

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
№88 ГОРОДА ТЮМЕНИ**

«Рассмотрено»

на педагогическом совете
МАОУ СОШ №88

Протокол №

от «__» _____ 202_ г

Секретарь _____

«Согласовано»

Управляющим советом

МАОУ СОШ №88

Протокол №

от «__» _____ 202_ г

Председатель

«Утверждаю»

Приказом №

от «__» _____ 202_ г

Директор МАОУ СОШ

№88 _____

Е.В. Головчак

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Программирование на Scratch»**

Направленность программы
техническая

Возраст учащихся: 9 – 13 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Гусева Анастасия Игоревна
педагог
дополнительного образования

г. Тюмень, 2023

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Программирование на языке Scratch» является общеразвивающей программой технической направленности.

Уровень сложности освоения Программы – базовый.

Актуальность

Актуальность программы «Программирование на языке Scratch» продиктована широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека. Данная программа способствует развитию мотивации к получению новых знаний, появлению интереса к программированию, как к инструменту самовыражения в творчестве, помогает в самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности. Для обучения была выбрана среда разработки Scratch. Данный выбор обусловлен тем, что овладев даже минимальным набором операций, учащиеся смогут создавать законченные проекты. В результате выполнения простых команд может складываться сложная модель, в которой будут взаимодействовать множество объектов, наделенных различными свойствами. Начальный уровень программирования настолько прост и доступен, что Scratch рассматривается в качестве средства обучения не только школьников старших и средних классов, но и школьников младших классов. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются базой для обучения программированию.

Новизна

В ходе освоения программы, учащиеся получают базовые знания для освоения языков программирования высокого уровня. Scratch – не просто язык программирования, а еще и объектно-ориентированная среда программирования, адаптированная для детей и предоставляющая визуальный интерфейс для создания игр и анимаций. Данная особенность среды Scratch дает возможность на наглядных примерах увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием. Также стоит отметить, что большое количество времени уделяется творческим заданиям, выполнение которых благоприятно скажется на развитии творческого потенциала учащихся.

Категория обучающихся

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы: от 9 до 13 лет.

Условия набора учащихся: принимаются все желающие. Наполняемость в группах: до 12 человек.

Форма обучения: очная.

Объём программы, срок освоения программы. Режим занятий.

Программа рассчитана на 72 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа. Продолжительность занятия – 45 минут. После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10 минут для проветривания помещения и отдыха учащихся.

1.1. Цель и задачи программы

Цель

Цель реализации программы – развитие навыков алгоритмического и логического мышления и отработка начальных навыков программирования, раскрытие творческого потенциала обучающегося через работу в среде программирования.

Задачи

Обучающие:

- 1. изучение основных базовых алгоритмических конструкций;
- 2. знакомство с навыками алгоритмизации задач;
- 3. изучение основных этапов решения задач;
- 4. знакомство с навыками разработки, тестирования и отладки несложных программ.

Воспитательные:

- 1. развитие интереса к занятиям информатикой;
- 2. изучение культуры общения между слушателями;
- 3. изучение культуры безопасной работы за персональным компьютером.

Развивающие:

- 1. развитие познавательного интереса у обучающихся;
- 2. развитие умения излагать мысли в четкой логической последовательности;
- 3. развитие творческого воображения, математического и образного мышления слушателей;
- 4. развитие умения работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- 5. развитие навыков планирования проекта и умения работать в группе.

1.2. Содержание программы

2. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2023-2024	15.09.2023	30.05.2024	36	72	очно

Учебно-тематический план

№	Название темы, раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Дискуссия
2	Основы работы в среде Scratch				
2.1	Линейный алгоритм	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
2.2	Циклы	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
2.3	Начальная расстановка	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
2.4	События	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
2.5	Творческий проект	2	1	1	Презентация проекта
3	Пространство				
3.1	Координаты	4	1	3	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
3.2	Повороты в направлении	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.

3.3	Вращение иградусы	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
3.4	Творческий проект	2	1	1	Презентация проекта
4	Создание игры				
4.1	Условия и оператор выбора	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
4.2	Изменение к	2	1	1	
4.3	Сообщения	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
4.4	Разработка собственной игры и презентация	4	-	4	Презентация проекта
5	Логические операторы				
5.1	Логические операторы И/ИЛИ/НЕ	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
5.2	Случайные числа и диапазоны	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
5.3	Арифметически е операции	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
6	Расширения.Перо	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
7	Переменные				
7.1	Понятие переменной. Локальные и глобальные переменные	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
7.2	Типы данных	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
7.3	Переменные виграх. Творческий проект	4	2	2	Презентация проекта
8	Подготовка к участию в соревнованиях и конкурсах	6	-	6	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
9	Расширения.Музыка	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
10	Клоны				
10.1	Классы и объекты	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
10.2	Творческий проект	2	1	1	Презентация проекта
11	Расширения. Видео распознавание	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
12	Итоговый проект	8	1	7	Презентация проекта
	ИТОГО	72	27	45	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Тема: «Вводное занятие»

Теоретическая часть: Цели и задачи курса. Влияние работы с компьютером на организм человека, его физическое состояние. Правила работы и требования охраны труда при работе на ПК, правила поведения итребований безопасности в кабинете информатики.

Практическая часть: Демонстрация готовых проектов, разработанных в среде Scratch

Раздел 2. Тема: «Основы работы в среде Scratch» Тема 2.1: «Линейный алгоритм»

Теоретическая часть: Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов.

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма первого проекта на Scratch.

Тема 2.2: «Циклы»

Теоретическая часть: Объяснение принципов итерационного подхода к разработке программ.

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма с различными итерациями.

Тема 2.3: «Начальная расстановка»

Теоретическая часть: Изменяющиеся параметры устанавливаются в начале программы.

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма с начальными значениями.

Тема 2.4: «События»

Теоретическая часть: Изучение принципов работы различных событий.

Практическая часть: Ученики составляют линейные и циклические алгоритмы, в том числе несколько программ, начинающихся с разных событий.

Тема 2.5: «Творческий проект»

Теоретическая часть: Повторение изученного ранее материала

Практическая часть: Создание проекта на основе изученного материала

Раздел 3. Тема: «Пространство» Тема 3.1: «Координаты»

Теоретическая часть: Координатная плоскость. Определение положения точки на координатной плоскости по данным координатам

Практическая часть: Практическая работа, в ходе работы которой участникам потребуется установить положение спрайта

Тема 3.2: «Повороты в направлении»

Теоретическая часть: Установка направления движения

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма, задающего направления спрайта

Тема 3.3: «Вращение и градусы»

Теоретическая часть: ввести понятие «градусы». Сформировать понимание, чем повороты в направлении отличаются от поворотов на градусы

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма, поворачивающего спрайт на некоторое количество градусов

Тема 3.4: «Творческий проект»

Теоретическая часть: Повторение изученного ранее материала

Практическая часть: Создание проекта на основе изученного материала

Раздел 4. Тема: «Создание игры»

Тема 4.1: «Условия и оператор выбора»

Теоретическая часть: Понимание понятия «условие». Объяснение, чем

«если ..., то» отличается от «если..., то ..., иначе»

Практическая часть: Практическая работа, в ходе работы которой учащимся потребуется проверить выполнение условий спрайтом

Тема 4.2: «Изменение координат»

Теоретическая часть: Перемещение спрайта по сцене путем изменения его координат

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма, перемещающего спрайт в различные точки сцены

Тема 4.3: «Сообщения»

Теоретическая часть: Передача сообщений между спрайтами, а также между фоном и спрайтом

Практическая часть: Учащиеся программируют взаимодействия объектов и переходы между сценами с помощью сообщений.

Тема 4.4: «Разработка собственной игры и презентация»

Практическая часть: Учащиеся создают собственную игру на основе полученных знаний и презентуют ее другим участникам.

Раздел 5. Тема: «Логические операторы»

Тема 5.1: «Логические операторы И/ИЛИ/НЕ»

Теоретическая часть: Логика работы операторов И, ИЛИ, НЕ.

Практическая часть: Практическая работа по созданию составных логических выражений И, ИЛИ, НЕ.

Тема 5.2: «Случайные числа и диапазоны»

Теоретическая часть: Учащиеся изучают понятие отрезков и случайных чисел в этих отрезках

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма, который будет выдавать случайное число из определенного диапазона

Тема 5.3: «Арифметические операции»

Теоретическая часть: Учащиеся узнают как можно привычные математические операции использовать в программе

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма, который будет вычислять математические выражения

Тема 5.4: «Творческий проект»

Теоретическая часть: Повторение изученного ранее материала

Практическая часть: Создание проекта на основе изученного материала.

Раздел 6. Тема: «Расширения. Перо»

Теоретическая часть: Спрайты умеют рисовать. Перо, размер, цвет, оттенок, блок печати копий.

Практическая часть: Создание игры, похожей по своему функционалу на «Paint».

Раздел 7. Тема: «Переменные»

Тема 7.1: «Понятие переменной. Локальные и глобальные переменные»

Теоретическая часть: Учащиеся познакомятся с понятием переменной, научатся ее создавать, использовать и изменять. Узнают разницу между глобальной и локальной переменной.

Практическая часть: Учащиеся создают и вызывают переменные, сохраняют информацию в ней.

Тема 7.2: «Типы данных»

Теоретическая часть: Применение разных операций к разным типам данных (число, строка, логическое выражение)

Практическая часть: Учащиеся создают переменные в различных типах данных.

Тема 7.3: «Переменные в играх. Творческий проект»

Теоретическая часть: Роль переменных в играх

Практическая часть: Учащиеся создают проекты, в которых переменные играют роль счетчиков, фраз и логических выражений.

Раздел 8. Тема: «Подготовка к участию в соревнованиях и конкурсах» **Практическая часть:** Учащиеся участвуют в различных межрегиональных, федеральных и республиканских конкурсах и соревнованиях.

Раздел 9. Тема: «Расширения. Музыка»

Теоретическая часть: Звучание и различные виды музыкальных инструментов

Практическая часть: Создание игры, имитирующей игру на пианино.

Раздел 10. Тема: «Клоны»

Тема 10.1: «Классы и объекты»

Теоретическая часть: программируют класс однотипных объектов (клонов): создание объекта, принадлежащего классу, наследование свойства события.

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма, создающего клоны спрайта

Тема 10.2: «Творческий проект»

Теоретическая часть: Повторение изученного ранее материала

Практическая часть: Создание проекта на основе изученного материала.

Раздел 11. Тема: «Расширения. Видео распознавание»

Теоретическая часть: Использование веб-камеры для взаимодействия со спрайтами и сценой. Машинное зрение.

Практическая часть: Учащиеся при помощи веб-камеры взаимодействуют с персонажами и сценой.

Раздел 12. Тема: «Итоговый проект»

Теоретическая часть: Обсуждение темы итогового проекта

Практическая часть: Создание итогового проекта на основе изученного материала.

2.1. Планируемые результаты

Личностные

1. начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с программированием;
2. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий эксплуатации компьютера;
3. готовность к саморазвитию и самостоятельному участию в создании программных проектов;
4. формирование культуры поведения, умения правильно выражать свои эмоции и чувства.

Метапредметные

1. умеет выдвигать идеи в технологии «мозгового штурма» и обсуждать их;
2. умеет организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
3. умеет работать индивидуально и в группе;
4. умеет определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение,

умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

5. умение использовать готовые инструкции;
6. самостоятельное выполнение задачи, поставленной наставником;
7. развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
8. развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
9. развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Предметные

Может решать технические задачи в процессе конструирования роботов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применение полученных знаний, приёмов и опыта конструирования с использованием специальных элементов, других объектов и т.д.) совместно с наставником или в группе.

После окончания образовательной программы учащиеся должны знать:

1. правила безопасной работы при работе с компьютером;
2. основные компоненты среды разработки Scratch;
3. такие понятия, как «программа», «условный оператор»;
4. «алгоритм», «цикл» и уметь применять эти понятия при описании скрипта;
5. как создается действующий объект, где прописывается программа, соответствующая объекту, как изменить внешний облик объекта;

После окончания образовательной программы учащиеся должны уметь:

1. работать по предложенным инструкциям;
2. создавать объекты при помощи специальных элементов по разработанной схеме, по собственному замыслу;
3. творчески подходить к решению задачи;
4. довести решение задачи до работающей модели;
5. излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
6. работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Кроме того, одним из ожидаемых результатов занятий по данной программе является участие учащихся в различных конкурсах по программированию в среде Scratch.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Формы контроля и оценочные материалы

Основными формами проведения промежуточной аттестации обучающихся является: контрольная работа. Форма аттестации обучающихся по данной программе итоговая проектная работа. Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у обучающихся навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи. Подведение итогов курса.

Для отслеживания результатов обучения по программе используется метод педагогического наблюдения, беседа с учащимися, педагогический анализ проводимых отчетных мероприятий.

2.2. Условия реализации программы

Учебно-методические материалы

Занятия по программе организованы по принципу непрерывного обучения. В процессе обучения на разных этапах применяются диалоговый метод и проблемный метод.

Основным критерием результативности обучения является способность обучающегося самостоятельно решать поставленные задачи.

Проектный метод – основной, т.к. он приближен к практике и предполагает активную исследовательскую и творческую деятельность, которая нацелена на решение учащимися конкретной задачи.

Основным критерием оценки освоения программы на этом этапе является способность учащегося самостоятельно ставить перед собой задачу, осознанно и конструктивно ее решать.

Еще один применяемый метод – самостоятельные исследования по выбранной теме с привлечением других участников группы.

Основным критерием контроля является способность учащихся к организации и планированию при решении практических задач, самостоятельной оценке результативности действий, выбора способа действий.

Основной подход к обучению – личностно-ориентированный. В начале обучения педагог (путем заданий, наблюдений) определяет уровень школьных знаний, способности и возможности каждого ребенка. На основании этого определяются особенности взаимодействия с ним и степень сложности разрабатываемых программ в среде Scratch.

Основным принципом построения программы является постепенный переход от изучения отдельных инструментов к выполнению учениками сначала небольших и простых, а затем серьезных и интересных проектов, что дает возможность успешно усвоить материал. Также при обучении педагог опирается на следующие принципы:

1. Доступность материала (соответствие возрастным возможностям учащихся).
2. Возвращение к пройденному на более высоком исполнительском уровне.
3. Преемственность (передача опыта от старших к младшим).

Материально-технические

1. ноутбук — рабочее место преподавателя;
2. рабочее место обучающегося;
3. жёсткая, неотключаемая клавиатура;
4. русская раскладка клавиатуры;
5. диагональ экрана: не менее 15,6 дюймов;
6. разрешение экрана: не менее 1920×1080 пикселей;
7. количество ядер процессора: не менее 4;
8. количество потоков: не менее 8;
9. базовая тактовая частота процессора: не менее 1 ГГц;
10. максимальная тактовая частота процессора: не менее 2,5 ГГц;
11. кэш-память процессора: не менее 6 Мбайт;
12. объём установленной оперативной памяти: не менее 8 Гбайт;
13. объём поддерживаемой оперативной памяти (для возможности расширения): не менее 24 Гбайт;
14. объём накопителя SSD: не менее 240 Гбайт;
15. время автономной работы от батареи: не менее 6 часов;

16. вес ноутбука с установленным аккумулятором: не более 1,8 кг;
17. внешний интерфейс USB стандарта не ниже 3.0: не менее трёх свободных;
18. внешний интерфейс LAN (использование переходников не предусмотрено);
19. наличие модулей и интерфейсов (использование переходников не предусмотрено): VGA, HDMI;
20. беспроводная связь Wi-Fi: наличие с поддержкой стандарта IEEE 802.11n или более современное;
21. веб-камера;
22. манипулятор «мышь»;
23. предустановленная операционная система с графическим пользовательским интерфейсом, обеспечивающая работу распространённых образовательных и общесистемных приложений, МФУ, веб-камера, интерактивный моноблочный дисплей, диагональ экрана: не менее 65 дюймов, разрешение экрана: не менее 3840*2160 пикселей, оборудованный напольной стойкой.
24. интерактивная доска;
25. маркерная доска.

Список литературы

Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями на 30 сентября 2020 года).
3. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы): приложение к письму Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.15 №09-3242.
4. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ" (Зарегистрировано в Минюсте России 18.09.2017 N48226).
5. План мероприятий по реализации в 2021-2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. //Утверждён Распоряжением Правительства Российской Федерации от 12 ноября 2020 г. № 2945-р;
6. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными 28.09.2020 г. № 28 (регистрационный номер 61573 от 18.12.2020 г.)
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (р.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи));
8. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
9. Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ // Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816;
10. Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме // утв. Министерством просвещения Российской Федерации от 28.06.2019 № МР-81/02
11. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации / Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
12. Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающиеся способности, сопровождения и мониторинга их

дальнейшего развития: Постановление Правительства Российской Федерации от 17.11.2015 № 1239;

13. Письмо Министерства образования и науки РФ № ВК-641/09 от 26.03.2016 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;

Основная литература

1. Путина А. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде. Издательство: Лаборатория знаний, 2019.

2. Пашковская Ю. В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов / Ю. В. Пашковская. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

3. Цветкова М. С., Богомолова О. Б. Программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Скретч», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс» / М. С. Цветкова, О. Б. Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

4. Анеликова Л., Гусева О. Программирование на алгоритмическом языке КуМир, Анеликова Л., О. Гусева, Издательство Солон-Пресс, 2011

5. Генри С. Уоррен мл. – Алгоритмические трюки для программистов, 2014

6. Фролов, М. И. Учимся программировать на компьютере : Логич. и компьютер. сказки : Самоучитель для детей и родителей / М. Фролов. - М.: Лаб. Базовых Знаний, 2002

7. Голиков Д. В. Scratch для учителей и родителей: Знакомство с популярной детской средой программирования/Д. В. Голиков – М.: Издательские решения, 2017

8. Обучение детей основам создания компьютерных игр на языке программирования Scratch : пособие для учителей учреждений общ. сред. образования с белорус. и рус. яз. обучения : 5—6 классы / О. Е. Елисеева.— Минск : Народная асвета, 2017.