

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №20»
(МАОУ СОШ №20)**

мкр-н «Менделеево», 6, г. Тобольск, Тюменская область, 626128
Телефон (3456) 36-33-16, тел./факс (3456)36-23-17, 36-33-43 E-mail School43-mendeleevo@mail.ru


УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАОУ СОШ №20
Т.Н. Устькачкинцева



Мастер – класс «Игровые технологии на уроках литературы»

Учитель: Ганихина Е. В., учитель английского языка

Цель: актуализация игровой технологии

План:

1. Историческая справка.
2. Функции игровой технологии.
3. Требования к играм в образовании.
4. Технология проведения игры
5. Виды игр
6. Учет возрастных и индивидуальных особенностей учащихся
7. Итог

Ход мастер-класса:

1. Немного из истории...

Ещё в древних Афинах (VI - IV века до н. э.) дети постоянно состязались в гимнастике, танцах, музыке, словесных спорах, самоутверждаясь и оттачивая свои лучшие качества.

В X веке в школах среди методов обучения также популярны были состязания школьников, в частности, в риторике.

В эпоху Возрождения к использованию принципов игрового обучения призывали Т. Компанелла и Ф. Рабле.

В XVII в. Ян Амос Коменский призывал все «школы- каторги», «школы-мастерские» превратить в места игр.

Джон Локк (XVII в.) рекомендовал использовать игровые формы обучения.

Как педагогическое явление игру одним из первых классифицировал Фридрих Фрёбель (XIX в).

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой деятельности разрабатывали К. Д. Ушинский, П. П. Блонский, С. Л. Рубинштейн, Д. Б. Эльконин.

В игре перед детьми раскрывается мир, раскрываются творческие способности личности. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребёнка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра – это искра, зажигающая огонёк

пытливости и любознательности. В. А. Сухомлинский Игровое обучение – это форма учебного процесса в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта во всех его проявлениях: знаниях, навыках, умениях, эмоционально-оценочной деятельности.

2. Функции игры

Обучающая. В педагогическом процессе игра выступает как метод обучения и воспитания, передачи накопленного опыта.

Развлекательная. Основная функция игры - развлечь, доставить удовольствие, пробудить интерес.

Коммуникативная. Игра вводит учащихся в реальный контекст сложных человеческих отношений, способствует освоению общения.

Самореализация. Игра важна как сфера реализации себя как личности. Процесс игры - это пространство самореализации.

Самореализация. Игра важна как сфера реализации себя как личности. Процесс игры - это пространство самореализации.

Терапевтическая. Игра может быть использована для преодоления трудностей, возникающих в общении, в учении.

Коррекционная. Внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей.

Социализация. Воспитание и формирование личности, полноправного члена коллектива.

Диагностическая. Самопознание в процессе игры.

3. Требования к играм в образовании

Наличие игровой оболочки. Должен быть задан игровой сюжет, мотивирующий всех учеников на достижение игровых целей.

Включенность каждого: команды в целом и каждого игрока лично.

Результат игры должен быть различен в зависимости от усилий играющих; должен присутствовать риск неудачи.

Подбор заданий от легких (для отработки учебного навыка) до тех, выполнение которых требует значительных усилий (формирование новых знаний и умений).

Вариативность. В игре не должно быть единственно возможного пути достижения цели.

4. Технология проведения игры

1-ый этап. Подготовка игры. Определение темы, постановка учебных целей и задач, предложение основы для составления модели игры. Определение состава участников игры, распределение ролей. Проработка сценария, подбор наглядного материала, определение временных границ проведения игры.

2-ой этап. Проведение игры. Разыгрывание учебной ситуации. 2 – ой этап. Проведение игры. Разыгрывание учебной ситуации.

3-ий этап. Подведение итогов игры. Общая оценка учителем работы учащихся в целом и некоторых в отдельности. Рефлексия.

5. Виды игр

Грамматические игры

Цель данного вида – развить умение правильного употребления различных грамматических форм, научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности, создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца, развить речевую творческую активность и самостоятельность учащихся.

Лексические игры

Данный вид игр преследует цели – тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке, знакомство с сочетаемостью слов, активизировать речемыслительную деятельность, развивать речевую реакцию учащихся

Фонетические игры

Они практикуют и развивают произносительные навыки: интонацию предложений, фонемы, фонематический слух.

Орфографические игры.

Цель данных игр – упражнение в написании английских слов. Часть игр может быть рассчитана на тренировку памяти учащихся, а часть – на некоторых закономерностях в правописании английских слов.

Творческие игры.

Цели игр – научить учащихся понимать смысл однократного высказывания, научить выделять главное в потоке информации, развить слуховую память учащихся.

Такие игры формируют у учащихся навыки говорения, аудирования. Одной из задач подобного рода игр является обучение учащихся речевой реакции в процессе коммуникации.

6. Учет возрастных и индивидуальных особенностей учащихся является залогом успешного обучения и воспитания ребенка.

Игровые технологии можно использовать на любой ступени обучения. В младшем школьном возрасте (1 - 5 классы) ведущей деятельностью является учение. У подростков (6 - 8 классы) ведущая деятельность связана с общением в процессе учебной деятельности.

Содержанием учебной деятельности старшеклассников (классы) становится формирование мировоззрения. Приведу несколько примеров использования игровых технологий на уроках английского языка:

The ABC Games

1. Учитель должен иметь два набора карточек с буквами алфавита.

Класс делится на две команды. Каждая команда получает один набор карточек. Ученики выстраиваются на возможно дальнем расстоянии от доски. Когда учитель произносит слово, скажем, “pencil”, ученики с соответствующими буквами бегут к доске и составляют это слово. Команда, составившая слово первой, получает количество очков по числу букв в слове.

Еще одна «многофункциональная» игра, «**The Chain of Letters**». Ею можно заменить физкультминутку или же использовать в конце урока, как элемент рефлексии. Ее основное место – второй класс – при изучении алфавита, но может использоваться в третьем и четвертом классе для актуализации знаний. Все участники игры встают в круг. Ученики по

очереди называют по одной букве алфавита. Тот, кто ошибается или слишком долго вспоминает нужную букву, выбывает из игры. Побеждает тот, кто не допускает ни одной ошибки. В этой игре буквы можно заменить цифрами и числами, названиями времен года, месяцев, дней недели и т. п.

Также можно усложнить задачу, называя буквы алфавита от А до Z, добавив фразу со словом на свою букву: “A is for Apple”, “B is for Ball”, “C is for Cat” и т. д.

Начинающий игру ученик называет любую букву алфавита. Следующий, получивший мяч, называет последующие буквы до конца алфавита. Если он справился с заданием, ему предоставляется право продолжить игру.

Использование орфографических игр дает хорошие результаты, позволяет освоить алфавит, знание которого необходимо для дальнейшего обучения чтению.

В начале урока целесообразно проводить **фонетические игры**, цель которых – постановка правильной артикуляции органов речи учащихся при произнесении отдельных английских звуков.

Например, к нам на уроки английского языка приходит проказница-обезьянка, которая гримасничает и просит детей повторять за ней, что они охотно и делают.

«... Обезьянка широко улыбнулась, а потом она снова надула губки...»

«... Обезьянка пошла гулять в лес, но на улице было холодно, у нее замерзли лапки, она стала дышать на них, чтобы согреть их (тренировка звука [h]) ...»

У каждого в копилке есть такая, а то и не одна. Героями таких сказок выступают Язычок, Мисс Четтер, Обезьянка, и просто волшебные звери. Общим у этих сказок является то, что все они являются прекрасными помощниками для отработки произношения трудных звуков, а неоспоримыми преимуществами – возможность сочинять сказку исходя из особенностей класса в целом и с учетом индивидуальных особенностей учащихся, а также возможность учитывать насущные потребности обучения. Постепенно роль сказочника может передаваться тем ученикам, у которых трудные звуки получаются лучше, включить элемент соревнования.

В игровой форме можно провести и физкультминутку. Так при изучении темы «Глаголы движения» мы играем в игру «Повторяй за мной». Суть игры проста: сначала учитель показывает и называет глагол движения, позже ведущий из учеников только показывает действия, учащиеся же должны его повторить и назвать самостоятельно. Таким образом, в ходе игры происходит актуализация или закрепление лексики и проводится физкультминутка.

Элементы пантомимы используются и при изучении других лексических тем: Спорт, Одежда, Внешность, Части тела и др.

Современный учитель постоянно использует информационные ресурсы сети Интернет, позволяющие более эффективно решать целый ряд дидактических задач на уроке. Физкультминутки (и многое другое) можно

проводить с помощью мультимедийного сопровождения. Песня медвежонка «I can run». (см. Приложение 1, рис.1)

Лексические игры (Word games) преследуют цели:

- тренировать учащихся в употреблении лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке;
- активизировать речемыслительную деятельность учащихся;
- развивать речевую реакцию учащихся.

Ряд игр предназначен для тренировки учащихся в употреблении отдельных частей речи, например, числительных, прилагательных. Другие игры соответствуют определенным темам «Покупки», «Внешность», «Одежда».

1. Ведущий рисует на доске клетки по числу букв задуманного им слова. Участники игры по очереди задают ему вопросы:

Is there the letter ... in it?

Does it have a letter?

Если названная буква имеется в задуманном слове, ведущий записывает ее в соответствующую клетку и ученик, назвавший ее, получает право на следующий вопрос. Если же названной буквы нет в слове, учащийся, задавший вопрос, выбывает из игры. Игру продолжают другие ребята, и побеждает тот, кто назовет задуманное слово.

2. Игра “**Look Sharp**” позволяет повторить лексику. Она проводится в быстром темпе, без пауз. В игре принимают участие все школьники. Учитель передает одному из учеников линейку и называет любое слово, представляющую собой ту или иную часть речи (или той же теме), и быстро передает линейку одному из соседей. Ученик, нарушивший правила игры, выбывает из нее и платит штраф: обычно декламирует стихотворение на английском языке.

Примеры:

One – two – three – four – five и т.д. (Часть речи – числительное).

Red – green – blue – brown – white и т.д. (Часть речи прилагательное).

В другом варианте игры “Look sharp” ученики, отвечая на вопрос учителя What can you see in the ...? называют то, что они могут видеть в комнате (на улице, в парке, на картинке). Учащийся последним назвавший предмет, выигрывает.

Отработка лексических навыков происходит через дефиницию (загадки). Ребятам дается задание на уроке или дома описать животное (дом, часть тела, игрушку, фрукт, сказочного героя), не называя его. Проверка домашнего задания проходит в форме «конкурса загадок». Применяется и обратный прием, когда дети загадывают слово (животное, сказочного героя и т.п.), а водящий или команда-соперник отгадывает его, задавая общие вопросы. Такие приемы позволяют не только закрепить изученную лексику по той или иной теме, но и отработать грамматические структуры утвердительного предложения, общего вопроса, краткого и полного ответа на него.

Так при работе над лексикой «Продукты», «Одежда» в классе появляется «магазин».

В магазине

На прилавке магазина разложены различные предметы одежды или еды, которые можно купить. Учащиеся заходят в магазин, покупают то, что нужно.

P1: Good morning!

P2: Good morning! What would you like?

P1: Have you a red blouse? P1 : I would like some cheese.

P2: Yes, I have. Here it is. Take, please.

P1: Thank you very much. Thank you.

P2: Not at all. You are welcome.

P1: Have you a warm scarf?

P2: Sorry, but I haven`t.

P1: Good bye.

P2 : Good bye.

В игре «Собери портфель» участвует весь класс. Выходят к доске по желанию.

Учитель: Поможем Буратино собраться в школу.

Ученик берёт находящиеся на столе предметы, складывает их в портфель, называя каждый предмет по-английски:

This is a book. This is a pen (pencil, pencil-box)

В дальнейшем ученик кратко описывает предмет, который он берёт:

This is a book. This is an English book. This is a very nice book.

«Знаете ли вы животных?»

Представители от каждой команды по очереди произносят названия животных: a fox, a dog, a monkey и т. д.

Побеждает тот, кто последним назовет животное.

На уроках часто используются и различные вариации игры «Правда/Ложь» (Yes/No). Например, на уроке «Знакомство» — это игра “Are you...?”. Учитель обращается к ученику с вопросом “Are you Sasha?”, если он Саша, то он отвечает Yes, если нет, то – No. Таким же образом мы запоминаем буквы, цифры, звуки. Учитель называет, например, звуки, показывая соответствующие транскрипционные значки, и иногда допускает ошибки. Учащиеся должны обнаружить ошибку. С помощью этой игры мы запоминаем и новую лексику, отрабатываем грамматические структуры типа «This house is old», «She is a nice girl».

«Пантомима»

Чтобы закрепить в речи лексику по теме «Утро школьника», можно провести игру «Пантомима». Ведущий выходит из класса, а группа ребят располагается у доски. Каждый жестами и мимикой изображает одно из действий по заданной теме. Затем учитель говорит ведущему: Guess what every pupil is doing.

Примерные ответы ведущего: This boy is doing morning exercises. That girl is washing her face. That boy is sleeping. etc.

Орфографические игры

Цель данных игр – упражнение в написании английских слов. Часть игр рассчитаны на тренировку памяти учащихся, другие основаны на некоторых закономерностях в правописании английских слов. Большинство игр можно использовать при проверке домашнего задания.

The comb

Класс делится на две – три команды. В зависимости от числа команд на доске два или три раза пишется какое-нибудь слово.

Например:

EXERCISE Представители команд по очереди подбегают к доске и пишут слова, начинающиеся с букв, составляющих слово exercise, по вертикали. Каждый пишет одно слово, причем слова не должны повторяться. Через некоторое время доска будет выглядеть примерно следующим образом:

```
EXERCISEEXERCISEEXERCISE  
ANANNHGEACIAEAI  
TDTAKIGAKEXSART  
LRDETD  
КТУУ
```

Игры по аудированию

Цели:

- научить учащихся понимать смысл однократного высказывания;
- научить учащихся выделять главное в потоке информации;
- развивать слуховую память учащихся.

Можно проводить игры на аудирование текста, не имея ни картинок, ни рисунков, ни заранее подготовленных вопросов, ни пунктов текста и т.д., это игры на развитие аудитивной памяти. Учитель читает текст в нормальном темпе, играющие слушают. После прослушивания текста учитель предлагает записать слова, которые каждый участник игры запомнил. Затем учитель читает текст ещё раз и дает задание – выписать группы слов и запомнившиеся фразы. После этого участники игры восстанавливают текст по памяти, пользуясь своими записями. Побеждает тот, кто наиболее точно передаст содержание текста.

Особый интерес вызывают игры, в которых после прослушивания текста (желательно, с большим количеством персонажей) необходимо разыграть сценку по содержанию текста. В этих играх дети демонстрируют не только свои способности к аудированию, но и свои артистические способности.

Обучение аудированию целесообразно проводить в разнообразных интересных играх. В них ребёнок может проявить себя как личность, а также как член коллектива. Нет универсальных игр для обучения аудированию, но можно любое упражнение, любой текст превратить в игру. Для этого необходимо подготовить необходимые аксессуары, создать атмосферу соревнования, сделать задание к текстам разнообразными, но в то же время доступными и интересными.

Тексты можно использовать из учебников, дополнительных книг по английскому языку, придуманные самим учителем или учениками. Главное, превратить элементарный текст в интересную, притягивающую ребенка игру. Чье солнышко ярче?

Капитаны команд выходят к доске, на которой нарисованы два кружка, и описывают животное по картинке. Каждое правильно сказанное предложение – это один лучик к кружку и один балл. Побеждает тот капитан, чье солнышко будет иметь больше лучиков, т.е. больше баллов.

Кто лучше знает цифры?

Представители от каждой команды выходят к доске, на которой написаны цифры (не по порядку). Ведущий называет цифру, ученик ищет ее на доске и обводит цветным мелом. Побеждает тот, кто обведет больше цифр.

Загадки о животных

Учитель читает учащимся загадки, учащиеся должны их отгадывать. Например:

1. It is a domestic animal. It likes fish. (a cat)
2. It is a wild animal. It likes bananas. (a monkey)
3. It is very big and grey. (an elephant)
4. This animal likes grass. It is a domestic animal. It gives us milk. (a cow)

За каждый правильный ответ команда получает 1 очко.

Веселые художники

Ученик, закрыв глаза, рисует животное. Ведущий называет основные части тела:

Draw a head, please.

Draw a body, please.

Draw a tail, please.

Если рисунок получился, команда получает пять баллов.

Хлопаем в ладоши

Члены обеих команд становятся в круг. Ведущий – в центре круга. Он называет попеременно домашних и диких животных. Когда дети слышат название дикого животного, они хлопают один раз, когда слышат название домашнего животного, то хлопают два раза. Тот, кто ошибся, выбывает из игры. Победительницей считается та команда, в которой останется больше игроков.

Seasons

Учитель предлагает кому-то из учеников задумать какое-либо время года и описать его, не называя. Например:

It is cold. It is white. I ski. I skate. I throw snowballs. Учащиеся пытаются отгадать: Is it spring? Is it winter?

Выигрывает тот, кто правильно назвал время года.

Игры-загадки

Учитель: У меня есть хорошие друзья. Это особенные друзья. Они пришли к нам из сказок. Вы их тоже знаете, а вот сможете ли угадать, о ком я рассказываю?

- I have a friend. He is a small boy. He can read, write and count, but not well. He can run and jump and play. He cannot draw and he cannot swim. /Незнайка/.
- I have a friend. He is a big fat boy. He cannot read and write, but he can run, sing, dance and play. He can fly! /Карлсон/
- I have a friend. He is not a boy. He is not a girl. He is green. He can swim. He cannot jump and he cannot fly. /Крокодил Гена/.

Игра «Переводчик»

Учитель включает один из мультфильмов производства «Дисней» с субтитрами на английском языке. Диктор произносит фразу, ученик повторяет ее и переводит на русский язык. Таким образом отрабатывается аудирование, лексика, грамматика.

Отдельную группу занимают грамматические игры.

Грамматические игры

Цели:

- научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности;
- создать естественную ситуацию для употребления данного речевого образца.

В начальной школе дети порой не знают и по-русски названия частей речи и членов предложения, поэтому обучение грамматике английского языка также целесообразно проводить через игру. Так для объяснения грамматических символов используются приемы, предложенные Шоевой Е. Ю.: «слово “глагол” я заменяю словом “действие”, “местоимение” – “вместо имени” и отрабатываю их по картинкам».

Для отработки полученных знаний мы используем набор карточек символов: учитель называет слова, а учащиеся должны определить каким знаком символом они обозначаются.

Для объяснения спряжения глагола to be Шоева Е. Ю. предлагает рассказывать учащимся сказку: “Жил-был король to be, и было у него трое верных слуг: am, is и are. Самым привилегированным был слуга am, он прислуживал лишь одному господину I. Is прислуживал трём господам: he, she, it. Are – тоже трём: you, we, they.” Если в том, о чём мы говорим, нет действия, то место занимает слуга короля to be.

После этого уместно провести игру “**Есть ли действие?**” Учитель говорит по-русски ряд предложений и просит хлопнуть тогда, когда действия нет». Такие же сказки используются для объяснения и других тем: артикли, окончание –s у глаголов в 3 лице ед.ч. и т.п. Для индивидуальных заданий на уроке используются наборы карточек из пособия Е. А. Барашковой «Грамматика английского языка. Игры на уроках».

Игра с картинкой

Для лучшего усвоения учащимися структур в Present Continuous можно использовать игру с картинкой. Школьникам предлагается угадать, что делает

тот или иной персонаж, изображенный на картинке, которую они пока не видели. Ребята задают вопросы, например:

P1: Is the girl sitting at the table?

T: No, she is not.

P2: Is the girl standing?

Побеждает ученик, который угадал действие, изображенное на картинке. Он становится ведущим и берёт другую картинку.

Комментатор

Учащиеся по очереди выполняют действия и комментируют их, например: I am sitting. I am standing up. I am going to the window. Учитель даёт ученику карточку за каждое правильно названное действие. Победителем становится тот, который набрал большее количество карточек.

What do you like to do?

Цель – активизация в речи общих вопросов.

Один из учащихся загадывает, что он любит делать, остальные задают ему вопросы: Do you like to swim? Do you like to play football? До тех пор, пока не отгадают. Отгадавший становится водящим.

Любимое занятие Карлсона

Ребята, вы знаете Карлсона, который живёт на крыше? Передо мной картинка, на которой изображен Карлсон за своим любимым занятием. Угадайте, что он делает. Учащиеся задают вопросы: Is he playing ball? Is he reading a book?

Комнатный бой

Это грамматическая игра на отработку структуры. В игре – два человека. Каждый из участников рисует план своей комнаты (они не должны видеть рисунков друг друга), а также пустой квадрат, представляющий собой план комнаты партнера, который будет заполняться «мебелью» в ходе игры. При этом заранее оговариваются названия и количество предметов в комнатах. Затем они по очереди задают друг другу вопросы, пытаясь выяснить расположение мебели в комнате партнера. Например: Is there a table in the middle of the room? Is there a TV-set in the left corner ?

Если ответ утвердительный, то спрашивающий делает соответствующие рисунки в пустом квадрате и задает следующий вопрос. Если ответ отрицательный, он теряет право задавать вопросы и отвечает на вопросы партнера. Выигрывает тот, кто первым отгадал расположение мебели в комнате партнера и заполнил пустой квадрат.

Прятки “Hide-and-Seek”

На листке бумаги дети рисуют одинаковые квадраты, которые являются их комнатами. Располагают в комнате: стол, софу, кресло, коврик, кровать, книжную полку. Обводят кружочком то место (предположим, за креслом), где они спрятались. Повернувшись друг к другу, стараются выяснить, где спрятался одноклассник. С помощью вопроса: Are you under the armchair? Are you behind the sofa? ... Так до тех пор, пока не угадают. На следующем уроке можно закрепить полученные знания с помощью той же игры, но немного изменив условие игры. Выбирается водящий (It), которого

просят выйти из класса. Учитель прячет какой-нибудь предмет. Возвращается водящий.

Teacher: Where is the pen?

It: The pen is under the bag.

P1: No, it is not.

It: The pen is in the table.

P2: No, it is not.

It: The pen is in your desk, Lera.

L: Yes, it is.

Ученики получают огромное удовольствие от игры. Незаметно усваивается языковой материал, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения – «оказывается, я уже могу говорить наравне со всеми».

Игровые методы часто очень просты по своей организации и не требуют специального оборудования.

Это, конечно же, не полный перечень игр, используемых на уроках английского языка в начальной школе: его можно пополнять до бесконечности. Более того, одна игра может одновременно нести в себе и лексический, и грамматический, и фонетический материал. Игра может быть запланированной, а может быть и импровизацией. Она может вклиниться в любой этап урока или пронизывать весь урок. Для учителя же главное помнить, что игра – лишь элемент урока, и она должна служить достижению дидактических целей урока. Поэтому необходимо точно знать какой именно навык, умения тренируется в данной игре, что ребенок не умел делать до проведения игры и чему он научился в процессе игры.

7. Итог

Подводя итог выше изложенному можно отметить «за» использование игровых технологий:

- игровые технологии способствуют повышению интереса, активизации и развитию мышления;
- несет здоровьесберегающий фактор в развитии и обучении;
- идет передача опыта старших поколений младшим;
- способствует использованию знаний в новой ситуации;
- является естественной формой труда ребенка, подготовлением к будущей жизни;
- способствует объединению коллектива и формированию ответственности.

«Минусы» при использовании игровых технологий следующие:

- сложность в организации и проблемы с дисциплиной;
- подготовка требует больших затрат времени, нежели ее проведение;
- увлекаясь игровой оболочкой можно потерять образовательное содержание;
- невозможность использовать на любом материале;
- сложность в оценке учащихся.

Свою работу хочется закончить словами Конфуция «Учитель и ученики растут вместе». Так пусть игровые технологии позволяют расти как ученикам, так и учителю.

Рефлексия Чемодан – всё пригодится в дальнейшем. Мясорубка – информацию переработаю. Корзина – всё выброшу.

Спасибо за внимание!