

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 41
«Подснежник» муниципального образования город – курорт Анапа

Дидактическая игра

«Хорошо и плохо»

Старший дошкольный возраст.

Автор: Горбачева Татьяна
Александровна
воспитатель

Г.к.Анапа 2021г.

Содержание

1. Аннотация	3
2. Пояснительная записка	4-5
3. Основная часть	6 - 8
3.1. Цели и задачи	6
3.2. Формы работы	6
3.3. Описание пособия	6 - 7
3.4. Дидактические игры	7 8
4.Список используемой литературы	9

Приложение

Аннотация.

В дошкольном возрасте игра является тем видом деятельности, в котором формируется личность, обогащается ее внутреннее содержание. Основное значение игры, связанной с деятельностью воображения, состоит в том, что у ребенка развиваются потребность в преобразовании окружающей действительности, способность к созиданию нового. Он соединяет в сюжете игры реальные явления, наделяет новыми свойствами и функциями знакомые предметы. Взяв какую-то роль (того или иного персонажа), ребенок не просто примеряет к себе и особенности чужой личности: он входит в нее, вживается, проникая в ее чувства и настроения, обогащая и углубляя тем самым собственную личность. Часто ребенок не может понять, а правильно ли он поступил по отношению к своим сверстникам или взрослому человеку и поведение в социуме.

Поэтому мною была создана дидактическая игра «Хорошо и плохо». Игра привлекает детей своей яркостью, новизной, необычностью. Дидактическая игра «Хорошо и плохо» вовлекает в игровую ситуацию, учебный процесс, помогает легко усвоить материал и закрепить ранее изученный. Он используется в индивидуальных и групповых играх по: развитию речи, социально-коммуникативной деятельности, окружающему миру, нравственному воспитанию. Детям нравится высказывать свое мнение, выслушивать мнение других, любят играть самостоятельно. Дидактическая игра «Хорошо и плохо» рекомендуется в помощь в работе воспитателям дошкольных образовательных учреждений.

Сведения об авторе: Горбачевой Т.А., воспитатель высшей категории муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения Детский сад №41 «Подснежник» муниципального образования город-курорт Анапа.

Пояснительная записка.

В современной концепции ФГОС о «Духовно-нравственном воспитании детей и молодежи» говорится о том, что воспитание гражданина – одно из главных условий национального возрождения. Понятие гражданственность предполагает освоение и реализацию ребенком своих прав и обязанностей по отношению к себе самому, своей семье, коллективу, к родному краю, Отечеству. Формируя гражданина, мы, прежде всего, должны видеть в нем человека. Поэтому гражданин с педагогической точки зрения – это самобытная индивидуальность, личность, обладающая единством духовно-нравственного и правового долга. Под духовно-нравственным воспитанием понимается передача детям тех знаний, которые формируют их нравственность на основе русских традиций, формирование опыта поведения и жизнедеятельности на базе духовно-нравственных ценностей.

Я считаю, что проблема воспитания культуры поведения у дошкольников актуальна, так как культура человеческих отношений, общение людей между собой играют важную роль в жизни человека. Если ребенок научится культурному общению с близкими, знакомыми, он будет переносить данную модель отношений на окружающих. Прививая ребенку навыки культурного поведения, я вношу вклад в развитие общества.

Актуальность данной игры нацелена не только на развитие речи, эмоций и чувств, но и на решение вопросов социализации детей: развитию коммуникабельности, умением управлять своими чувствами и эмоциями, научить путём наглядности выходить из сложных ситуаций, выработать у ребёнка способность продуктивно решать социальные проблемы. Перспективность пособия в том, что оно может быть использовано в разных возрастных периодах дошкольного детства (и в младшем дошкольном возрасте, в средних группах, и в старших-подготовительных, с детьми 3-7 лет).

Дидактическое пособие для социально-коммуникативного развития детей старшего дошкольного возраста является частью предметно-пространственной среды группы ДОО и создает условия для познавательной активности детей, побуждает их к игре, формирует воображение, становится материальной основой мыслительной деятельности.

В качестве конечных результатов реализации дидактической игры детей дошкольного возраста предполагает:

- повышение активного взаимодействия со сверстниками и взрослыми;
- проявление интереса к участию в совместной деятельности;
- развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания; усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности.
- формирование лексических и грамматических навыков, совершенствованию диалогической речи.

-увеличение познавательного интереса, любознательности, самостоятельности и инициативности в решении поставленных задач;

-развитие умения: планировать предстоящую деятельность; договариваться со сверстниками; распределять обязанности; самостоятельно давать объяснения на возникающие вопросы; принимать собственные решения, опираясь на свои знания и умения; используя устную речь, выражать свои мысли и желания.

Основная часть.

Предметно-пространственная среда ДОО является одним из основных средств, способствующих всестороннему развитию ребенка, формирующих его личность, а также одним из источников получения знаний и социального опыта. Поэтому необходимо обогатить среду элементами, стимулирующими познавательную, эмоциональную, двигательную деятельность детей.

Дидактическое пособие является частью предметно-пространственной среды группы ДОО и создает условия для познавательной активности детей, побуждает их к игре, формирует воображение, становится материальной основой мыслительной деятельности.

Многофункциональность дидактической игры состоит в том, что она одновременно выполняет развивающую, обучающую, воспитывающую функции в различных формах работы с детьми: в самостоятельной деятельности детей, в игровой деятельности, в образовательной деятельности, коммуникативной. Можно использовать как в группе, так и на прогулке в тёплое время года.

Цель пособия: Объединение обучения и воспитания в целостный образовательный процесс на основе духовно – нравственных и социокультурных ценностей и принятых в обществе правил, и норм поведения в интересах человека, семьи, общества.

Задачи, которые можно решить, при использовании дидактической игры «Хорошо и плохо» в практике дошкольного образования:

1. Развивать общение и взаимодействие ребёнка со взрослыми и сверстниками; становление самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий; развитие социального и эмоционального интеллекта, эмоциональной отзывчивости, сопереживания; усвоение норм и ценностей, принятых в обществе, включая моральные и нравственные ценности.
2. Формировать готовность к совместной деятельности со сверстниками, уважительное отношение и чувство принадлежности к своей семье и к сообществу детей и взрослых в Организации; формирование позитивных установок к различным видам труда и творчества; формирование основ безопасного поведения в быту, социуме, природе; формирование познавательных действий, становление сознания.
3. Закреплять навыки владения речью как средство общения и культуры; обогащение активного словаря; закреплять связную, грамматически правильную диалогическую и монологическую речь

Формы работы : индивидуальная, подгрупповая, групповая.

Принципы использования пособия: доступность. безопасность, креативность, яркость, новизна и необычность.

Описание пособия:

Игровой материал представляет собой карточки с изображением различных ситуаций, а также круги двух цветов (зелёные и красные) на которых изображены смайлики с веселым и грустным настроением.

Дидактическая игра «Хорошо - плохо» для детей дошкольного возраста очень проста в изготовлении. Картинки я нашла в интернете, обработала и распечатала на цветном принтере. Для прочности и качества использовала пленку для ламинирования. Из прочных «старых папок» вырезала круги двух цветов (красный цвет – плохо, зеленый – хорошо) и наклеила эти круги

на пластиковые держатели. Для удобного использования и хранения игры - пластиковая папка .

Дидактическая игра реализует требования ФГОС ДО:

- насыщенность: наличие комплектов игровых материалов для познавательной активности детей в соответствии с возрастными возможностями детей и содержанием образовательной деятельности (разнообразие компонентов и постоянное их пополнение, помогает удерживать внимание детей на данном пособии долгое время);
- вариативность: наличие разнообразных игровых и демонстрационных материалов, обеспечивающих свободный выбор детей, их периодическая сменяемость;
- трансформируемость: возможность изменения элементов пособия, смены дидактического материала в зависимости от образовательной задачи, возраста детей.
- доступность: свободный доступ всех детей к игровому материалу.
- безопасность: пособие надежно и безопасно в использовании, так как не имеет острых углов.

Некоторые игры с дидактической игрой « Хорошо и плохо»

1 вариант:

Играют от 2 до 7 человек. Предлагаю поиграть в игру «*Что я вижу*». Игроки берут большую карточку далее придумывают по сюжетной карточке рассказ. Дети описывают, как поступил тот или иной персонаж, изображённый на картинке. Оценивают, как положительные, так и отрицательные поступки, и их последствия, проговаривают, как следует поступать правильно, как не следует поступать, почему.

Рекомендуется приучать ребёнка давать оценку поступкам человека, а не его личности в целом. Не следует говорить: «Этот мальчик плохой, он не хочет делиться игрушками с друзьями». Правильнее будет сказать: «Этот мальчик поступает плохо, потому что не хочет делиться игрушками с друзьями»

2 вариант:

Играют от 2 до 7 человек. Берут большую карточку с таким же сюжетом, составляют такой рассказ, где персонажи должны поступать правильно, если персонажи поступают плохо по отношению друг к другу, что из этого может выйти. Обязательно показать смайлик с изображением веселого или плохого настроения.

3 вариант:

Все картинки раскладывают на игровой поверхности рисунками вверх. По команде ведущего игроки начинают сортировать карточки с изображением только положительных поступков (*или отрицательных поступков*).

Выигрывает тот, кто составит наибольшее количество таких карточек.

4 вариант:

Берем с игровой поверхности карточки и сочиняем общую историю.

Взрослый берет карточку и придумывает по ней начало истории: «*Как – то однажды. Вдруг к нему подошёл... Оказалось, что...*». Ребенок берёт вторую карточку и придумывает продолжение. Затем снова очередь взрослого — он

берёт третью карточку и продолжает нашу историю. И так до 10 – 15 карточек. Карточки выкладываем в ряд друг за другом слева направо. В заключении ребенок сам может объединить картинки в общий сюжет. В эту игру можно играть парами.

Сочинять общую историю могут ребята друг за другом

Список используемой литературы

1. Волочаева, И. А. Геометрический город. Дидактическая игра. Выпуск 3 / И.А. Волочаева. - М.: Детство-Пресс, 2011.
2. Давидчук, А. Н. Дидактическая игра - средство развития дошкольников 3-7 лет. Методическое пособие / А.Н. Давидчук, Л.Г. Селихова. - М.: Сфера, 2013.
3. Деркунская, В. А. Игровые приемы и коммуникационные игры для детей старшего дошкольного возраста. Учебно-методическое пособие / В.А.

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ
«АНАПСКИЙ КОЛЛЕДЖ СФЕРЫ УСЛУГ»

353440, Краснодарский край, город - курорт Анапа, ул. Краснодарская, д.25

РЕЦЕНЗИЯ

на методическую разработку

по использованию авторской дидактической игры «Хорошо и плохо»

Автор: Горбачева Татьяна Александровна,

воспитатель МБДОУ детский сад № 41 «Подснежник» МО г-к Анапа

Дидактическая игра «Хорошо и плохо» - это универсальное игровое пособие по направлению «познавательное развитие». Основное значение игры, связанной с деятельностью воображения, состоит в том, что у ребенка развиваются потребность в преобразовании окружающей действительности, способность к созиданию нового.

Игровой материал представляет собой карточки с изображением различных ситуаций, а также круги двух цветов (зелёные и красные) на которых изображены смайлики с веселым и грустным настроением. Данная игра нацелена не только на развитие речи, эмоций и чувств, но и на решение вопросов социализации детей: развитию коммуникабельности, умением управлять своими чувствами и эмоциями, научить путём наглядности выходить из сложных ситуаций, выработать у ребёнка способность продуктивно решать социальные проблемы.

Дидактическая игра реализует требования ФГОС ДО:

- насыщенность: наличие комплектов игровых материалов для познавательной активности детей в соответствии с возрастными возможностями детей и содержанием образовательной деятельности (разнообразие компонентов и постоянное их пополнение, помогает удерживать внимание детей на данном пособии долгое время);
- вариативность: наличие разнообразных игровых и демонстрационных материалов, обеспечивающих свободный выбор детей, их периодическая сменяемость;
- трансформируемость: возможность изменения элементов пособия, смены дидактического материала в зависимости от образовательной задачи, возраста детей.
- доступность: свободный доступ всех детей к игровому материалу.
- безопасность: пособие надежно и безопасно в использовании, так как не имеет острых углов.

Особо следует подчеркнуть, что предложенные автором варианты применения игры способствует всестороннему развитию ребенка, формирующих его личность, а также одним из источников получения знаний и социального опыта. Поэтому необходимо обогатить среду элементами, стимулирующими познавательную, эмоциональную, двигательную деятельность детей.

Дидактическое пособие является частью предметно-пространственной среды группы ДОО и создает условия для познавательной активности детей, побуждает их к игре, формирует воображение, становится материальной основой мыслительной деятельности.

Многофункциональность дидактической игры состоит в том, что она одновременно выполняет развивающую, обучающую, воспитывающую функции в различных формах работы с детьми: в самостоятельной деятельности детей, в игровой деятельности, в образовательной деятельности, коммуникативной. Можно использовать как в группе, так и на прогулке в тёплое время года.

Рецензент:

Методист ГБПОУ КК АКСУ

А.А. Михайлова

Подпись удостоверяю:

Специалист по кадрам ГБПОУ КК АКСУ

Н.Ф. Палестинова

20 января 2022 г.



ФЕДЕРАЛЬНЫЙ НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ СБОРНИК

Выпуск № 3 (86) 2022



ОБРАЗОВАНИЕ.

ДЕТИ.



"ЛУЧШЕЕ ПЕДАГОГИЧЕСКОЕ
ИЗДАНИЕ РОССИИ"

ТВОРЧЕСТВО.



БУЛЕКОВА
Наталья Михайловна



ВЕРГЕЛЕС
Марина Геннадьевна

НА ОБЛОЖКЕ
ПЕДАГОГИ
ГБОУ "ШКОЛА № 1158"
Г. МОСКВЫ



ТАРАСОВА
Марианна Владимировна



«Охота». Оборудование: картинки с изображением животных, листы бумаги, шпатель. Цель: активировать лексику. Задачи: повторение лексики на тему «Животные». Ход: на доске картинки с изображением животных. Вызываются два «охотника», по команде «застрелить охоту». Они ищут на листах названия животных, которых дети если написали верно, и «мимом», если допущена ошибка. «Застреленная» добыча снимается с доски. После двух промахов «охотник» уступает свое место другому ученику.

«Идем на рынок». Структура, цели, задачи игры – как в «Охоте», по тематике «Продукты».

3. Игры для активизации грамматического материала в речи и закрепления навыков конструирования предложений (2-4 кл. на основном этапе урока):
«Шпионское послание». Оборудование: «шпионские письма» в конвертах или презентация «шпионского микрофильма». Цель: тренировать навыки грамматического конструирования предложений. Задачи: восстановление предложения с правильным порядком слов. Ход: учащиеся делятся на 2-3 команды и получают 2-3 конверты с «зашифрованными письмами» предложениями, где нарушен порядок слов. Назов, отправив на изученный грамматический материал, восстановить предложения. Можно включить элемент соревнования и предложить детям расшифровать «шпионскую микроленту», которая демонстрируется на маркерной доске в виде слайда.

«Жмурки». Оборудование: мягкие игрушки. Цель: тренировать навыки грамматического конструирования предложений. Задачи: составление вопросительных предложений. Ход: учитель демонстрирует 5-6 мягких игрушечных зверюшек. Учащиеся выходят к доске, учитель помогает ему выбрать и спрятать в непрозрачный пакет одну из игрушек. Перет весь класс. Учащиеся поднимают руки и задают ведущему ученику общие вопросы, изученные ранее, ведущий отвечает «да» или «нет». Например: Can you skip? – No, I can't. – Are you red? – Yes, I am. – Are you a fox? – Yes, I am. Угадавший становится ведущим.

«Рассеянный Винни-Пух». Оборудование: мягкие игрушки. Цель: тренировать навыки грамматического конструирования предложений. Задачи: составление отрицательных и утвердительных предложений. Ход: в гости к детям приходит Винни-Пух и рассказывает о своих друзьях, но все путает. Дети поправляют рассеянного гостя. Например: В и н и. I have got a friend. His name is Piglet. He likes honey. Д е т и. No, he isn't. He likes cabbage and carrot.

Итоги. Применение игровых форм работы наиболее эффективно в начальных классах. Игровые формы являются доступным, наглядным, творческим и содержательным педагогическим приемом, способствующим как мотивации учащихся к изучению иностранного языка, так и созданию активной коммуникативной атмосферы на уроке, что способствует повышению эффективности и качества образовательного процесса.

ИГРАЕМ В МАТЕМАТИКУ

занятие по ФЭМП в старшей группе

Горбачева Т.А.

Образовательная область: Познавательное развитие.

Интерграция образовательных областей: Познавательное развитие, Речевое развитие, Социально-коммуникативное развитие.

Цель:

– познакомить детей с видами, как единицей измерения времени;
 – учить устанавливать последовательность дней недели с опорой на порядковые числительные.

Типология: здоровьесберегающая, информационно-коммуникативная, игровая, личностно-ориентированная.

Задачи:

основательные: воспитывать интерес к математике.

развивающие:

– закрепить знания о геометрических фигурах, путем выделения их в рисунке;
 – формировать навыки коллективной работы;

– способствовать развитию памяти, воображения

образовательные: упражнять в счете в прямом и обратном порядке, в установлении соответствия между цифрой и числом, умения составлять числовой ряд.

здоровьесберегающие:

– создание положительной психологической атмосферы на занятии, снижение эмоционального напряжения;

– повышение самооценки детей, их уверенности в собственных силах и результатах деятельности.

Планируемый результат:

– создание и сохранение положительного эмоционального фона на протяжении всего занятия;

– усвоение счета и умения составлять числовой ряд.

Оборудование: мяч, шифры, карточки, схемы, игра «Пройди по треугольникам», дома и замки, рисунки с изображением гнома, колобка, зайчика, волка, лисички.

ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Организационный момент.

Воспитатель. Здравствуйтесь, дети! Друг к другу повернитесь и ласково улыбнитесь.

2. Способствуем формированию у детей внутренней мотивации к деятельности

Воспитатель. Сегодня мы с вами попадем в страну Математики, и для этого не нужно далеко идти или ехать. Главное условие – все присутствующие должны быть внимательными, хорошо отвечать, охотно играть.

– Закройте глаза, дети.

И представьте дружно в мире

Страну примеров и задач.

Где шифры вместе играют в мяч,

Где знак «равно» лежит,

За ним «любимый» знак бежит.

А «мычитиком» сейчас

Забрать хочет что-то у вас.

Там сестры-линии жагут.

Гостям задачи раздают.

Готовы к путешествию?

Дети. Да!

3. Способствуем реализации детского замысла

– А поможет нам путешествовать по стране математики сказочный герой.

– С пылу с жару из печи, ни минуты не молчит

По тропинке шагнет, подвигами дивится.

– Кто это? (*Колобок*). Вели нас, Колобок.

Игра «Пройди по треугольникам». Задача: пройти только по зеленым треугольникам.

– Вот зайчик нам дорожку закрывает, нас с Колобком дальше не пускает. Сейчас справимся с задачей, и дорожка будет свободна. Посмотрите на рисунок, какие геометрические фигуры вы видите? (*Дети отвечают*). Все молодцы, но времени не терять. Цифру «один» заберите. (*Дети берут цифру 1*).

Дидактическая игра «Веселый счет». Все дети становятся в круг, передают левую руку

другу и считают в прямом и обратном порядке.

– Цифру «два» заберите. (*Дети берут цифру 2*). Все молодцы, но времени не терять.

Дидактическая игра «Подберите ключик к замку»

– Колобок отдохнул и покати́лся дальше, а навстречу ему волк. И тоже не хочет пропускать. Посмотрите на дома. Какой из них лишний? «Тройка» и «четверка» в окно смотрят, это они нас, наверное, ждут. Ой, на нашем доме, замки. Не огорчайтесь, у Колобка есть ключики, но он не знает, какой из них подходящий. Давайте вместе подберем ключики к замку. (Выполнение задания). Наконец волк отпустил Колобка. (Дети берут цифры 3 и 4).

Физминутка

Дидактическая игра «Собери цветок»

– Продолжаем наше путешествие. Вот Мишка нам дорожку закрывает, нас с Колобком не пускает. Чтобы найти следующую цифру, нужно добавить к цветку то количество лепестков, которое соответствует цифре в середине цветка. (Выполнение задания). Мишка быстро пропустил Колобка. – Два и три, сколько в сумме? (Пять). Надо дальше путь держать! (Дети берут цифру 5).

Дидактическая игра «Посчитай звуки и покажи цифрой»

– Вот появилась лисичка и хочет съесть Колобка. Давайте напугаем лисичку.

Воспитатель берет барабан и стучит определенное количество звуков, а дети считают звуки и показывают цифру.

– Лисичка испугалась и убежала. А мы продолжаем наше путешествие дальше.

Дидактическая игра «Живые числа». Нужно расставить числа по порядку.

– «Шестерку», дети, забирайте и к «семерке» отправляйтесь.

Игра «Неделя, становись». Дети подходят к домику, в котором живут семь гномов.

– Семь братьев встречают нас. Кто они, догадались вы? (Дети: «Это дни недели»). Какие дни недели вы знаете? Сколько их? Попробуйте назвать их по очереди? Какой день сегодня? Какой будет завтра? А послезавтра? Какой день пятый? Назовите выходные. Семь дней назвали, цифру семь с собою взяли. (Дети берут цифру 7).

4. Детская рефлексия по итогам деятельности.

– Вот закончилась игра. На прогулку пора!

Работали вы упорно, вели себя достойно.

Вы скажите теперь мне: что понравилось, что нет?

Интересно ли вам было играть?

РАЗВИТИЕ ТВОРЧЕСКИХ СПОСОБНОСТЕЙ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

консультация для родителей

Грибкова С.Н.

Одна из главных задач, которые ставит перед педагогами программа дошкольного образования и сама жизнь, – развивать эстетическое восприятие, эмоции, избирательные способности, художественный вкус, воспитывать любовь к изобразительному искусству. Чтобы ребенок стал творческой личностью, в детстве необходимо развивать его способность видеть, чувствовать и осознавать выразительность образов, замечать неповторимость окружающего мира, уметь передавать впечатления в своем творчестве.

Потребность детей проявлять свои творческие способности велика. Ее удовлетворение дает детям интенсивное ощущение радости жизни. Надо сберечь в ребенке мечтателя, чтобы он вырос активным творцом научной, производственной, общественной жизни; творцом своей собственной личности. Способности – психологические особенности человека, от которых зависит успешность приобретения знаний, умений, навыков, но которые сами к наличию этих знаний, навыков и умений не сводятся. Способности – возможность, а необходимый уровень мастерства в том или ином деле – действительность. Выявившиеся у ребенка художественные способности не являются гарантией того, что малыш будет художником. Для того, чтобы это произошло, необходимо специальное обучение, настойчивость, наличие художественных материалов и многих других условий, без которых способности могут заглухнуть, так и не проявившись.

Способности осуществляются без рисунка, если его и необходимых для обучения рисунка и обнаружится в том, отношении, учиться вы

Существуют выделяющиеся свое Для детей со условия обучения и в то есть ни семья, и возможностей, то накладывает на люд детей, большую отве

Первое, что д внутренний настрой «теплую» атмосферу своего неординарно детей, а, наоборот, с детям как можно ч внимательно выслуш

Для реализации достаточно высокая творческие достиже нормативных станд при этом оценка дол

В заключение видами способное скептическое, насто детям являются не критического, недос – это его желание ра

Задачи:

- сформировать пре
 - сформировать пон
 - сформировать пр рельефа земной пов
- Развивающи*
Воспитате:
Оборудование: 3 гл

Орг. момент. Пров
Учитель. Что так и изменения погоди синоптикам.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ «АКАДЕМИЯ»



ФЕДЕРАЛЬНЫЙ НАУЧНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ СБОРНИК
«ОБРАЗОВАНИЕ. ДЕТИ. ТВОРЧЕСТВО»

Сертификат

Горбачева Татьяна Александровна

является автором данного сборника.

Материал под названием

«Играем в математику.
Занятие по ФЭМП в старшей группе»

опубликован в № 03 за 2022 год.

Время выхода сборника – 25 августа 2022 г.

Зам. главного редактора (В.В. Бобров)

