

Управление образования Администрации
города Иванова
**муниципальное бюджетное дошкольное
образовательное учреждение**
«Центр развития ребенка - детский сад №149»
адрес: 153022 г. Иваново ул. Юношеская, д.8
телефон, факс: 8(4932)23-46-34
ИНН: 3702005206
КПП: 370201001
ОГРН: 1023700553678
Электронный адрес: dou149@ivedu.ru
Сайт: <http://dou149.ivedu.ru/>

Промежуточный аналитический отчет
Муниципальной опорной площадки города Иванова
муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения
«Центр развития ребенка – детский сад №149»
за отчетный период **январь-май 2021 год**

1. Содержание		
1.1.	Тема проекта	Создание и использование элементов дополненной реальности в образовательной деятельности с дошкольниками
1.2.	Сроки проекта	Начало - февраль 2021
		Завершение - декабрь 2022
1.3	Цель и задачи проекта	<p>Цель проекта: повышение профессиональных компетенций педагогов в области разработки и применения элементов дополненной реальности в образовательной деятельности с дошкольниками.</p> <p>Задачи проекта:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Транслировать инновационный опыт использования AR-технологий педагогам дошкольных образовательных учреждений города. 2. Развивать медиа- и цифровую грамотность педагогов через изучение программ и сервисов по созданию дополненной реальности. 3. Способствовать созданию инновационной развивающей предметно - пространственной среды дошкольных учреждений города. 4. Мотивировать педагогов города к созданию и творческому применению средств дополненной реальности в образовательных целях. 5. Создать методический и дидактический фонд (банк) пособий, игр, картотек, занятий с применением элементов дополненной реальности для дальнейшего изучения, обмена и использования в образовательной деятельности педагогами города.
1.4	Руководитель проекта	Куратор: Карпова Алла Витальевна, методист МБУ «Методический центр в системе образования» г. Иваново
		Руководитель проекта в ДОУ- Савичева Светлана Владимировна, старший воспитатель МБДОУ «ЦРР – детский сад № 149»

1.5.	Направление проекта (указать в нескольких фразах)	Обеспечение профессионального роста педагогов в условиях цифровой образовательной среды в направлении создания и применения элементов дополненной реальности в образовательной деятельности. Данный проект позволит транслировать имеющийся инновационный опыт педагогов МБДОУ № 149 педагогической общественности города, создать банк обучающих приложений и ресурсов, авторских дидактических игр, пособий, консультационных и методических материалов с применением AR-технологий.
------	--	--

2. Данные о полученных результатах и тиражируемых продуктах		
2.1	<p>Характеристика полученных результатов (на основе критериев).</p> <p>– Продуктивность реализации проекта: достижение целей проекта в соответствии с установленными показателями результативности, соответствие ожидаемых результатов реально достигнутым; описание качественных изменений.</p> <p>– Выявление затруднения и проблемы, возникающие в процессе осуществления деятельности, и их решение (формы, способы, периодичность). Заключение о положительных и отрицательных последствиях, проведенных изменений в ходе реализации этапов работы.</p>	<p>За отчетный период (январь-май 2021 года) были проведены 3 онлайн-занятия по программе муниципальной опорной площадки, в ходе которых</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ презентован инновационный опыт педагогов МБДОУ № 149 по созданию и использованию элементов дополненной реальности в образовательном процессе ДОУ; ➤ транслированы и размещены на странице МОП официального сайта МБДОУ №149 требования и рекомендации (в том числе в соответствии с СП 2.4.3648-20) по использованию планшетных компьютеров в обучении дошкольников; ➤ слушателями МОП изучены доступные программы, платформы и сервисы по созданию элементов дополненной реальности; ➤ педагоги - слушатели МОП мотивированы к созданию и творческому применению элементов дополненной реальности в образовательной работе с дошкольниками; ➤ создан и размещен на странице МОП официального сайта МБДОУ №149 банк методических разработок, который будет пополняться в течение работы площадки. <p>Затруднения в процессе осуществления деятельности опорной площадки связаны с особенностями дистанционного формата работы: зависимостью от технических возможностей при организации занятий онлайн, отсутствием живого общения и эмоционального контакта с аудиторией, недостатком практических занятий.</p> <p>Рекомендуемый способ устранения проблемы – организация практических занятий в малых подгруппах с соблюдением действующего Регламента.</p>

	<p>– Обобщение и распространение опыта работы по реализации проекта на муниципальном, региональном, межрегиональном, федеральном уровнях (конференции, мастер-классы, семинары, конкурсы, фестивали, смотры, выступления на курсах повышения квалификации, научные и научно-методические публикации, разработки инновационных методик или технологий обучения и воспитания и др.)</p>	<p>1. Публикация на сайте сетевого сообщества педагогов города Иваново: Савичева С.В., Бедова Н.Ю. «Использование сканера QR-кода в работе музыкального руководителя ДОУ»</p> <p>2. Публикация в сборнике Национальный проект «Образование»: актуальные аспекты, инновационные решения»: Савичева С.В. «Использование технологии дополненной реальности в дошкольной образовательной организации»</p> <p>3. Публикация в сборнике «Азы финансовой грамотности» (из опыта работы МОП ДОУ № 10): Сидорова И.В. Конспект НОД «Хорошо, когда знаешь, что покупаешь» (с использованием QR- код технологии).</p> <p>4. Участие (<i>призер конкурса</i>) в региональном этапе Всероссийского конкурса на лучший стенд (уголок) «Эколята – молодые защитники природы» («Эколята-дошколята») (воспитатели Сырвачева О.В., Кисунина Г.Р.) На конкурс представлен экологический уголок, содержащий дидактические игры и видео - материалы, созданные с применением технологий дополненной реальности.</p>
2.2.	Где осуществлялась апробация или внедрение полученных результатов	В самом образовательном учреждении МБДОУ «ЦРР – детский сад № 149»
2.3.	Где можно познакомиться с промежуточными результатами?	На странице муниципальной опорной площадки официального сайта ДОУ: http://dou149.ivedu.ru/?p=24
2.4.	Характеристики полученных тиражируемых продуктов	<p>1. Музыкально-дидактическое пособие: Чайковский «Времена года»</p> <p>Цель: приобщение детей к музыкальной культуре через знакомство с творчеством русского композитора П.И. Чайковского.</p> <p>Пособие содержит 12 карточек, иллюстрирующих произведения фортепианного цикла Чайковского «Времена года». Каждая карточка содержит картинку-иллюстрацию для рассматривания, обсуждения, беседы с детьми старшего дошкольного возраста. На обороте карточки – текст детской писательницы Левашевой Г.Я., который может помочь ребенку понять и почувствовать музыкальное произведение, вызвать эмоциональный отклик. Отсканировав QR-код, можно прослушать соответствующее произведение музыкального цикла.</p> <p>2. Дидактическое пособие «Безопасность на дороге с Машей, Пашей и дядей Славой»</p>

		<p>Цель: формирование стойкого представления о правилах безопасного поведения на дорогах у детей. Пособие представляет собой иллюстрированный альбом, картинки которого оживают при наведении камеры мобильного устройства с установленным приложением «Меморис». Герои альбома расскажут о дорожных знаках и разметке, о работе светофоров, и том, как правильно переходить проезжую часть и вести себя на обочине дороги.</p> <p>3. Дидактическая игра «Вперед, к Победе!».</p> <p>Цель игры: формирование и развитие нравственно-патриотических чувств дошкольников.</p> <p>Авторская настольная игра по типу «ходилки» или «бродилки», предполагает использование кубиков и передвижение фишек по игровому полю, учитывая правила. Игра содержит карточки с установленной дополненной реальностью «Военная техника». С помощью мобильного приложения «Анимар» дети смогут рассмотреть образцы военной техники времен ВОВ в объемном (3D) изображении, а также узнать, для чего она предназначалась, какую неопределимую роль она имела для приближения Великой Победы.</p>
2.5.	Специальные условия использования продукта	Специальными условиями тиражируемых продуктов являются установленные на используемое мобильное устройство приложения «Сканер QR-кода», «Меморис», «Анимар», а также доступ в интернет.
2.6.	Условия распространения и использования продукта	Продукт может использоваться и распространяться при условии соблюдения авторских прав разработчиков.
3. Данные о связях с другими учреждениями (сетевое взаимодействие, совместные программы)		
3.1.	Партнерство в рамках данного проекта (указать партнеров)	-

4. Заключение

На первом этапе работы МОП «Создание и использование элементов дополненной реальности в образовательной деятельности с дошкольниками» ставилась задача изучения программного обеспечения, развития медиа- и цифровой грамотности педагогов.

На протяжении трех занятий слушатели МОП познакомились с издательствами и кампаниями, предлагающими свои AR-решения для образовательной сферы, изучали доступные сервисы, платформы, приложения, позволяющие создавать собственные элементы дополненной реальности. Педагоги МБДОУ №149 представили слушателям МОП свой инновационный опыт создания и применения элементов дополненной реальности в работе с детьми дошкольного возраста, а также с родителями воспитанников.

Таким образом, в настоящее время подготовлена теоретическая, понятийная, практическая и мотивационная база для дальнейшего развития цифровой компетентности педагогов-слушателей МОП, разработки практико-ориентированных материалов по теме

опорной площадки, дальнейшего транслирования инновационного опыта педагогической общественности города и области.

5. Приложения к аналитическому отчету

Программа проекта на 2021

№ п/п	Тема (краткое содержание)	Форма проведения	Дата, время проведения
1	«Дополненная реальность как новая, современная технология в образовательном процессе. QR-код: новый инструмент работы педагога»	Семинар-практикум	26.02.2021 13:00
2	«Оживающие картинки в дополненной реальности»	Мастер-класс	25.03.2020 13:00
3	«3D-визуализация в дополненной реальности»	Методическая мастерская	22.04.2021 13:00
4	«Создание образовательного квеста с дополненной реальностью»	Практическая лаборатория	14.10.2021 13:00

Тексты публикаций

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СКАНЕРА QR-КОДА В РАБОТЕ МУЗЫКАЛЬНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ ДОУ

*Савичева Светлана Владимировна, старший воспитатель,
Бедова Наталья Юрьевна, музыкальный руководитель
МБДОУ «Центр развития ребенка – детский сад № 149», г. Иваново*

Ссылка на материалы:

<https://cloud.mail.ru/public/F8T8/257jT6LsB>

Ключевыми задачами Национального проекта «Образование» являются:

- создание современной и безопасной цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность образования всех видов и уровней;
- поиск путей повышения учебной мотивации и вовлеченности детей и взрослых в образовательный процесс.

Не случайно тенденция современного образования – внедрение новых, в том числе цифровых, инновационных методик и технологий. Два года в нашем дошкольном учреждении ведется интересная, кропотливая работа по QR-кодированию информации, в том числе и на занятиях по музыкальному воспитанию. QR-код – это изображение с матричным кодом быстрого реагирования. Буквально означает «Quick Response» или «Быстрый ответ». В изображении можно закодировать текст, картинку или ссылку. Достаточно поднести камеру мобильного устройства с установленной программой на QR-

код и сразу же получить желаемую информацию на экране мобильного устройства. Удобство и простота данной технологии позволяют использовать ее в работе музыкального руководителя непосредственно в образовательной деятельности с дошкольниками, при организации их самостоятельной деятельности, а также в оформлении развивающей предметно-пространственной среды групп (музыкальные уголки, гостиные, мини-театры и т.п.).

Музыкально-дидактические пособия, дополненные «таинственным квадратиком», содержащие дополнительную информацию в виде иллюстраций, мелодий, песенок, звуков музыкальных инструментов, привлекают внимание дошкольников, повышают мотивацию и уровень усвоения информации, позволяют решать задачи воспитания и развития ребёнка посредством музыки и музыкальной деятельности в группе.

Обширные возможности предоставляет использование QR-кода в организации взаимодействия с родителями по вопросам музыкального развития дошкольников. Так, в приемной групп можно размещать консультации, содержащие в виде QR-кода практико-ориентированные игры, задания, рекомендации. Это значительно экономит место в приемной, позволяет кодировать не только тексты, но и предоставлять аудио и видео информацию в виде закодированной ссылки. При подготовке к праздникам родителям можно предложить тексты песен, стихотворений для повторения дома, а в виде QR-кода дать ссылки на фонограммы.

Практика показала, что современные дети уверенно входят в цифровой мир, очень рано начинают в нем ориентироваться и осваивают его лучше и быстрее взрослых. Фраза «современные дети рождаются с гаджетами в руках» образно и верно отражает существующую реальность. Но не стоит забывать, что чрезмерное увлечение гаджетами наносит детям непоправимый вред: проблемы с социализацией, интернет-зависимость, ухудшение здоровья...

Считаем, что правильное и умелое использование современных цифровых «игрушек» приводит к высокому образовательному результату и формирует стойкий мотивационный эффект.

Информационные ресурсы

1. Корниенко Т.В., Потапов А.А., Шапиро К.В. Опыт применения технологии «дополненной реальности» в образовании // [Электронный ресурс]// Дополненная реальность идет в детский сад и начальную школу. - URL: <https://www.sites.google.com/site/ar17spb/materialy-proekta> (дата обращения: 12.02.2020).
2. Львова Л. Использование объектов дополненной реальности в дошкольном учреждении. Консультация для воспитателей // [Электронный ресурс]//Международный образовательный портал МААМ.RU. - URL: <https://www.maam.ru/detskijasad/statja-ispolzovanie-obektov-dopolnenoi-realnosti-v-doshkolnom-uchrezhdeni.html> (дата обращения: 13.02.2020).
3. Нацпроект «Образование»//[Электронный ресурс]//«Актион» Образование. Портал информационной поддержки руководителей образовательных организаций. - URL: <https://www.menobr.ru/article/65648-qqq-19-m12-natsproekt-obrazovanie> (дата обращения: 10.02.2020).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ В ДОШКОЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

*Савичева Светлана Владимировна
старший воспитатель МБДОУ «Центр развития ребенка – детский сад № 149», г.
Иваново*

Аннотация: *Тенденция современного образования – внедрение новых, современных, инновационных методик и технологий. Использование объектов дополненной реальности – это новый взгляд на организацию образовательной деятельности в дошкольном учреждении.*

Принцип технологии дополненной реальности заключается в совмещении виртуальных и существующих объектов в режиме реального времени. Для работы необходим компьютер, мобильное устройство (смартфон или планшет), выход в интернет, программное обеспечение.

В эпоху динамично развивающихся информационных технологий образование находится в ситуации выбора между традиционными педагогическими ценностями и запросами современности.

С одной стороны, взрослые (педагоги и родители) зачастую обеспокоены увлечениями подрастающего поколения модными «гаджетами» в ущерб книге и живому общению. Взрослые стараются ограничить, а иногда и вовсе запретить детям использовать современные «игрушки» - мобильные устройства. В результате, зачастую интерес детей к ним еще больше возрастает.

С другой стороны, одной из задач Национального проекта «Образование», является «поиск путей повышения учебной мотивации и вовлеченности детей и взрослых в образовательный процесс» [3]. Эффективным обучение становится тогда, когда им движет интерес, который нужно сформировать и поддерживать.

Остановить технический прогресс невозможно, нашим детям предстоит жить в другом обществе, они лучше своих родителей будут ориентироваться в информации, существовать в логике «социальных сетей», где, чтобы узнать больше, надо перейти по ссылке дальше. Так почему же не использовать «запретные», но такие привлекательные для детей технологии в образовательных целях?

Одной из таких инноваций является возможность мобильных устройств использовать и создавать средства дополненной реальности. Что же такое дополненная реальность? Дополненная реальность (от англ. “augmented reality, AR” – «расширенная реальность») – это новая технология наложения виртуальной (цифровой) информации на видимый объект. В качестве основы (маркера) может выступать изображение, фотография, схема или другой видимый объект [4].

Сегодня «дополненная реальность» получает широкое распространение на рынках развлечений и маркетинга, но это только начало. Наиболее перспективным, по мнению ученых, использование AR-технологий станет в сфере промышленного производства, здравоохранения, корпоративного и *детского образования*. Уже сейчас учеными проводятся исследования, выявляющие и доказывающие эффективность применения этого формата в детском образовании. Есть мнение, что уже в ближайшем будущем образование высокого уровня станет немыслимым без технологий дополненной и виртуальной реальности. Использование AR-технологий позволит развивать пространственное мышление обучающихся, откроет новые возможности для дифференциации обучения, во много раз усилит наглядность пособий, поможет познавать мир через личный опыт, повысит мотивацию обучающихся и уровень усвоения информации [1].

Дошкольное образование как ступень общего образования не может оставаться в стороне от прогрессивных тенденций. Педагоги нашего дошкольного учреждения заинтересовались передовой технологией «дополненной реальности» и сделали первые шаги к ее освоению и внедрению в образовательный процесс. Первоначальные трудности возникли в процессе поиска информации и опыта применения технологии другими дошкольными организациями, а также изучения программ и приложений. Опыта применения данной технологии в работе с детьми дошкольного возраста оказалось ничтожно мало, а программное обеспечение зачастую не имело русскоязычного интерфейса и понятных инструкций.

На первом этапе самой доступной и удобной оказалась возможность создания и распознавания QR-кода мобильными устройствами. Бесплатное программное обеспечение, легкость использования, обширные возможности привлекли внимание педагогов. В приемных появились ссылки в виде QR-кода на нормативные документы, на персональные сайты и консультации для родителей (законных представителей) воспитанников. Это значительно экономит место в приемной, позволяет кодировать не только тексты, но и предоставлять аудио и видео информацию в виде закодированной ссылки. Достаточно поднести камеру мобильного устройства с установленной программой на QR-код и сразу же получить желаемую информацию на экране своего устройства.

Удобство и простота данной технологии позволяют с легкостью перенести этот опыт непосредственно в образовательную работу с дошкольниками. Любая иллюстрация, предмет, растение, дидактическое пособие, обозначенное «таинственным квадратиком» содержит в себе дополнительную информацию, которую можно получить при помощи планшета. Игры и дидактические пособия могут быть дополнены аудио и видео информацией. В копилке нашего дошкольного учреждения уже имеются разнообразные игры: ребусы, где ответ в виде картинки или короткого видео можно получить, перейдя по закодированной ссылке; «озвученные» загадки; видео-схемы по конструированию, разнообразные картотеки и пр. Квадратики QR-кодов привлекают детей своей загадочностью. Это способствует повышению интереса дошкольников к образовательной деятельности.

Осознать возможности «Дополненной реальности» в полной мере нам помогли так называемые «оживающие раскраски», которые предлагают разработчики приложений Chromville, Quiver, Animag и другие. Раскраски позволяют ребенку не только раскрыть в себе таланты художника, но и «оживить» картинку под камерой планшета, играть и взаимодействовать с нарисованным 3D-персонажем, а также получать познавательную информацию (изучить строение человеческого тела, наблюдать анимацию круговорота воды, рассмотреть вулкан или узнать о жизни животных в природе, изучить алфавит). При работе с «оживающими раскрасками» у детей возникает желание рассмотреть объект поближе, потрогать, повернуть, задать вопросы... Грамотное применение «оживающей раскраски» в контексте занятия делает его разнообразнее и привлекательнее для каждого ребенка.

Но особенно интересными на наш взгляд являются сервисы, с помощью которых можно создавать свои элементы «дополненной реальности». Так, например, разработчики программы Animag предлагают платформу для создания собственной дополненной реальности, на которой можно самостоятельно выбирать основу (маркер) и устанавливать на нее 3D модель в соответствии со своими задачами. Педагогами нашего ДООУ в настоящее время разрабатывается коллекция дидактических игр, где ребенок сможет узнать интересную информацию о каком-либо животном, рассмотреть его 3D модель и поиграть в дидактическую игру: составить слоги из букв вместе с дельфином, собрать динозавра из геометрических фигур, нарисовать по точкам и «оживить» попугая и др.

Платформа «Меморис» так же является сервисом создания собственной дополненной реальности. В качестве основы (маркера) здесь может выступать изображение, фотография, схема или другой видимый объект. Принцип работы простой:

пользователь направляет камеру своего устройства на один из окружающих его объектов, программа распознает образ, а затем дополняет или заменяет его «аурами» в виде анимации, видео, 3D-моделей и интернет-страниц. С помощью сервиса «Меморис» мы смогли самостоятельно «оживлять» иллюстрации в книге, «дополнять» дидактические пособия или игрушки (кубики, пазлы) познавательным содержанием.

Очень интересным для детей и педагогов является такая форма познавательной деятельности как квест, для его организации эффективен сервис дополненной реальности WallaMe. Он позволяет на любой вертикальной или горизонтальной поверхности оставлять надписи-подсказки, зашифрованные рисунки, фотографии, картинки-задания. После того, как сообщение (называемое «Стена») создано, оно геолокализуется (определяется место нахождения сообщения) и становится видимым через сервис «WallaMe». С детьми подготовительной группы мы провели квест-игру, в ходе которой ребята с помощью мобильного приложения WallaMe находили подсказки и задания, размещенные на стенах, дверях, мебели детского сада. Таким образом, технология «дополненной реальности» позволяет вовлечь в образовательную деятельность не только помещения групп, дидактические пособия, книги, игрушки, но и стены коридоров, переходов, лестниц, превращает любую поверхность в информационно насыщенную зону. Опыт, полученный нашим дошкольным учреждением, показал эффективность и результативность технологии дополненной реальности как способа познания окружающего мира через наглядность и личный опыт дошкольника.

Тем не менее, существует и ряд трудностей при использовании подобных инноваций. Во-первых, дорогостоящее оборудование и платность многих сервисов могут стать препятствием на пути освоения и внедрения «дополненной реальности» в дошкольные учреждения. Есть и ещё одна проблема – подготовленность педагогов. Новизна технологии многих пугает, возникают типичные вопросы: сложно ли этим пользоваться, не навредит ли это образовательному процессу, существует также проблема медиаграмотности педагогов.

По поводу компьютерных технологий и детства есть множество негативных точек зрения. Все мы знаем, какой вред наносят гаджеты детям: это и проблемы с социализацией, интернет-зависимость и прочее... Но при этом не стоит забывать и о том, какую пользу современные игрушки могут принести при правильном использовании их образовательных эффектов. Мы убеждены, что технологии дополненной реальности в недалеком будущем займут свое особое место в обучении подрастающего поколения.

Информационные ресурсы

1. Корниенко Т.В., Потапов А.А., Шапиро К.В. Опыт применения технологии «дополненной реальности» в образовании // [Электронный ресурс]// Дополненная реальность идет в детский сад и начальную школу. - URL: <https://www.sites.google.com/site/ar17spb/materialy-proekta> (дата обращения: 12.02.2020).
2. Львова Л. Использование объектов дополненной реальности в дошкольном учреждении. Консультация для воспитателей // [Электронный ресурс]//Международный образовательный портал МААМ.RU. - URL: <https://www.maam.ru/detskijsad/statja-ispolzovanie-obektov-dopolnenoj-realnosti-v-doshkolnom-uchrezhdeni.html> (дата обращения: 13.02.2020).
3. Нацпроект «Образование»//[Электронный ресурс]//«Аktion» Образование. Портал информационной поддержки руководителей образовательных организаций. - URL: <https://www.menobr.ru/article/65648-qqq-19-m12-natsproekt-obrazovanie> (дата обращения: 10.02.2020).

4. Патрушева Е.В. Использование объектов дополненной реальности в ДОУ// [Электронный ресурс]//Копилка уроков - сайт для учителей. - URL:<https://kopilkaurokov.ru/doshkolnoeObrazovanie/> (дата обращения: 12.02.2020).
5. Рогова Е.В. Использование современной образовательной технологии дополненной реальности в работе с дошкольниками // [Электронный ресурс]// Социальная сеть работников образования «Наша сеть». - URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/upravlenie-dou/2019/05/11/> (дата обращения: 14.02.2020).
6. Соколова Е.Ю. Никитина И.Н. Организация игровой деятельности дошкольников с использованием технологии «дополненная реальность» в дошкольном образовательном учреждении// [Электронный ресурс]//Ведущий образовательный портал России ИНФОУРОК. - URL: <https://infourok.ru/2843630.html> (дата обращения: 17.02.2020).

Работа – призер регионального конкурса «Эколята – молодые защитники природы»
(«Эколята – дошколята»: <https://disk.yandex.ru/i/vEX8lvBy4fUPsw>)

Составители аналитического отчета Савичева С.В.

врио директора МБДОУ № 149 Тараскина Т.М.

Дата составления аналитического отчета 17 мая 2021 г.