

Открытый конкурс «Информатика без розетки» **номинация «РобоАлгоритмика»**



План-конспект занятия по теме «Разветвляющиеся алгоритмы»

Задачи:

образовательные

- закрепить умение выполнять разветвляющийся алгоритм;
- совершенствовать представления о подводном мире.

развивающие

- развивать умение рассуждать, объясняя свой выбор, делать выводы;
- развивать зрительное, слуховое внимание, память, мышление, речь;

воспитательные

- воспитывать умение работать в парах, слушать друг друга;
- совершенствовать навыки бережного отношения и аккуратного обращения с роботом;
- воспитывать уверенность и самостоятельность при выполнении заданий;

Ожидаемый результат:

имеют представления о

- разветвляющемся алгоритме;
- об обитателях подводного мира.

сформированные умения

- выполнять в алгоритмах условия (ветвления), описывать свои действия;
- выполнять в алгоритмах при заданном условии (ветвлении) определенную последовательность действий.

Формы работы: коллективная, в парах.

Оборудование и материалы:

морская ракушка (*приложение 1*);

большой набор мягких модулей (*приложение 2*);

картинка «Строительная площадка» (*приложение 3*);

два СТЕМ –стола; роботы MatataBot- 6 штук (по количеству играющих пар) с наклейками-картинками: рыба, птица, морская звезда, тигр, пчела, осьминог (*приложение 4*);

игровое поле для игры «Подводное – не подводное» размером 8x8 (*приложение 5*);

игровые карточки размером 10x10 см с изображением рыбы, птицы, морской звезды, тигра, пчелы, осьминога;

2 карточки с изображением «склад» (*приложение 6*);

напольное полотно, картинки подводного мира по количеству детей (*приложение 7*);

игровое поле «Безопасный маршрут» размером 8x8 (*приложение 8*);

набор игровых карточек 10x10 см с изображением айсберга, дельфина, рыбы, 4 карточки изображение «строительная база»,

магнитно-маркерные доски с набором блоков- команд – 6 штук (по количеству играющих пар), поле А4 по количеству пар игроков (*приложение 9*);

карточки для самопроверки (*приложение 10*);

3 стола и 12 стульев;

дневники; смайлики по количеству детей.

Раздаточные материалы: https://drive.google.com/drive/folders/1OhlGT4cESyrZE9JP4y1Sh_QisVVkR_DO?usp=sharing

Ход занятия:

| Действия воспитателя | Действия воспитанников | Используемые материалы |
|--|--|---------------------------------------|
| Организационная часть | | |
| <p>Приглашает детей пройти в группу. Предлагает встать в круг. Приветствует воспитанников. Говорит: <i>Кто видел море голубое? Кто слышал музыку прибоя? Ты куда не кинешь взор- Водный голубой простор. Взгляни направо- там порой В нем волна встает стеной. Теперь налево посмотри- Маяк горит для нас вдали. Вперед посмотришь-там везде Волны в голубой воде. Повернись скорей назад- Корабли стеной стоят. Дружно за руки возьмемся И друг другу улыбнемся.</i></p> | <p>Дети проходят в группу и становятся в круг.</p> <p>Слушают.</p> <p>Отводят в сторону правую руку и поворачивают голову. Отводят в сторону левую руку и поворачивают голову. Делают шаг вперед и смотрят вдаль из-под руки. Поворачиваются спиной в круг Разворачиваются лицом в круг, берутся за руки и улыбаются друг другу.</p> | |
| Подготовительная часть | | |
| <p>Воспитатель обращается к детям, показывая ракушку, говорит: <i>Как -то гуляя по берегу моря, я нашла вот эту ракушку. Недавно я вспомнила о море и решила послушать шум прибоя. Неожиданно я услышала необычную историю. Давным-давно где-то в океане существовал подводный город. По древней легенде сам Нептун – царь подводного мира подарил жителям города ракушку счастья, которая оберегала город. Однажды поднялся сильный шторм и унес ракушку в море. Жизнь в городе остановилась. Многие люди пытались найти ракушку и вернуть её городу, но никому это не удавалось, потому, что город находится очень глубоко под водой и человек туда попасть не может. Я подумала, а ведь это и есть та самая ракушка счастья и, вернув её, мы сможем помочь подводному</i></p> | <p>Рассматривают ракушку.</p> <p>Слушают воспитателя.</p> | <p>Морская ракушка (приложение 1)</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>городу. Как вы думаете, у нас получится?</p> <p>Выслушивает мнения воспитанников, подводя к тому, что нам могут помочь вернуть ракушку наши помощники- роботы MatataBot. Говорит: <i>Чтобы доставить ракушку прямо в подводный город, предлагаю построить настоящий подводный корабль. А для этого мы отправимся в техническую мастерскую наших роботов.</i></p> <p>Воспитатель предлагает взяться за руки и сказать слова:</p> <p><i>Себе желаем мы удачи, Будет трудно- не заплачем. Проблемы улетучатся И все у нас получится.</i></p> | <p>Высказывают свои предположения.</p> <p>Слушают воспитателя.</p> <p>Берутся за руки и повторяют слова.</p> | |
| Основная часть | | |
| <p>Обращает внимание на мягкие модули и говорит: <i>Посмотрите сколько много разных деталей находится в мастерской роботов. А вот и строительная площадка нашего подводного корабля (указывает на картинку). Но только выполнив правильно все задания, мы сможем отобрать те детали, которые нам необходимы для строительства подводного корабля. Вы, ребята, готовы выполнить первое задание?</i></p> <p>Предлагает пройти к СТЕМ-столам.</p> <p>Дидактическая игра «Подводное-не подводное»</p> <p>Воспитатель обращает внимание на игровые поля с роботами, которые имеют разные стартовые точки (за одним столом работают 6 детей с 3 роботами).</p> <p>Дети за СТЕМ-столом № 1 выполняют задание среднего уровня сложности, за СТЕМ-столом № 2- повышенного уровня сложности.</p> <p>Предлагает воспитанникам встать парами, подойти к своему роботу (картинка на эмблеме детей соответствует картинке робота) и определить в паре, кто будет «программистом» и «штурманом» в игре.</p> <p>Говорит: <i>Необходимо составить маршрут движения робота от стартовой точки (у каждого она своя) к строительному складу (указывает на картинку «склад») по алгоритму.</i></p> <p><u>Примерный алгоритм:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Начало. 2.Подойти к картинке, соответствующей изображению на работе. | <p>Слушают воспитателя.</p> <p>Подходят к столам. Рассматривают игровые поля.</p> <p>Распределяются на пары в соответствии с картинкой эмблемы, отыскивают робота на СТЕМ-столе с такой же картинкой. Становятся возле робота. Договариваются кто будет в паре «программист», а кто «штурман».</p> <p>Слушают задание.</p> | <p>Большой набор мягких модулей (приложение 2), картинка «Строительная площадка» (приложение 3)</p> <p>2 СТЕМ –стола; роботы MatataBot- 6 штук (по количеству играющих пар) с наклейками-картинками: рыба, птица, морская звезда, тигр, пчела, осьминог (приложение 4); игровое поле «Подводное – не подводное» 8x8 (приложение 5); игровые карточки 10x10 см с изображением рыбы, птицы, морской звезды, тигра, пчелы, осьминога; 2 карточки с изображением складов (изображение подводного мира, зачеркнутый подводный мир), карточки для самопроверки.</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>3.Определить относится ли изображение к подводному миру. 4.Если «да»- повернуть направо; 5. Если «нет»- повернуть налево. 6.Продолжить путь по дороге к складу. 7.Конец алгоритма. <i>Если правильно выполните задание, то на «складе» вы получите картинку со своей эмблемой и с изображением строительных деталей на обратной стороне. При неправильном выполнении – обратная сторона картинки будет пуста.</i> Воспитатель обращает внимание детей, выполняющих задание за СТЕМ-столом № 2 (с повышенным уровнем сложности), на находящиеся на игровом поле карточки-препятствия в виде «подводных камней», которые необходимо обойти. Предлагает начать игру. Контролирует правильность выполнения задания детьми. При неправильном выполнении задания паре предлагается повторить путь ещё раз. При получении детьми карточек со «склада», предлагает рассмотреть изображенные на карточке детали, отыскать их в группе и принести на строительную площадку. Игра продолжается до тех пор, пока не будут собраны все детали, указанные на карточках. Воспитатель говорит: <i>Все молодцы. Предлагаю немного отдохнуть.</i> Физкультминутка. <i>Море шумит, море бурлит. Будьте внимательны- нам говорит. Дружно все плывем направо-</i></p> <p><i>Вот веселая забава.</i></p> <p><i>А теперь плывет налево-</i></p> <p><i>Это нам для разогрева.</i></p> <p><i>Помашите рыбакам и поплыли по волнам.</i></p> | <p>Рассматривают картинки «подводные камни». Слушают воспитателя.</p> <p>Играют в дидактическую игру. Одновременно играют за одним столом 6 детей (3 робота). На «складе» дети получают карточку с изображением строительных деталей на обратной стороне. Данные детали дети отыскивают в зале и приносят их на строительную площадку. Дети становятся на напольное полотно, лицом к воспитателю.</p> <p>Машут двумя руками, изображая движения волн.</p> | <p>Напольное полотно, картинки подводного мира по количеству детей, магнитофон, аудиозапись веселой музыки (<i>приложение 7</i>)</p> |
|--|---|--|

| | | |
|--|--|--|
| <p><i>Звучит веселая музыка.</i></p> <p>Хлопает в ладоши.</p> <p>Говорит: <i>Отдохнули? А вот и новая игра.</i></p> <p>Дидактическая игра «Маршрут безопасности». Предлагает подойти к СТЕМ-столам. Говорит: <i>Продолжаем отбирать детали для строительства подводной лодки. Сейчас мы отправится на строительную базу по специальному маршруту.</i> Обращает внимание на игровое поле и на стартовую точку. Говорит: <i>Продолжаем работать в своих парах.</i> Предлагает детям поменяться ролями «программистов» и «штурманов». Говорит: <i>Каждой паре необходимо составить маршрут движения робота от стартовой точки к строительной базе (указывает на картинку игрового поля) по алгоритму.</i> <u>Примерный алгоритм:</u> 1. Начало. 2. Дойти до первого препятствия. 3. Определить, является ли препятствие опасным. 4. Если препятствие опасное, то повернуть направо. 5. Если безопасное – повернуть налево. 6. Продолжить путь до следующего препятствия. 7. Определить, является ли препятствие опасным. 8. Если препятствие опасное, то повернуть направо. 9. Если безопасное – повернуть налево. 10. Продолжить путь к строительной базе. 11. Конец алгоритма. <i>При правильном выполнении задания на «базе» вы получите картинку со своей эмблемой с изображением строительных деталей на обратной стороне. При неправильном выполнении – обратная сторона картинки будет пуста.</i></p> | <p>Делают приставные шаги вправо, руками имитируя движения пловца. Приставными шагами возвращаются назад Делают приставные шаги влево, руками имитируя движения пловца. Приставными шагами возвращаются назад Машут рукой. Двигаются произвольно по напольному полотну. Занимают клетки с изображением объектов подводного мира и с помощью движения имитируют данное изображение.</p> <p>Слушают воспитателя.</p> <p>Встают парами. Рассматривают игровое поле.</p> <p>Слушают воспитателя.</p> | <p>3 стола, 12 стульев, 2 СТЕМ –стола, робот MatataBot- 6 штук (по количеству играющих детей); игровое поле «Подводный тоннель» 8x8 (<i>приложение 8</i>); набор игровых карточек 10x10 см с изображением айсберга, дельфина, рыбы, 4 карточки (изображение стройбазы), магнитно-маркерные доски с набором блоков- команд – 6 штук (по количеству играющих пар), поле А4 по количеству пар игроков (<i>приложение 9</i>) карточки для самопроверки (<i>приложение 10</i>)</p> |
|--|--|--|

| | | |
|--|--|--|
| <p>Игрокам, выполняющим задание СТЕМ-стола № 2 (повышенный уровень сложности) при составлении алгоритма движения вводятся дополнительные ограничения. При движении нельзя применять команду «Поворот направо».</p> <p>Дети за СТЕМ-столом № 1 выполняют задание среднего уровня сложности.</p> <p>Говорит: <i>Предлагаю сесть за столы, на которых находятся магнитно-маркерные доски с наборами блоков-команд и игровые поля (А4) и выложить маршрут робота в соответствии с алгоритмом.</i></p> <p>Воспитатель контролирует правильность выполнения задания детьми. После того, как алгоритм выложен, «программист» дает команды, а «штурман» вводит команды в контроллер.</p> <p>Предлагает игрокам подойти к СТЕМ-столам и проверить правильность составления алгоритма на игровом поле. Стартовая точка у всех роботов одна и та же.</p> <p>При получении детьми карточек с «базы», предлагает рассмотреть изображенные на карточке детали, отыскать их в группе и принести на строительную площадку. Игра продолжается до тех пор, пока не будут собраны все детали, указанные на карточках. Говорит: <i>Мы выполнили все задания и отобрали детали для нашего подводного корабля. Предлагаю его построить.</i></p> <p>Обращает внимание на построенный корабль и говорит: <i>Ребята, предлагаю придумать название нашему подводному кораблю.</i></p> <p>Предлагает разместить в корабле ракушку и роботов.</p> <p>Говорит: <i>По традиции у нас фотосессия сейчас.</i></p> <p><i>Внимание! Наш корабль отправляется в подводный город для выполнения задания.</i></p> | <p>Садятся за столы.</p> <p>Выкладывают алгоритм на магнитно-маркерной доске.</p> <p>Игрок – «программист» диктует команды игроку «штурману», который вводит команды в контроллер.</p> <p>Поточно дети подходят к столам и проверяют правильность выполнения задания на игровом поле.</p> <p>Рассматривают детали, отыскивают их в зале и приносят на строительную площадку.</p> <p>Строят подводный корабль.</p> <p>Дети рассуждают, придумывают название</p> | <p>Большой набор мягких модулей (приложение 2), роботы MatataBot - 6 штук.</p> |
|--|--|--|

| | | |
|---|--|---|
| | <p>кораблю. Размещают в корабле ракушку и роботов. Дети фотографируются около корабля.</p> | |
| Заключительная часть. Рефлексия | | |
| <p>Говорит: <i>Наше занятие подходит к концу. Дома предлагаю вам продолжить историю и нарисовать, как роботам удалось найти подводный город и вернуть ракушку счастья. Что вам было интересно выполнять на занятии? Испытывали ли вы затруднения в играх? А чему вы научились на занятии?</i></p> <p>Воспитатель предлагает отметить в картах самооценки, как справились с заданиями, какое настроение у них осталось после занятия.</p> <p><i>До новых встреч, ребята.</i></p> | <p>Рассуждают</p> <p>Отвечают на вопросы.</p> <p>Подходят к столам, отмечают смайлики в дневниках.</p> | <p>Столы, дневники, смайлики по количеству детей.</p> |

Рекомендации по проведению занятия:

- Перед началом занятия рекомендуется провести игры и упражнения на закрепление пространственной ориентации («слева», «справа», «вперед», «назад»);
- Организовать проведение предварительной работы с детьми: провести занятие по образовательной области «Ребенок и природа» по теме «Обитатели подводного мира», организовать проведение бесед, дидактических игр по теме, рассмотреть иллюстрации «Кто живет под водой», «Опасности подводного мира», просмотр видеofilmа, презентации, мультфильмов по теме «Загадки подводного мира»;
- При подготовке к занятию продумать размещение оборудования и материалов, обеспечив свободное передвижение детей при выполнении физкультминутки и в процессе постройки подводного корабля. Исходя из возможностей учреждения использовать большой музыкальный зал или несколько помещений (групповая комната, физкультурный зал);
- Заранее продумать распределение детей на пары, исходя из уровня развития воспитанников, используя бейджи или медальоны с парными картинками, которые раздаются детям перед занятием;
- При проведении физкультминутки обратить внимание детей на то, что двигаться необходимо по клеткам напольного полотна в заданном направлении, не делая больших шагов.

- При неправильном выполнении задания в играх предлагается найти ошибки и пройти путь еще раз.
 - При затруднении выполнения задания участниками игры, воспитатель берёт на себя роль «программиста».
 - Парам, которые быстрого и правильно выполнили задание в игре «Безопасный маршрут», предлагается оказать взаимопомощь.
-
-

Описание дидактических игр и упражнений:

Дидактическая игра «Подводное – не подводное»

Вариант 1

Уровень сложности: средний

Дидактическая задача: закреплять умения составлять разветвляющиеся алгоритмы и выполнять действия по ним.

Материалы и оборудование:

STEM –стол; робот MatataBot по количеству играющих пар с наклейками: рыба, птица, морская звезда; игровое поле «Подводное – не подводное» размером 8x8; игровые карточки размером 10x10 см с изображением рыбы, птицы, морской звезды; 2 карточки для изображения «склад», карточки для самопроверки.

Игровые правила:

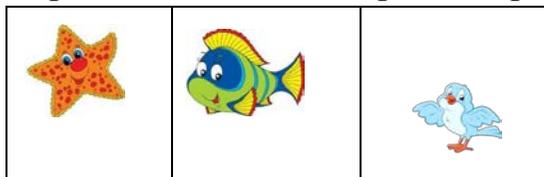
Игрок – «программист», диктуя команды игроку «штурману» в соответствии с алгоритмом, проводит его от начальной точки к финишу (складу строительных материалов). В случае правильного выполнения задания, игрок получает карточку с изображением на обратной стороне строительных деталей. При неправильном выполнении задания обратная сторона карточки будет пуста и игрокам предлагается повторить прохождение маршрута. Игра завершена, когда собраны все карточки с деталями.

Ход игры:

Играют от 2 до 6 человек. Дети делятся на пары, распределяют роли: «программист», «штурман». На СТЕМ-столе размещается игровое поле с картинками, роботы MatataBot с наклейками: рыба, птица, морская звезда. Роботы находятся на разных стартовых точках.



Перед игроками находятся картинки: рыба, птица, морская звезда.

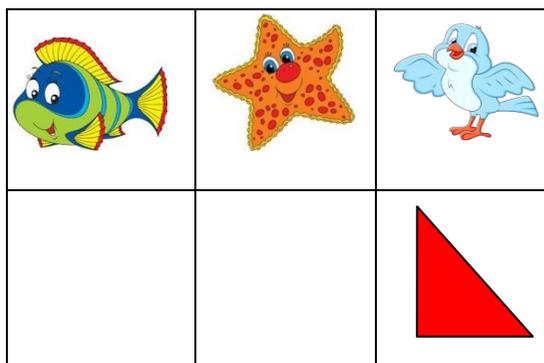
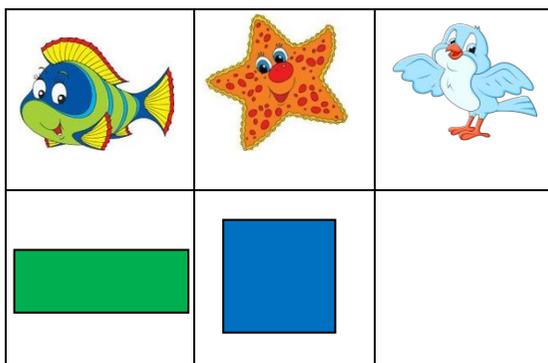


Каждая пара выбирает картинку и подходят к роботу с аналогичным изображением. «Программист» определяет маршрут и дает команды «штурману» по алгоритму.

Примерный алгоритм:

- 1.Начало.
- 2.Подойти к картинке соответствующей изображению на работе и эмблеме.
- 3.Определить относится ли изображение к подводному миру.
- 4.Если «да»- повернуть направо;
5. Если «нет»- повернуть налево.
- 6.Продолжить путь к строительному складу.
- 7.Конец алгоритма.

«Штурман» вводит команды в контроллер. Проверяется правильность алгоритма на игровом поле. При правильном выполнении задания игроки на «складе» получают картинку с изображением строительных деталей на обратной стороне. При неправильном выполнении – обратная сторона карточки пустая и игрокам предлагается повторить прохождение маршрута.



Игра считается законченной, когда игроки получают все карточки с деталями.

Форма проведения: в парах

Дидактическая игра «Подводное – не подводное»

Вариант 2

Уровень сложности: повышенной сложности

Дидактическая задача: закреплять умения составлять разветвляющиеся алгоритмы и выполнять действия по ним.

Материалы и оборудование:

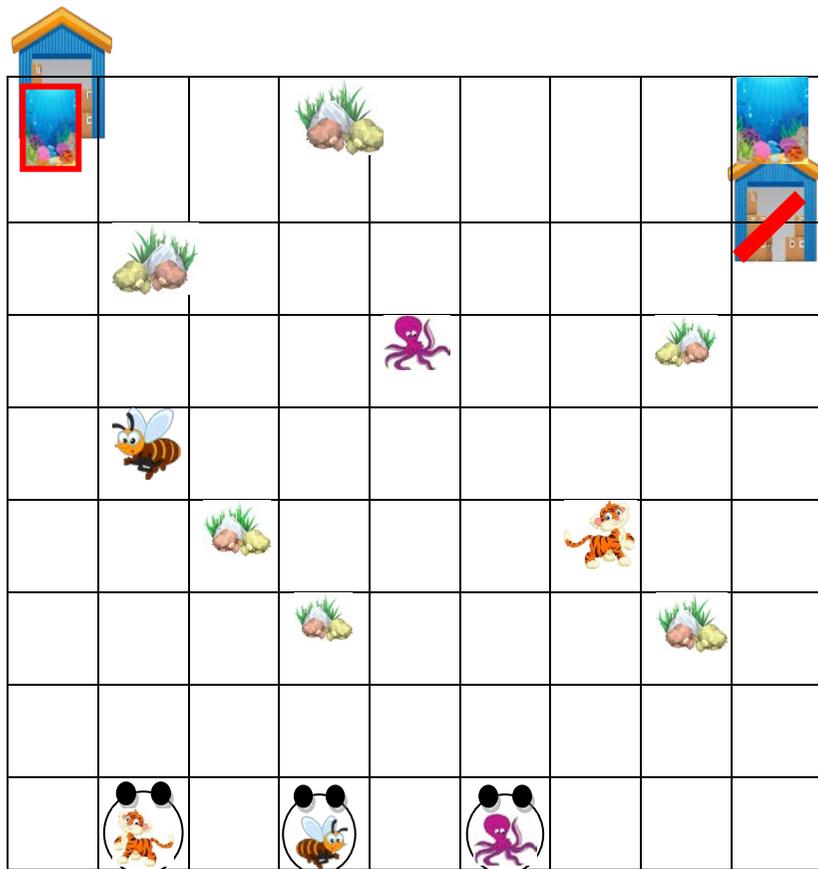
STEM –стол; робот MatataBot по количеству играющих пар с наклейками: тигр, пчела, осьминог; игровое поле «Подводное – не подводное» размером 8x8; игровые карточки размером 10x10 см с изображением тигра, пчелы, осьминога; 2 карточки с изображением «склад», карточки для самопроверки.

Игровые правила:

Игрок – «программист», диктуя команды игроку «штурману» в соответствии с алгоритмом, проводит его от начальной точки к финишу (складу строительных материалов), обходя препятствия (картинки с изображением «подводные камни»). В случае правильного выполнения задания, игрок получает карточку с изображением на обратной стороне строительных деталей. При неправильном выполнении задания обратная сторона карточки будет пуста и игрокам предлагается повторить прохождение маршрута. Игра завершена, когда собраны все карточки с деталями.

Ход игры:

Играют от 2 до 6 человек. Дети делятся на пары, распределяют роли: «программист», «штурман». На STEM-столе размещается игровое поле с картинками, роботы MatataBot с наклейками: пчела, осьминог, тигр.



Перед игроками находятся картинки: пчела, тигр, осьминог.

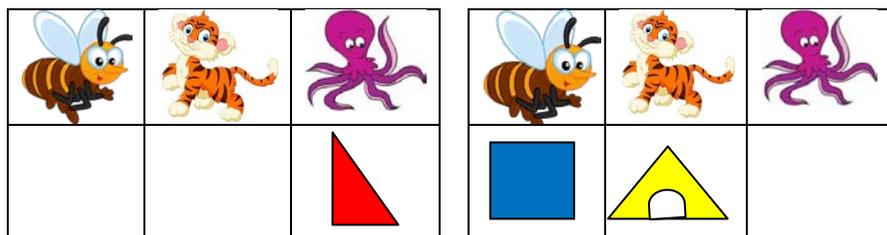


Пары выбирают картинку и подходят к роботу с аналогичным изображением. «Программист» определяет маршрут и дает команды «штурману» по алгоритму.

Примерный алгоритм:

- 1.Начало.
- 2.Подойти к картинке соответствующей изображению на работе и эмблеме.
- 3.Определить относится ли изображение к подводному миру.
- 4.Если «да»- повернуть направо;
5. Если «нет»- повернуть налево.
- 6.Продолжить путь к строительному складу.
- 7.Конец алгоритма.

«Штурман» вводит команды в контроллер. Проверяется правильность алгоритма на игровом поле. При верном выполнении задания игроки на «складе» получают картинку с изображением строительных деталей на обратной стороне. При неправильном выполнении – обратная сторона карточки пустая и игрокам предлагается повторить прохождение маршрута.



Игра считается законченной, когда игроки получают все карточки с деталями.

Рекомендации по проведению:

- Перед проведением игры необходимо повторить элементы «ориентации»: влево, вправо, вперед, назад, поворот;
- Провести беседы, рассмотреть картинки, иллюстрации; организовать просмотр видеофильма, презентации, развивающих мультфильмов по теме: «Обитатели морей и океанов. Подводный мир»;
- Разделить детей на пары в соответствии с уровнем развития;
- Определиться с выбором уровней сложности игры;
- Воспитатель акцентирует внимание детей, что робот поворачивается лицом в ту сторону, в которую следует двигаться;
- При затруднении выполнения задания участником игры, воспитатель берёт на себя роль «программиста».

Форма проведения: в парах.

Дидактическая игра «Маршрут безопасности»

Уровень сложности: средний

Дидактическая задача: закреплять умения составлять разветвляющиеся алгоритмы и выполнять действия по ним.

Материалы и оборудование:

STEM –стол, 3 стола, 12 стульев, робот MatataBot (по количеству играющих); игровое поле «Маршрут безопасности» 8x8 клеток; набор игровых карточек 10x10 см с изображением айсберга, дельфина, рыбы, 4 карточки с изображением строительной базы, магнитно-маркерные доски с набором блоков-команд, поле А4 по количеству играющих пар (6 штук), карточки самопроверки.

Игровые правила:

Игроки в паре выкладывают алгоритм на магнитно-маркерной доске с помощью блоков-команд в соответствии с игровым полем. Игрок – «программист», диктуя команды игроку «штурману» в соответствии с алгоритмом, проводит его от начальной точки к финишу (строительная база), обходя препятствия. В случае правильного выполнения задания, игроки получают карточку с изображением на обратной стороне строительных деталей. При неправильном выполнении задания обратная сторона карточки будет пуста и игрокам предлагается повторить прохождение маршрута. Игра завершена, когда собраны все карточки с деталями.

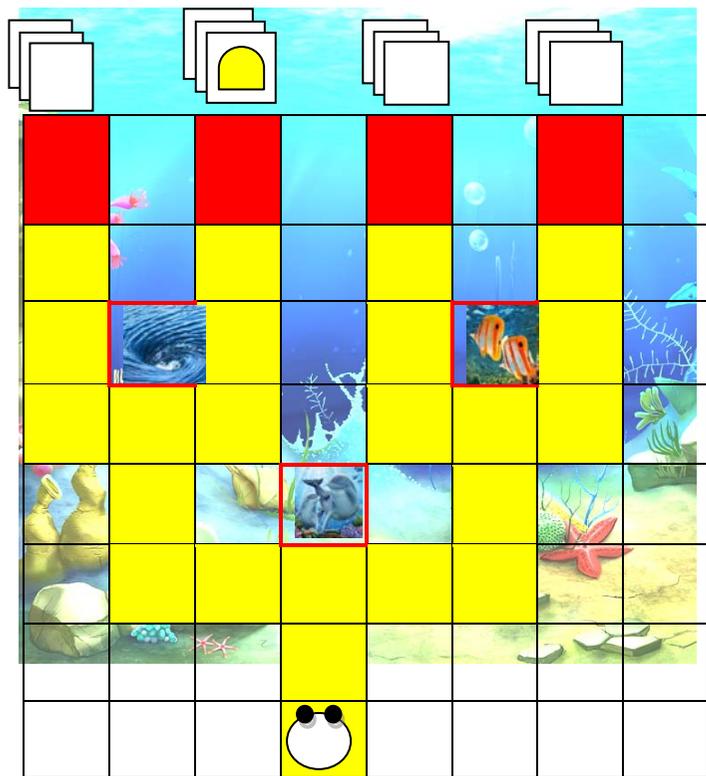
Ход игры:

Выбирается 2 игрока. Игроки распределяют роли: «программист», «штурман». Играющим предлагается выложить безопасный маршрут от стартовой точки до финиша (стройбазы) на магнитно-маркерной доске с помощью блоков-команд в соответствии с игровым полем по алгоритму.

Примерный алгоритм:

1. Начало.
2. Дойти до первого препятствия.
3. Определить, является ли препятствие опасным.

4. Если препятствие опасное, то повернуть направо.
5. Если безопасное – повернуть налево.
6. Продолжить путь до следующего препятствия.
7. Определить, является ли препятствие опасным.
8. Если препятствие опасное, то повернуть направо.
9. Если безопасное – повернуть налево.
10. Продолжить путь к хранилищу строительных материалов.
11. Конец алгоритма.



«Программист» озвучивает выложенный алгоритм, «штурман» вводит команды в контроллер. Проверяется правильность выполнения алгоритма на игровом поле.

При правильном выполнении задания игроки на «строительной базе» получают картинку с изображением деталей на обратной стороне. При неправильном выполнении – обратная сторона карточки пустая и игрокам предлагается повторить прохождение маршрута. Игра считается законченной, когда игроки получают все карточки с деталями.

Дидактическая игра «Маршрут безопасности»

Уровень сложности: повышенной сложности

Правила игры: при составлении алгоритма движения робота запретить использование команды «Поворот направо».

Рекомендации по проведению:

- Перед проведением игры необходимо повторить элементы ориентации»;
- Провести беседу «Опасности под водой», рассмотреть иллюстрации в энциклопедии; провести дидактическую игру «Подводный мир», отгадывание загадок по теме, посмотреть мультфильмы «Подводный мир», «В синем море, в белой пене»;
- Разделить детей на пары в соответствии с уровнем развития;
- Определиться с выбором уровней сложности игры;
- При затруднении выполнения задания участником игры, воспитатель берёт на себя роль «программиста»;
- При организации игры повышенной сложности, рекомендуется использовать разные запрещённые команды, например, «поворот направо», «поворот налево», «вперёд», «назад»;
- Парам, которые быстро и правильно выполнили задание в игре, предлагается оказать взаимопомощь.

Форма проведения: в парах.

Видео: https://drive.google.com/file/d/1CAMcd_6T9EB6b_Uav3sWFynwBFWMH5Wf/view?usp=sharing

Государственное учреждение образования «Ясли-сад № 44 г. Орши»

Контактное лицо: Ковецкая Марина Анатольевна

Должность: заведующий

Email: sad44.orsha@yandex.by

