

Заявка на участие в конкурсе инновационных продуктов

1. Информация об образовательной организации - участнике конкурса

Полное наименование образовательной организации:

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение гимназия № 85
Петроградского района Санкт-Петербурга

ФИО руководителя ОУ

Директор гимназии Смирнов Николай Валентинович

Телефон:

(812) 417-62-30

Факс:

(812)417-62-29

Электронная почта: gymnasium85@mail.ru

Адрес сайта: <http://gym085.petersburgedu.ru>

Страница, где размещены сведения об инновационном продукте:

<http://gym085.petersburgedu.ru/innovacionnaja-dejatelnost/sistema-metapredmetnyh-obrazovatelnyh-igr-vkontekste/>

Информация о форме инновационной деятельности, осуществляемой образовательной организацией, в результате которой создан инновационный продукт, предъявляемый на конкурс:

ГБОУ гимназия № 85 Санкт-Петербурга работала в статусе региональной педагогической лаборатории, тема педагогической лаборатории «Педагогическая урбанистика и педагогическое петербурговедение как концептуальные основания актуализации культурного потенциала Санкт-Петербурга в образовательной практике», 2016-2018 гг., распр. КО №2070-р от 29.04.2015.

2. Информация об инновационном продукте

Наименование продукта, представляемого на конкурс:

Система метапредметных образовательных игр "ВКонтексте" с методическим пособием

Авторский коллектив:

- *Вильцина Марина Андреевна*, заместитель директора по учебно-воспитательной работе, методист;
- *Кочешкова Любовь Евгеньевна*, к.ф.н., заместитель директора по учебно-воспитательной работе учитель русского языка и литературы
- **Форма инновационного продукта:** система образовательных игр

Тематическое направление инновационного продукта: “Содействие развитию общего образования”

Номинация: “Образовательная деятельность”

Цель внедрения инновационного продукта в деятельность ОУ - создание условий для повышения эффективности основного общего образования, формирование целостной картины мира у учащихся через постижение историко-культурного наследия русской литературы, синтезирующей образовательные и духовно-нравственные аспекты и способствующей успеху каждого ребенка.

3. Описание инновационного продукта

Глоссарий

Межпредметность - это область пересечения двух или более школьных предметов (В.В.Лебедев)

Метапредметность - цель и средство формирования интегрированных компетенций, пригодных для использования в реальной жизни (В.В.Лебедев)

Ключевые положения

Многие исследователи в образовании отмечают, что научно-техническая революция со своими требованиями к профессионально обученным кадрам, привела к раздробленности обучающего процесса и потере неких универсальных оснований, позволяющих видеть мир в его целостности. Разработке вопросов по метапредметности, метапредметному подходу, метапредметным технологиям посвящено немало исследований таких учёных как А.Г. Асмолов, Ю.В. Громыко, В.В. Краевский, О.Е. Лебедев, А.В. Хуторской и др. Метапредметный подход не означает, что нужно отказываться от своего учебного предмета, в пользу «всеобъемлющего знания». Метапредметный подход – это очень хорошее знание своего предмета, что, собственно, и позволяет деятельностно пересобирать учебный материал и заново его интерпретировать с точки зрения деятельностных единиц содержания. Метапредметный подход хотя и помогает избежать опасностей узкопредметной специализации, при этом не предполагает отказ от предметной формы, но, напротив, предполагает развитие ее на рефлексивных основаниях». Всё это говорит о необходимости изменения стратегии обучения в средней и старшей школе за счет «использования в образовательном процессе современных образовательных технологий деятельностного типа», основанных на диалоге, кооперации и сотрудничестве обучающихся с учителем и одноклассниками, а также учителей друг с другом.

Мы видим перед собой задачу создать такую образовательную среду, где обучающиеся будут иметь возможность проявить универсальные учебные действия, обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, не только в узкопредметном пространстве, а в образовании в целом. Именно это будет способствовать достижению метапредметных и предметных результатов освоения основной образовательной программы. Таким образом, возникает потребность в осмыслении новых педагогических возможностей, связанных с применением ИКТ, интерактивных технологий в сочетании их с традиционными педагогическими технологиями для повышения эффективности образовательных процессов. Для нас такой технологией стала игровая технология. Что же такое игра? Игра — пространство «внутренней социализации» ребенка, средство усвоения социальных установок (Л.С. Выготский). Игра — свобода личности в воображении, «иллюзорная реализация нереализуемых интересов» (А.Н. Леонтьев) Следует отметить, что в игре реализуется временная отмена норм и правил повседневной жизни, например, урочной учебной деятельности, поэтому игра способствует смене социальных ролей, что создает благоприятные условия для развития личности в целом. В игре проявляется творческий поиск ребенка, его активность, направленная на условное моделирование той или иной деятельности.

Система метапредметных образовательных игр "ВКонтексте" разработана в соответствии с федеральным проектом «Успех каждого» и программным направлением Программы развития системы образования Петроградского района Санкт-Петербурга на 2020-2024 гг. «Петроградская сторона: открытость, качество, партнерство» -успех, соразмерный Каждому.

Она основывается на следующих педагогических принципах: во-первых, это принцип развивающего образования целью которого является развитие ребенка; во-вторых, принцип интеграции образовательных областей в соответствии с возрастными возможностями и особенностями учащихся, спецификой и возможностями образовательных областей и в-третьих, принцип цикличности.

Цель системы метапредметных образовательных игр "ВКонтексте" - создание условий для формирования целостной картины мира у учащихся через постижение историко-культурного

наследия русской литературы, синтезирующей образовательные и духовно-нравственные аспекты и способствующей успеху каждого ребенка.

Задачи системы метапредметных образовательных игр

- системное использование образовательного потенциала классических произведений русской литературы, творческое активное освоение их глубокого культурного и исторического содержания;
 - преодоление предметоцентризма современного образования, опирающегося на педагогическую идею сведения содержания образования к знаниям, структурируемым по учебным предметам;
 - ориентация на формирование умения находить знания, анализировать их, приобщение учащихся к исследованию, поиску;
 - формирование у учащихся предпосылок для освоения знакового языка культуры, что подразумевает развитие способностей к семантическому анализу, связанному с умением «читать» различные тексты культуры, «свертывать» и «развертывать» информацию, заложенную в них, а впоследствии создавать и собственные культурные тексты;
 - повышение мотивации учащихся к обучению с помощью технологий активного обучения,
 - ориентация на формирование ряда важнейших компетентностей учащихся, таких как общекультурная и социальная;
 - формирование отношения к историко-культурному наследию России как к высокой ценности, совершенствование способности к восприятию духовно-нравственной культуры России как диалога разных культурных традиций.

Задачи, направленные на достижение предметных результатов обучения:

- способствовать получению новых знаний по истории, литературе, истории, искусству, русскому языку, обогащать активный и потенциальный словарный запас;
- способствовать пониманию связи литературных произведений с эпохой их написания, выявление заложенных в них вневременных, непреходящих нравственных ценностей и их современного звучания;
- способствовать воспитанию уважения к историческому наследию России; восприятию традиций исторического диалога, сложившихся в поликультурном, полиэтничном и многоконфессиональном Российском государстве.

Задачи, направленные на достижение личностных результатов:

- формировать и развивать готовность и способность к саморазвитию, самообразованию; способствовать формированию мотивации к обучению и познанию;
- способствовать формированию коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности;
- воспитывать уважение к истории, искусству, литературе, духовным ценностям России;
- способствовать формированию целостного мировоззрения учащихся.

Задачи, направленные на достижение метапредметных результатов обучения:

Регулятивные:

- учить определять общую цель и пути ее достижения; выработать общую стратегию игры
- формировать умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности;

- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих, формировать умение планировать, определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Коммуникативные:

- формировать умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе
- формировать готовность слушать собеседника и вести диалог;
- излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения;
- допускать существование различных точек зрения, использовать в общении правила вежливости.

Познавательные:

- способствовать овладению логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, установления аналогий и причинно-следственных связей;
- овладевать базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;

Личностные:

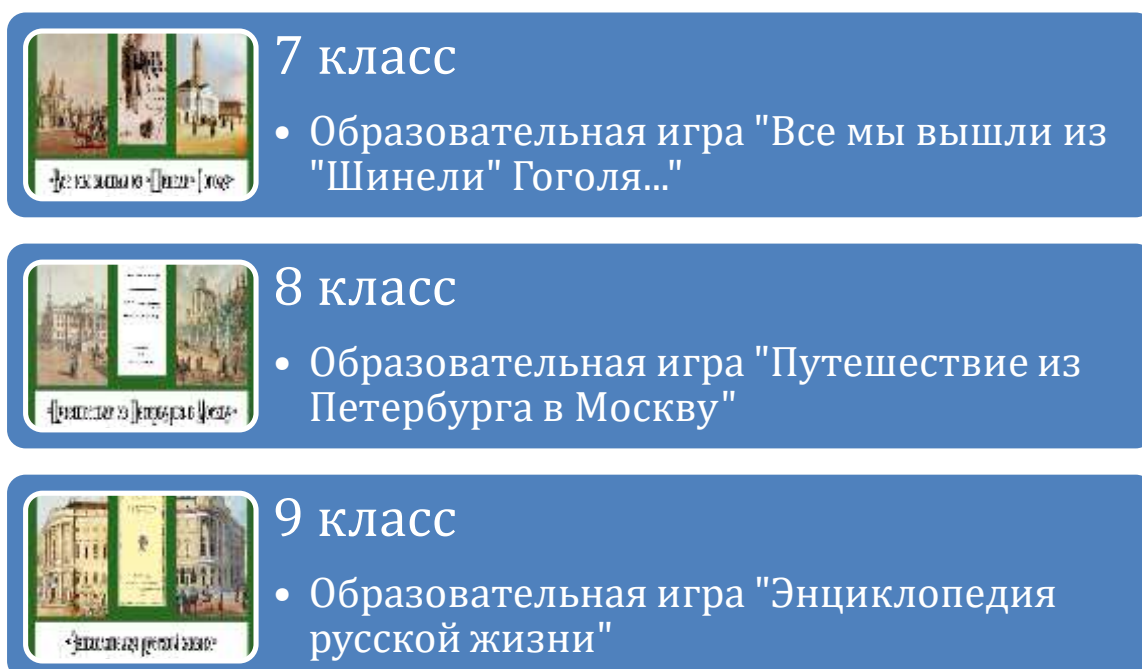
- формирование адекватной самооценки, создание мотивации на дальнейшее самостоятельное изучение темы;
- ценностно-смысловая ориентация учащихся, формирование отношения к истории и культуре прошлого как к ценности.

Внедрение системы метапредметных образовательных игр "ВКонтексте" в образовательный процесс

Описание системы метапредметных образовательных игр "ВКонтексте"

Система образовательных метапредметных игр состоит из трех игр, предназначенных для 7-9 классов общеобразовательных учреждений и методического пособия к ним. Игры связаны с содержанием основных программ по разным предметам, прежде всего по литературе и истории.

Схема 1. Система метапредметных образовательных игр



Все три игры объединяет ряд особенностей:

- выполняют диагностическую и развивающую функцию
- предполагают "погружение в эпоху"
- актуализируют знания из разных предметных областей
- имеют литературную основу

При этом все три игры составляют взаимосвязанную систему, в которой при движении от 7 к 9 классу усложняется структура игры, правила, расширяется область знания, на основе которой создается игра, усиливается образовательная составляющая. Динамика изменений выражена схемой 2.

Схема 2. Взаимосвязи между играми, входящими в систему образовательных игр "ВКонтексте": динамика усложнения



Особенности структуры и содержания системы метапредметных образовательных игр "ВКонтексте"

Типы заданий, представленных в играх (в зависимости от используемых методик и педагогических приемов):

- предметные, углубляющие знания по разным предметам;
- связаны с содержанием программ по разным учебным предметам в классах;
- метапредметные, нацеленные на развитие различных УУД; позволяющие устанавливать взаимосвязи между разными областями знания;
- поисковые;
- творческие.

Игры предполагают различные варианты участия, количество игроков может быть различным.

Варианты участия:

- в игре задействуется весь класс (на уроках и внеурочных занятиях)

- игра в мини группах (от 2 до 8 человек)
- игра с участием учащихся разных возрастов
- игра с участием школьников, учителей и родителей

Каждая образовательная игра совмещает **обучающую и диагностическую** функции. Изучение материала по XVIII веку направлено на расширение кругозора, «культурного поля» учащихся, а также является «опережающим обучением», «зоной ближайшего развития» по отношению к темам, которые будут изучаться на литературе, обществознанию, географии и истории в 7-9 классах (например, «Путешествие из Петербурга в Москву» Радищева в 8 классе), такой подход облегчает изучение этого сложного материала в дальнейшем и формирует мотивацию для самостоятельного и осознанного знакомства с темой.

Сама структура каждой из игр, ее правила и алгоритм, обладают образовательным потенциалом, что является их уникальной особенностью.

Разработанный для игры лист самооценки, используемый для диагностики, также содержит образовательный элемент. Каждая из игр предназначена для многоразового использования.

Варианты использования системы метапредметных образовательных игр "ВКонтексте" (подробное описание в разработанном методическом пособии)

Система образовательных игр обладает широкой вариативностью использования. Варианты использования системы образовательных игр:

- на уроках;
- на внеурочных занятиях;
- на занятиях дополнительного образования;
- как форма семейного досуга.



Обоснованные результаты эффективности продукта по сравнению с аналогичными, традиционно используемыми в образовательном процессе

С целью проектирования системы образовательных игр нами был проведен аналоговый анализ имеющихся вариантов. Поскольку проанализировать все варианты использования игры образовательном процессе не представляется возможным, мы сузили свою задачу в соответствии с темой. Следует отметить, что системы метапредметных образовательных игр, внедренных в образовательный процесс, до настоящего времени не было. Встречаются отдельные игры, разработанные на основе того или иного произведения. Имеющиеся игры-аналоги можно разделить на несколько типов.

Во-первых, это игры-шагалки, которые не претендуют на уникальность, а, напротив, сделаны по формальному принципу, где за основу взяты персонажи того или иного произведения и, например, место действия литературного произведения. Например, игра «Маленький принц». Каждому участнику нужно построить свою собственную планету, максимально обеспечив её расцвет: посадить самую разную растительность (розы, баобабы), расселить живность (разноцветные барашки, змеи, лисы и слоны), не допустить появления вулканов и обеспечить отличное освещение, поставив на своей родной планете как можно больше фонарей.

Во-вторых, это метапредметная интерактивная игра «Дивергент», разработанная в г. Томск (Авторами разработаны правила игры, которые включают в себя два этапа. Первый этап состоит из 9 разноуровневых заданий метапредметной и предметной направленности. На решение каждого задания отводится от 3 до 10 минут. Целью второго этапа является создание проекта. Тематика проектов задается организаторами-авторами игры. Оценка каждого этапа игры проводится экспертами (жюри Конкурса) на основе разработанных авторами критериев.)

Данная игра не является интегрированной в образовательный процесс, ее нельзя включить в урок на том или ином этапе усвоения знания, так как она предполагает несколько этапов и подготовку команд-участниц из разных образовательных учреждений. Этот вариант больше подходит для внеурочной деятельности.

В-третьих, это образовательные игры, построенные на историческом материале. Например, настольная ролевая образовательная игра «Снайперы и разведчики» создана региональной общественной организацией «Ассоциация коренных малочисленных народов Севера Хабаровского края» для изучения участия коренных малочисленных народов Дальнего Востока во Второй Мировой войне. В нее можно играть за реальных персонажей, которые участвовали в войне и при этом узнавать о народах Севера – нанайцы, тувинцы и другие. Автором идеи выступил хабаровский художник Алексей Терещенко. И настольная игра, разработанная педагогами 107 гимназии Санкт-Петербурга «Я говорю с тобой из Ленинграда» (погружение в жизнь блокадного города). Эти игры также не являются интегрированными в образовательный процесс, их нельзя включить в урок на том или ином этапе усвоения знания, в силу их специфики.

Таким образом, **не только прямых, но и косвенных аналогов** использования системы образовательных игр в образовательном процессе в открытых источниках не было обнаружено.

Проведенный аналоговый анализ позволяет сделать вывод о необходимости разработки принципиально нового инновационного продукта, в котором на первый план выходит образовательная составляющая, включающего не просто «фоновую» информацию по теме, а предполагающего активную работу учащихся и педагогов с общекультурной информацией, содержащего задания, направленные на формирование предметных и метапредметных результатов.

Обоснование значимости инновационного продукта для решения актуальных задач развития районной / городской системы образования в соответствии с целями выбранного раздела Программы.

Актуальность разработки и внедрения **системы метапредметных образовательных игр "ВКонтексте"** обусловлена несколькими причинами. Во-первых, это система является ответом на «вызовы времени», новые тенденции в обществе и культуре, которые требуют новых подходов к образованию, нацеленных на формирование у учащихся «навыков XXI века». В последние десятилетия исследователи отмечают формирование «клипового сознания»: это «процесс отражения множества разнообразных свойств объектов, без учета связей между ними, характеризующийся высокой скоростью переключения между частями, фрагментами информации, отсутствием целостной картины восприятия окружающего мира». Учащиеся, хорошо справляются с многозадачностью, при этом большой сложностью для них является чтение текстов в широком смысле, не только литературных, но и текстов культуры. По словам исследователей, «платой за многозадачность становятся рассеянность, гиперактивность, дефицит внимания и предпочтение визуальных символов логике и углублению в текст» (Семеновских Т.В.). Знания, которые получают ученики, часто оказываются фрагментарными, они не складываются в целостную картину, учащиеся зачастую не видят взаимосвязи между разными областями знания. Предметная изолированность является одной из проблем современного образования, которая требует новый путей решения.

Кроме того, в последние годы беспокойство вызывает низкий культурный уровень учащихся, обусловленный, в частности, перечисленными процессами, связанными с повышением роли визуальных образов и снижением качества и количества чтения классических текстов.

Вместе с тем пространство Петербурга, которое нас окружает, содержит многочисленные историко-культурные контексты, и является целостным феноменом, в сжатом виде содержащим знания, относящиеся к разным сферам бытия. Для образовательных учреждений Петербурга город является неиссякаемым источником целостного знания о мире, образовательный потенциал города огромен, и поиск путей его актуализации в образовательном процессе является важнейшей задачей современной педагогики, этот образовательный потенциал должен использоваться как в образовательных учреждениях нашего города, так и за его пределами.

Обоснование актуальности результатов использования инновационного продукта для развития районной/городской системы образования (образовательных, педагогических, социальных, экономических и др.).

Актуальность и целесообразность использования инновационного продукта заключается в создании условий и предоставлении возможностей для личностного и профессионального развития участников образовательного процесса.

Инновационный продукт способствует:

- созданию равных условий получения качественного образования каждым ребенком при разных стартовых возможностях;

- обеспечению получения всеми обучающимися новых базовых знаний и навыков, возможностью обновления навыков, необходимых для включения в информационное общество (умение учиться, ориентироваться в потоке информации);

- созданию условий для научно-практической и творческой деятельности обучающихся;

В процессе использования данного инновационного продукта во всех образовательных организациях могут быть получены следующие результаты:

Образовательные:

– формирование и развитие универсальных учебных действий обучающихся

Педагогические:

– создание условий и предоставление возможностей для личностного развития обучающихся;

– возможность применения инновационного продукта в образовательных организациях любого типа;

– формирование и развитие компетенций педагогических кадров.

Социальные:

– совершенствование системы образования и воспитания в образовательной организации;

– формирование конкурентоспособного человеческого потенциала;

– стимулирование к профессиональному самосовершенствованию педагогов;

– повышение удовлетворенности субъектов образовательного процесса.

Экономические:

– Возможность любой образовательной организации использовать инновационный продукт с минимальными материальными затратами;

– Повышение имиджа образовательной организации и, как следствие, привлечение дополнительных потребителей образовательных услуг.

Данная система образовательных игр "ВКонтексте" ориентирована на образ петербуржца, главными чертами которого являются:

- бережное отношение к культуре, искусству, историческому наследию;

- непрерывное самосовершенствование, самовоспитание, духовный рост;
- уважительное отношение к людям разных культур и вероисповеданий;
- понимание эпохи как сложного культурно-исторического феномена, формируемого в процессе диалога разных традиций;
- осознание своей причастности культуре города, страны и мира, высоким общечеловеческим нравственным ценностям и идеалам.

Считаем, что продукт «Система метапредметных образовательных игр "ВКонтексте"» способствует решению ключевых задач, поставленных в образовании Санкт-Петербурга, и актуален и готов для использования в любом образовательном учреждении города.

Необходимое ресурсное обеспечение при применении инновационного продукта

- **Интеллектуальное** – необходимый уровень профессиональной квалификации педагогов, задействованных на программе соответствует стандартным требованиям.
- **Материальное** – стандартное оборудование учебных кабинетов, копировальная техника.
- **Финансовое** – не требуется.
- **Организационные** – необходимые меры и управленческие решения по внедрению системы метапредметных образовательных игр в учебный процесс образовательной организации в частичном или полном объеме.

Технология внедрения инновационного продукта с выделением этапов и необходимых ресурсов (кадровых, материально-технических, финансовых и др.)

Данный инновационный продукт полностью готов к внедрению в систему образования Петроградского района Санкт-Петербурга, его внедрение не требует внесения никаких глобальных изменений.

Предлагаемый продукт является апробированным и доступным любому ОУ инструментом. Носит универсальный характер и может быть использован в различных образовательных организациях.

В ходе работы над инновационным продуктом и его апробации педагоги гимназии уделили большое внимание целенаправленному распространению опыта через публикацию отдельных методических материалов и разработок, которые легли в основу методического пособия, которое входит в систему метапредметных образовательных игр «ВКонтексте».

Описание эффектов, достигаемых при использовании инновационного продукта

1. Повышение культурного уровня учащихся, повышение уровня знаний по истории, литературе, обществознанию, истории и культуре Санкт-Петербурга.
2. Системное использование педагогами образовательного потенциала пространства Санкт-Петербурга.
3. Формирование отношения к литературному наследию как к высокой ценности, совершенствование способности к восприятию духовно-нравственной культуры России как диалога разных культурных традиций.
4. Формирование у учащихся предпосылок для освоения знакового языка культуры, что подразумевает развитие способностей к семантическому анализу, связанному с умением «читать» различные тексты культуры.

Умения и навыки, формируемые в процессе внедрения системы метапредметных образовательных игр

Работа с системой метапредметных образовательных игр «ВКонтексте» способствует формированию следующих навыков:

- навыки смыслового чтения;
- общеучебные умения и навыки (сопоставление, классификация, анализ, обобщение и т.д.);

- коммуникативные навыки;
- навык самоконтроля, умение планировать деятельность;
- навыки исследовательской деятельности.

Обучающий потенциал **системы метапредметных образовательных игр "ВКонтексте"** связан прежде всего с разработанной авторами структурой каждой из игр, с предлагаемыми учащимся предметными и метапредметными заданиями. Содержательные компоненты учебных дисциплин используются в целях личностного развития школьника, - речь идет о так называемом «воспитывающем обучении», нацеленном на формирование положительной мотивации к учебе, умения учиться, потребности в непрерывном самообразовании. Работа с играми, безусловно, способствует повышению культурного уровня учащихся, и вместе с тем формирует у учащихся представление о культуре как о высокой ценности. Знания о культуре и историческом прошлом посредством погружения в игру вплетаются в повседневную жизнь школьника, становятся лично значимым знанием, образовательные игры создают условия для активизации процесса «присвоения культуры» (Ю.М.Лотман), литературный материал, обращенный к реальной повседневной действительности, интегрируется с историческим и культурным материалом, а также с содержанием разных предметов.

В зависимости от целей система метапредметных образовательных игр может быть использована по-разному:

- как дидактический материал на разных этапах урока литературы, истории, географии;
- как дополнительный материал для самостоятельной работы учащихся;
- как дидактический материал для использования учителями разных предметов на уроках;
- во время занятий по внеурочной деятельности.

С целью позиционирования материалов инновационного продукта педагоги гимназии систематически принимали участие в семинарах и конференциях различного уровня

Название мероприятия	Уровень	Тема выступления
2018 год		
Выпуск 34 (март 2018) Публикация в журнале Электронный научно- практический журнал «Ресурсы, обзоры и новости образования» («РОНО»)	Всероссийский	«Путешествие из Петербурга в Москву» в 8 классе Вильцина М.А., Кочешкова Л.Е.
5.06.2018 Обучающий семинар в АППО СПб для слушателей курсов кафедры филологического образования	Городской	«Игровые технологии и нестандартные приемы работы на уроках литературы» Вильцина М.А., Кочешкова Л.Е.
2019 год		
18.11.2019 Семинар «Культурологический подход в преподавании русского языка и литературы (традиции и новации)	Районный	«Игровые технологии и нестандартные приемы работы на уроках литературы» Вильцина М.А., Кочешкова Л.Е.
2020 год		

23.11.2020 Семинар «Интерактивные технологии в преподавании предметов гуманитарного цикла: из опыта работы»	Районный	«Нестандартные формы дистанционного обучения в преподавании литературы в 8-11 классах» Кочешкова Л.Е.
2021 год		
22.03.2022 Всероссийская научно-практическая конференция «ЭПСИЛОН: Эффективные практики сопровождения интеллектуально одаренных детей»	Всероссийский	«Приемы работы с одаренными детьми на уроках литературы в 5-9 классах: метапредметная интерпретация художественного произведения» Вильцина М.А., Кочешкова Л.Е.

Возможные риски при использовании инновационного продукта и пути их преодоления В процессе внедрения инновационного продукта могут проявиться риски, связанные с наличием объективных и субъективных факторов.

Внешние риски:

- неготовность педагогических работников к работе с нестандартным инновационным продуктом

Внутренние риски:

- отсутствие нормативно-правового регулирования деятельности;
- финансовые трудности, связанные с печатью игр;
- использование участниками проекта традиционных средств и методов для решения принципиально новых задач.

С целью минимизации внутренних рисков важна реализация следующих мероприятий:

- реализация системы мониторинга внедрения инновационного продукта;
- методическое обеспечение деятельности всех участников внедрения инновационного продукта.

Представляя заявку на конкурс, гарантируем, что авторы инновационного продукта:

- согласны с условиями участия в данном конкурсе;
- не претендуют на конфиденциальность представленных в заявке конкурсных материалов и допускают редакторскую правку перед публикацией материалов;
- принимают на себя обязательства, что представленная в заявке информация не нарушает прав интеллектуальной собственности третьих лиц.



подпись руководителя ОУ

М.П.

Смирнов Н.В.

расшифровка подписи

«13» апреля 2022_г.