

ДНЕВНИК СТАЖИРОВКИ

Технология «Handy stuff», как инструмент педагога, обеспечивающий развитие и поддержку игровой деятельности дошкольников

26-28 апреля 2023 г.

г. Заречный Пензенской области

**Стажёрская площадка победителя
Конкурса воспитателей детских садов, внедряющих эффективные
технологии работы с детьми в рамках реализации ФГОС дошкольного
образования, проведенного в рамках проекта «Школа Росатома»
в 2022-2023 учебном году
МУКАШЕВОЙ ЮЛИИ ВАСИЛЬЕВНЫ**

**«Технология «Nandy stuff», как инструмент педагога,
обеспечивающий развитие и поддержку игровой деятельности
дошкольников»**

ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ!

МАДОУ «ДЕТСКИЙ САД № 11»
442963, Пензенская область, г. Заречный, ул. Озерская, д. 12а (2 корпус)
Электронная почта: ds11.zato@yandex.ru
Группа Вконтакте: МАДОУ «ДЕТСКИЙ САД № 11», город Заречный
<https://vk.com/ds11zato>

Телефон вахты Дс №11: 65-58-10

Гостиница ФОК «Лесной»: г. Заречный, ул.Светлая, строение 2

Телефон 8 8412 60 72 30

Телефоны такси:

606-606

655-655

778-778

654-500

МОЙ ЛИСТ ОЖИДАНИЙ



День 1

День 2

День 3

**Чек- лист оценки игровой деятельности педагога
при реализации технологии «Handy stuff»**

№	Критерии	да\нет	Примечания
1	Элементы РППС (развивающей предметно-пространственной среды), используемые для развития и поддержки игровой деятельности		
2	Действия педагога, направленные на поддержку игры		
3	Маркеры игрового поведения дошкольников, характеризующие актуальный вид игры		
4	Решение когнитивных задач в игровой деятельности		

ПЕРИОДИЗАЦИЯ ИГР ПО КРАВЦОВОЙ Е.Е.

РППС группы для поддержки детской игры

РЕЖИССЕРСКАЯ ИГРА 2-4 ГОДА

- Места уединения для разыгрывания режиссерской игры (не менее двух), обозначенные тканью, пледом и т.д.
- Режиссерские поля разных размеров - не менее 10 полей (из расчета на одно поле два ребенка):
 - макеты полей могут быть из бросового материала: лист бумаги, лист из разобранной коробки, ткань, лист фанеры и т.д.:
 - макеты полей могут быть двусторонние;
 - режиссерским полем может служить скамейка, часть ковра, настольные домики, емкость с водой, песком, фасолью;
 - тематика режиссерских полей.
- Мелкие фигурки людей, животных, сказочные наборы, деревья, заборчики, машинки.
- Предметы-заместители, детали конструктора - не менее 10 коробочек.
- Педагог осуществляет подборку книг, картинок, мультфильмов, обогащающих, уточняющих представления об окружающем мире и позволяющие ребенку разыграть простой сюжет совместно со взрослым, а затем и самостоятельно на режиссерском поле.

ОБРАЗНАЯ ИГРА 3,5-5 ЛЕТ

- Создание насыщенной среды: безопасной, доступной, в соответствии с интересами детей и уровнем развития образной игры.
- Костюмы для переодевания - не менее 10.
- Ободки, хвосты, перчатки для имитации образа животных - не менее 10.
- Головные уборы (каска, короны, веночки, шляпы и др.) - не менее 10.
- Различная обувь (ботинки, туфли, лапти и др.) - не менее 5 для девочек и не менее 5 для мальчиков.
- Аксессуары для дополнения образов: чемоданы, сумки, кошельки, трости, перчатки, браслеты, бусы, очки, галстуки, бабочки и т.д. - не менее 10.
- Атрибуты сказочных персонажей – не менее 10.
- Атрибуты для образов людей различных профессий - не менее 5.
- Место для хранения тканей различных размеров, расцветок и фактур – не менее 10 отрезков и различных вспомогательных материалов (веревки, прищепки, резинки и др.) - не менее 5.
- Бросовый материал для создания образов.
- Подиум, ширмы и зеркала в свободном доступе.
- Иллюстративный материал с изображением животных, сказочных героев, людей разных профессий, обогащающий образы детей, которые актуальны для детей не менее 2 на один образ. Книги, энциклопедии, мультфильмы, кино, компьютерные игры.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА 5-6 ЛЕТ

- Вся РППС группы подчинена реализации игрового замысла детей (могут соседствовать несколько замыслов, исходя из интересов детей).
- В среде имеются маркеры обогащения разворачивающегося сюжета, информационные носители - книги, рисунки, видео, реалистичные предметы (наушники, предметы быта и т.д.):
 - организованы тематические игровые хранилища, где расположено оборудование (модули, трансформируемая мебель, ширмы и т.д.), коробки, контейнеры, ящички с условными и реалистичными игрушками и атрибутами;
 - включены в среду предметы-заместители, реалистичные «*игрушки-полуфабрикаты*» для изготовления самоделок.
- В сюжетно-ролевую игру переносятся часть атрибутов образной игры - костюмы для переодевания в формате классических сюжетов игр:
 - головные уборы (каска, короны, веночки и др.) - не менее 10;

- различная обувь (ботинки, туфли и др.) - не менее 5 для девочек и не менее 5 для мальчиков;
 - аксессуары (кошельки, сумочки, дорожные сумки, чемоданы, рюкзаки и др.) не менее 10;
 - галстуки, бабочки, трости, жилеты, накидки, пиджаки – не менее 10;
 - атрибуты животных и сказочных персонажей – не менее 10.
 - Место для хранения тканей различных размеров, расцветок и фактур – не менее 10 отрезков и различных вспомогательных материалов (веревки, прищепки, резинки и др.) - не менее 5.
- Педагог с детьми трансформирует пространство под игровую замысел, изготавливает элементы костюмов из бросовых материалов, либо создает условия для самостоятельного создания образа детьми - не менее 5 за месяц.

РЕЖИССЕРСКАЯ ИГРА 6,5 – 8 ЛЕТ

- Главный источник игры -воображаемый мир ребенка.

Минимум атрибутов, все что необходимо для игры ребенок может извлечь из любого пространства.

Роль взрослого в поддержке детской игры

РЕЖИССЕРСКАЯ ИГРА 2-4 ГОДА

- Демонстрирует, как с предметом разыгрывать сюжет.
- Владеет средствами интонационной выразительности, эмоциональности, четкой дикцией, мимикой и жестами.
- Выстраивает сюжетную линию в режиссерской игре, фантазировать.
- Вбрасывает провокации для развития воображения и фантазии детей: в знакомые сказки нового персонажа.
- Применяет технологию моделирования – кружки заместители персонажей знакомых сказок.
- Демонстрирует личную заинтересованность и увлеченность процессом собственной игры.
- Читает русские народные сказки, потешки и художественные произведения.
- Во время наблюдений, при необходимости обогащает игру ребенка, включается в нее (с его разрешения) и помогает ребенку приобрести новый игровой опыт.
- Ежедневно планирует развитие и поддержку режиссерской игры в концепции Е.Е. Кравцовой, опираясь на карту наблюдений
- Фиксирует активность детей после игры в картах наблюдения.
- Раскрывает родителям особенности режиссерской игры, помогает консультационно создать условия для поддержки режиссерской игры в домашних условиях.
- В виртуальной сети публикует посты об играх детей с профессиональными комментариями о том, как играют дети.

ОБРАЗНАЯ ИГРА 3,5-5 ЛЕТ

- Создает событийный ряд, расширяющий кругозор ребенка о разнообразных образах, которые затем появятся в его игре.
- Обеспечивает условия для демонстрации детьми образов, находясь сам в роли зрителя и стимулируя детей к просмотру.
- Обогащает образ. Как поведет себя кошка, если вдруг увидит злую собаку, и т.п.
- Демонстрирует различные варианты игрового поведения в образной игре.
- Поддерживает вспыхнувшую детскую игру при необходимости, вбрасывая провокации, расширяющие зону ближайшего развития.
- Предоставляет возможность действовать самостоятельно не менее трех часов в день.
- Ежедневно планирует развитие и поддержку образной игры в концепции Е.Е. Кравцовой, опираясь на карту наблюдений.
- Фиксирует результаты наблюдений в картах.
- Раскрывает родителям особенности образной игры, помогает консультационно создать условия для поддержки образной игры в домашних условиях.
- В виртуальной сети публикует посты об играх детей с профессиональными комментариями о том, как играют дети.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА 5-6 ЛЕТ

- Помогает вспомнить более подходящие для игры события, установить их последовательность, спланировать ход игры, последовательность действий.
- Помогает распределить роли, согласовать замысел.
- Способствует решению игровых задач, поддержанию познавательного интереса в игре.
- Наблюдает за игрой детей.
- Направляет замысел и действия детей (совет, подсказка, вопрос, изменение игровой среды, провокации в среде).
- Создает проблемные ситуации (гибкое воздействие на замысел игры, развитие сюжета, усложнение способов отображения действительности).
- Способствует накоплению детьми индивидуального игрового опыта.
- Создает событийный ряд, расширяющий кругозор ребенка, позволяющий ему сформировать представление о разнообразных ролевых действиях.
- Обеспечивает детям возможность в течение дня разворачивать игровые сюжеты не менее 3 часов.
- Поддерживает позитивное игровое поведение, сворачивает разрушительные ходы игры, демонстрируя бесконфликтное игровое поведение.
- Помогает разворачивать сюжет, включается в игру, принимая на себя роль (основную, дополнительную), демонстрируя ролевые взаимодействия (речь, диалог, действия), вбрасывает провокации, расшатывая стереотипное ролевое поведение детей;
- Наделяет смыслом игровые действия детей, уходя от прямых указаний, расширяя границы сюжетной линии.
- В течение дня не менее 4 раз демонстрирует ролевое поведение, используя яркие средства выразительности.
- В течение дня наблюдает за развитием сюжетно-ролевой игры с фиксацией в карте наблюдений за игровыми проявлениями дошкольника.
- Планирует вовлечение в сюжетно-ролевую игру младшего воспитателя, действуя по необходимости в технологии парной педагогики.
- Педагоги совместно осуществляют планирование сюжетно-ролевой игры в один из дней недели в период сна детей.
- Оформляет карту наблюдений, в которой ежедневно фиксирует результаты наблюдений.
- Раскрывает родителям особенности сюжетно-ролевой игры, помогает консультационно создать условия для поддержки сюжетно-ролевой игры в домашних условиях.

ИГРА С ПРАВИЛАМИ 6-7 ЛЕТ

- Предоставляет возможность детям действовать самостоятельно.
- Совместная игра с детьми.
- Принимает придуманные детьми правила.
- Объясняет незнакомые правила игры, помогает детям удерживать их в ходе игры.
- Знакомит с правилами игры.
- Доказывает возможность изменения правил игры при общем согласии.
- Стимулирует творческую активность детей для придумывания новых правил.
- Ведет индивидуальную карту наблюдений за проявлениями ребенка в игре.
- Раскрывает родителям особенности игры с правилами, помогает консультационно создать условия для поддержки игры с правилами в домашних условиях.
- В виртуальной сети публикует посты об играх детей с профессиональными комментариями о том, как играют дети.

РЕЖИССЕРСКАЯ ИГРА 6,5 – 8 ЛЕТ

- Главный источник игры -воображаемый мир ребенка.

Особенности игрового поведения дошкольников

РЕЖИССЕРСКАЯ ИГРА 2-4 ГОДА

- Ребенок часто уединяется.
- Разворачивает игру в ограниченном пространстве.
- Зачастую лежит, сидит, отвернувшись от сверстников; погружен в собственный замысел.
- Сосредоточенно играет с мелкими фигурками и предметами-заместителями.
- Использует в игре материалы открытого действия.
- Сам выступает и в качестве режиссера, и в качестве исполнителя игры
- Издает звуки, имитирует ролевую речь кукольных и воображаемых персонажей.
- Самостоятельно разворачивает игру.
- Игра ребенка разнообразная, носит индивидуальный характер.
- В возрасте 2-3 лет сюжеты игры очень просты, представляют собой краткую цепочку знакомых действий (2-4 действия), действия производятся над одним персонажем.
- При длительном наблюдении взрослого просматривается фантазийное выстраивание сюжета игры, хорошо видна воображаемая ситуация.
- Приводит свою игру к логичному завершению, не бросает игру.
- Демонстрирует желание принять игрока.
- Корректно отказывается от участия в игре других участников.
- Может самостоятельно обустроить пространство для режиссерской игры из бросовых материалов.
- Не требует от педагога поддержки и дополнительных материалов

ОБРАЗНАЯ ИГРА 3,5-5 ЛЕТ

- Ребенок легко находит предметы и атрибуты для создания образа.
- Может создать дополнительные аксессуары.
- Использует предметы-заместители,
- Создает образ доступными для возраста средствами – мимикой, жестами, речью и т.д.
- Удерживает свой образ.
- Испытывает положительные эмоции при демонстрации своего образа.
- Принимает поддержку взрослого, по обогащению образа, либо корректно от нее отказывается.
- При длительном наблюдении ребенок «вырастает» в своем образе.
- Обращается к книгам, картинкам и т.д.
- Просит взрослого помочь обогатить образ деталями.
- Пробует себя в образах животных, предметов, людей разных профессий.
- С интересом наблюдает за детьми, аплодирует. Подсказывает детали, действия.
- Пробует себя в образах животных, предметов, людей разных профессий.

СЮЖЕТНО-РОЛЕВАЯ ИГРА 5-6 ЛЕТ

- Ребенок моделирует пространство для сюжетно-ролевой игры.
- Берет на себя роль, четко обозначает ее для партнеров.
- Удерживается в рамках принятой роли; ведет диалог, способен сменить роль, если этого требует игровая ситуация.
- Способен договориться с 2-3 партнерами для разворачивания игры.
- Может вести лидерскую линию.
- Может подстроиться под замысел партнеров по игре.
- Демонстрирует способность соблюдать правила, достигать компромисса.
- Способен «цивилизованно» выйти из игры, не нарушая игры партнеров.
- В некоторых случаях способен длительно удерживать интерес к игре, дополняя игровую ситуацию атрибутами, новыми ходами и т.д.
- Достаточно когнитивного опыта для того, чтобы игра развивалась.
- В случае затруднений обращается за советом к взрослому или сверстникам в разворачивании сюжета.

- Обращается к литературе, картинкам, видеоматериалам, чтобы продолжать развивать сюжетную линию выбранной игры.
- В расцвете сюжетно-ролевой игры свободно владеет ролью, реализующими ее действиями, активно пользуется ролевой и комментирующей (поясняющей) речью; свободно комбинирует события и персонажей из разных смысловых сфер, умеет использовать смену роли, совмещение ролей, как средство развертывания интересного сюжета.
- Легко находит смысловое место в игре сверстников, подхватывает и развивает замыслы игры. В случае затруднений обращается за советом к взрослому или сверстникам в разворачивании сюжета.

ИГРА С ПРАВИЛАМИ 6-7 ЛЕТ

- Ребенок сам соблюдает правила игры.
- Контролирует действия партнеров в соответствии с правилами.
- Чувствителен к нарушениям, оказывает им сопротивление (порицание, апелляция к правилам, угроза выйти из игры).
- Сам подчиняется требованиям сверстников.
- Владеет большим арсеналом игр, при желании может придумать игру с правилами, новые правила к знакомой игре, самостоятельно изготовить игру-бродилку.
- Отчетливо понимает, что выигрыш - это не успех всех, а дисбаланс конечных результатов в пользу одного.
- Обнаруживает стремление к выигрышу.
- Умеет контролировать свои эмоции при выигрыше и проигрыше.
- Легко организует сверстников для игры.
- Иницирует разговор о варианте правил перед началом игры.
- Использует различные виды жребия (считалка, предметный).

РЕЖИССЕРСКАЯ ИГРА 6,5 – 8 ЛЕТ

- Главный источник игры -воображаемый мир ребенка.
- Минимум атрибутов, все что необходимо для игры ребенок может извлечь из любого пространства.
- Главный источник игры -воображаемый мир ребенка.
 - Ребенок режиссирует сложные сюжеты, объединяющие разные предметы.
 - Зачастую его режиссёрская игра перерастает в литературное творчество, с минимальным количеством используемых предметов.
 - Порой все действия заменяет речью.
 - Иногда участвует в коллективной режиссерской игре с двумя-тремя детьми; с которыми вместе придумывает сюжет, предметно его представляют и придумывают множество ролей.
 - Увлекается придумыванием новых сказок или переделыванием старых сказок на новый лад.
 - Проигрывает собственные сказки и истории с разным количеством предметов.
 - Играет один или с партнерами, в разных ситуациях (на прогулке, в режимных моментах, свободной деятельности).
 - Перестает нуждаться в многочисленных предметах для своей игры.

РППС группы для поддержки игры с правилами 6-7 лет

- Картотека подвижных игр в соответствии с возрастом (не менее 15 игр) и атрибуты для подвижных игр (маски, инвентарь) - не менее 10.
- Готовые настольно – печатные игры по разным образовательным областям в соответствии с возрастом (3-10)
- Игры, самостоятельно изготовленные детьми или в совместной деятельности со взрослыми.
- Игры разных типов: лото не менее 5, домино не менее 4, бродилки не менее 6, другие (морской бой, крестики-нолики, шашки, шахматы, квесты и пр.) не менее 5.
- Материалы, оборудование для жеребьевки.
- Материалы для изготовления собственных игр.
- Педагог в группе создает место для хранения и (пространство) для проведения игр.

- Педагог обеспечивает периодическую сменяемость материала не менее 3 раз в год.
Педагог обеспечивает доступность материалов и оборудования для детей.

ЧЕК-ЛИСТ

Игровая компетентность взрослого

1. Нейтральная позиция. Взрослый не обращает внимания на играющих детей, занимается своими взрослыми делами. Преобладает равнодушие и низкая включенность в детскую жизнь: «Пусть делают, что хотят». Взрослый включается в детские отношения только в случае острого конфликта (крики, драки и т.п.). Преобладают вербальные формы воздействий: призывы к хорошему поведению, к послушанию, обещания наказать виновных. Эмоциональный фон взаимодействия нейтральный или раздраженный. Детская игра для них - возможность отдохнуть от детей и заняться своими делами.

2. Директивная позиция. Деятельность взрослого направлена на обучение и воспитание детей. Он постоянно учит детей и руководит их деятельностью. Понимая значение игры, такой взрослый руководит и игрой: распределяет роли, определяет сюжет игры, подсказывает, кому, что нужно говорить и т.д. При этом часто наблюдаются упреки в адрес детей, осуждения их за неумелость или несообразительность. Для такого взрослого характерны уверенность в своей правоте и высокомерное отношение к детям, как менее развитым и мало что понимающим существам, которых всему нужно учить. Любая инициатива детей, отклоняющаяся от намеченного плана игры, воспринимается как нарушение нормы. Словом, директивный взрослый сам играет за детей, если такое руководство можно назвать игрой. В случае конфликтов, разводит детей в разные стороны: «Не умеете играть вместе — играйте по отдельности», «пусть каждый займется делом и никому не мешает».

3. Поддерживающая позиция взрослого направлена на поддержку инициативы детей в игре. Взрослый принимает участие в игре и в разрешении проблем и конфликтов детей. В то же время это участие неназойливо и незаметно. Степень и характер включенности зависит от ситуации и от игровых умений детей. В случае, если дети еще не умеют играть, взрослый обращается к ним от имени новой роли, помогает принять и удержать ролевую позицию, увидеть в привычной ситуации что-то новое, расширяет и развивает сюжет. Но все это с позиции равноправного участника, партнера, а не руководителя и не учителя игры. Если игра «застряла» или распадается, он предлагает неожиданный поворот сюжета или вводит новую игрушку, или берет на себя дополнительную роль, стимулирующую игровую активность детей. Для данной позиции очень важны позитивный эмоциональный фон и поддержка взаимодействия детей. Взрослый предлагает образцы разрешения трудностей, причем не на словах, а включаясь во взаимодействие как один из участников игры.

Технология «Handy stuff»

Технология «Handy stuff» (в переводе «материал, который всегда под рукой») помогает развитию творческих способностей дошкольников, обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую активность, экспериментирование с доступными материалами.

Данная технология позволяет использовать бросовый материал при создании аксессуаров, атрибутов, элементов костюмов для сюжетно-ролевых игр, создания настольных, напольных игр с правилами с последующим проигрыванием.

Технология «Handy stuff» помогает построить взаимоотношения детей таким образом, что каждый ребёнок имеет возможность проявить свои способности, интересы, так как при работе с неоформленным материалом дети не боятся его испортить, могут экспериментировать, пробовать различные техники и приемы обработки.

Ребенок сам выбирает объект для творчества, материалы, с возможностью замены в процессе изготовления продукта.

У детей есть выбор: объединиться по группам, выбрать партнера или самостоятельно реализовывать задуманное.

Роль педагога - стороннее наблюдение и оказание недирективной помощи в случае затруднения, поддержка творческой инициативы дошкольников.

1 этап - Мотивация. Педагог провоцирует детей на решение проблемной ситуации.

2 этап - Распределение детьми объектов или предметов для изготовления, выбор материалов способов крепления. В группе находится центр «Сделай сам», где собран различный бросовый материал. Используя его, дети создают задуманное.

3 этап - Воплощение творческой идеи с возможностью коррекции по ходу работы.

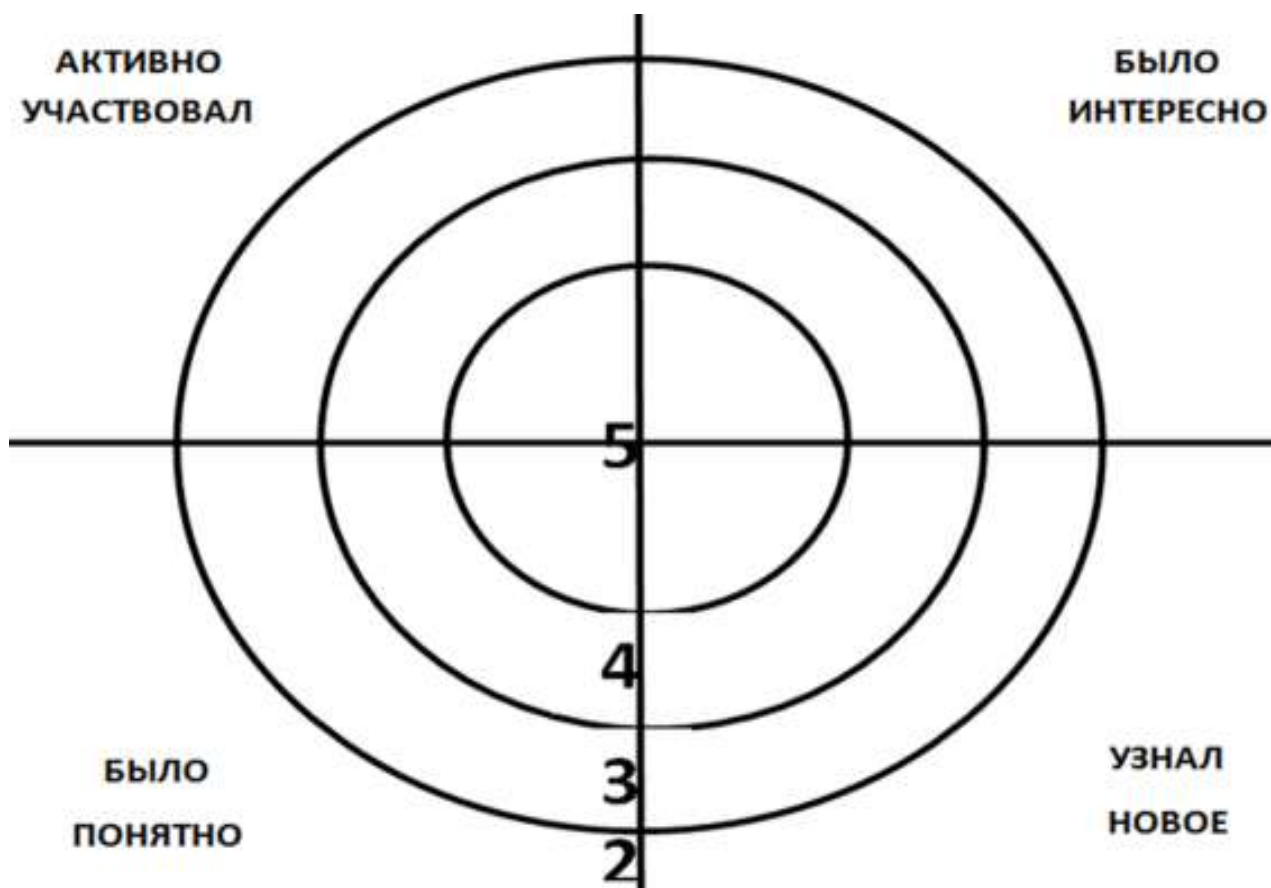
4 этап - Декорирование.

5 этап - Объяснение функций созданного продукта и определение его места в общей картине и последующее проигрывание.

ГОЛОС РЕБЕНКА В СРЕДЕ



РЕФЛЕКСИЯ ДНЯ



АКТИВНО
УЧАСТВОВАЛ

БЫЛО
ИНТЕРЕСНО

5

4

3

2

БЫЛО
ПОНЯТНО

УЗНАЛ
НОВОЕ

The diagram is a circular tool for daily reflection. It consists of three concentric circles centered on a vertical axis. The vertical axis is labeled with the numbers 2, 3, 4, and 5 from bottom to top. The top of the vertical axis is labeled '5'. The four quadrants are labeled as follows: top-left is 'АКТИВНО УЧАСТВОВАЛ', top-right is 'БЫЛО ИНТЕРЕСНО', bottom-left is 'БЫЛО ПОНЯТНО', and bottom-right is 'УЗНАЛ НОВОЕ'. A horizontal line passes through the center of the circles.

Карта наблюдений за самостоятельной
деятельностью
«ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ДЕТЕЙ»



«3М»

3 момента, которые удивили



1.

2.

3.

3 момента, которые заставили задуматься



1.

2.

3.

3 момента, которые запомнились



1.

2.

3.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ!!!!



В контексте образовательной деятельности в детском саду образовательное событие - это особая ситуация, которая организуется педагогом в образовательных целях.

Особенности «Образовательного события»

1. Образовательное событие - часть полноценного образовательного процесса, в него закладываются ситуации, при разрешении которых дети приобретают новые знания, умения, формируют представления.
2. Образовательное событие - развернутая история, подчиненная единой теме, интересной и доступной для дошкольников.
3. Образовательное событие подчиняется законам драматургии, в ней есть завязка, развитие сюжета, кульминация и развязка.
4. Образовательное событие - история, которая не заканчивается сразу, в которой ребенок живет еще какое-то время (от нескольких часов до нескольких дней).
5. Образовательное событие требует от воспитателя особого внимания к эмоциям детей.

Признаки «Образовательного события»

1. Основа – игровая деятельность
2. Ярко выраженный интерес у детей
3. Возможность проявить инициативу
4. Структура: зачин (мотивация, принятие решения), ожидание события, подготовка к нему, кульминация, рефлексия.
5. Участвуют все дети группы
6. ОС длится, пока сохраняется интерес у детей
7. Присутствуют образовательные задачи, которые скрыты от детей
8. В процессе ОС изменяется среда
9. В процессе ОС появляются «продукты» деятельности детей, «документация» события: поделки, схемы, карты, самодельные книги, альбомы и т.д., которые используются детьми после завершения ОС

Структура «Образовательного события»

1. Эмоциональный взрыв — получение известия, принятие решения.
2. Ожидание самого события, подготовка к нему — в это время человек предпринимает конкретные действия.
3. Наступление ожидаемого события — еще один эмоциональный взрыв.
4. Жизнь после события — жизнь, которую это событие, возможно, круто изменило.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ СОБЫТИЕ



«ГОРОД МАСТЕРОВ»

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ



