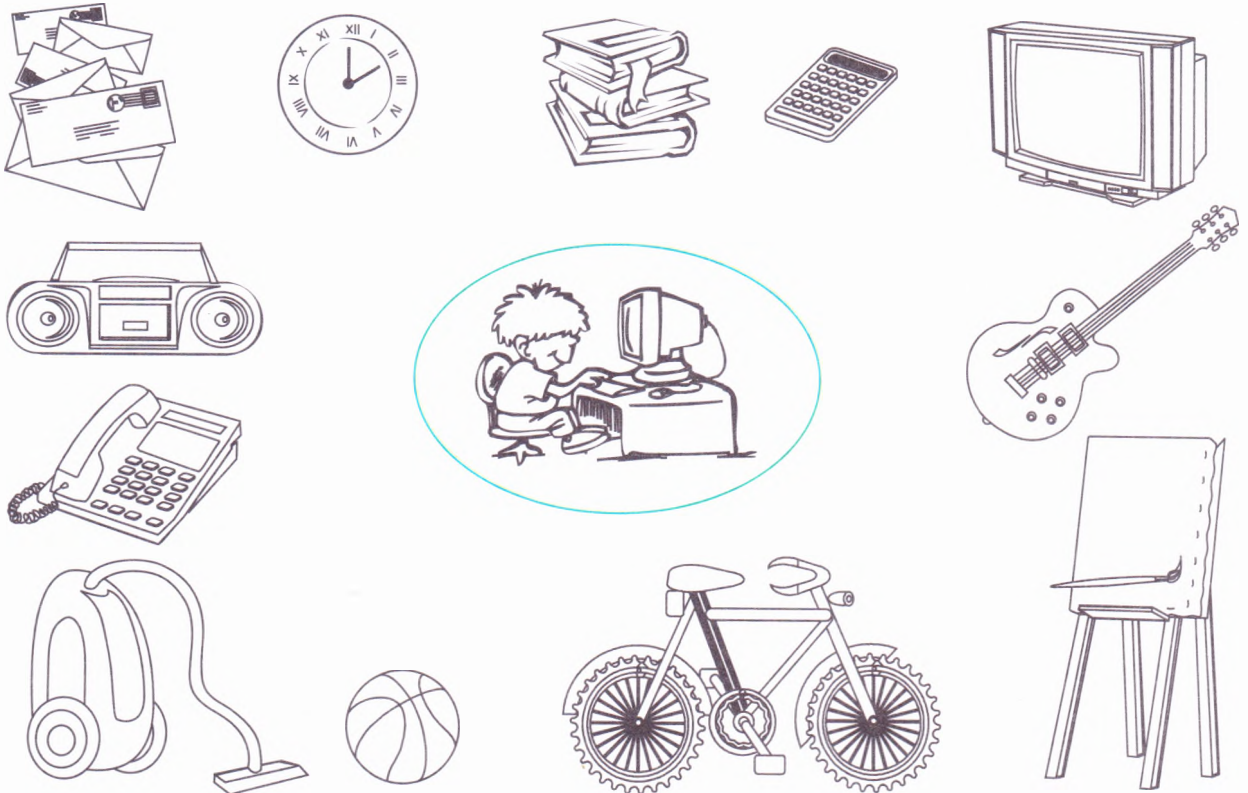


# УРОК 1

## Як змінився світ, коли з'явився комп'ютер?

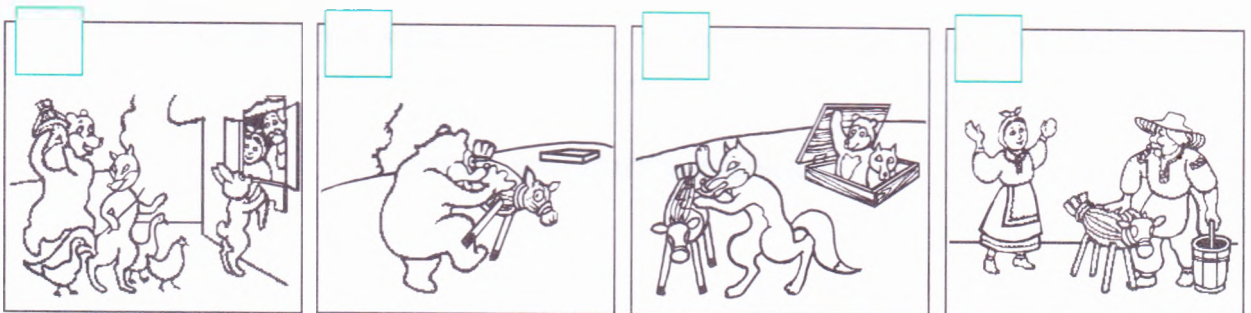
1. Які з цих речей комп'ютер здатний замінити? З'єднай їх зображення з овалом у центрі. Поясни свій вибір.



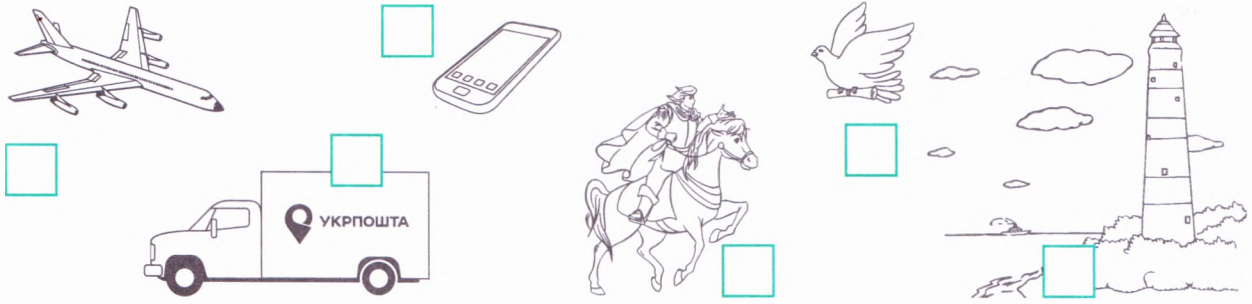
2. Напиши назви усіх пристроїв, що зображені на малюнку.



3. Пронумеруй ілюстрації до казки у правильній сюжетній послідовності.



1. Пронумеруй зображення способів передавання повідомлень від найповільнішого до найшвидшого.



2. У джунглях загубився мандрівник. Йому вдалося відправити повідомлення про те, що він перебуває біля старої гігантської ліани. Допоможи рятувальникам відшукати мандрівника, склавши алгоритм їхнього шляху.



Примітка: клітинка на карті позначає квадрат зі стороною 1 кілометр.

1. Пройдіть \_\_\_\_\_ кілометрів на \_\_\_\_\_.
2. \_\_\_\_\_.
3. \_\_\_\_\_.
4. \_\_\_\_\_.



Поміркуй, як мандрівники, що заблукали, можуть повідомити рятувальникам місце свого перебування.

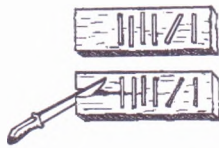
3. У послідовності предметів є один зайвий. Знайди його і закресли.



# УРОК 3

## Як рахували в різні часи?

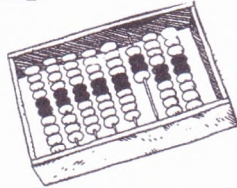
1. Дізнайся, як люди рахували в різні часи. З'єднай зображення предметів і прямокутники з їхніми назвами.



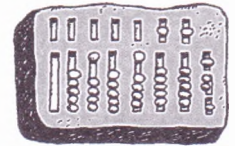
Зарубки



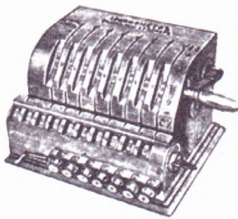
Вузлики



Абак



Рахівниця



Арифмометр



Калькулятор



Який із предметів найсучасніший? Обведи його.

2. Розв'яжи ланцюжок прикладів і з'ясуй, на чому друзі вирушать у подорож.



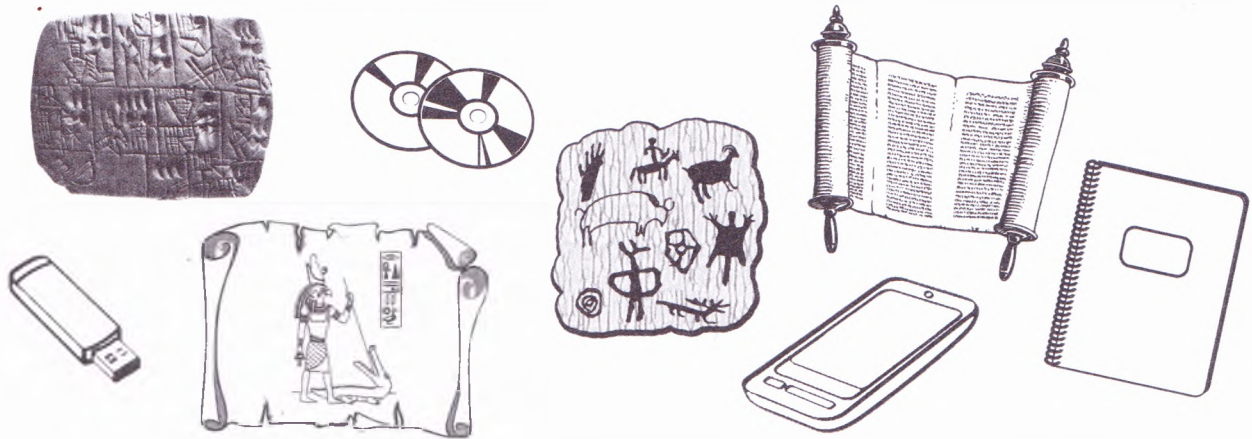
$1+2$	$14+5$	$12+4$	$19-3$	$2+6$	16
$5+5$	$20-12$	$11+3$	$12-5$	$4+1$	10
$4+9$	$11+5$	$4+4$	$11-7$	$11-2$	3
$9-3=6$	$11-3$	$6+14$	$12-8$	$17-9$	17
$3+3$	$12+1$	$3+3$	$19-1$	$2+6$	7
$4+5=9$	$2+8$	$7+1$	$8-3$	$21-10$	12



3. Скількома способами можна зафарбувати квітку в два різні кольори, якщо є три олівці: жовтий, синій і червоний? Намалюй квітки та розфарбуй їх усіма можливими способами.



1. Обведи синім кольором зображення давніх засобів збереження інформації, а будь-яким іншим — сучасних.



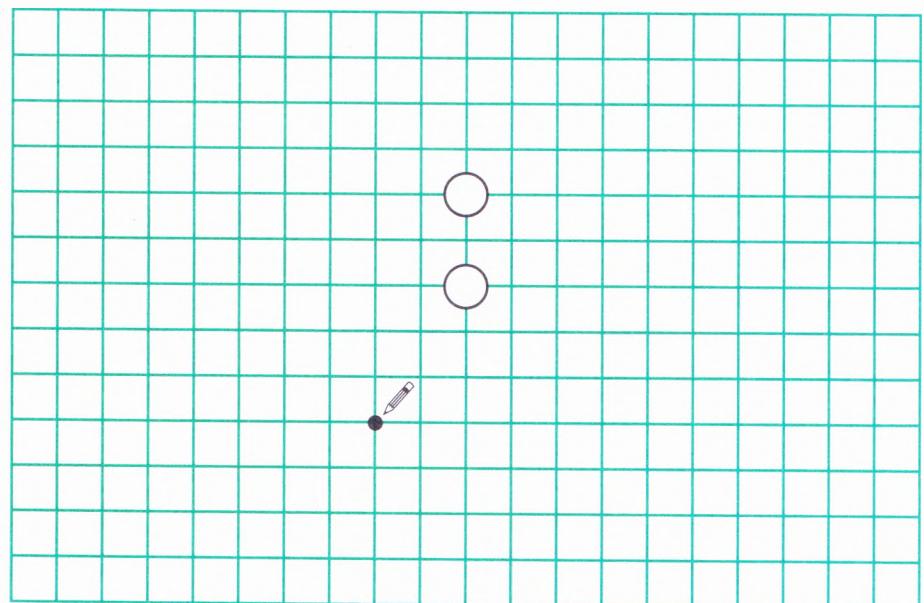
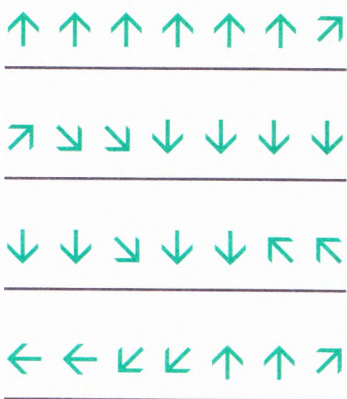
2. Вкажи, де яка інформація зберігається, з'єднавши лініями слова з лівого та правого стовпчиків.

- |                      |   |                |
|----------------------|---|----------------|
| Розклад занять       | • | Щоденник       |
| Виконане завдання    | • | Записник       |
| Адреси друзів        | • | Флешка         |
| Комп'ютерна програма | • | Пам'ять людини |
| Смак цукерки         | • | Зошит          |

3. У послідовності чисел одне пропущене. З'ясуй, яке і де саме. Впиши його у відповідному місці.

2      4      8      10      12      14      16      18      20      22      24

4. Накресли малюнок, закодований за допомогою стрілок.



## УРОК 5

## Що таке інформація?

1. Закінчи речення, з'єднавши овал з відповідними прямокутниками.

- Телевізор
- Відомості
- Комп'ютер

Інформація — це ...

- Повідомлення
- Радіо
- Новина

2. Розфарбуй світлофор. Яку інформацію його сигнали повідомляють пішоходів? З'єднай віконця світлофора з відповідними командами.



Приготуйся до руху!

Стій!

Переходь вулицю!

3. Напиши, яку інформацію ти отримуєш, коли:

~~✎~~ чуєш дзвоник у школі — \_\_\_\_\_

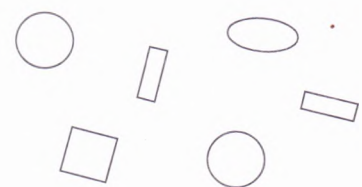
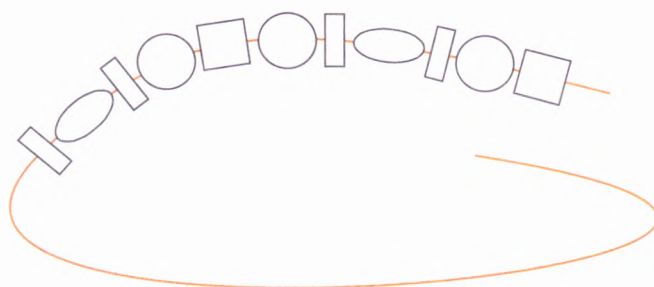
~~✎~~ батьки дивляться у твій щоденник і усміхаються — \_\_\_\_\_

~~✎~~ твій брат повернувся зі школи засмучений — \_\_\_\_\_

4. Познач предмети, за допомогою яких людина отримує інформацію. Яку саме? Поясни свою думку.

- |                                       |                                   |                                    |
|---------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Каструля     | <input type="checkbox"/> Лінійка  | <input type="checkbox"/> Газета    |
| <input type="checkbox"/> Радіоприймач | <input type="checkbox"/> Телефон  | <input type="checkbox"/> Термометр |
| <input type="checkbox"/> Електроплита | <input type="checkbox"/> Годинник | <input type="checkbox"/> Ліхтар    |

5. Збери намисто. Визнач закономірність розташування намистинок, нанижи ті, що розсипалися, і домалюй загублені. Зафарбуй квадратні намистинки в жовтий колір, прямокутні — у синій, круглі — у зелений, а овальні — у червоний.



1. Вкажи, за допомогою яких органів чуття ти сприймаєш інформацію:



про колір неба  
 про запах квітів  
 про голоси птахів  
 про смак фруктів  
 про вологість трави



2. Яку інформацію про об'єкти ти можеш отримати за допомогою органів чуття?

	Очі	Ніс	Вуха	Язик	Шкіра
Лимон					
Кошеня					
Троянда					

3. Інформація надходить до нас не тільки з навколишнього світу. Поміркуй, про що повідомляє твоє тіло в різних ситуаціях.

- Болить голова. •
- Морозить. •
- Бурчить у животі. •
- Ти стаєш млявим/млявою, тобі важко думати. •
- Ти позіхаєш. •
- Неприємно лоскоче в горлі. •
- Можливо, у тебе застуда. •
- У тебе підвищена температура. •
- Варто поїсти. •
- Треба подихати свіжим повітрям. •
- Слід відпочити. •
- Ти хочеш спати. •

4. Наведи власний приклад того, як твоє тіло передає тобі інформацію.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. Які органи чуття допомагають людям з порушеннями слуху та зору сприймати інформацію від інших? З'єднай прямокутники з відповідними малюнками.

Люди з порушеннями зору

Люди з порушеннями слуху



## УРОК 7

## Якою буває інформація?

1. Прочитай слова. Закресли ті, які не є ознаками інформації. З'єднай лініями протилежні ознаки.

актуальна		точна	
	неоднозначна		нудна
смачна		стильна	
	несвоєчасна		цікава
корисна		достатня	
	неприємна		паперова
непотрібна		приємна	
	зелена		неповна
достовірна		неправдива	

2. Уяви, що ти пишеш замітку в газету. Яким має бути твоє повідомлення?



3. Прочитай повідомлення. Які з них є фактами, а які — здогадками? Факти познач знаком "+", а здогадки — знаком "?".

- У книжках люди зберігають інформацію.
- Я навчаюся у другому класі.
- Завтра дощу не буде.
- Моя мама мене любить.
- На інших планетах є життя.
- Щоб досягти успіху в житті, я маю гарно вчитися.

4. Зобрази стрілками найкоротший шлях миші до комп'ютера. Рухатися можна у восьми напрямках і тільки по сусідніх клітинках з голосними звуками.

	К	Ж	Е	Р	Ч	А	Т	В	Ф	И		
	П	А	Д	Л	М	О	Л	И	О	А		
	Л	У	И	І	С	И	І	Е	Л	К		
	Д	О	Ж	А	О	У	І	Ф	И	У		
	А	Е	Н	Г	Ш	Н	Г	Ц	А	Д		

	А									И
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	---

1. Данилко, Соломійка та Назар гралися м'ячем і розбили вікно. Коли їх запитали, хто це зробив, діти відповіли так.

Соломійка: "Вікно розбив Данилко".

Данилко: "Я не винен".

Назар: "Це зробив не я і не Данилко".

Хто розбив вікно, якщо двоє з них сказали правду, а один — неправду?



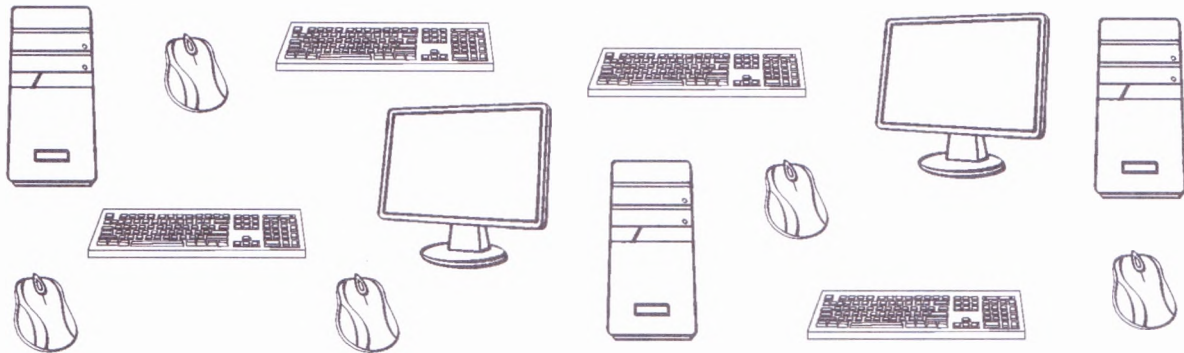
2. Розглянь зображення килимків з мишами.



Визнач, які з поданих висловлювань правильні (істинні), а які — неправильні (хибні). Істинні висловлювання познач знаком "+", а хибні — знаком "-".

- Усі килимки у смужку.
- Деякі килимки у смужку.
- Один килимок білий.
- Більшість килимків у клітинку.
- Більшість килимків у смужку.
- На кожному килимку — миша.

3. Школі подарували комп'ютерну техніку. Допоможи зібрати комп'ютери, з'єднавши пристрої дротами-лініями. Скільки комп'ютерів удалося зібрати?



4. Полічи, скільки ще обладнання треба придбати, аби задіяти всі наявні пристрої.

Потрібні пристрої				
Кількість				



## УРОК 9

## Що може графічний редактор?

1. Що можна робити за допомогою графічного редактора?

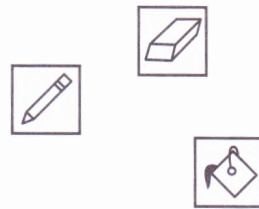
- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Програвати музику           | <input type="checkbox"/> Друкувати зображення  |
| <input type="checkbox"/> Розфарбовувати малюнок      | <input type="checkbox"/> Виконувати обчислення |
| <input type="checkbox"/> Перекладати текст           | <input type="checkbox"/> Малювати лінії        |
| <input type="checkbox"/> Малювати геометричні фігури | <input type="checkbox"/> Редагувати зображення |

2. З'єднай зображення інструментів графічного редактора з їх назвами.

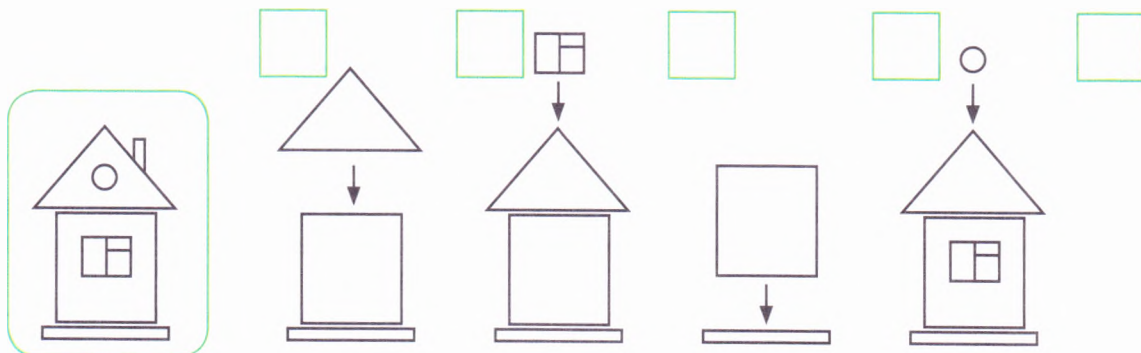
Заливка

Гумка

Олівець

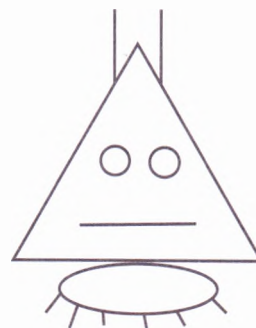


3. Поміркуй, у якому порядку треба виконувати кроки алгоритму конструювання будиночка. Впиши номери кроків алгоритму в клітинки. Якого кроку не вистачає? Закінчи алгоритм.



Виріж геометричні фігури та перевір, чи правильно ти виконав/виконала це завдання.

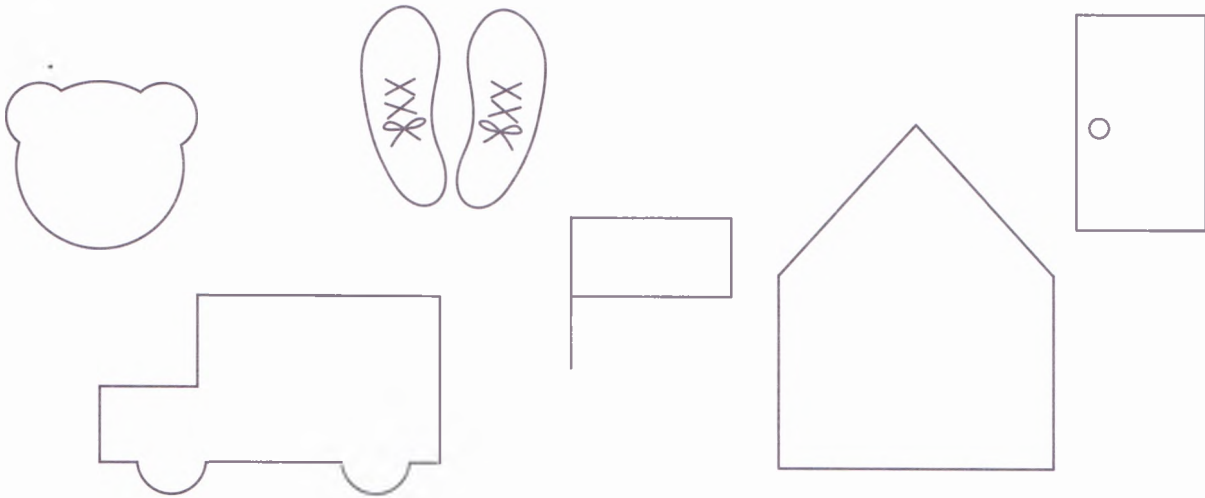
4. Аліна намалювала в графічному редакторі марсіанина. З яких геометричних фігур вона склала це зображення? Намалюй поряд ще одного інопланетянина, використавши три трикутники, один прямокутник і довільну кількість ліній.



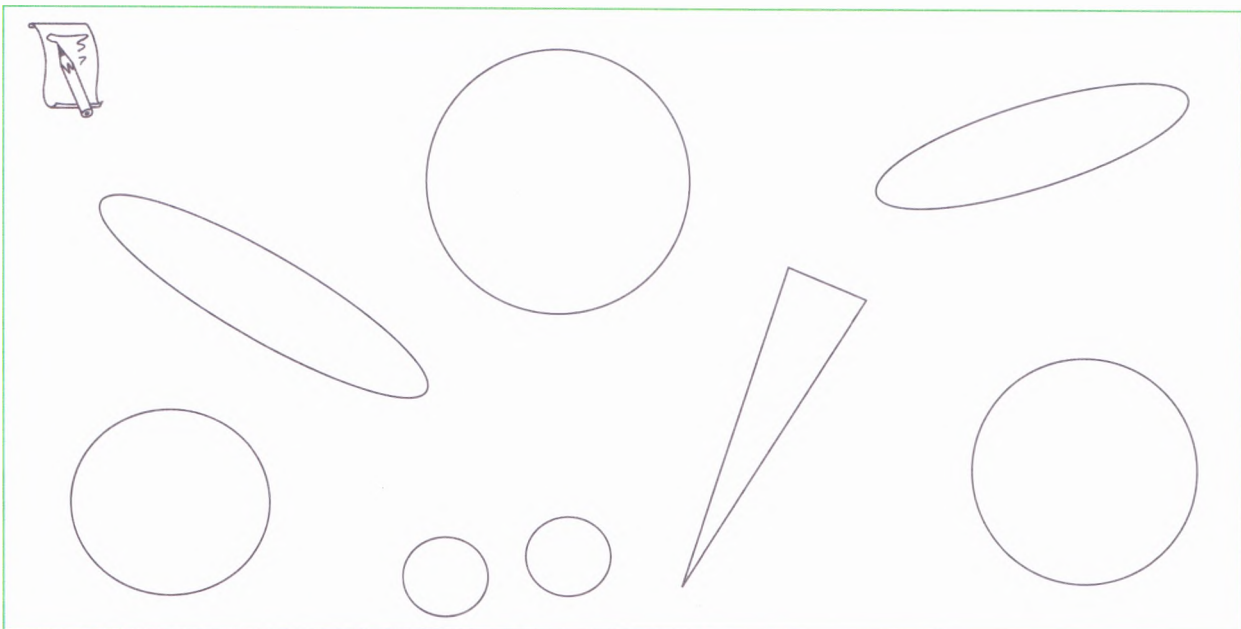
5. Свій малюнок дівчинка принесла до школи, відтворивши його на папері. Розшифруй слово і дізнайся, яким пристроєм вона скористалася.



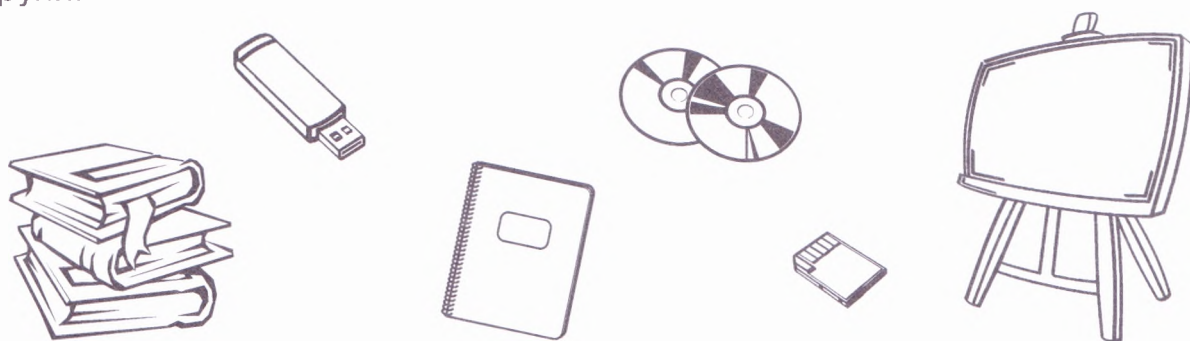
1. Підпиши зображені об'єкти. За якими ознаками ти їх упізнав/упізнала?



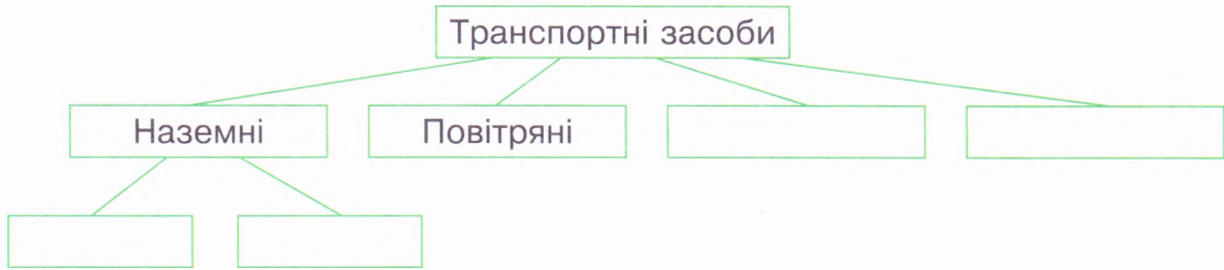
2. Намалюй овочі та фрукти, узявши за основу геометричні фігури.



3. Розглянь зображення носіїв інформації. У які групи їх можна об'єднати? За якою ознакою? Обведи зображення лініями різних кольорів і утвори дві групи.



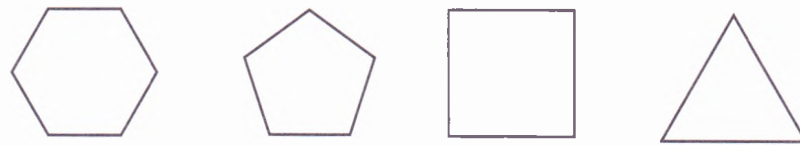
1. Пригадай, які бувають транспортні засоби. За якими властивостями їх можна об'єднати у групи? Закінчи схему.




2. Обведи "зайву" групу фігур. За якою ознакою вона відрізняється від інших? Чи можна виконати це завдання інакше?

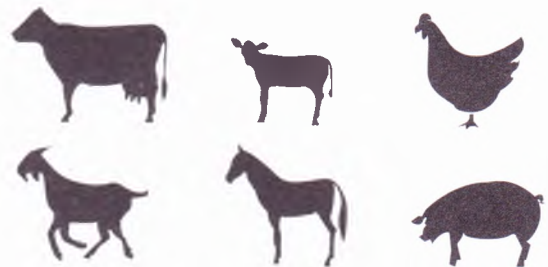


3. Назви властивості зображених об'єктів. Які з них спільні? Які відрізняються? Яким одним словом можна назвати всі ці об'єкти?

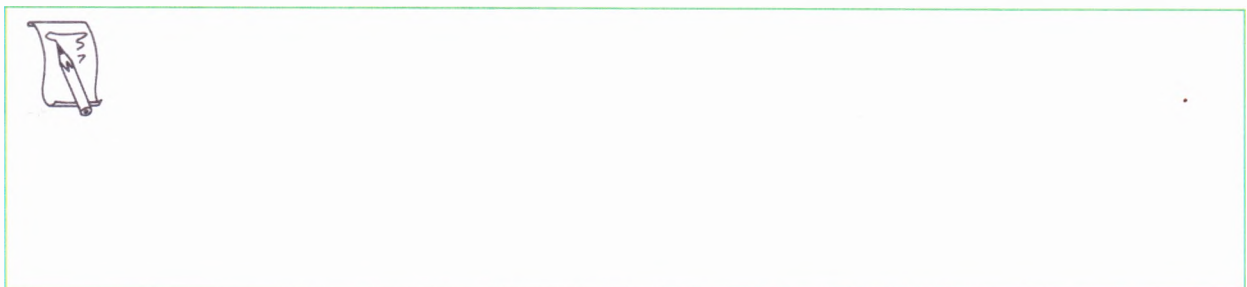


4. Серед зображених тварин знайди об'єкти з такими властивостями: має чотири ноги, перша літера назви — "К". Обведи їх. Які ще властивості мають ці об'єкти?

 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



5. Використовуючи два олівці — червоний і зелений, — намалюй п'ять різних кругів. Які властивості в них спільні? Які відрізняються?



1. Розглянь знаки. Де ти можеш їх побачити? Поясни значення кожного з них. Підпиши їх.




2. Придумай власну піктограму. Що вона означає? Де ти її розмістиш? Які інструменти графічного редактора використаєш для її створення? Обведи їх.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

3. Подай повідомлення у вигляді малюнка.

<p>Біля ялинки їжачок знайшов гриб.</p>	
---	---

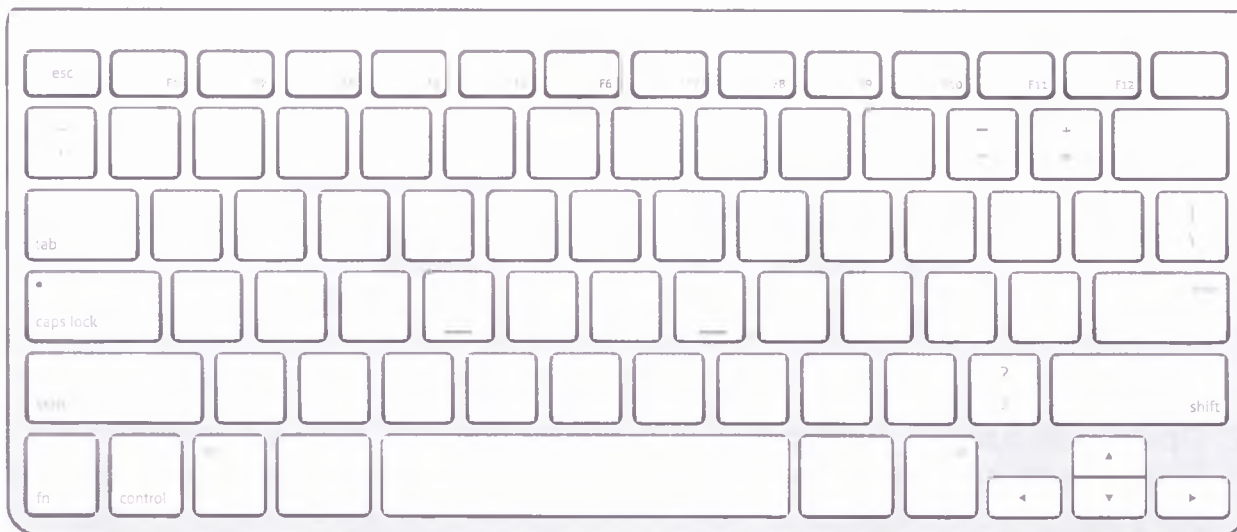
4. Придумай повідомлення і подай його у вигляді тексту й малюнка.

<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	
---	---




## УРОК 13

## Для чого потрібна клавіатура?

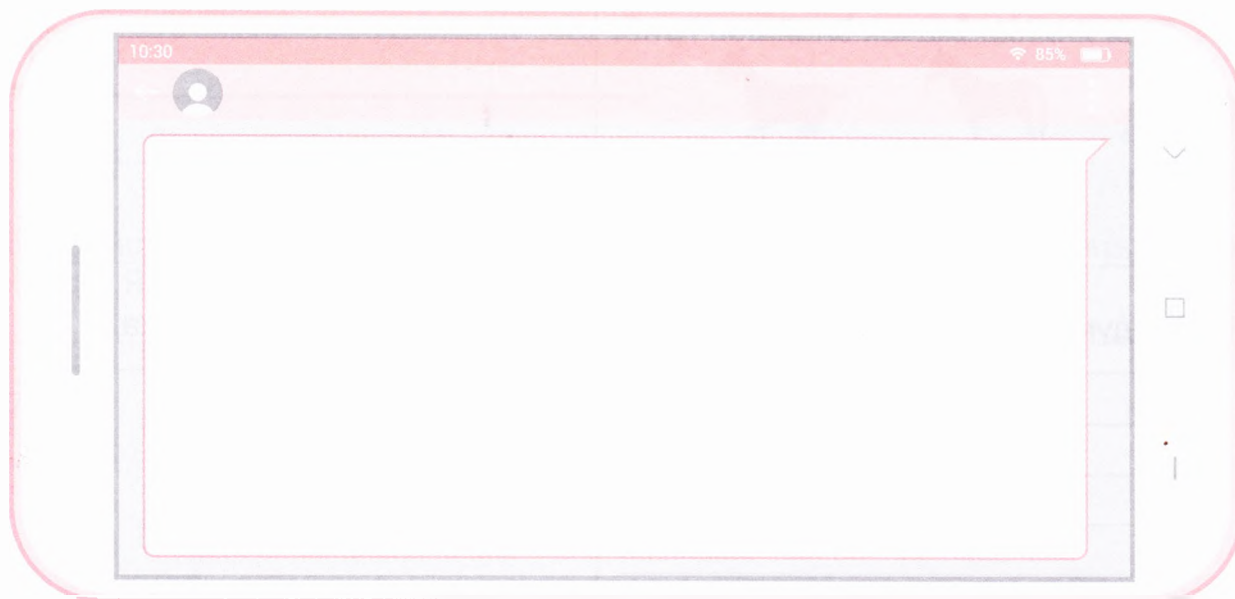
1. Розглянь справжню клавіатуру комп'ютера та напиши на зображених клавшах цифри та українські літери.



2. Чи знаєш ти, що з двокрапки, дужки та інших символів можна створити смайл? Познач  повідомлення, закодоване в кожному смайлі.

:-(		<input type="checkbox"/> Міркую	<input type="checkbox"/> Сумую	<input type="checkbox"/> Відпочиваю
:-D		<input type="checkbox"/> Сміюся	<input type="checkbox"/> Пригадую	<input type="checkbox"/> Дивуюся
:-)		<input type="checkbox"/> Плачу	<input type="checkbox"/> Усміхаюся	<input type="checkbox"/> Мрію

3. Створи власне текстове повідомлення зі смайлами. Запиши його.



1. Микита і Соня — найкращі друзі. Щоб ніхто не дізнався їхніх таємниць, вони придумали шифровану абетку. Наприкінці останнього уроку Микита отримав від подруги послання, яке йому передав Захар. Чи зможе Захар розшифрувати таємне повідомлення, якщо він знає розшифровку одного слова з попередньої записки?

М	Е	Л	О	Д	І	Я	





2. Розв'яжи ребуси.

а) **7'я**

--	--	--	--	--	--

б) **40 А**

--	--	--	--	--	--

в) **З БУНА**

--	--	--	--	--	--	--

г) **сх 1 ки**

--	--	--	--	--	--	--	--

д) **100 лиця**

--	--	--	--	--	--	--

3. Які числа замінили зображеннями? Впиши їх у порожні клітинки.

$$\text{пентагон} + \text{пентагон} = 4$$

$$\text{пентагон} = \square$$

$$\text{круг} + \text{пентагон} = 7$$

$$\text{круг} = \square$$

$$\text{пентагон} + \text{круг} = \text{трикутник}$$

$$\text{трикутник} = \square$$

4. Утвори з двох слів третє, не викидаючи жодної літери.

Наприклад, **БУТ** + **СОВА** = **АВТОБУС**.

**КИТ** + **РАНА** = \_\_\_\_\_

**ЛИПА** + **НОТА** = \_\_\_\_\_

**ВОДА** + **РИНГ** = \_\_\_\_\_

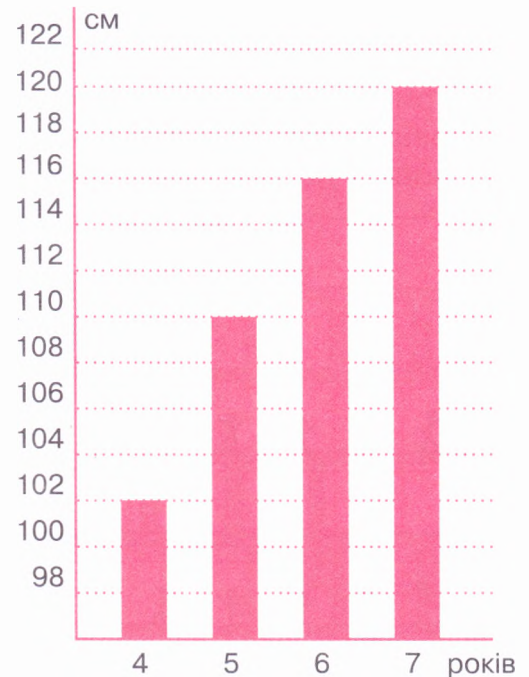
## УРОК 15

## Інформація в таблицях і діаграмах

1. Розглянь діаграму про те, як змінювався зріст Ані. Впиши пропущені дані у таблицю.

Вік, років	4	5	6	7
Зріст, см	102		116	

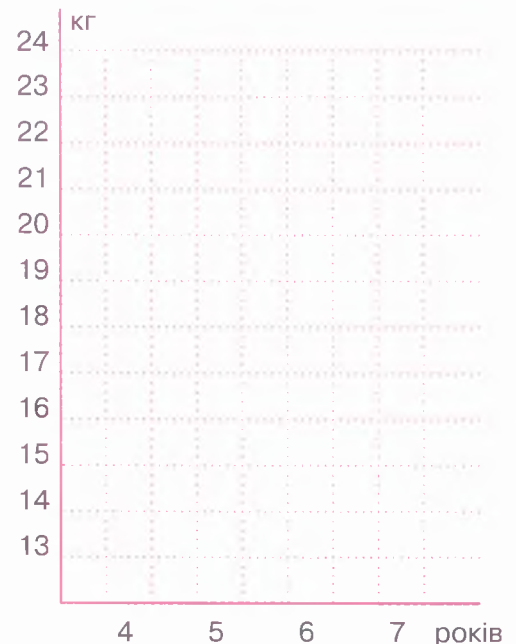
- Коли зріст дівчинки змінився найбільше? Що тобі зручніше використати для відповіді на це запитання — діаграму чи таблицю? Чому?



2. Аня створила таблицю про те, якою була її вага впродовж останніх років. Побудуй діаграму за даними цієї таблиці.

Вік, років	4	5	6	7
Вага, кг	16	18	20	22

- Придумай запитання про вагу Ані, використовуючи інформацію з таблиці та діаграми. Для відповіді на яке запитання краще скористатися таблицею, а на яке — діаграмою? Чому?



3. Троє дітей грали в “Камінь-ножиці-папір”. Розглянь таблицю результатів. Хто в якому раунді виграв? Чи була хоча б одна нічия?

Імена гравців	Раунд 1	Раунд 2	Раунд 3
Кіра	Ножиці	Папір	Ножиці
Женя	Камінь	Ножиці	Папір
Карл	Камінь	Камінь	Папір

1. Розв'яжи приклади та прочитай слово, скориставшись ключем.

$15 + 3 =$	18	І
$7 + 12 =$		
$8 + 9 =$		
$5 + 15 =$		
$3 + 9 =$		
$8 + 7 =$		
$17 + 4 =$		
$8 + 3 =$		
$7 + 6 =$		
$8 + 8 =$		
$15 + 6 =$		

Ф	Р	А	Н	Т	І	О	М	И	К
17	12	21	19	11	18	20	15	13	16

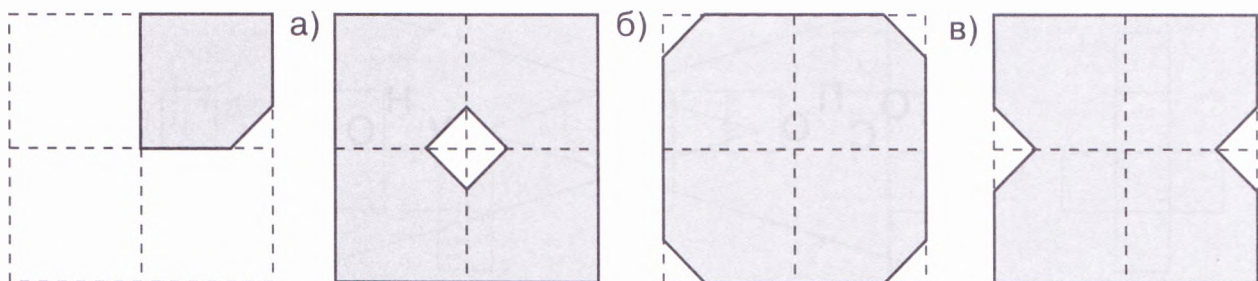
Відповідь:

 \_\_\_\_\_

2. Зафарбуй лише квадратики з двоцифровими числами і дізнайся, яке зображення закодовано.

23	54	67	8	6	3	2	7	7	5	12	77	94	34	64	1	2
0	11	72	1	2	83	24	61	3	66	42	3	9	4	7	5	3
1	4	5	9	12	88	93	47	21	6	2	5	6	1	8	83	90
89	6	2	95	52	57	38	84	72	12	9	83	19	63	49	25	12
94	12	7	44	95	64	37	83	28	72	0	4	7	9	34	72	32
3	8	1	64	94	23	55	32	93	32	9	1	9	8	9	6	1
9	5	9	23	26	62	46	53	55	3	8	27	0	4	2	7	5
0	4	8	9	66	67	37	72	4	5	62	80	13	67	3	1	4
2	6	84	19	0	8	3	7	62	9	3	8	25	94	21	49	11
3	37	87	4	8	55	2	1	15	82	5	2	6	33	75	45	31
87	65	42	1	93	18	4	6	36	50	42	7	0	4	72	94	47

3. Серветку склали вчетверо й зробили виріз. Потім її розгорнули. Знайди цю серветку і розмалуй.





## УРОК 17

## Як шукати інформацію?

1. З'єднай запити з найдоречнішими джерелами інформації.

- |  |                |
|--|----------------|
| Домашнє завдання на наступний урок •     | • Батьки       |
| Прогноз погоди •                         | • Однокласники |
| Порада, як владнати конфлікт із другом • | • Учитель      |
| Як правильно пишеться слово •            | • Інтернет     |
| Порада, яку книжку почитати •            | • Словник      |

2. Сформулюй і запиши відповідні запитання.

До вчителя:



\_\_\_\_\_

До однокласників:



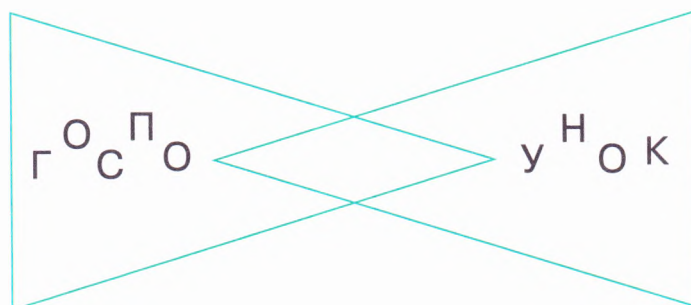
\_\_\_\_\_

3. Захар вирішив відшукати в інтернеті інформацію про те, як роблять олію. Розфарбуй прямокутник із ключовими словами, які допоможуть йому скласти пошуковий запит. У рядку пошуку напиши власний варіант запиту.

завод	олія	пляшка	виготовлення
інформація	створення	фабрика	масло
соняшник	споживання	ферма	млинці

Google

4. Згадайся, яке слово слід вписати в ромб, що утворився при перетині двох трикутників.



1. Прочитай діалоги. Чи отримала мама Єгора точну відповідь на своє запитання? А Сашко? Розіграй з однокласником/однокласницею діалоги так, щоб відповіді вийшли точними.

Мама: Ти весь подряпаний. Де ти сьогодні був?

Єгор: Я був із Мишком, ми гралися в хованки.

Єгор (в думках):

Сашко: Ти ще довго вчитимеш уроки?

Інна: Скоро закінчу!

2. Поміркуй, у якому порядку слід виконувати кроки алгоритму конструювання машини. Який крок пропущено? Домалюй його. Впиши номери кроків алгоритму в клітинки.

3. З яких розгорток можна утворити куб? Розфарбуй їх.

# УРОК 19

## Яким буває спілкування?

1. Чи знаєш ти, що інформацію можна отримати не лише зі слів співрозмовника? Поміркуй і запиши, про що може свідчити його поведінка.

Не хоче дивитися тобі в очі.




---

Говорить і стискає кулаки.




---

Постійно щось перебирає руками.




---

Активно жестикулює.




---

Відповідає мляво, дивиться в одну точку.




---

2. Розв'яжи ребус. Запиши слово-відгадку. Поясни, що воно означає.




---

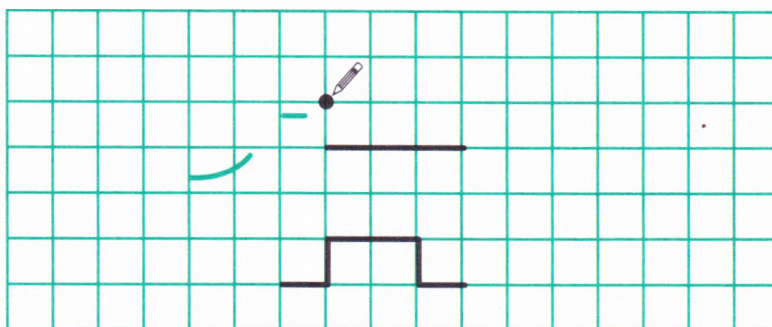
3. Накресли малюнок, закодований за допомогою стрілок. На місце квадратиків постав потрібні стрілочки.

→ → ↑ → ↓ ↓ □

□ □ ↑ → ↓ ← ↓

↓ ↓ □ □ □ □ □

□ ↑ ↑ ← ← ↑ ↑



1. Що можна назвати алгоритмом? Постав позначки у квадратиках.

- Правила поведінки
- Послідовність команд
- Рецепт приготування їжі
- Текст казки
- Інструкція з прання білизни у пральній машині

2. Уяви домашнього робота й запиши команди, які він міг би виконувати, щоб допомогти тобі чи твоїм батькам. Придумай для нього ім'я.

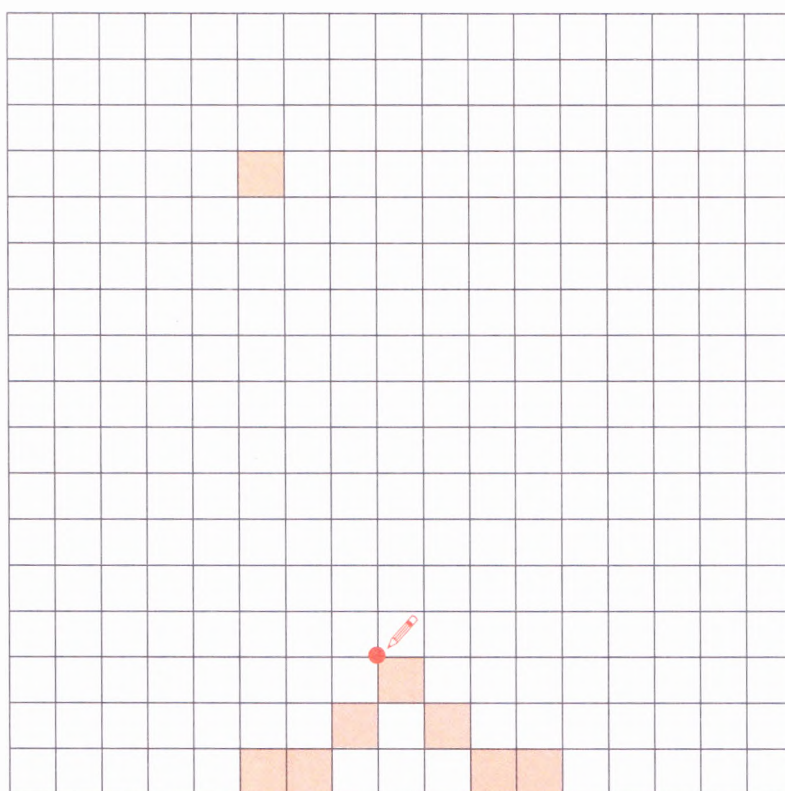
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_


3. На березі річки біля човна стоять двоє дорослих і двоє хлопчиків. Човен витримує або одного дорослого, або двох хлопчиків. Як їм усім переправитися на протилежний берег? Запиши послідовність дій.

 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

4. Накресли малюнок, закодований за допомогою стрілок.

- ←
- ↑
- ←
- 2 ↑
- ←
- 5 ↑
- 3 (←↑)
- 2 →
- 2 (↑→)
- 2 →
- ↓
- 
- 3 ↓
- 2 (→↓)
- 5 →
- 2 ↓
- 5 (←↓)
- 3 ←



 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Закодуй за допомогою стрілок зображення лапок курчатка.

# УРОК 21

## Для кого складають алгоритми?

1. Речення якого типу можуть бути командами?

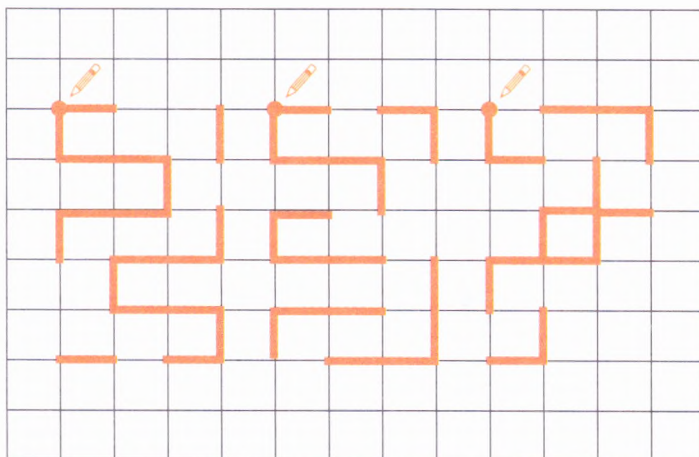
- Розповідні
- Питальні
- Спонукальні


2. Що (хто) із зображених об'єктів може бути виконавцем? Поясни свої відповіді.





 \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Домалюй цифри і закодуй їх зображення за допомогою стрілок.

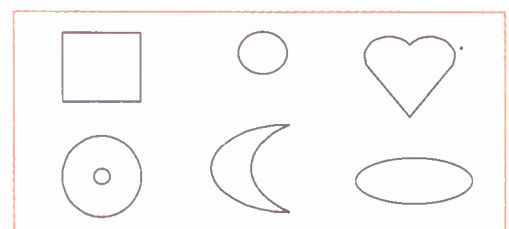
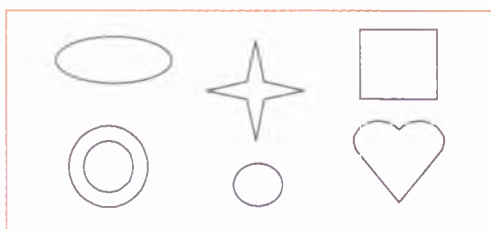


 2: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

 3: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

 7: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Розглянь групи фігур. Зафарбуй спільні елементи цих груп.



1. Утвори правильні твердження, з'єднавши овал з відповідними прямокутниками.

Виконавець — це той, хто ...

- добре навчається.
- виконує команди.
- допомагає батькам.
- нікого не слухається.

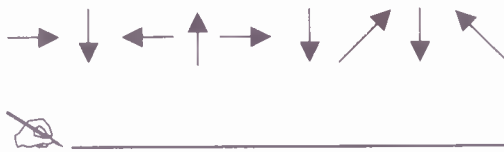
2. Поміркуй, якою має бути команда для виконавця. Закресли зайві слова. Поясни свою відповідь.

- точна
- дивна
- весела
- заплутана
- однозначна
- нудна
- складна
- нечітка
- доступна
- неточна
- зрозуміла
- щаслива
- швидка

 Уяви, що може трапитися, якщо виконавець не зрозуміє команди.

3. а) Прочитай закодоване стрілками слово, яке починається з літери М.

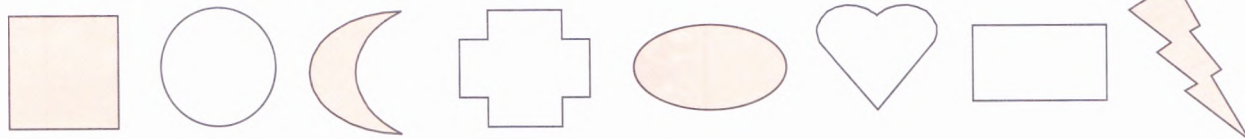
М	А	И
Е	Т	К



б) Закодує слово МУХОМОР. Для цього впиши його літери у клітинки та склади алгоритм зі стрілок-команд, виконавши який, це слово можна прочитати.

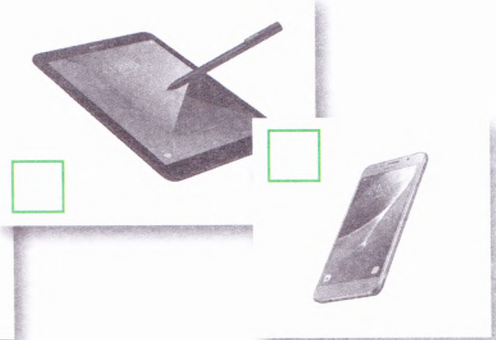
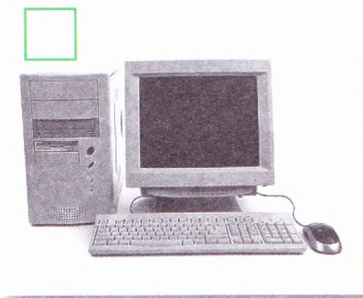
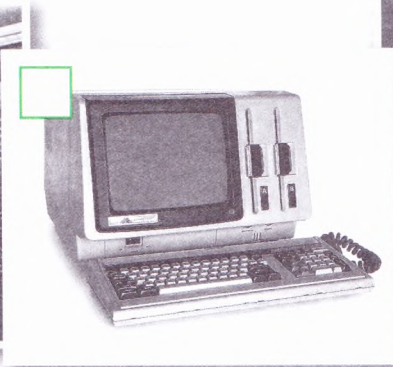
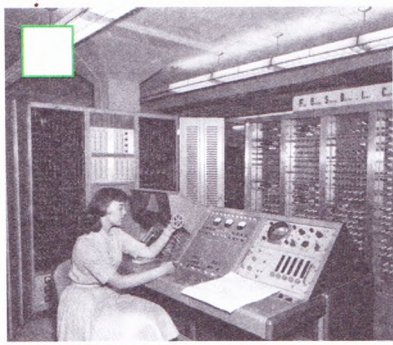



4. Знайди геометричну фігуру за її ознаками: незафарбована, не має кутів. Зафарбуй цю фігуру.





1. Роздивись, як змінювалися комп'ютери — від перших до сучасних. Познач ті комп'ютери, які ти можеш побачити зараз.



Чи знаєш ти, що маленький смартфон набагато потужніший за перші комп'ютери, які займали великі кімнати?

2. Розгадай ребус. Дізнайся, де розташований цей пристрій. Чи може комп'ютер працювати без нього?



3. Другокласники готуються до свята. Вони хочуть роздрукувати запрошення та листівочки із сюрпризами. Порадь, який комп'ютер їм обрати. Чому саме цей?





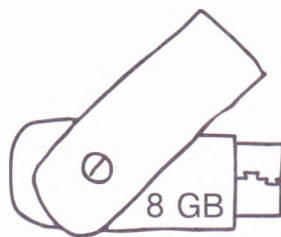
1. На флешку Марійки можна записати чотири фільми або 1000 великих татових книжок без картинок. Вигадай і намалюй картинку, яка допоможе молодшому братикові Петрику уявити, наскільки більше книжок вміщується на флешці, ніж фільмів.



2. Зоя прийшла до магазину електроніки, щоб купити флешку. Дівчинка помітила, що ціни на флешки відрізняються. Як ти гадаєш, чому? Дай Зої поради, як обрати найкращий пристрій.



160 грн



150 грн



150 грн

3. Виконай графічний диктант.

1. Намалюй трикутник.
2. Намалюй у трикутнику коло.
3. Намалюй усередині кола квадрат максимально можливого розміру.
4. Намалюй довільний чотирикутник навколо трикутника.



Чи однакові малюнки у твоїх однокласників/однокласниць? Чому?

1. Уяви: ти шукаєш цікавий для себе фільм в інтернеті. Поміркуй, за якими ознаками мають бути впорядковані фільми в онлайн-кінотеатрі, щоб їх було легше знайти. З'єднай відповідні рядки.

Фільм, який ти хочеш подивитися	Спосіб упорядкування
Фільм, який вийшов нещодавно •	• За жанром
Фільм про Губку Боба •	• За датою
Мультфільм •	• За ім'ям головного героя

2. Упорядкуй імена дітей за алфавітом.

Матвій, Лука, Софія, Катерина, Павло, Оксана	_____ _____ _____ _____
---	----------------------------------

 Де ти бачив/бачила слова, упорядковані за алфавітом? Навіщо це роблять?







3. З'єднай кожний прямокутник з відповідними малюнками.





Людина сприймає інформацію за допомогою...




Людина зберігає інформацію за допомогою...

Людина передає інформацію за допомогою...

Людина обробляє інформацію за допомогою...







 Поміркуй, які зображення ти можеш додати.


## УРОК 27

## Як почуватися безпечно?

1. Склади правила безпечної роботи в інтернеті. Впиши в речення потрібні слова з довідки. Додай власне правило.

 \_\_\_\_\_ програм без дозволу батьків.

 \_\_\_\_\_ на повідомлення незнайомців.

 \_\_\_\_\_ іншим своїх паролів і пін-кодів.

Довідка: *не відповідай, не завантажуй, не повідомляй.*

2. Уяви описані ситуації. Як би ти відреагував/відреагувала? З'єднай лініями описи ситуацій і варіанти дій.

На твій мобільний телефон з різних номерів надходять образливі повідомлення. ●

Учні твоєї школи щодня тебе дразнять. ●

Тобі кілька разів дзвонив однокласник та ображав тебе. ●

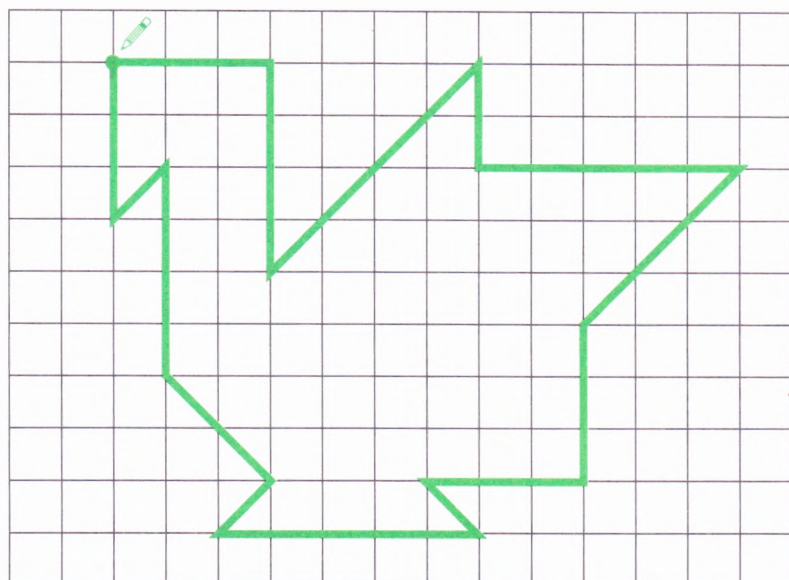
На твій телефон часто дзвонять уночі з невідомого номера. ●

Незнайоμεць зробив тобі зауваження в ліфті. ●

- Розкажу вчителю/вчительці.
- Зателефоную на дитячу лінію телефону довіри.
- Викличу поліцію.
- Поставлю номери телефонів, з яких надходять неприємні дзвінки, у "чорний список".
- Розкажу про цькування батькам.
- Нічого не робитиму.

3. Впиши пропущені команди алгоритму.

3 →	<input type="checkbox"/> ↘
1 <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 ↗	1 ↗
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ↖
2 ↓	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> ↙	1 <input type="checkbox"/>
1 <input type="checkbox"/>	3 ↑
<input type="checkbox"/>	
3 ←	



1. З'єднай ситуації з доречними для них способами комунікації.  
Поясни свій вибір.

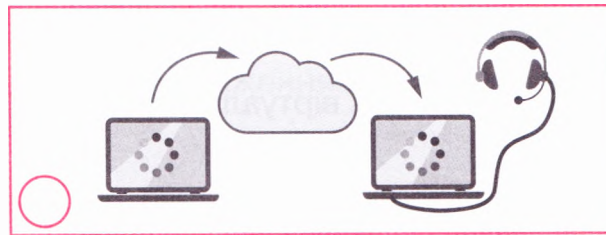
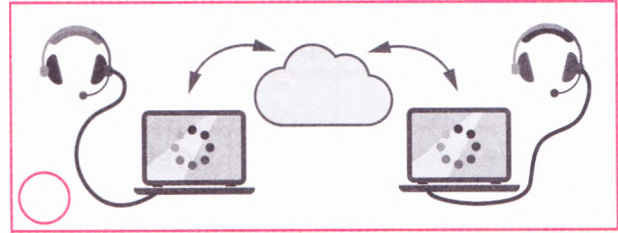
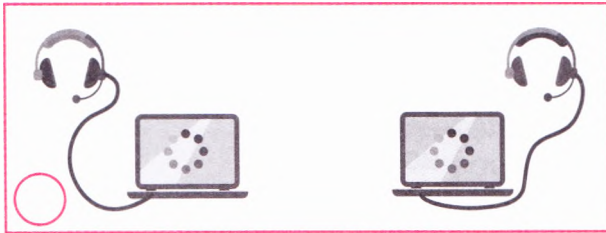
Почався урок, але в класі нікого немає. Ти не знаєш, де всі.

Ти хочеш порадитися з другом про те, які джинси вибрати.

Ти хочеш розповісти найкращому другові свою таємницю.



2. Роздивись схеми, які пояснюють, як відбувається розмова в Skype. Познач правильну схему. Поясни свою відповідь.



3. Щойно Денис зайшов у Skype, до нього зателефонував незнайомец. Познач кнопку, яку слід натиснути хлопцеві. Обґрунтуй свій вибір.

Прийняти виклик

Відхилити виклик

4. Запиши на павутинці всі слова, які в тебе асоціюються зі словом "інтернет". Поділися своїми асоціаціями у класі.



## УРОК 29

## Як мандрувати, не виходячи з дому?

1. Другокласники вирішили здійснити віртуальну екскурсію музеями України просто неба. Познач найбільш вдалий запит. Запропонуй власний варіант. Перевір свою відповідь, увівши різні запити в пошуковій системі Google.

- Музеї України
- Музеї України просто неба
- Музеї просто неба тур

Твої варіанти:

 \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Поміркуй, яка інформація доступна тобі під час віртуальної мандрівки. З'єднай тип мандрівки з враженнями, які ти можеш від неї отримати.

Віртуальна мандрівка

Реальна мандрівка

гарний краєвид

шум вітру

нові фотографії

спів пташок

нові знайомства

нові знання

свіже повітря

приємний аромат

безкрайній простір



Які переваги і недоліки мають віртуальні подорожі?

3. Вкажи за допомогою стрілок, яку інформацію ти отримуєш, коли:

тримаєш на руках  
маленьке кошеня

Зорову

дивишся  
мультфільм

куштуєш червоний  
перець

Слухову

читаєш книжку



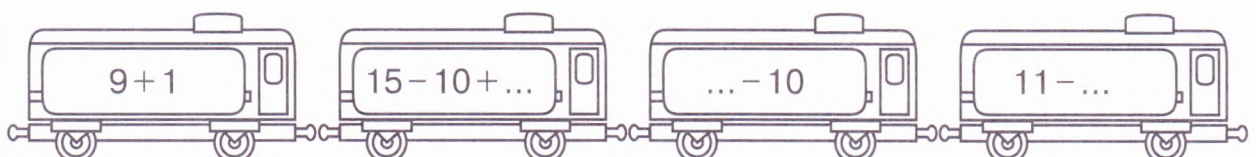
Нюхову

Смакову

Дотикову



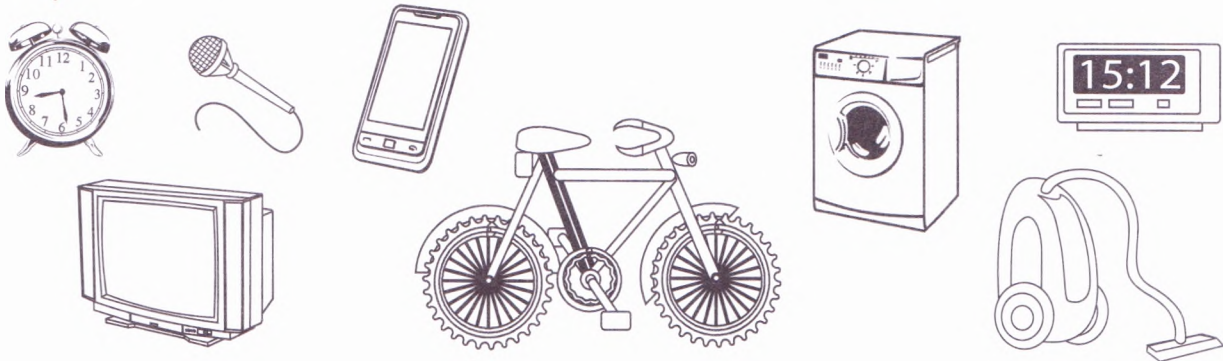
4. Поїзд рухається зліва направо, нумерація вагонів — з “голови” поїзда. Результат обчислення виразу на вагоні є його номером. Постав замість крапок числа так, щоб нумерація вагонів була правильною.



## УРОК 30

### Чи бувають комп'ютери у звичних речах?

1. У яких предметах може бути процесор, а в яких — ні? Поясни відповідь.



2. Близнюки Тоша і Тоня думають, які пристрої взяти у літню подорож. Чию думку ти поділяєш? Чому? А що б ти взяв/взяла у свою мандрівку?



Тоша

Візьму всі свої гаджети! Не уявляю відпочинку без комп'ютерних ігор і приставки!

Візьму все необхідне, щоб лишатися на зв'язку: телефон і зарядний пристрій. Головне — враження від мандрівки, а пограти я можу і вдома.



Тоня

3. Визнач відповідність між зображеннями пристроїв та їх призначенням. Обведи цифровий пристрій.

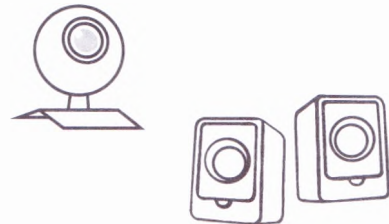
Допомагає набирати тексти та керувати комп'ютером.

Без цього пристрою твій онлайн-співрозмовник тебе не почує.

Використовується тоді, коли треба послухати музику чи почути голос співрозмовника.

Дає змогу отримувати відео і світлини.

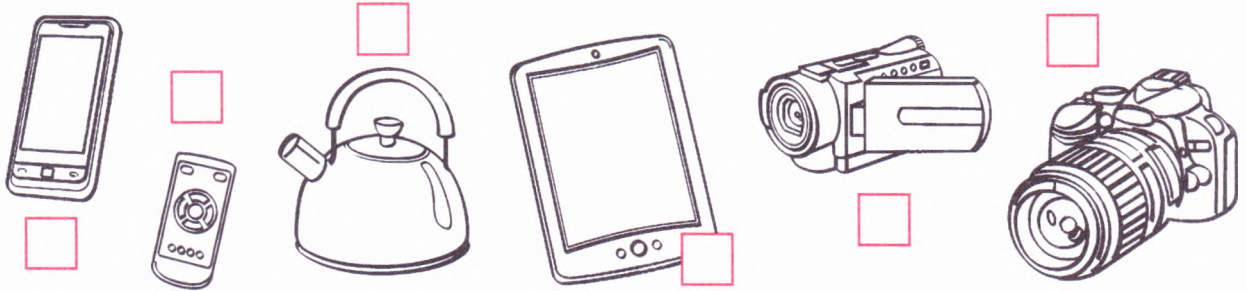
Можуть замінити навушники.



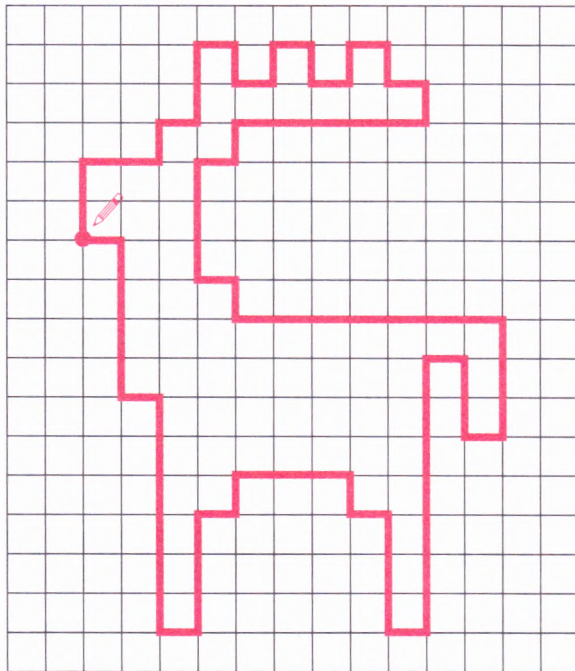
## УРОК 31


## Як приборкати неслухняну техніку?

1. Коли можна усунути проблему самостійно, а коли — ні? Познач ситуації, у яких необхідно звернутися до дорослих.
- Задня панель твого смартфона надулася.
  - Зарядний пристрій перестав заряджати твій телефон.
  - Ти відчуваєш легке поколювання, коли торкаєшся комп'ютера.
  - Пристрій "завис" — не реагує на твої дії.
  - Комп'ютер "живе своїм життям": виконує не твої команди, а невідомо чиї.
2. Максим прагне стати відомим актором. Для гри на сцені хлопчикові треба подолати страх виступу перед глядачами. Дідусь порадив онукові записувати кожний свій виступ, щоб потім аналізувати його. Познач цифровий пристрій, яким варто скористатися Максимові. Обґрунтуй свій вибір.



3. Закодуй малюнок за допомогою стрілок.



 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

4. Перестав склади так, щоб утворилося слово:

а) МА - ФОР - Я - ІН - ЦІ

 \_\_\_\_\_

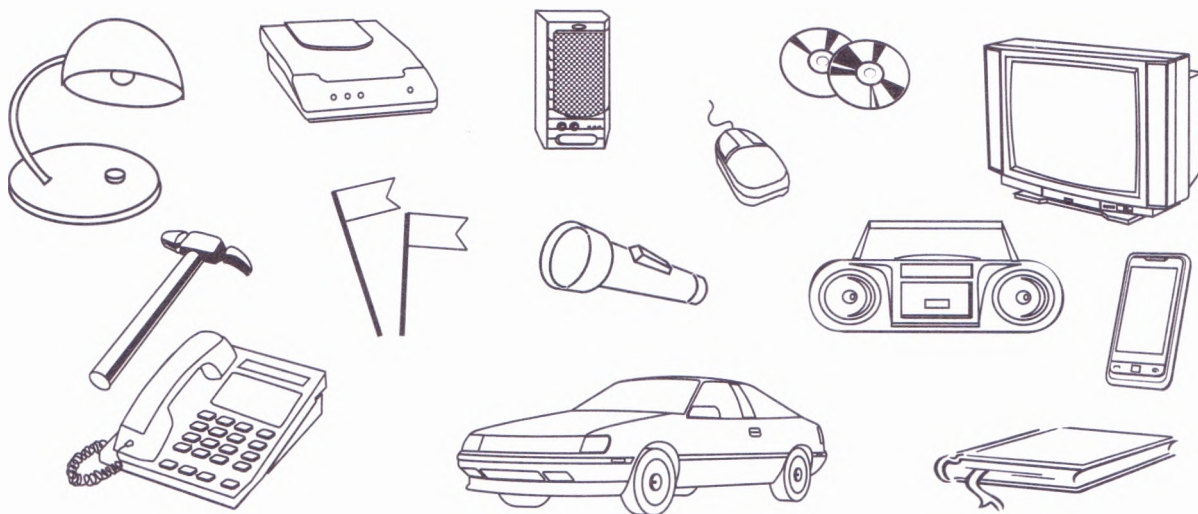
б) ФОР - КА - МА - ТИ - ІН

 \_\_\_\_\_

1. Людям яких професій потрібний у роботі комп'ютер? Поясни свою думку та розфарбуй відповідні малюнки.



2. Розфарбуй предмети, які можна використовувати для передавання інформації. Поясни свій вибір.





# УРОК 33

## Навіщо точно виконувати кроки алгоритму?

1. На півдорозі до школи у другокласника виникло дивне відчуття. Прочитай алгоритм, за яким він збирався. Що забув учень? Віднови пропущений крок і вкажи стрілкою його розташування.

1. Вдягни білизну.
2. Вдягни джинси.
3. Вдягни футболку.
4. Вдягни кепку.
5. Візьми рюкзак.
6. Вирушай!

\_\_\_\_\_

2. Уяви, що буде, якщо переставити кроки алгоритму з попереднього завдання. Перепиши його, змінивши послідовність так, щоб результат лишився правильним.

<p> 1. _____</p> <p>2. _____</p> <p>3. _____</p> <p>4. _____</p>	<p>5. _____</p> <p>6. _____</p> <p>7. _____</p> <p>8. _____</p>
--	---

3. а) Виконай алгоритм, записаний у вигляді послідовності стрілок, і прочитай слово, закодоване у квадраті.

И	К	Е
О	В	Ц
Н	А	Ь



\_\_\_\_\_

б) Закодує будь-яке слово в такий самий спосіб.

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_


4. Розшифруй слова. Зробити це тобі допоможе шаховий кінь.

а)

	И	А
К		К
Н		Ж

--	--	--	--	--	--

б)

	Т	Р
И		Р
Е	П	Н

--	--	--	--	--	--

в)

	Н	О
Т		М
О	Р	І

--	--	--	--	--	--

1. Яку інформацію про себе ти б надав/надала малознайомій людині, а яку – ні? Заповни таблицю, поставивши у відповідному стовпчику символ “✓”.

Інформація	Так	Ні
Домашня адреса		
Улюблена їжа		
Номер телефону		
Ім'я		
Прізвище		
Місце роботи батьків		
Вік		
Захоплення		
Школа, де ти навчаєшся		

2. Другокласниця Влада з нетерпінням чекає на святкування свого дня народження. Дівчинка написала запрошення і розмістила його на шкільній дошці оголошень. Як ти гадаєш, чи варто було так робити? Чому? Напиши, як Влада мала запросити друзів.

Усім привіт! Увечері святкуватиму день народження.  
Приходьте о 17.00. Моя адреса: вулиця Центральна,  
будинок 5, квартира 14, код замка — 7.




---



---



---



---



---



---

3. Які висловлювання містять достовірну інформацію? Підкресли слова, які допомогли тобі зробити такий висновок.

- Я бачив, що в магазині є морозиво пломбір у вафельних стаканчиках.
- Завтра може бути дощ зі снігом.
- Учора ввечері ми з друзями грали в пригодницькі онлайн-ігри.
- 12 жовтня о 14:15 Петрик виступить на концерті.
- Можливо, ми візьмемо квитки на сьогоднішню виставу в театрі.
- Мені подобаються уроки інформатики.
- Я бачу, як надворі здійснюється сильний вітер.

1. Хто з дітей використовує комп'ютер із користю, а хто — ні? Поміркуй, чому Коля і Єва опинилися в таких ситуаціях. Що б ти їм порадив/порадила?



Коля

Я — найкращий геймер у класі! Справжній чемпіон з онлайн-ігор! Якби ж я ще мав хоча б одного реального друга...



Оля

З комп'ютером я щодня вчуся чогось нового! Мрію в майбутньому стати веб-дизайнеркою!



Єва

Знову допізна дивилася мультики в інтернеті. Не встигла ані завдання виконати, ані мамі допомогти. Ще й не виспалася...

2. Мама дала Максимові завдання. Як гадаєш, чи зрозуміє його хлопчик? Чи зробить він усе так, як хотіла мама? Зміни завдання так, щоб вона точно була задоволена.

1. Піди в магазин і купи продукти.
2. Але не витрачай багато грошей.
3. І не забудь купити щось смачненьке.




---



---



---



---



---



---

3. Білосніжка роздала сімом гномам по два олівці (червоний і синій) та картки із зображенням трьох геометричних фігур, які треба зафарбувати. Коли гноми виконали завдання, виявилось, що кожен зробив це на власний смак, і жоден малюнок не повторився. Гноми здивувалися ще більше, коли Білосніжка, трохи поміркувавши, виконала це завдання по-своєму, не так, як гноми.

Розфарбуй малюнки так, як зробили це гноми й Білосніжка.



**Підказка.** Один із гномів не любить червоний колір, він зафарбував усі фігури в синій. А його брат не любить синій колір.