

ГБОУ ДПО "ДОНЕЦКИЙ РЕСПУБЛИКАНСКИЙ ИНСТИТУТ  
РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ"  
ОТДЕЛ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

***Примерное календарно-тематическое  
планирование  
по предмету «Информатика»  
для 5-6 классов  
общеобразовательных организаций  
Донецкой Народной Республики  
на 2022-2023 учебный год***

*разработано на основе  
Примерной рабочей программы основного общего образования  
для общеобразовательных организаций*

*ика  
ы*

**Донецк - 2022**

Примерное календарно-тематическое планирование учебного предмета «Информатика» для 5-6 классов составлено согласно Примерной рабочей программы основного общего образования по учебному предмету «Информатика» (для 5-6 классов образовательных организаций), рекомендованная решением научно-методического совета ГБОУ ДПО «ДОНРИРО» (протокол от 11.08.2022 № 3) для обучения предмета «Информатика» в 2022/2023 учебном году.

**Составители:**

**Броницкая Н.В.,** учитель информатики и ИКТ МУНИЦИПАЛЬНОГО БЮДЖЕТНОГО ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО УЧРЕЖДЕНИЯ «СРЕДНЯЯ ШКОЛА № 8 ГОРОДА СНЕЖНОЕ»

**Зоненко Т.В.,** заведующий отделом информационных технологий ГБОУ ДПО «ДОНРИРО»

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Примерное календарно-тематическое планирование учебного предмета «Информатика» для 5-6 классов разработано по Примерной рабочей программы основного общего образования по учебному предмету «Информатика» (для 5-6 классов образовательных организаций), рекомендованная решением научно-методического совета ГБОУ ДПО "ДОНРИРО" (протокол от 11.08.2022 № 3), для обучения предмета «Информатика» в 2022/2023 учебном году.

Программа по информатике для 5-6 классов составлена из расчёта общей учебной нагрузки **68 часов за 2 года обучения:**

**5 класс – 34 часа** (1 час в неделю),

**6 класс – 34 часа** (1 час в неделю).

Первое знакомство современных школьников с базовыми понятиями информатики происходит на уровне начального общего образования в рамках логико-алгоритмической линии курса математики; в результате изучения всех без исключения предметов на уровне начального общего образования начинается формирование компетентности учащихся в сфере информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), необходимой им для дальнейшего обучения. Курс информатики основной школы опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, даёт теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта. Изучение информатики в 5-6 классах поддерживает непрерывность подготовки школьников в этой области и обеспечивает необходимую теоретическую и практическую базу для изучения курса информатики основной школы в 7-9 классах.

Выполнение обучающимися практических заданий на компьютере является важной составляющей урока информатики. Их цель может быть разной: формирование положительной мотивации и актуализация знаний; формирование умений, навыков и способностей; текущее оценивание учебных достижений обучающихся и т.п. Содержание всех практических работ должно быть подобрано так, чтобы продолжительность их выполнения соответствовала санитарно-гигиеническим нормам относительно продолжительности непрерывной работы за компьютером обучающихся этой возрастной категории.

Учитель должен учесть возможности использования электронных (цифровых) образовательных ресурсов, являющихся учебно-методическими материалами (мультимедийные программы, электронные учебники и задачки, электронные библиотеки, виртуальные лаборатории, игровые программы, коллекции цифровых образовательных ресурсов), используемыми для обучения и воспитания различных групп пользователей, представленными в электронном (цифровом) виде и реализующими дидактические возможности ИКТ, содержание которых соответствует законодательству об образовании.

Учитель может самостоятельно подбирать средства представления теоретического материала (презентация, отображается на экране с помощью мультимедийного проектора; презентация, воспроизводится на экранах компьютеров обучающихся, совместная работа обучающихся и учителя над документом в среде локальной сети и т.д.) и определять форму проведения практических работ (работа с элементами исследований, совместная работа в Интернете, лабораторные работы, тренировочные упражнения, выполнение учебных проектов, практикумы). Методика проведения каждого урока определяется учителем.

Обязательными условиями обучения по программе является наличие компьютерного класса и установленного программного обеспечения (ориентировочный перечень программ приведен ниже). Компьютерная техника должна использоваться на каждом уроке.

При изучении предмета каждый урок проводится с использованием компьютеров и должен быть обеспечен доступ каждого обучающегося к отдельному компьютеру, поэтому на каждом уроке классы делятся на подгруппы так, чтобы каждый обучающийся был обеспечен

индивидуальным рабочим местом за компьютером, но не менее чем 8 обучающихся в подгруппе.

Желательным условием является наличие в школе скоростного канала подключения к Интернету (от 1 Мб). Если такого канала не существует, нужно организовать работу с имитационным программным обеспечением.

Программой предусмотрены обязательные для проведения и оценивания практические работы:

**5 класс – 14 практических работ,**

**6 класс – 16 практических работ.**

Кроме обязательных практических работ, каждый урок предмета «Информатика» должен содержать учебную практическую часть.

## ОРИЕНТИРОВОЧНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, НЕОБХОДИМОГО ДЛЯ УСПЕШНОГО ОБУЧЕНИЯ ПО ПРОГРАММЕ КУРСА

На компьютерах, которые расположены в кабинете информатики, должна быть установлена операционная система Windows или Linux, а также необходимое программное обеспечение:

- текстовый редактор (Блокнот или WordPad) и текстовый процессор (Word или OpenOffice.org Writer);
  - средства для работы с базами данных (Access или OpenOffice.org Base);
  - средства для работы с компьютерными презентациями (PowerPoint или LibreOffice Impress);
  - средства для работы с электронными таблицами (Excel или OpenOffice.org Calc)
  - графический редактор Paint (<http://paintnet.ru>);
  - редактор звуковой информации Audacity (<http://audacity.sourceforge.net>);
  - среда программирования КуМир (<http://www.niisi.ru/kumir/>);
  - среда программирования FreePascal (<http://www.freepascal.org/>);
  - среда программирования Python (<https://www.python.org/>);
  - среда программирования Lazarus (<http://lazarus.freepascal.org/>);
  - среда программирования Scratch (<https://scratch2.ru/>);
- и другие программные средства.

*\*Если в перечне указано несколько программ одного типа, то это означает, что можно использовать любую из них, по выбору учителя.*

**РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНЫХ ЧАСОВ НА ИЗУЧЕНИЕ РАЗДЕЛОВ ПРОГРАММЫ  
УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИНФОРМАТИКА»**

5 класс

<b>№</b>	<b>Название раздела</b>	<b>Количество часов</b>
1.	Цифровая грамотность	7
2.	Теоретические основы информатики	3
3.	Алгоритмизация и основы программирования	10
4.	Информационные технологии	12
5.	Резерв часа	2
<b>Всего:</b>		<b>34</b>

6 класс

<b>№</b>	<b>Название раздела</b>	<b>Количество часов</b>
1.	Цифровая грамотность	4
2.	Теоретические основы информатики	6
3.	Алгоритмизация и основы программирования	12
4.	Информационные технологии	10
5.	Резерв часа	2
<b>Всего:</b>		<b>34</b>

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

(1 час в неделю, всего – 34 часа, 2 часа – резервное время)

№ п/п	Дата		Тема урока	Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Примечание
	План	Факт			
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (7 часов)</b>					
<b>Тема 1. Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе (2 часа)</b>					
1.			Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами.</li> <li>- Называть основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств, объяснять их назначение.</li> <li>- Объяснять работу устройств компьютера с точки зрения организации процедур ввода и вывода информации</li> </ul>	
2.			Компьютер – универсальное вычислительное устройство, работающее по программе. Основные компоненты персональных компьютеров и мобильных устройств.		
<b>Тема 2. Программы для компьютеров. Файлы и папки (3 часа)</b>					
3.			Программы для компьютеров. Пользователи и программисты. <b>Практическая работа № 1.</b> «Запуск, работа и завершение работы клавиатурного тренажёра»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Объяснять содержание понятий «программное обеспечение», «операционная система», «файл».</li> <li>- Определять программные средства, необходимые для осуществления информационных процессов при решении задач</li> </ul>	
4.			Прикладные программы (приложения), системное программное обеспечение (операционные системы). <b>Практическая работа № 2.</b> «Создание, сохранение и загрузка текстового и графического файла»		
5.			Имя файла (папки, каталога). <b>Практическая работа № 3.</b> «Выполнение основных операций с папками (создание, переименование, сохранение)		
<b>Тема 3. Сеть Интернет. Правила безопасного поведения в Интернете (2 часа)</b>					

6.			Сеть Интернет. Веб-страница, веб-сайт. Браузер. Поиск информации на веб-странице. Поисковые системы.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Осуществлять поиск информации по выбранным ключевым словам и по изображению.</li> </ul>	
7.			Правила безопасного поведения в Интернете. Кибербуллинг. <b>Практическая работа № 4.</b> «Поиск информации по ключевым словам и по изображению. Сохранение найденной информации»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Обсуждать способы проверки достоверности информации, полученной из Интернета.</li> <li>- Обсуждать ситуации, связанные с безопасным поведением в Интернете.</li> <li>- Различать виды аутентификации.</li> <li>- Различать «слабые» и «сильные» пароли.</li> <li>- Анализировать возможные причины кибербуллинга и предлагать способы, как его избежать</li> </ul>	
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (3 часа)</b>					
<b>Тема 4. Информация в жизни человека (3 часа)</b>					
8.			Информация в жизни человека. Способы восприятия информации человеком. Компьютерное зрение.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Различать виды информации по способам её восприятия человеком.</li> </ul>	
9.			Действия с информацией. Кодирование информации.		
10.			Искусственный интеллект и его роль в жизни человека.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Осуществлять кодирование и декодирование информации предложенным способом.</li> <li>- Приводить примеры применения искусственного интеллекта (робототехника, беспилотные автомобили, интеллектуальные игры, голосовые помощники и пр.)</li> </ul>	
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (10 часов)</b>					
<b>Тема 5. Алгоритмы и исполнители (2 часа)</b>					
11.			Понятие алгоритма. Исполнители алгоритмов.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> </ul>	
12.			Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Приводить примеры неформальных и формальных исполнителей в окружающем мире.</li> <li>- Приводить примеры циклических действий в окружающем мире</li> </ul>	
<b>Тема 6. Работа в среде программирования (8 часов)</b>					

13.		Составление программ для управления исполнителем в среде блочного или текстового программирования.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</li> <li>- Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</li> </ul>	
14.		<b>Практическая работа № 5.</b> Знакомство со средой программирования.		
15.		Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.		
16.		Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.		
17.		<b>Практическая работа № 6.</b> Реализация линейных алгоритмов в среде программирования.		
18.		Реализация циклических алгоритмов в среде программирования		
19.		Реализация циклических алгоритмов в среде программирования		
20.		<b>Практическая работа № 7.</b> Реализация циклических алгоритмов в среде программирования		
<b>Раздел 4. Информационные технологии (12 часов)</b>				
<b>Тема 7. Графический редактор (3 часа)</b>				
21.		Графический редактор. Растровые рисунки. Использование графических примитивов. Операции с фрагментами изображения	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</li> <li>- Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</li> <li>- Планировать последовательность действий при создании и редактировании растрового изображения</li> </ul>	
22.		<b>Практическая работа № 8.</b> Создание и редактирование простого изображения с помощью инструментов растрового графического редактора.		
23.		<b>Практическая работа № 9.</b> Работа с фрагментами изображения с использованием инструментов графического редактора		
<b>Тема 8. Текстовый редактор (6 часов)</b>				
24.		Текстовый редактор. Правила набора текста.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</li> <li>- Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</li> <li>- Анализировать преимущества создания текстовых документов на компьютере по сравнению с рукописным способом</li> </ul>	
25.		<b>Практическая работа № 10.</b> Создание небольших текстовых документов посредством квалифицированного клавиатурного письма с использованием базовых средств текстовых редакторов.		
26.		Текстовый процессор. Редактирование текста. Проверка правописания. Расстановка переносов.		

27.			<b>Практическая работа № 11.</b> Редактирование текстовых документов (проверка правописания; расстановка переносов).		
28.			Свойства символов, абзацев. <b>Практическая работа № 12.</b> Форматирование текстовых документов (форматирование символов и абзацев).		
29.			Вставка изображений в текстовые документы. Обтекание изображений текстом. <b>Практическая работа № 13.</b> Вставка в документ изображений		
<b>Тема 9. Компьютерная презентация (3 часа)</b>					
30.			Компьютерные презентации.	- Раскрывать смысл изучаемых понятий. - Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства. - Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач	
31.			Слайд. Добавление на слайд текста и изображений. Работа с несколькими слайдами.		
32.			<b>Практическая работа № 14.</b> Создание презентации на основе готовых шаблонов		
<b>Резервное время – 2 часа</b>					

## КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 класс

(1 час в неделю, всего – 34 часа, 2 часа – резервное время)

№ п/п	Дата		Тема урока	Основные виды деятельности обучающихся при изучении темы (на уровне учебных действий)	Примечание
	План	Факт			
<b>Раздел 1. Цифровая грамотность (4 часа)</b>					
<b>Тема 1. Компьютер (1 час)</b>					
1.			Правила гигиены и техника безопасности при работе с компьютерами. Типы компьютеров: персональные компьютеры, встроенные компьютеры, суперкомпьютеры	- <i>Приводить примеры ситуаций правильного и неправильного поведения в компьютерном классе, соблюдения и несоблюдения гигиенических требований при работе с компьютерами.</i> - <i>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</i> - <i>Характеризовать типы персональных компьютеров</i>	
<b>Тема 2. Файловая система (2 часа)</b>					
2.			Иерархическая файловая система Файлы и папки (каталоги). Путь К файлу (папке, каталогу). Полное имя файла (папки, каталога). <b>Практическая работа № 1.</b> Работа с файлами и каталогами средствами операционной системы: создание, копирование, перемещение, переименование и удаление файлов и папок (каталогов)	- <i>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</i> - <i>Выполнять основные операции с файлами и папками.</i> - <i>Находить папку с нужным файлом по заданному пути</i>	
3.			Поиск файлов средствами операционной системы. <b>Практическая работа № 2.</b> Поиск файлов средствами операционной системы		
<b>Тема 3. Защита от вредоносных программ (1 час)</b>					
4.			Компьютерные вирусы и другие вредоносные программы. Программы для защиты от вирусов. Встроенные антивирусные средства операционных систем	- <i>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</i> - <i>Осуществлять защиту информации от компьютерных вирусов с помощью антивирусных программ</i>	
<b>Раздел 2. Теоретические основы информатики (6 часов)</b>					
<b>Тема 4. Информация и информационные процессы (2 часа)</b>					

5.			Информационные процессы и информационные процессы. Получение, хранение, обработка и передача информации (данных).	- Раскрывать смысл изучаемых понятий. - Приводить примеры информационных процессов в окружающем мире.	
6.			<b>Практическая работа № 3.</b> Преобразование информации, представленной в форме таблиц и диаграмм, в текст	- Выбирать форму представления информации в зависимости от поставленной задачи. - Осуществлять обработку информации по заданному алгоритму. - Разрабатывать алгоритм преобразования информации	
<b>Тема 5. Двоичный код (2 часа)</b>					
7.			Двоичный код. Представление данных в компьютере как текстов в двоичном алфавите.	- Раскрывать смысл изучаемых понятий. - Подсчитывать количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите	
8.			Количество всевозможных слов (кодových комбинаций) фиксированной длины в двоичном алфавите. Преобразование любого алфавита к двоичному		
<b>Тема 6. Единицы измерения информации (2 часа)</b>					
9.			Информационный объём данных. Бит – минимальная единица количества информации – двоичный разряд. Байт, килобайт, мегабайт, гигабайт.	- Раскрывать смысл изучаемых понятий. - Применять в учебных и практических задачах соотношения между единицами измерения информации.	
10.			Характерные размеры файлов различных типов (страница текста, электронная книга, фотография, запись песни, видеоклип, полнометражный фильм)	- Сравнивать размеры текстовых, графических, звуковых файлов и видеофайлов	
<b>Раздел 3. Алгоритмизация и основы программирования (12 часов)</b>					
<b>Тема 7. Основные алгоритмические конструкции (8 часов)</b>					
11.			Среда текстового программирования.	- Раскрывать смысл изучаемых понятий.	
12.			Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха).	- Выявлять общие черты и различия в средах блочного и текстового программирования.	
13.			Управление исполнителем (например, исполнителем Черепаха).	- Анализировать готовые алгоритмы управления исполнителем, исправлять в них ошибки.	
14.			Циклические алгоритмы. Переменные.	- Применять алгоритмические конструкции «следование» и «цикл»	
15.			Циклические алгоритмы. Переменные.		
16.			<b>Практическая работа № 4.</b> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием циклов.		

17.			<b>Практическая работа № 5.</b> Разработка программ в среде текстового программирования, реализующих простые вычислительные алгоритмы.		
18.			<b>Практическая работа № 6.</b> Разработка диалоговых программ в среде текстового программирования		
<b>Тема 8. Вспомогательные алгоритмы (4 часа)</b>					
19.			Разбиение задачи на подзадачи, использование вспомогательных алгоритмов (процедур).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Осуществлять разбиение задачи на подзадачи.</li> <li>- Анализировать работу готовых вспомогательных алгоритмов (процедур).</li> <li>- Самостоятельно создавать вспомогательные алгоритмы (процедуры) для решения поставленных задач</li> </ul>	
20.		Процедуры с параметрами.			
21.		<b>Практическая работа № 7.</b> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур).			
22.		<b>Практическая работа № 8.</b> Разработка программ для управления исполнителем в среде текстового программирования, в том числе с использованием вспомогательных алгоритмов (процедур) с параметрами			
<b>Раздел 4. Информационные технологии (10 часов)</b>					
<b>Тема 9. Векторная графика (3 часа)</b>					
23.			Векторная графика. Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ (приложений). <b>Практическая работа № 9.</b> Исследование возможностей векторного графического редактора. Масштабирование готовых векторных изображений.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Раскрывать смысл изучаемых понятий.</li> <li>- Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</li> <li>- Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</li> <li>- Планировать последовательность действий при создании векторного изображения.</li> <li>- Сравнить растровые и векторные изображения (цветопередача, возможности масштабирования, размер файлов, сфера применения)</li> </ul>	
24.			<b>Практическая работа № 10.</b> Создание и редактирование изображения базовыми средствами векторного редактора (по описанию).		
25.			<b>Практическая работа № 11.</b> Разработка простого изображения с помощью инструментов векторного графического редактора (по собственному замыслу)		
<b>Тема 10. Текстовый процессор (4 часа)</b>					

26.			Текстовый процессор. Структурирование информации с помощью списков. Нумерованные, маркированные и многоуровневые списки.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</i></li> <li>- <i>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</i></li> <li>- <i>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач</i></li> </ul>	
27.		<b>Практическая работа № 12.</b> Создание небольших текстовых документов с нумерованными, маркированными и многоуровневыми списками.			
28.		Добавление таблиц в текстовые документы. <b>Практическая работа № 13.</b> Создание небольших текстовых документов с таблицами.			
29.		<b>Практическая работа № 14.</b> Создание одностраничного документа, содержащего списки, таблицы, иллюстрации			
<b>Тема 11. Создание интерактивных компьютерных презентаций (3 часа)</b>					
30.			Создание компьютерных презентаций. Интерактивные элементы. Гиперссылки.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Раскрывать смысл изучаемых понятий.</i></li> <li>- <i>Анализировать пользовательский интерфейс применяемого программного средства.</i></li> <li>- <i>Определять условия и возможности применения программного средства для решения типовых задач.</i></li> <li>- <i>Планировать структуру презентации с гиперссылками.</i></li> <li>- <i>Планировать структуру презентации с интерактивными элементами</i></li> </ul>	
31.		<b>Практическая работа № 15.</b> Создание презентации с гиперссылками.			
32.		<b>Практическая работа № 16.</b> Создание презентации с интерактивными элементами			
<b>Резервное время – 2 часа</b>					

**УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**  
**МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

1. <https://resh.edu.ru/subject/19/6/>
2. <https://bosova.ru/metodist/communication/forum/forum16/>
3. <https://bosova.ru/books/1072/7396/>
4. <https://schoolgreen.ru/6-klass/elektronnoe-prilozhenie-6-klass-bosova-6.html>
5. <https://inf.1sept.ru/>
6. <http://www.infoschool.narod.ru/>
7. <https://rabochaya-tetrad-i-uchebnik.com/j-1254x/tet1254.html>
8. <https://it59mgn.ru/inf6pr/>
9. [http://eknigi.org/nauka\\_i\\_ucheba/33542-obshhaya-metodika-prepodavaniyainformatiki.html](http://eknigi.org/nauka_i_ucheba/33542-obshhaya-metodika-prepodavaniyainformatiki.html)
10. <http://webpractice.cm.ru>
11. <http://www.rusedu.info/>
12. <https://www.chopl.ru/ct-home/elektronnye-obrazovatelnye-resursy/item/85-eor.html>
13. <http://eorhelp.ru/>
14. <https://interneturok.ru/article/informatika-6-klass>
15. <http://pedsovet.org/m>
16. <http://www.uchportal.ru/>

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ**

1. <https://lbz.ru/metodist/iumk/informatics/er.php>
2. <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor5.php>
3. <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/eor6.php>
4. <https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/im.php>
5. [https://kopilkaurokov.ru/informatika/prochee/obrazovatelnye\\_resursy\\_seti\\_internet](https://kopilkaurokov.ru/informatika/prochee/obrazovatelnye_resursy_seti_internet)
6. <http://school-collection.edu.ru/>
7. <https://it59mgn.ru/inf6pr/>
8. <https://it59mgn.ru/infcontrol6/>
9. <https://it59mgn.ru/infcontrol5/>
10. <https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/6class>
11. <https://onlinetestpad.com/ru/tests/informatics/5class>
12. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/>
13. <http://www.klyaksa.net/htm/kopilka/index.htm>
14. <http://tests.academy.ru>
15. <http://imfourok.net>
16. <https://externat.foxford.ru>



