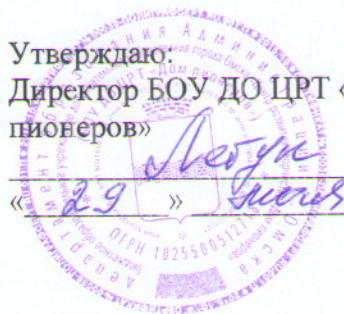


Департамент образования администрации города Омска
Бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования города Омска
«Центр развития творчества «Дом пионеров»

Принята на заседании
педагогического совета
от «29» мая 2020г.
протокол № 4

Утверждаю:
Директор БОУ ДО ЦРТ «Дом
пионеров»



Н.В.Летун
2020 г.

Принята на заседании
методического совета
от «28» мая 2020 г.
протокол № 3

Каникулярная краткосрочная дистанционная дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Развивайка»

социально-педагогической направленности
форма реализации программы: дистанционная
возраст обучающихся: 8 - 10 лет
общая трудоемкость программы: 8 часов

Авторы-составители:

Исенова З.Р., старший методист

Бабич Н.М., старший методист

Шкиря Л.А., старший методист

Омск, 2020

Содержание

№	Раздел	Стр.
1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебно-тематический план	5
3.	Содержание курса	5
4.	Контрольно-оценочные средства	7
5.	Условия реализации программы	11
6.	Список литературы	15

I. Пояснительная записка

Каникулярная краткосрочная дистанционная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (ККДООП) “Развивайка” является программой социально-педагогической направленности, имеет базовый уровень освоения и предназначена для учащихся 8-10 лет. Содержание программы направлено на развитие у учащихся универсальных логических действий, информационно-коммуникационных компетенций в ходе реализации проекта по созданию банка интерактивных игр и упражнений.

Актуальность программы обоснована запросом детей, родителей, педагогов на программы дополнительного образования, развивающие мышление и информационно-коммуникационные навыки у детей младшего школьного возраста. Познавательная деятельность, обучение, продуктивное мышление невозможны без мыслительных операций, таких как анализ, синтез, обобщение, сравнение, классификация и др., необходимых для решения постоянно появляющихся учебных и жизненных задач. Умение думать самостоятельно, применять мыслительные операции в целях достижения запланированного результата является важным навыком в организации своей собственной учебной деятельности, а в дальнейшем, к построению успешной карьеры, востребованности на рынке труда. Современным детям необходимо владеть навыками обучения и жизни в цифровом пространстве. Данная программа учит работать самостоятельно, способствует развитию умений ориентироваться в интернет-ресурсах, использовать возможности цифровых ресурсов в целях обучения и собственного развития, и дает возможность овладеть практическими навыками работы в конкретном ресурсе.

В младшем школьном возрасте происходит активное овладение элементами логических операций. С началом систематического школьного обучения мышление выдвигается в центр психического развития ребенка (Л.С. Выготский) и становится определяющим в системе других психических функций, которые под его влиянием интеллектуализируются, приобретают осознанный и произвольный характер. В этот период совершается переход от мышления наглядно-образного, являющегося основным для данного возраста, к словесно-логическому, понятийному мышлению, основу которого составляет оперирование понятиями. По мере обучения у детей умственные операции становятся менее связанными с конкретной практической деятельностью или наглядной опорой. Исследования психологов (П.Я. Гальперин, В.В. Давыдов, Л.В. Занков, А.А. Люблинская, Д.Б. Эльконин и др.) позволяют сделать вывод о том, что результативность процесса развития логического мышления младших школьников зависит от способа организации специальной развивающей работы. Дети младшего школьного возраста много времени уделяют играм в гаджетах. В основном эти игры носят развлекательный характер и не приносят пользы ребенку. Именно в этом возрасте отмечается рост познавательной активности. Создание развивающих и обучающих игр позволит сформировать интерес у детей к собственному мышлению и дает инструмент для развития этого психического процесса. Данная программа создает условия для осмысления учащимися важности работы над собой, над своим развитием, для овладения детьми алгоритмом поиска необходимых инструментов для собственного развития в интернет-ресурсах, и в перспективе - разработки собственных игр и упражнений.

Форма обучения - дистанционная. Специально организованный образовательный процесс в ходе реализации программы предполагает применение таких форм организации занятий: работа с теоретическим материалом (учебная видеолекция в форме презентации, видеоинструкции), практика, контроль, рефлексия. Основной **тип взаимодействия** - комбинирование асинхронного и синхронного взаимодействия. **Среда дистанционного обучения (СДО)** - Google Класс.

Результатом освоения данной программы является формирование у учащихся навыков цифровой грамотности в процессе создания учащимися банка интерактивных игр и упражнений, направленных на развитие логических операций мышления.

Набор детей. К обучению по ККДООП приглашаются все желающие дети без предварительного отбора по письменному заявлению родителей.

Трудоемкость программы - 8 часов.

Режим занятий - 2 раза в неделю по 2 занятия длительностью 45 минут (из них - 15 мин на работу с гаджетом, 30 минут - работа с полученной информацией, печатной продукцией).

Цель программы: формирование представлений о сравнении, анализе, синтезе и классификации как логических операциях мышления, развитие навыков цифровой грамотности в процессе создания игры и банка интерактивных игр и упражнений в интернет-сервисе LearningApps.

Задачи:

1. формировать интерес к процессу собственного развития;
2. научить искать необходимую информацию, перерабатывать и презентовать ее;
3. развивать умения анализировать, сравнивать, синтезировать и классифицировать;
4. развивать умения работать согласно плану действий;
5. сформировать информационно-коммуникационные навыки: навыки по созданию игры, банка интерактивных игр в интернет - сервисе LearningApps;

Планируемые результаты:

Личностные:

- проявляют интерес к деятельности, направленной на развитие мышления.

Метапредметные:

- учащиеся умеют работать согласно плану действий;
- учащиеся могут искать необходимую информацию, перерабатывать ее и презентовать.

Результаты по направленности программы:

- сформировано представление о сравнении, анализе, синтезе и классификации как логических операциях мышления;
- могут создать одну игру, развивающую мыслительные операции, в интернет-сервисе LearningApps.

II. Учебно-тематический план.

№ п/п	темы	КОЛ-ВО часов
1	Вводное занятие.	1
2	Мышление.	1
3	Игры на развитие операций: сравнения, классификации, анализа и синтеза.	1
4	LearningApps - конструктор развивающих игр.	1
5	Создаем развивающие игры.	2
6	Презентация игр.	1
7	Мы - молодцы!	1
	Итого:	8

III. Содержание курса.

1. Тема “Вводное занятие”.

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: освоение информации о программе, изучение инструкции, размещение визитки и фотографии на доске Padlet.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: готовые визитки с фотографиями.

2. Тема “Мышление”.

Форма проведения учебного занятия: теоретическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: осознание значения, важности умения думать в результате просмотра видео (мультфильм), выражение собственного мнения в ответах СДО Google Класс. Просмотр учебной презентации - освоение информации, уточнение основных терминов, осмысление значимости мыслительных процессов в жизни человека, оценивание своих знаний - работа с тестом редактора онлайн-анкет Google Формы.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: анализ высказываний и суждений учащихся в ответах СДО Google Класс (понимание смысла произведения, выводы, наличие интереса к деятельности по программе курса) по схеме: каждый участник высказывается, что ему одно понравилось и одно не понравилось, ищет высказывания, похожие на свои, и под ними оставляет комментарий “согласен”; тест с самооцениванием -

понимание смысла представляемого материала, выводы о роли логических операций в жизни человека.

3. Тема “Игры на развитие операций: сравнения, классификации, анализа и синтеза”.

Форма проведения учебного занятия: игра.

Виды учебной деятельности обучающихся: игровая деятельность (развитие мыслительных процессов) - интерактивные игры и упражнения на развитие логических операций: сравнения, классификации, анализа и синтеза, обратная связь - составление кодового предложения и отправка для оценки.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: коды из игр, кодовое предложение.

4. Тема “LearningApps - конструктор развивающих игр”.

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: осуществление целенаправленного поиска в интернете: поиск ресурса LearningApps в интернете, выполнение действий по алгоритму: изучение видеоинструкций по работе в LearningApps, уточнение алгоритма поиска информации в интернет-сервисе, поиск и сохранение игры, самооценивание - выполнение игры “Проверь себя!”. Обратная связь.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: игра “Проверь себя!” Размещение скриншота сохраненной игры в ответах СДО Google Класс.

5. Тема “Создаем развивающие игры”.

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: освоение алгоритма создания игры, разработка игры: изучение инструкций по созданию игр, разработка своей игры с использованием инструкций и набора картинок:

- Классификация. Игра "Классификация".
- Сравнение. Игра "Найди пару"
- Анализ и синтез. Игра "Викторина с выбором правильного ответа".

Самоконтроль и самооценка.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: отметка о выполнении в СДО Google Класс.

6. Тема “Презентация игр”.

Форма проведения учебного занятия: практическое занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: презентация своей игры (изучение рекомендаций в публикации на доске Padlet), апробация игр одноклассников, обсуждение, комментирование, оценивание и самооценивание (размещение игры на доске Padlet с краткой рекламой, просмотр других игр, составление комментариев к играм одноклассников).

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: публикации на доске Padlet, наличие комментариев.

7. Тема “Мы - молодцы!”.

Форма проведения учебного занятия: контрольное занятие.

Виды учебной деятельности обучающихся: просмотр видео, осмысление собственной деятельности по освоению курса, результатов (практических и личностных); практическая значимость деятельности на курсе. Самоконтроль и

самооценивание, рефлексия - работа с тестом Редактора онлайн-анкет Google Формы.

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная.

Оценка и контроль: тест с авто оцениванием.

Контрольно-оценочные средства

Целью системы оценивания планируемых результатов ККДООП «Развивайка» является системное исследование степени достижения планируемых результатов, сбор информации об эффективности образовательного процесса. Объектами системы оценивания планируемых результатов являются образовательный процесс и его результаты, достижения учащихся и их отношение к образовательному процессу. Направления исследований - личностные, метапредметные результаты и результаты по направленности программы. Для определения уровня теоретической и практической подготовки, развития метапредметных навыков и личностных качеств учащимся предлагается выполнить ряд контрольных заданий. Задания для оценивания усвоения каждой темы - тесты с авто оцениванием, контрольные вопросы, высказывания собственного мнения, комментирование. Оценивается также факт выполнения задания в соответствии с требованиями. Применяется балльная система оценивания.

В системе оценки используются следующие критерии:

1 балл - учащийся не усвоил теоретическое содержание программы, допускает ошибки, затрудняется в выполнении практических заданий и выражении своих суждений, требуется значительная помощь педагога;

2 балла - учащийся демонстрирует знание и понимание учебного материала, осознанно применяет знания для решения практических задач, но иногда допускает некоторые неточности, не всегда может обосновать свои суждения, требуется незначительная помощь педагога;

3 баллов - учащийся демонстрирует глубокое владение учебным материалом, освоил принципы работы с интернет-ресурсом Learningapps, разработал свою интерактивную игру (упражнение), высказывает и обосновывает свои суждения.

	Критерии	Показатели	Степень выраженности показателей	Баллы	Формы, методы, процедуры, инструментарий
1	Личностные результаты				
1.1	интерес к деятельности, направленной на развитие мышления	демонстрация интереса к деятельности, направленной на развитие мышления	низкий уровень - не проявляет интерес к деятельности, направленной на развитие мышления; средний уровень - демонстрирует	1 2	Тест с автооцениваем: “Подумай и ответь”, “Мышление”

			интерес к деятельности, направленной на развитие мышления, но не всегда активен, ориентируется на мнение других людей; высокий уровень - проявляет активность, устойчивый интерес, основанный на внутренней потребности в деятельности, демонстрирует его в суждениях.	3	
2.	Метапредметные результаты				
2.1	умение работать согласно плану действий	Демонстрация умения работать согласно плану действий	низкий уровень - не владеет умением работать самостоятельно согласно плану действий, не замечает ошибок, требуется помощь педагога; средний уровень - владеет умением работать самостоятельно согласно плану действий, видит ошибки и исправляет их с помощью педагога; высокий уровень - активен,	1 2 3	Факт выполнения задания: • размещение визитки на доске Padlet к заданию “Знакомство”; • скриншот к заданию “Как начать работать”; • комментирование к теме “Создаем развивающие игры”; • размещение ссылки на доске Padlet. Интерактивная игра - упражнение “Проверь себя”.

Условия реализации программы

Учебно-методическое обеспечение:

Среда дистанционного взаимодействия Google Класс - бесплатная среда, здесь обеспечивается круглосуточная поддержка от компании Google (обновление СДО, обновления авансируются в предварительных рассылках, хранение персональных данных осуществляется в российских центрах), существуют возможности: подключать/удалять учащихся к курсу, самостоятельно добавлять и редактировать контент, формировать и скачивать журнал оценок, организовать общение.

Ссылка на курс: <https://classroom.google.com/w/ODcwMzk3MDE4NjVa/t/all>

Код курса: oegljgq

Тип взаимодействия - комбинирование синхронного и асинхронного.

Описание контента

№	Тема занятия	Названия единиц контента	Интернет - сервис	Ссылки
1.	Вводное занятие.	Практический контент. 1.1. Доска Padlet “Визитка по ДДОП “Развивайка” для размещения материалов вводного занятия.	1.1. Padlet	1.1. https://ru.padlet.com/ramazanzayra/1pr9b1kj8p8f
		1.2. Учебная видеоинструкция “Инструкция по размещению фото и редактированию публикаций”.	1.2. Видеохостинг You Tube.	1.2. https://www.youtube.com/watch?v=YRX1xzgfc94&feature=youtu.be
		1.3. Шаблон оформления визитки учащегося.	1.3.-1.4. Публикации на стене Padlet	1.3. https://ru.padlet.com/ramazanzayra/1pr9b1kj8p8f/wish/592636538
		1.4. Правила Сетевого этикета.	1.3.-1.4. Публикации на стене Padlet	1.4. https://ru.padlet.com/ramazanzayra/1pr9b1kj8p8f/wish/592660106

2.	Мышление.	Практический контент. 2.1. Мультфильм “Разные колеса” (Сутеев В.Г.)	2.1. Видеохостинг You Tube	2.1. https://www.youtube.com/watch?v=dSrozYNxAA4
		2.2. Учебная презентация “Что такое мышление?”	2.2 Редактор слайдов Google Презентация	2.2. https://drive.google.com/file/d/1-74ZJ5mz4Rm32yI8xVOF5L2gId3St1Je/view
		Контрольный контент. 2.3. Мини-опрос с автооцениванием “Мышление”.	2.3. Редактор онлайн-анкет Google Формы	2.3. https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScUqdKPW0c19dDQB7Oibz8Qirq1YXvDdAvtISH7PK4db0IhaQ/viewform
3.	Игры на развитие операций: сравнения, классификации, анализа и синтеза.	Практический контент. 3.1. Игра (анализ и синтез) “А что внутри?”.	3.1.-3.6. LearningApps	3.1. https://learningapps.org/watch?v=pnxkjsenc20
		3.2. Игра “Найди геометрические фигуры” (анализ и синтез).		3.2. https://learningapps.org/watch?v=pkm3m96zk20
		3.3. Игра “Вредно и полезно” (классификация).		3.3. https://learningapps.org/watch?v=p4gk4ch8ic19
		3.4. Игра “Найди лишнее!” (классификация)		3.4. https://learningapps.org/watch?v=p6d4kt9m520
		3.5. Игра “Сказочные перевертыши” (сравнение).		3.5. https://learningapps.org/watch?v=pcrbesvnt20
		3.6. Игра “Чем они похожи? Чем отличаются?” (сравнение)		3.6. https://learningapps.org/watch?v=pvdt9vo8320
4.	LearningApps - конструктор развивающих	Практический контент. 4.1. Задание на осуществление поиска	4.1. Поисковик любого	4.1 https://learningapps.org/

	игр.	ресурса LearningApps.	браузера, LearningApps	
		Практический контент. 4.2. Учебная видеоинструкция по работе в интернет-ресурсе LearningApps “Как зарегистрироваться”. 4.3. Учебная видеоинструкция по работе в интернет-ресурсе LearningApps “Как настроить поиск”. 4.4. Учебная видеоинструкция по работе в интернет-ресурсе LearningApps “Как сохранить понравившуюся игру”	4.2. Видеохостинг You Tube	4.2. https://www.youtube.com/watch?v=E31nDENFsxQ 4.3. https://www.youtube.com/watch?v=E-5FIYSsai0 4.4. https://www.youtube.com/watch?v=dJIHCXDDseg
		Контрольный контент. 4.5. Игра на проверку знаний. (“Проверь себя!”)	4.5. LearningApps	4.5. https://learningapps.org/watch?v=prsa3ntc20
5.	Создаем развивающие игры.	Практический контент. 5.1. Комплект материалов по созданию игры (электронная почта)	5.1. LearningApps	5.1. https://learningapps.org/
6.	Презентация игр.	Практический контент. Контрольный контент. 6.1. Публикации на стене Padlet для размещения материалов итогового занятия.	6.1. Padlet.	6.1. https://ru.padlet.com/ramazanzayra/1pr9b1kj8p8f
7.	Мы - молодцы!	Практический контент. 7.1. Мультфильм “Ивашка из дворца пионеров” (Сутеев В.Г.).	7.1. Видеохостинг You Tube	7.1. https://www.youtube.com/watch?v=3fdiJlPex8s
		Контрольный контент. 7.2. Тест с авто оцениванием	7.2. Редактор онлайн-	7.2. https://docs.google

		“Подумай и ответь”.	анкет Google Формы	com/forms/d/e/1FAIpQLSfG3p1ffTdQEBNZvTM37KI48WycQYhodMM3SjGbnsxPEa-3ug/viewform
--	--	---------------------	-----------------------	---

Материально-техническое обеспечение:

Для проведения дистанционных занятий необходимо оборудование:

- для педагога: Аппаратура: ноутбук/ПК с доступом к интернету. ПО: браузер Google [Chrome](https://www.google.com/chrome/)/ Yandex/ Opera/Firefox/Safari. Аккаунты в интернет-сервисах: Padlet, Learningapps, в среде Google(в частности свой видеоканал You Tube, библиотека курсов в СДО Google Класс, файлохранилище Google Диск с его редакторами текстов, слайдов, онлайн-анкет).
- для обучающегося: Аппаратура: ноутбук/ПК/смартфон/планшет с доступом к интернету. ПО/приложения: браузер Google Chrome/Yandex/Opera/Firefox/Safari. Аккаунты в Интернет-сервисах Padlet, Learningapps, в среде Google.

Кадровое обеспечение: ККДООП “Развивайка” осуществляют педагоги дополнительного образования, имеющие средне-специальное, высшее педагогическое образование, любой квалификации, обладающие компетенциями и навыками:

- Владеть формами и методами обучения, в том числе выходящими за рамки учебных занятий.
- Использовать и апробировать специальные подходы к обучению всех обучающихся.
- Владеть ИКТ-компетентностями.
- Выстраивать партнерское взаимодействие с обучающимися, их родителями, коллегами.

Список литературы

Для педагога

Нормативно-правовые документы:

1. Концепция развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г. № 1726 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://static.government.ru/media/> (Дата обращения: 13.05.2020 г.)
2. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18 ноября 2015 г. № 09 – 3242. Методическими рекомендациями по разработке и проведению экспертизы дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы (информационное письмо министра образования Омской области РФ от 12. 02. 2019 г.) [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://docs.google.com/document/d/1cd5aAR4JI8VlcCupJI8qC9nQk7s1FjbISwtIodEwcKw/edit> (Дата обращения: 13.05.2020 г.)
3. Методические рекомендации по реализации ДПП с применением ЭО и ДОТ (Письмо Минобрнауки РФ от 21.04.2015 № ВК-1013/06) [Электронный ресурс]. - (Дата обращения: 13.05.2020 г.)
4. Положение об организации образовательного процесса с использованием дистанционных образовательных технологий в бюджетном образовательном учреждении дополнительного образования города Омска «Центр развития творчества «Дом пионеров» [Электронный ресурс]. - (Дата обращения: 13.05.2020 г.)
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 3 июня 2003 г. N 118 "О введении в действие санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03"(с изменениями и дополнениями). Приложение 7 (рекомендуемое) [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://base.garant.ru/4179328/> (Дата обращения: 18.05.2020 г.)
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. № 41 г. Москвы «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-4» Санитарно – эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://docs.cntd.ru/document/420207400> (Дата обращения: 13.05.2020 г.)
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://minjust.consultant.ru/documents/41102?items=1&page=1> (Дата обращения: 13.05.2020 г.)
8. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 № 816 "Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ" [Электронный ресурс]. - (Дата обращения: 13.05.2020 г.)
9. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации № 373 от 6 октября 2009 г. «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://docs.edu.gov.ru/document/75cb08fb7d6b269e9ecb078bd541567b> (Дата обращения 18.05.2020 г.)
10. Федеральный закон от 27.07. 2006 г. № 152-ФЗ "О персональных данных" [Электронный ресурс].- (Дата обращения: 13.05.2020 г.)
11. Федеральный закон от 29. 12. 2012 №273-ФЗ "Об образовании в РФ"[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://liceum2kbr.ru/DOCUMENT/2019-2020/FZOBR.pdf> (Дата обращения: 13.05.2020 г.)

Учебно-методическая и справочная литература:

1. Бабкина Н.В. Логические задачи для развития интеллекта младших школьников/Н.В. Бабкина. - М.: Школьная пресса, 2006. - 24 с.
2. Баранов С.П., Чиркова Н.И. Развитие логики мышления младших школьников / С.П. Баранов, Н.И. Чиркова // Начальная школа. - 2006. - №12. - с. 22-25.
3. Белошистая А.В., Левитес В.В. Развитие логического мышления младших школьников на основе использования специальной систем занятий: Монография./ А.В. Белошистая, В.В. Левитес - Мурманск: МГПУ, 2009. - 104 с.
4. Белошистая А.В. Развитие логического и алгоритмического мышления младшего школьника /А.В. Белошистая, В.В. Левитес // Начальная школа + До и после. - 2006. - №9. - с. 15-17.

Для учащихся и родителей:

1. Глозман Ж.М., Курдюкова С.В., Сунцова А.В./Развиваем мышление: игры, упражнения, советы специалиста. - М.: Эксмо, 2010. -80 с.
2. Блог IQ Клуба [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://iqclub.ru/blog/2017/12/knigi-dlya-razvitiya-myshleniya-u-detey-il/> (Дата обращения: 15.05.2020 г.).
3. Логические занятия для детей Платформа “Logiclike”для развития логики и математических способностей. Учим рассуждать и мыслить нестандартно! Детям от 5 до 12 лет_[Электронный ресурс].- Режим доступа: <https://logiclike.com/cabinet#/course/logic> (Дата обращения: 15.05.2020 г.).