города Калининграда центр
развития ребенка - детский сад №24

«РАССМОТРЕНО»

Педагогическим советом

МАДОУ ЦРР д/с №24

Протокол № 1

от «27» августа 2025 года

«УТВЕРЖДАЮ»

Заведующий МАДОУ ЦРР д/с №24

_____/Забываева С.Г.
приказ № _____ от 27.08.2025 г.

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Интерактивная игротека: «Эрудит»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Срок реализации: 1 месяц

Составитель программы:
Романенкова Елизавета Михайловна
педагог МАДОУ ЦРР д/с № 24

г. Калининград
2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Описание предмета, которому посвящена программа

Предметом программы «Интерактивная игротека: «Эрудит» является развитие интеллектуальной сферы детей старшего дошкольного возраста с применением компьютерных технологий.

Мир компьютеров все больше и больше охватывает нашу жизнь. Использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать, не только окончив школу, но и гораздо раньше. В современных условиях родители (законные представители) и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

Весь образовательный в дошкольном учреждении направлен на всестороннее развитие личности ребенка. Для дальнейшего успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с сенсорным компьютером. Интеллектуальное развитие современного дошкольника сегодня невозможно представить без компьютера, который является для него самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и играет роль незаменимого помощника в воспитании и развитии.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа.

Ведущая идея данной программы – создание современной практико-ориентированной высокотехнологичной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать практическую деятельность обучающихся в дошкольный период, получать новые образовательные результаты.

Идея программы состоит в следующем: использование новых информационных технологий требует хорошей компьютерной подготовки, причем проникновение в этот удивительный мир человек может начать, не только окончив школу, но и гораздо раньше. В современных условиях родители (законные представители) и педагоги должны быть готовы к тому, что при поступлении в школу ребенок столкнется с применением вычислительной техники. Поэтому заранее необходимо готовить ребенка к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями. В связи с этим знакомство с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте считается оправданным.

В процессе образовательной деятельности дошкольников на сенсорных компьютерах улучшается их память и внимание, интеллект, моторика рук. Общение с сенсорным компьютером вызывает живой интерес сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно интерес лежит в основе формирования важных структур: познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, и

именно они обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

Описание ключевых понятий, которыми оперирует автор программы.

Ключевые понятия:

Интерактивный поворотный стол – это устройство, совмещающее в себе полноценный персональный компьютер и сенсорный дисплей высокой четкости. С его помощью можно передавать графическую информацию и видео на экран, с которым пользователи могут взаимодействовать в реальном времени, используя пальцы.

Благодаря сенсорным дисплеям с поддержкой множественных касаний работать с интерактивной панелью может несколько человек одновременно.

Интерактивная игра – это активный метод обучения. То есть, это такой метод, который организует процесс социального взаимодействия, на основании которого у дошкольников возникает некое новое знание и опыт, родившиеся непосредственно в ходе игрового процесса, либо явившиеся результатом этой игры.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Интерактивная игротека: «Эрудит» имеет техническую направленность.

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы - базовый

Актуальность образовательной программы.

Овладение детьми навыками работы с электронными средствами рассматривается сегодня как одно из приоритетных направлений в педагогике. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни, быстро проникла в школы и дома. Научно-техническая революция расширила понятие грамотности: теперь грамотным человеком считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным сенсорным компьютером, что является современным этапом развития.

Педагогическая целесообразность образовательной программы.

Программа «Интерактивная игротека: «Эрудит» составлена таким образом, чтобы обучающиеся могли познакомиться с новыми компьютерными технологиями в дошкольном возрасте, а также приобрести практические навыки работы с программным обеспечением на интерактивном поворотном столе ALMA Super NOVA.

В процессе занятий обучающиеся получают дополнительные знания в области формирования представлений о безопасном поведении в социуме, об объектах окружающего мира (форме, цвете, размере, материале и др.), развития речи, развития художественного творчества.

Практическая значимость образовательной программы.

В процессе образовательной деятельности дошкольников на сенсорных компьютерах улучшается их память и внимание, интеллект, моторика рук. Общение с сенсорным компьютером вызывает живой интерес сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Именно интерес лежит в основе формирования важных структур: познавательной мотивации, произвольной памяти и внимания, и именно они обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Содержание данной программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагога смогут подготовиться к предстоящему взаимодействию с информационными технологиями.

В результате освоения программы обучающиеся освою практические навыки самостоятельной работы с сенсорным компьютером в пределах части занятия.

Принципы отбора содержания образовательной программы:

- ~ принцип единства развития, обучения и воспитания;
- ~ принцип систематичности и последовательности;
- ~ принцип доступности;
- ~ принцип наглядности;
- ~ принцип взаимодействия и сотрудничества;
- ~ принцип комплексного подхода.

Отличительная особенность программы заключается в изменении подхода к обучению детей, а именно – внедрению в образовательный процесс использования сенсорного компьютера на интерактивном поворотном столе ALMA Super NOVA и развитие навыков применения компьютерной техники.

Реализация программы позволит сформировать современную практико-ориентированную высокотехнологичную образовательную среду, позволяющую эффективно реализовывать освоение детьми компьютерной техники.

Цель Программы: использование специально подобранной системы информационно-коммуникационных технологий (специализированное программное обеспечение АЛМА со встроенными уроками и играми на интерактивном поворотном столе Super NOVA) для развития интеллектуальной сферы детей старшего дошкольного возраста.

Задачи Программы:

Образовательные:

~ дать элементарные представления о достижениях в области компьютерной техники;

~ развивать, обогащать, актуализировать элементарные математические представления, представления детей в области окружающего мира, обучения грамоте.

Развивающие:

~ способствовать развитию навыков работы с персональным сенсорным компьютером;

~ предоставить возможность работы на сенсорном компьютере;

~ развивать компоненты мыслительной деятельности (сравнение, классификацию, обобщение, а также восприятие и память)

Воспитательные:

- развивать навыки работы в паре, по очереди, коллективно;
показать ребенку его собственные возможности в управлении сенсорным компьютером;
- научить оценивать результат собственной деятельности;
- формировать навыки самоконтроля и бережливого отношения к технике.

Данные задачи решаются в процессе разнообразных видов деятельности: игровой, учебной, двигательной, художественной.

Для достижения цели программы значение имеют:

- создание условий развития ребенка в процессе обучения;
- творческая организация процесса обучения и воспитания;
- максимальное сочетание разнообразных видов деятельности и их интеграция в целях повышения эффективности образовательного процесса;
- уважительное отношение к результатам детского творчества.

Логика развертывания содержания программы учитывает реализацию межпредметных связей всех направлений основной образовательной программы дошкольного образования: «Речевое развитие», «Социально-коммуникативное развитие», «Познавательное развитие», «Художественно-эстетическое развитие».

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы.

Дополнительная общеобразовательная программа предназначена для детей 5-7 лет.

Набор детей в объединение - свободный

Особенности организации образовательного процесса

Программа объединения предусматривает фронтальные формы работы с детьми. Состав группы 8-16 человек.

Форма обучения по образовательной программе – очная.

Общее количество часов в год – 8 часов. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – от 25 до 30 минут. Недельная нагрузка на одну группу: 1 час. Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Объем и срок освоения образовательной программы

Срок освоения программы – 1 месяц. На полное освоение программы требуется 8 часов, включая практическую игровую деятельность.

Основные методы обучения

В современных технологических условиях процесс обучения требует методологической адаптации с учетом новых ресурсов и их специфических особенностей. Основной технологией обучения выбрана технология нового типа: **информационно-коммуникационная технология**. Применение ИКТ способствует достижению основной цели модернизации образования – улучшению качества обучения, обеспечению гармоничного развития личности, ориентирующейся в информационном пространстве, приобщенной к информационно-коммуникационным возможностям современных технологий и обладающей информационной культурой, а также представить имеющийся опыт и выявить его результативность.

Применение компьютерной техники позволяет сделать занятие привлекательным и по-настоящему современным, осуществлять индивидуализацию обучения, объективно и своевременно проводить контроль и подведение итогов. Компьютерные технологии позволяют ставить перед ребенком и помогать ему решать познавательные и творческие задачи с опорой на наглядность (опосредованность) и ведущую для этого возраста деятельность – игру.

Разнообразное использование образовательного материала позволяет развивать творческий потенциал каждого ребенка в соответствии с индивидуальными наклонностями.

В ходе игровой деятельности дошкольника, обогащенной компьютерными средствами, возникают психические новообразования (теоретическое мышление, развитое воображение, способность к прогнозированию результата действия, проектные качества мышления и др.), которые ведут к повышению творческих способностей детей.

У ребенка развивается восприятие, зрительно-моторная координация, образное мышление, познавательная мотивация, произвольная память и внимание, «знаковая функция сознания», произвольность, умение построить план действий, принять и выполнить задание.

Он овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

Разработанная дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Интерактивная игротека: «Эрудит» построена по методу последовательного углубления и усложнения материала, рассчитана для воспитанников 5-7 лет, на 4 недели. Программа реализуется с воспитанниками дошкольного возраста в игровой форме и совместной деятельности.

Планируемые результаты.

В работе над программой обучающиеся получают не только новые знания, но также надпредметные компетенции: умение работать в команде, способность анализировать информацию и принимать решения.

Применяя специально подобранную систему информационно-коммуникационных технологий (специализированное программное обеспечение АЛМА со встроенными уроками и играми на интерактивном поворотном столе Super NOVA) обучающиеся получают не только новые знания, но и также надпредметные компетенции: умение работать в команде, способность анализировать информацию и принимать решения.

Образовательные.

Результатом занятий будет способность обучающихся к самостоятельному решению ряда задач с использованием признаков предметов. Дети называют большое количество свойств одного объекта, определяют пользу и вред того или иного свойства предмета в разных ситуациях, проводят аналогию между разными предметами, представляют себя разными предметами и изображают поведение этих предметов.

Развивающие

Изменения в развитии внимательности и особенностей мышления:

выделяют главную функцию предметов, применяют ее по отношению к другим предметам, определяют алгоритм расстановки и перестановки предметов и действий, кодируют последовательность действий. Выделяют вложенные подмножества с несколькими общими свойствами, сопоставляют части и целое для действий, переносят свойства одного предмета на другие, применяют все известные логические операции при описании предмета, действия предмета, отличают высказывания от других предложений, приводят примеры высказываний, определяют истинные и ложные высказывания, называют основные элементы компьютера, умеют пользоваться клавишами управления курсором, применяют элементы интерфейса одной программы в ее разных разделах.

Воспитательные

Воспитательный результат занятий можно считать достигнутым, если обучающиеся проявляют стремление к самостоятельной работе.

Механизм оценивания образовательных результатов.

При подведении итогов освоения программы используются: опрос, наблюдение.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы.

Для выявления освоения содержания программы предлагается выполнение творческих заданий, презентации, групповая работа, дидактические игры.

Качество реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы обеспечивается за счет:

- ~ соответствия программы возрастным особенностям обучающихся;
- ~ доступности, открытости, привлекательности содержания программы для детей и их родителей (законных представителей);
- ~ наличия комфортной развивающей образовательной среды;
- ~ наличия качественного состава педагогических работников, имеющих среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее профилю преподаваемого учебного материала.

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы.

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- ~ учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- ~ вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- ~ формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни;
- ~ дифференциация индивидуализация обучения;
- ~ мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- ~ формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде

сверстников.

Материально-технические условия (обеспечение).

компьютерный сенсорный интерактивный поворотный стол ALMA Super NOVA, со встроенным программным обеспечением «Дошкольное образование».

Кадровые

Педагог, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю занятий, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Методическое обеспечение и условия реализации программы.

Проведение игр и занятий с детьми предполагает учет специфики компьютерной развивающей технологии работы с детьми. Помещение для занятий, соответствующее требованиям санитарным нормам СанПин, со стульями по количеству обучающихся.

Организация рабочего пространства ребенка осуществляется с использованием здоровьесберегающих технологий. В ходе занятия в обязательном порядке проводится физкультурные паузы, направленные на снятие общего и локального мышечного напряжения. В содержание физкультурных минуток включаются упражнения на снятие зрительного и слухового напряжения, напряжения мышц туловища и мелких мышц кистей, на восстановление умственной работоспособности.

Методическое обеспечение

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

специализированное программное обеспечение «АЛМА: дошкольное образование» со встроенными уроками и играми, соответствующее требованиям ФГОС и ФОП.

Качество реализации образовательной программы обеспечивается за счет:

- ~ соответствия программы возрастным особенностям обучающихся;
- ~ доступности, открытости, привлекательности содержания программы для детей и их родителей (законных представителей);
- ~ наличия комфортной развивающей образовательной среды;
- ~ наличия качественного состава педагогических работников, имеющих среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее профилю преподаваемого учебного материала.

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

(4 недели обучения, 8 часов, 2 часа в неделю)

Тема 1. Знакомство с интерактивным поворотным столом.

Цель: провести вводное занятие, включающее в себя упражнения на знакомство, способствующие пониманию тем предстоящей программы обучения дошкольниками.

Теория: информация об интерактивном компьютере.

Практика: работа на интерактивном компьютере. Педагог выполняет вместе с детьми.

Ожидаемые результаты: Группа дошкольников имеет представление о интерактивном компьютере, который будут использовать для игр.

Тема 2. Логический космос.

Цель: развивать логическое мышление, сообразительность .

Теория: знакомство с интерактивной игрой.

Практика: работа на интерактивном компьютере. Педагог выполняет вместе с детьми.

Ожидаемые результаты: овладение детьми умения решать проблемные ситуации, понимать предложенную задачу и разрешать ее самостоятельно. Овладев логическими операциями, ребёнок будет более внимательным, научится чётко и ясно мыслить, думать, рассуждать, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы,

Тема 3. Логические круги.

Цель: развивать логическое мышление, сообразительность.

Теория: знакомство с интерактивной игрой.

Практика: работа на интерактивном компьютере. Педагог выполняет вместе с детьми.

Ожидаемые результаты: овладение детьми умения решать проблемные ситуации, понимать предложенную задачу и разрешать ее самостоятельно. Овладев логическими операциями, ребёнок будет более внимательным, научится чётко и ясно мыслить, думать, рассуждать, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы.

Тема 4. Тренировка памяти.

Цель: развитие зрительной и слуховой памяти, воображения

Теория: знакомство с интерактивной игрой.

Практика: работа на интерактивном компьютере. Педагог выполняет вместе с детьми.

Ожидаемые результаты: возрастают самоконтроль и самостоятельность в деятельности дошкольников, развиваются произвольные психические процессы; способствует успешному овладению более сложным способом запоминания - смысловой группировкой, с которой дети неизбежно встречаются в школе.

Тема 5. Умные часы.

Цель: формирование элементарных математических представлений, навыков последовательного счета до 20

Теория: знакомство с интерактивной игрой.

Практика: работа на интерактивном компьютере. Педагог выполняет вместе с детьми.

Ожидаемые результаты: появляется познавательная и речевая активность, логическое мышление, внимание, память, умение дифференцировать и анализировать.

Тема 6. Найди пару.

Цель: развитие внимания, мышления, понятия один – пара, способствование развитию навыков сопоставления.

Теория: знакомство с интерактивной игрой.

Практика: работа на интерактивном компьютере. Педагог выполняет вместе с детьми.

Ожидаемые результаты: овладение детьми умения решать проблемные ситуации, понимать предложенную задачу и разрешать ее самостоятельно. Овладев логическими операциями, ребёнок будет более внимательным, научится чётко и ясно мыслить, думать, рассуждать, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы.

Тема 7. Рынок.

Цель: развитие способности концентрировать внимание, логическое мышление, зрительное мышление, связную речь.

Теория: знакомство с интерактивной игрой.

Практика: работа на интерактивном компьютере. Педагог выполняет вместе с детьми.

Ожидаемые результаты: овладение детьми умения решать проблемные ситуации, понимать предложенную задачу и разрешать ее самостоятельно. Овладев логическими операциями, ребёнок будет более внимательным, научится чётко и ясно мыслить, думать, рассуждать, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы.

Тема 8. Кинотеатр.

Цель: закрепление состава числа с помощью решения примеров в пределах 10 на сложение и вычитание, способствует развитию внимания, памяти, логического мышления, развития мелкой моторики.

Теория: знакомство с интерактивной игрой.

Практика: работа на интерактивном компьютере. Педагог выполняет вместе с детьми.

Ожидаемые результаты: решение проблемных ситуаций и разрешение их самостоятельно. Овладев логическими операциями, ребёнок будет более внимательным, научится чётко и ясно мыслить, думать, рассуждать, сумеет в нужный момент сконцентрироваться на сути проблемы.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 месяц обучения

№ п/п	Наименование темы	Общее кол-во часов	В том числе		Формы аттестации/ко нтроля
			теория	практика	
1	Знакомство с интерактивным поворотным столом	1	0,2	0,8	Устный опрос, рефлексия
2	Логический космос	1	0,2	0,8	Устный опрос, рефлексия
3	Логические круги	1	0,2	0,8	Устный опрос, рефлексия
4	Тренировка памяти	1	0,2	0,8	Устный опрос, рефлексия
5	Умные часы	1	0,2	0,8	Устный опрос, рефлексия
6	Найди пару	1	0,2	0,8	Устный опрос, рефлексия
7	Рынок	1	0,2	0,8	Творческие задания
8	Кинотеатр	1	0,2	0,8	Творческие задания
ИТОГО:		8	1,6	6,4	

Задачи обучения:

Образовательные:

~ ознакомление с достижениями в области компьютерной техники.

Развивающие:

~ развитие компонентов мыслительной деятельности (сравнение, классификацию, обобщение, а также восприятие и память)

Воспитательные:

~ повышение мотивации обучающихся к управлению сенсорным компьютером.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Интерактивная игротека: «Эрудит»
1	Начало учебного года	15 сентября
2	Продолжительность учебного периода	4 учебных недели

3	Продолжительность учебной недели	5 дней
4	Периодичность учебных занятий	2 раза в неделю
5	Количество часов	8 часов
6	Окончание учебного года	8 октября
7	Период реализации программы	15.09.2024 - 08.10.2024

Рабочая программа воспитания

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- ~ гражданско-патриотическое
- ~ нравственное и духовное воспитание;
- ~ воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- ~ интеллектуальное воспитание;
- ~ здоровьесберегающее воспитание;
- ~ правовое воспитание и культура безопасности;
- ~ воспитание семейных ценностей;
- ~ формирование коммуникативной культуры;
- ~ экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков, посредством информационно-коммуникативных технологий.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, игровые программы, обсуждения.

Методы: беседа, мини-викторина, моделирование, наблюдения, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к получению новых знаний, умение работать в команде, способность анализировать информацию и принимать решения.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направление воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1	Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	сентябрь
2	Игры на знакомство и командообразование	Нравственное воспитание	В рамках занятий	сентябрь
3	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к	Гражданско-патриотическое воспитание,	В рамках занятий	Сентябрь-октябрь

	оборудованию	нравственное воспитание		
--	--------------	----------------------------	--	--

Список литературы

Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599.
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 «Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области».

Для дополнительного образования

8. Специализированное программное обеспечение АЛМА со встроенными уроками и играми на интерактивном поворотном столе Super NOVA.