

Открытый конкурс «Информатика без розетки»
номинация «РобоАлгоритмика»



План-конспект занятия по теме «Разветвляющиеся алгоритмы»

второе занятие по теме «Разветвляющиеся алгоритмы»

Задачи:

образовательные

- формировать умения выполнять в алгоритмах условия (ветвление), описывая свои действия;
- формировать представления о записи алгоритмов с ветвлением;
- продолжать формировать представления о способах управления роботом, введении простейших команд в режиме кодирования, составлять простые линейные алгоритмы в соответствии с условием разветвляющегося алгоритма;

развивающие

- развивать умение рассуждать, делать выводы, объясняя свой выбор;
- развивать и закреплять умение ориентироваться в пространстве, в направлении движения от другого объекта;
- развивать любознательность, активность и инициативность в познании окружающего мира;

воспитательные

- воспитывать умение работать в парах, в группах, в команде;
- воспитывать самостоятельность при выполнении заданий;
- воспитывать доброжелательное отношение к сверстникам в процессе игровой деятельности.

Ожидаемый результат:**имеет представление о**

- понятии «разветвляющийся алгоритм»;
- графическом способе записи разветвляющихся алгоритмов;

сформированные умения

- выполнять в алгоритмах условия (ветвление), описывая свои действия.

Формы работы: индивидуальная, подгрупповая (по парам, в командах), коллективная.

Оборудование и материалы:

стол для роботов – 2 шт.;

3 стола со стульями на 12 посадочных мест;

робот Мататабот – 6 шт.;

кот Алесик – 1 шт.

иллюстрация «Кот Мурзик сидит в мышеловке под замком» - 1 шт. – Приложение 1.

плоскостные изображения ключей к дидактическому упражнению «Подбери – 5 шт. – Приложение 2.

игровое поле к игре «Уложи котят спать» 5*5 клеточек – 4 шт. , индивидуальные карты – задания «Уложи котят спать» - 4 шт.,

плоскостные изображения котят - 4 комплекта по 3 шт. – Приложение 3.

игровые карты-задания к дидактической игре «Проведи мышонка к сыру» - 12 шт. – Приложение 4.

плоскостные изображения мышат (настольный театр) к игре «Угадай-ка» - 4 шт. Приложение 5.

магнитная доска с комплектом блоков-фишек для программирования – 6 шт.;

игровое поле «Весёлые мышата» – 6*6 клеточек (размер: 600*600) – 1 шт., ободки (бумажные скины) «Весёлые мышата» - 4

шт., горошинки-бусинки, игровой кубик – 1 шт. – Приложение 6.

Раздаточные материалы:

<https://drive.google.com/drive/folders/1-7juFctPoeJs8ssADFPMMfiYhtpboDfs?usp=sharing>

Ход занятия

Действия воспитателя	Действия воспитанников	Используемые материалы
Организационная часть		
<p>Воспитатель приветствует воспитанников, создаёт условия для положительной мотивации. В руках у педагога игрушка – кот Алесик. На столах стоят роботы Мататабот.</p> <p><i>Добрый день, ребята! Рада видеть вас таких красивых, добрых, с хорошим настроением! Это занятие мы проведем как всегда вместе с котёнком Алесиком и роботом Мататабот. Пусть оно принесет радость и много новых интересных впечатлений. Если вы согласны со мной, улыбнитесь друг другу. Скажем вместе:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Добрый день всем! - Добрый день! - Пусть наше занятие будет классным! - Пусть день будет прекрасным! - Пусть все дела удаются легко! - Чтобы нам всем в этот день повезло! 	<p>Входят в помещение для занятий. Собираются в круг. Приветствуют друг друга.</p> <p>Говорят слова приветствия: На последние 4 строчки выполняют движения: вытягивают правую руку вперед, поднимают большой палец вверх. Поднимают левую руку вверх «к солнцу». Описывают круг двумя руками снизу вверх. Правой рукой, согнутой в локте делают движение сверху вниз («имитация: дёргают за шнурок»).</p>	<p>Кот Алесик. Роботы Мататабот</p>
Подготовительная часть		
<p><i>Сегодня Алесик вместе с Мататаботом отправились на помощь к коту Мурзику. Дело в том, что Мурзик очень любит играть в «Кошки-мышки». Но в этот раз озорные мышата перехитрили кота и Мурзик сам попал в мышеловку. Показывает иллюстрацию. Мышата закрыли дверцу на большой замок, а ключи перепутали. Чтобы найти ключ, необходимо поиграть с мышатами и выполнить все их задания. За каждое правильно выполненное задание мышата будут отдавать по</i></p>	<p><i>Стоят полукругом, слушают воспитателя.</i></p>	<p>Иллюстрация «Кот Мурзик сидит в мышеловке под замком» - 1 шт.;</p>

<p>одному ключу, ну а потом придётся подобрать тот самый нужный ключ, и освободить кота Мурзика. Согласны помочь Алесику? Ну тогда начинаем. Ну а чтобы мы правильно справились со всеми заданиями, давайте вспомним что мы знаем об алгоритмах.</p> <p>- Что такое алгоритм?</p> <p>- Какие вы знаете алгоритмы?</p> <p>- Как называются алгоритмы в которых все действия выполняются в заданном порядке, последовательно и не повторяясь? (Линейные. Свое название – линейный, алгоритм получил потому, что его команды как бы «выстроены в одну линию»).</p> <p>А как называются алгоритмы, в котором в зависимости от условия выполняется либо одна, либо другая последовательность действий (Правильно, разветвляющийся или алгоритм с ветвлением. Ветвление - такое место в алгоритме, где нужно остановиться и решить, какие команды выполнять дальше. Для этого нужно ответить на вопрос. В случае ответа "да" на вопрос – выполняется одна последовательность действий, а в случае ответа "нет" – иная).</p> <p>Выполняя задания мышат, мы будем использовать сегодня чаще алгоритмы с ветвлением.</p>	<p>Отвечают на вопросы:</p> <p>- «Алгоритм - это строгая пошаговая инструкция, следование которой приводит к ожидаемому результату. У каждого алгоритма есть начало и окончание».</p> <p>- «Линейные алгоритмы, алгоритмы с ветвлением или разветвляющиеся».</p> <p>- Линейные.</p> <p>- Разветвляющие алгоритмы</p>	
Основная часть		
<p>Дидактическая игра «Уложи котят спать».</p> <p>Педагог делит ребят на 4 подгруппы по три человека. Роботы включены в режиме управления.</p> <p>Условие: У бабушки Алёны живёт три котёнка: серый, коричневый и рыжий. Коричневый котёнок любит спать на жёлтой подушке. Рыжий котёнок не любит спать на жёлтой и синей подушке. Задание: необходимо уложить котят спать и ответить на вопрос: «На какой подушке любит спать серый котёнок?»</p> <p>Посоветуйтесь в группах. Затем с помощью роботов отвезите котят к их подушкам, уложите их спать. Роботы сейчас работают в режиме управления.</p> <p>После выполнения задания всеми группами, воспитатель предлагает ребятам проверить, используя алгоритм, правильно ли они выполнили задание.</p> <p>Воспитатель поочередно берёт карточки с изображением котят. Вместе с</p>	<p>Работают в 4х подгруппах.</p> <p>Слушают задание, обсуждают его, выполняют игровые действия.</p>	<p>Роботы Мататабот – 6 шт.</p> <p>Stem-стол - 1 шт.</p> <p>Игровые поля «Уложи котят спать» 5*5 клеточек – 4 шт.</p> <p>индивидуальные карты – задания «Уложи котят спать» - 4 шт.,</p> <p>плоскостные изображения котят - 4 комплекта по 3 шт.</p> <p>Плоскостное изображение ключа.</p>

<p>детьми проговаривает условия, описывая свои действия: <i>Например: укладываем спать коричневого котёнка.</i> - Этот котёнок любит спать на желтой подушке? - Да (укладываем спать на жёлтую подушку). Далее укладываем спать рыжего котёнка. - Этот котёнок любит спать на жёлтой подушке? - Нет. Тогда двигаемся далее к следующей подушке. - Этот котёнок любит спать на жёлтой подушке? -Нет. Тогда укладываем его спать на зелёную подушку. Тогда на какой подушке любит спать серый котёнок? Если на жёлтой подушке спит коричневый котёнок, а на зелёной подушке спит рыжий котёнок, то серый котёнок любит спать на синей подушке. Молодцы. Мы справились с этим заданием. И получили первый ключик.</p>	<p>Отвечают на вопросы.</p>	
<p>Дидактическая игра «Проведи мышонка к сыру» Второе задание: Мышонок бежит по дорожкам. Он ищет сыр. На пути его поджидает кошка с котёнком. Помогите мышонку согласно условию пройти путь, не попасть в лапы к кошке с котёнком и добраться к сыру. Условие: Мышонок всегда двигается вперёд. Пока не встретит на пути «звёздочку». Если звёздочка красного цвета, мышонки поворачивает налево и далее двигается вперёд. Если звёздочка жёлтого цвета - мышонки поворачивается направо и далее снова двигается вперёд. Если звёздочка синего цвета - мышонки поёт песенку. Он нашёл сыр. С помощью блоков - условие записано вот так.</p>  <p>Воспитатель показывает новые фишки - блоки и объясняет их значение.</p>  <p>Блок «Двигаться вперёд до тех пор, пока не появится условие» (Состоит из блоков «движение вперёд», а внизу блок «движение вперёд 2-х колёс»)</p>	<p>Слушают задание, делятся на пары, садятся за столы. Выполняют задание индивидуально. Затем меняются картами. Проверяют друг друга, оценивают смайликами.</p>	<p>Игровые карты-задания к дидактической игре «Проведи мышонка к сыру» - 12 шт. Ручки – 12 шт. Плоскостное изображение ключа.</p>



  <p>Блок «Песочные часы», внизу блок «звёздочка» (может быть красного, жёлтого, синего цвета) – обозначает, что далее необходимо выполнить условие «если..., то...»</p> <p>Любой последующий блок, стоящий после блока «Песочные часы» указывает на действие, которое необходимо выполнить в случае обнаружения указанного объекта (условие «если..., то...»).</p> <p>Далее педагог предлагает выполнить игровое задание на картах-схемах - <i>Интересно, какой кусочек сыра: большой или маленький найдёт мышонок?</i></p> <p>Дети делятся на пары. Выполняют задание каждый индивидуально. Затем обмениваются своими работами. Проверяют задание друг у друга, оценивают смайликами.</p> <p>После выполнения задания ребята получают второй ключик.</p>		
<p>Физминутка «Мышата и часы»</p> <p><i>«Мышь полезла в первый раз Посмотреть который час. Вдруг часы сказали: «Бом!» Мышь скатилась кувырком!»</i></p> <p><i>«Мышь полезла второй раз Посмотреть который час. Вдруг часы сказали: «Бом! Бом!» Мышь скатилась кувырком!»</i></p> <p><i>«Мышь полезла в третий раз Посмотреть который час. Вдруг часы сказали: «Бом! Бом! Бом!» Мышь скатилась кувырком!»</i></p>	<p>Приговаривают текст потешки, легко похлопывая поочерёдно ладошками по своему телу снизу вверх (по коленям, бёдрам, животу, предплечьям)</p> <p>Поднимают правую руку вверх, затем левую. На слова: «Бом!» - хлопают над головой один раз.</p> <p>Далее выполняют руками движение «Моталочка», наклоняясь вперёд. Физминутка повторяется три раза с ускорением темпа.</p>	<p>Плоскостное изображение ключа.</p>
<p>Дидактическая игра «Угадай-ка» <i>Чтобы выполнить следующее задание нам необходимо разделить на 2 команды согласно условию: «Ты мальчик? Стань слева от меня. Иначе справа от меня».</i></p> <p>- <i>Молодцы, быстро справились с заданием по условию. И за это мы поучили ещё один ключик.</i></p> <p>- <i>Итак, мы с вами разделились на 2 команды: команду мальчиков и команду девочек.</i></p>	<p>Слушают задание, делятся на команды согласно условию.</p>	<p>Плоскостные изображения мышат (настольный театр) - 4 шт.</p>

<p>У нас на столе размещены четыре мышонка. Рассмотрите их. (настольный театр). Чем они похожи, чем отличаются? Задание: Первая команда загадывает одного любого мышонка, вторая команда должна его отгадать, задавая только такие вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет». Например, - «Это высокий мышонок?» (Нет). - «Этот мышонок художник?» (Нет). - «Загадана была мышка в платице с бантиком на хвостике». (Да). Команды загадывают друг другу задания. После выполнения игры, получают ещё один ключик.</p>	<p>Слушают объяснение воспитателя, отвечают на вопросы. Договариваются, загадывают одного из героев, составляют вопросы</p>	<p>Плоскостное изображение ключа.</p>
<p>Игра-ходилка «Весёлые мышата». Педагог делит ребят на 4 команды по три человека. Роботы переведены в режим «кодирования». Последнее задание: Мышата просят нас помочь собрать им с поля горошинки. Правила игры: Бросаем кубик по очереди, составляем алгоритм для робота Мататабот, программируем его и идём по квадратикам по часовой стрелке. Если Робот-Мышка останавливается на квадратике того же цвета, что и ободок у робота, то кладем мышонку-роботу горошинку из кучи, расположенной в центре поля. Ходим, два круга. Потом считаем. После игры ребята получают последний ключ от замка.</p>	<p>Выполняют игровые действия согласно правилам игры.</p>	<p>Игровое поле «Весёлые мышата» – 6*6 клеточек (размер: 600*600) – 1 шт., ободки (бумажные скины) «Весёлые мышата» - 4 шт., горошинки-бусинки, игровой кубик – 1 шт.</p> <p>Плоскостное изображение ключа.</p>
<p>Воспитатель говорит ребятам, что все ключи найдены. Теперь необходимо по условию подобрать ключик к замку. Дидактическое упражнение «Подбери ключ к замку» Если ключ по форме подходит к внутренней отверстию замка, то открывай замок, иначе бери следующий ключ. Ребята выполняют задание, освобождают кота Мурзика. Кот Алесик и кот Мурзик благодарят ребят за помощь.</p>	<p>Выполняют игровые действия согласно правилам игрового упражнения</p>	<p>Плоскостные изображение ключа – 5 шт., Иллюстрация «Кот Мурзик сидит в мышеловке под замком» - 1 шт.</p>
Заключительная часть		
<p>Воспитатель предлагает детям взять такой смайлик, какое настроение у них было на занятии. Можно провести с детьми беседу. Спросить, что нового узнали на занятии, что им было легко, какое задание было трудно выполнять на занятии, почему. Затем Котенок и воспитатель прощаются с ребятами. - До свидания, ребята. До новых встреч для игр с роботом</p>	<p>Дети подходят к столу, работают в картах самооценки со смайликами котенка.</p>	<p>Кот Алесик. Карты достижений по количеству детей. Смайлики.</p>

Рекомендации по проведению занятия:

Перед началом занятия произвести полную зарядку роботов. Продумать организацию деятельности детей на занятии, формы работы их в парах, учитывая принцип индивидуально-дифференцированного подхода. Сохранять темп работы на занятии, переключая внимание детей от одной игры к другой.

Описание дидактических игр и упражнений

Дидактическое упражнение «Уложи котят спать»

Уровень сложности: высокий

Дидактическая задача: формировать умения определять предмет, используя логическое отрицание, алгоритм с ветвлением.

Материалы и оборудование:

Роботы Мататабот – 6 шт., Stem-стол - 1 шт., игровые поля «Уложи котят спать» 5*5 клеточек – 4 шт., индивидуальные карты – задания «Уложи котят спать» - 4 шт., плоскостные изображения котят - 4 комплекта по 3 шт.

Игровые правила:

Детям необходимо уложить котят спать на их любимые подушки, учитывая запрещающие и разрешающие знаки возле котят.

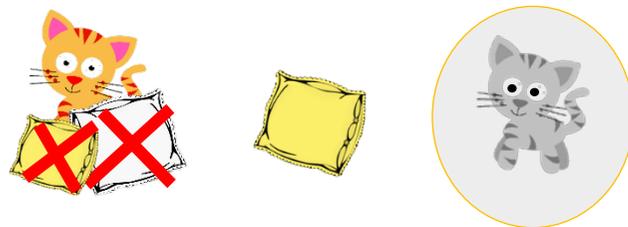
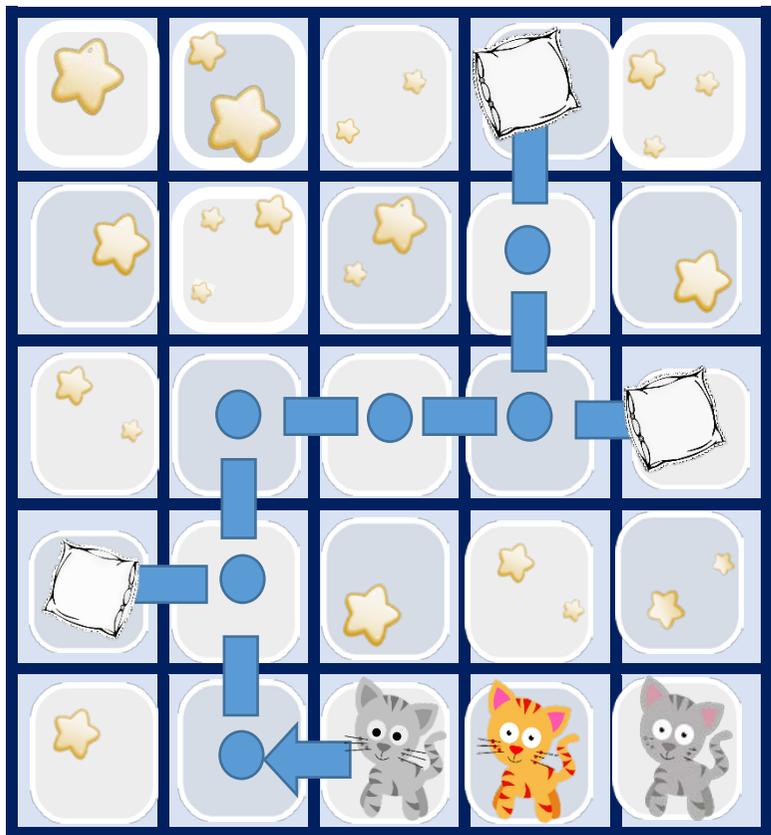
Ход игры:

В этой игре можно организовать работу по индивидуальным карточкам-заданиям, а можно обыграть ситуацию на игровом поле, используя роботов Matatabot.

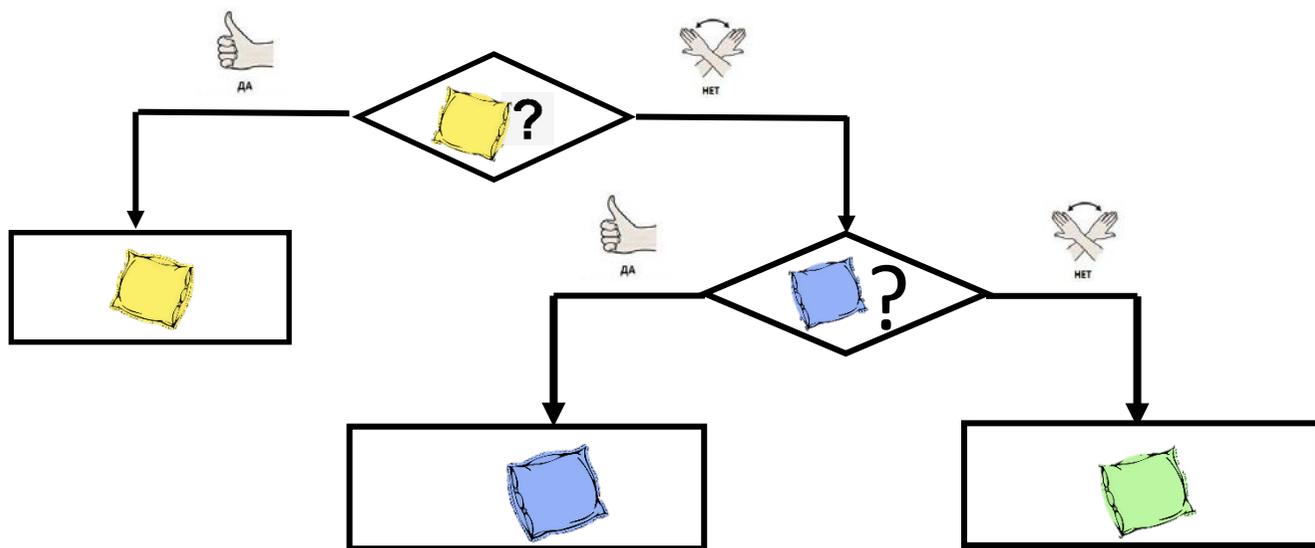
Воспитатель объясняет задание: *У бабушки Алёны живёт три котёнка: серый, коричневый и рыжий. Коричневый котёнок любит спать на жёлтой подушке. Рыжий котёнок не любит спать на жёлтой и синей подушке. Задание: необходимо уложить котят спать и ответить на вопрос: «На какой подушке любит спать серый котёнок?»* Воспитатель предлагает

детям в группах посоветаться и выполнить игровое действие: уложить котят спать на их любимые подушки, учитывая запрещающие и разрешающие знаки возле котят, с помощью роботов Matatabot.

Ребята используют роботов в режиме управления. Кладут картинку с изображением котёнка сверху на робота. Передвигая робота по дорожкам игрового поля перевозят котёнка к подушке.



Затем педагог предлагает проверить, правильно ли ребята в подгруппах (командах) выполнили задание в соответствии с частью алгоритма.



Воспитатель поочередно берёт карточки с изображением котят. Вместе с детьми проговаривает условия, описывая действия:

Например: укладываем спать коричневого котёнка.

- Этот котёнок любит спать на желтой подушке?

- Да (укладываем спать на жёлтую подушку).

Далее укладываем спать рыжего котёнка.

- Этот котёнок любит спать на жёлтой подушке?

- Нет. Тогда двигаемся далее к следующей подушке.

- Этот котёнок любит спать на жёлтой подушке?

- Нет. Укладываем рыжего котёнка спать на зелёную подушку.

Тогда на какой подушке любит спать серый котёнок? Если на жёлтой подушке спит коричневый котёнок, а на зелёной подушке спит рыжий котёнок, то серый котёнок любит спать на синей подушке.

Рекомендации по проведению

Перед началом игры рекомендуем четко объяснить детям, что обозначают запрещающие и разрешающие знаки.

Для использования дифференцированного подхода рекомендуем использовать подгрупповую форму работы:

1 подгруппа – более сильные дети работают сразу на игровом поле после краткой инструкции воспитателя. Также ребятам можно предложить запрограммировать путь серого котёнка к подушке (переводя контроллер в режим кодирования).

2 подгруппа – выполняют задание вместе с педагогом на индивидуальных картах-заданиях, затем выполняют игровые действия на игровом поле, используя роботов Мататабот.

Форма проведения: подгрупповая, коллективная.

Дидактическая игра «Проведи мышонка к сыру»

Уровень сложности: высокий

Дидактическая задача: формировать умение выполнять игровые действия в соответствии с условием.

Материалы и оборудование:

игровые карты-задания к игре, игровое поле «Проведи мышонка к сыру», роботы Мататабот, Stem-стол, звёзды (красного, жёлтого, синего цвета) по 3 шт. каждой.

Игровые правила:

Помочь мышонку согласно условию пройти путь, не попасть в лапы к кошке с котёнком и добраться к сыру.

Ход игры:

Воспитатель рассказывает условия игры: «Мышонок бежит по дорожкам. Он ищет сыр. На пути его поджидает кошка с котёнком. Мышонок всегда движется вперёд. Пока не встретит на пути «звёздочку». Если звёздочка красного цвета, мышонок поворачивает налево и далее движется вперёд. Если звёздочка жёлтого цвета - мышонок поворачивается направо и далее снова движется вперёд. Если звёздочка синего цвета - мышонок поёт песенку. Он нашёл сыр.

Далее педагог поясняет, что для записи условий в алгоритмах будем использовать новые блоки-фишки (магниты). С помощью блоков – условие в алгоритмах записано вот так.



Блок «Двигаться вперёд до тех пор, пока не появится условие» (Состоит из блоков «движение вперёд», а внизу блок «движение вперёд 2-х колёс»)

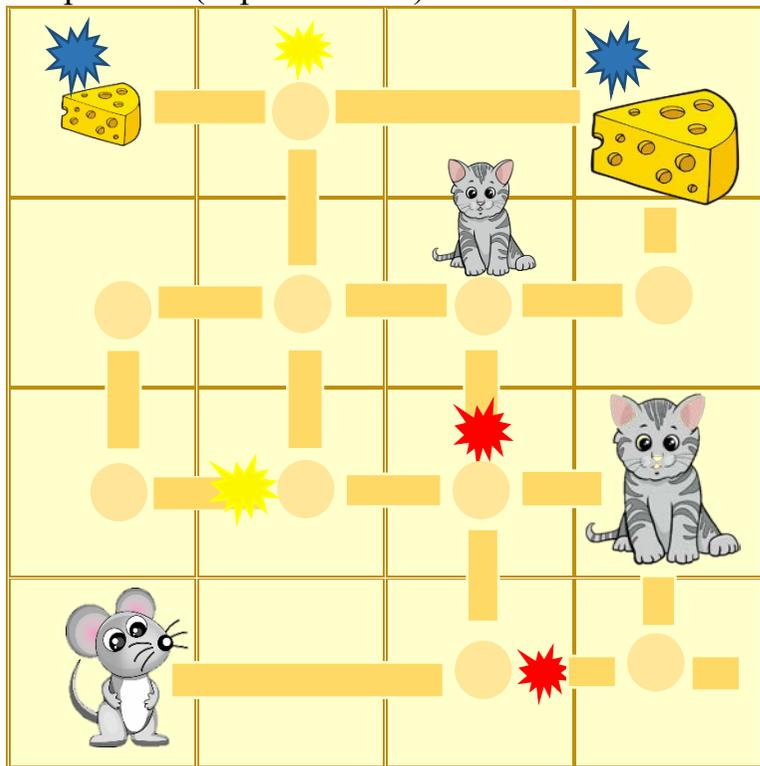


Блок «Песочные часы», внизу блок «звёздочка» (может быть красного, жёлтого, синего цвета) – обозначает, что далее необходимо выполнить условие «если..., то...»

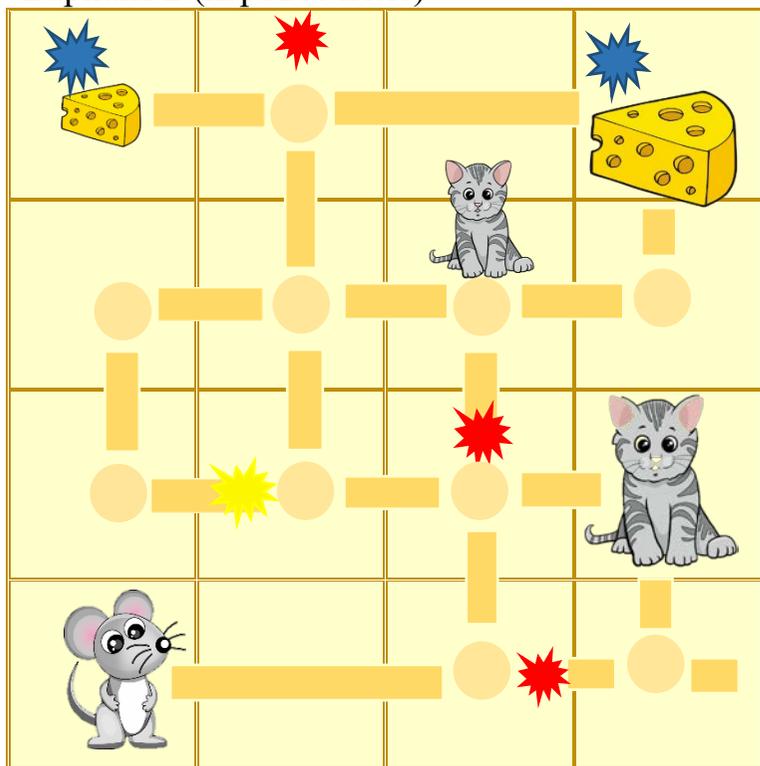


Любой последующий блок, стоящий после блока «Песочные часы» указывает на действие, которое необходимо выполнить в случае обнаружения указанного объекта (условие «если..., то...»).

Вариант 1 (игровое поле)



Вариант 2 (игровое поле)



1 вариант игры

Педагог раздаёт детям игровые карточки – задания. Предлагает сесть за столы попарно. Вначале дети выполняют задание самостоятельно, индивидуально. Рисуют путь мышонка к сыру согласно условию игры. Затем обмениваются своими картами с заданиями. (Можно использовать 2 варианта игрового поля). Проверяют выполнение задания друг у друга и оценивают его с помощью смайликов.

2 вариант игры

Для организации игры на игровом поле «Проведи мышонка к сыру» 4*4 клеточки (400*400 мм) выкладывают изображения звёзд в соответствии с условием. Ребятам предлагают использовать роботов Мататабот в режиме управления для выполнения задания. Роботу необходимо помочь мышонку добраться до сыра в соответствии с условием и не угодить в лапы к кошке с котёнком.

3 вариант игры

Используется режим кодирования. Педагог предлагает ребятам составить линейный алгоритм движения робота с использованием контроллера на основе графической записи алгоритма с ветвлением.

Рекомендации по проведению. Вторым и третьим вариантом игр используется на последующих занятиях. Можно устроить командные соревнования: кто быстрее поможет мышонку добраться до сыра, чья команда быстрее составит линейный алгоритм движения мышонка в соответствии с условием (графической записью алгоритма с ветвлением).

Форма проведения

Индивидуальная, подгрупповая (в парах), командная.

Дидактическое упражнение «Угадай-ка»

Уровень сложности: средний

Дидактическая задача: развитие логического мышления, речи

Материалы и оборудование: плоскостные изображения мышат (настольный театр).

Игровые правила

Первая команда загадывает одного любого мышонка, вторая команда должна его отгадать, задавая только такие вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет».

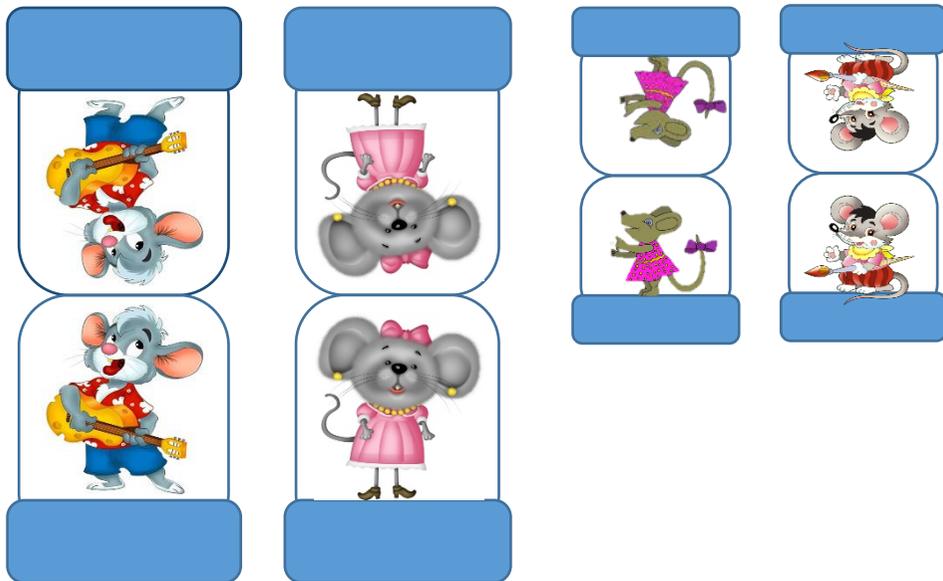
Ход игры

Воспитатель рассказывает У нас на столе размещены четыре мышонка. Рассмотрите их. (настольный театр). Чем они похожи, чем отличаются?

Задание: Первая команда загадывает одного любого мышонка, вторая команда должна его отгадать, задавая только такие вопросы, на которые можно ответить «да» или «нет». Например,

- «Это высокий мышонок?» (Нет).
- «Этот мышонок художник?» (Нет).
- «Загадана была мышка в платьице с бантиком на хвостике». (Да).

Команды загадывают друг другу задания.



Форма проведения

Подгрупповая, командная, коллективная

Дидактическая игра-ходилка «Весёлые мышата»

Уровень сложности: средний

Дидактическая задача: составлять линейные алгоритмы, выполнять игровые действия в соответствии с условием.

Материалы и оборудование:

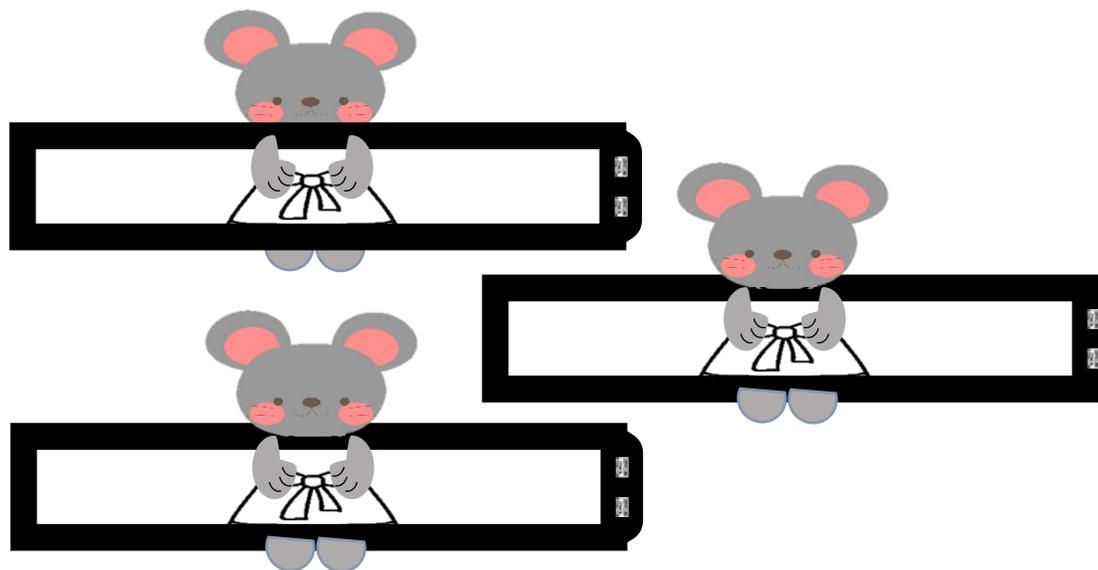
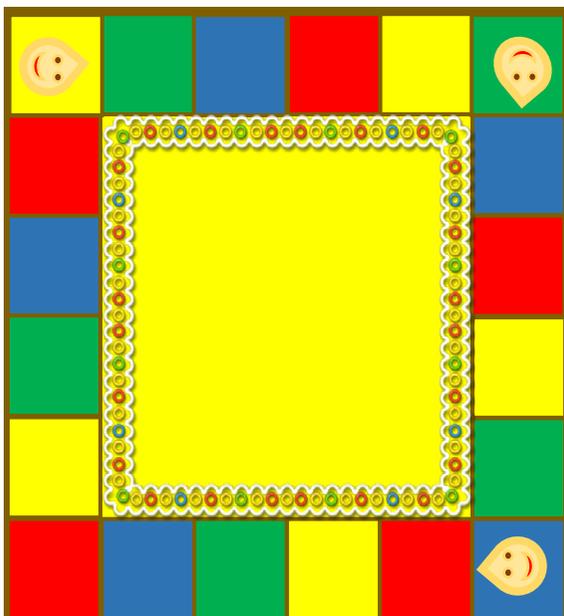
игровое поле 6*6 клеточек, бумажные скины для робота матабот «Разноцветные мышата» - 4 шт. (в соответствии с основными цветами игрового поля), небольшие по размеру бусинки – горошинки.

Игровые правила

Мышата должны собрать урожай. У какого мышонка больше гороха — тот и выиграл.

Ход игры

Распечатываем и склеиваем игровое поле.





Также распечатываем бумажные скины, склеиваем. Получившийся ободок – фишку-мышку одеваем сверху на робота Мататабот. В середину игрового поля складываем горошинки. Четыре робота – фишки «Разноцветные мышата» расставляет в квадраты по углам поля соответственно цвету игровой клетке, направлению движения и цвету фишке-робота. Делим ребят на 4 команды по 3 человека.

Бросаем кубик по очереди, составляем алгоритм для робота Мататабот, программируем его и идём по квадратикам по часовой стрелке. Если Робот-Мышка останавливается на квадратике того же цвета, что и ободок у робота, то кладем мышонку горошинку из кучи, расположенной в центре поля. Ходим кругами, пока все горошины из кучи не закончатся. Потом считаем.

Форма проведения

Подгрупповая (командная).

Дидактическое упражнение «Подбери ключ к замку»

Уровень сложности: высокий

Дидактическая задача: выполнять действие в соответствии с заданным условием по разветвляющемуся алгоритму

Материалы и оборудование:

плоскостные изображение ключа – 5 шт., Иллюстрация «изображение отверстия внутренней части замка» - 1 шт.

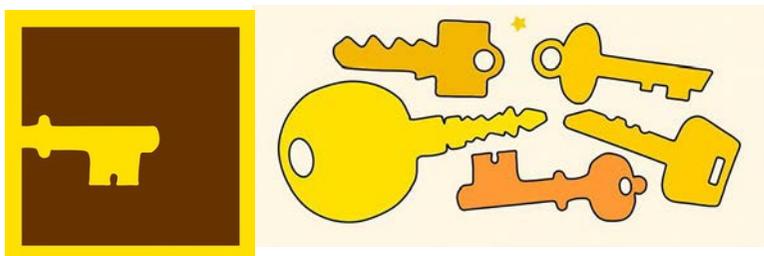
Игровые правила:

подобрать ключик к замку, соответствующий форме отверстия внутренней части замка, используя часть алгоритма с ветвлением

Ход игры

Воспитатель дошкольного образования сообщает воспитанникам, что необходимо подобрать ключик к замку, соответствующий форме отверстия внутренней части замка. Предлагает ребятам выполнить действия по алгоритму с ветвлением.

- Если ключ по форме подходит к внутреннему отверстию замка, то открывай замок, иначе бери следующий ключ.



Рекомендации по проведению.

Воспитатель дошкольного образования может организовать индивидуальную форму работы, для этого необходимо подготовить индивидуальные карточки-задания, маркеры.

Форма проведения

Коллективная (возможно индивидуальная)

Фотоальбом: <https://drive.google.com/drive/folders/1gMKAqK1LX8cxxmLJ6oZ8R9OjNGiPMFd-?usp=sharing>

Государственное учреждение образования «Ясли-сад №32 г. Полоцка»

Контактное лицо: Сухарева Елена Юрьевна

Должность: заместитель заведующего по основной деятельности

Email: leka2106@gmail.com