

Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко

ІНФОРМАТИКА

Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ

ЗОШИТ-КОНСПЕКТ

+ КАЛЕНДАРНЕ ПЛАНУВАННЯ
ТА РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО
ПРАКТИЧНИХ РОБІТ

Шановні вчителі!

Календарно-тематичне планування та рекомендації
щодо практичних робіт можна знайти за адресою

http://yakistosviti.com.ua/userfiles/Plan_informatyka_2kl.doc

До типових освітніх програм,
розроблених під керівництвом

О. Я. Савченко та Р. Б. Шияна

2
КЛАС

Київ
Видавничий дім «Освіта»
2020

1. У СВІТІ ІНФОРМАЦІЇ

Інформація — це відомості, новини про події, предмети, явища.

1. Утвори правильне (істинне) висловлювання, з'єднавши стрілочками слово «інформація» з відповідними прямокутниками.

Телевізор

Повідомлення

Відомості

Інформація —
це ...

Радіо

Комп'ютер

Новина

2. Ти підійшов/підійшла до пішохідного переходу. Подивись уважно на світлофор. Яку інформацію його сигнали повідомляють пішоходу? Установи відповідність між сигналами світлофора та твоїми діями.



Стій на місці!

Приготуйся до
переходу вулиці!

Переходь вулицю!

3. Склади якомога більше слів із букв слова

І Н Ф О Р М А Т И К А

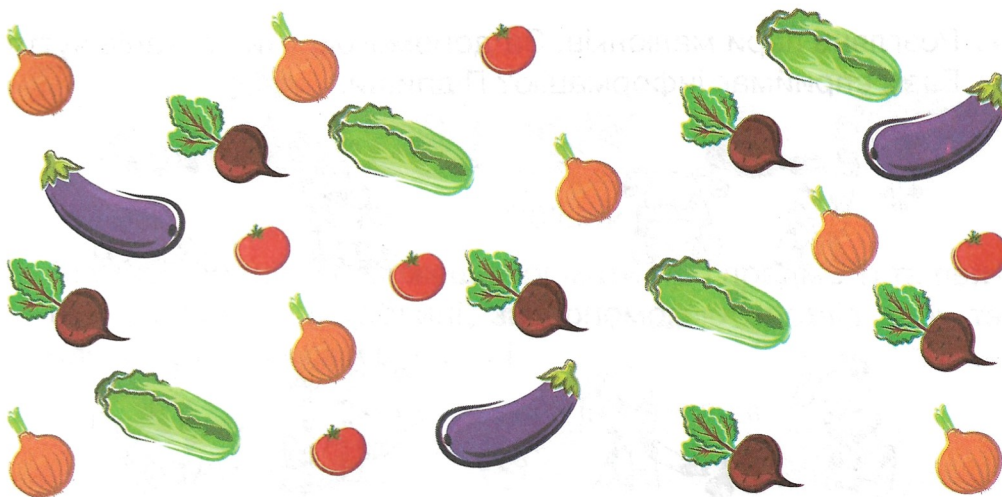




4. Полічи кількість геометричних фігур і заповни таблицю.

	2						
	0						
	2						
	1						

5. Полічи овочі і заповни таблицю. Проаналізуй інформацію в таблиці та побудуй діаграму.



Овочі	Кількість
	7



2. ЯК Я СПРИЙМАЮ ІНФОРМАЦІЮ

Людина сприймає інформацію за допомогою органів чуття: очей, носа, вух, язика та шкіри.

Вуха — слухова інформація



Очі — візуальна інформація

Ніс — нюхова інформація

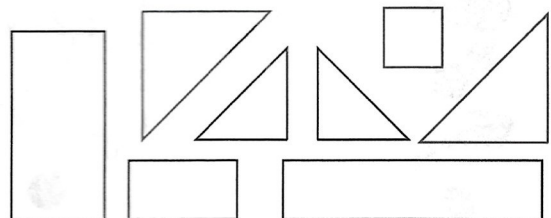
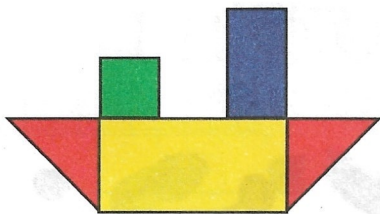
Язик — смакова інформація

Шкіра — тактильна інформація






1. Розглянь пари малюнків. За допомогою яких органів чуття Елзік сприймає інформацію? Підпиши.

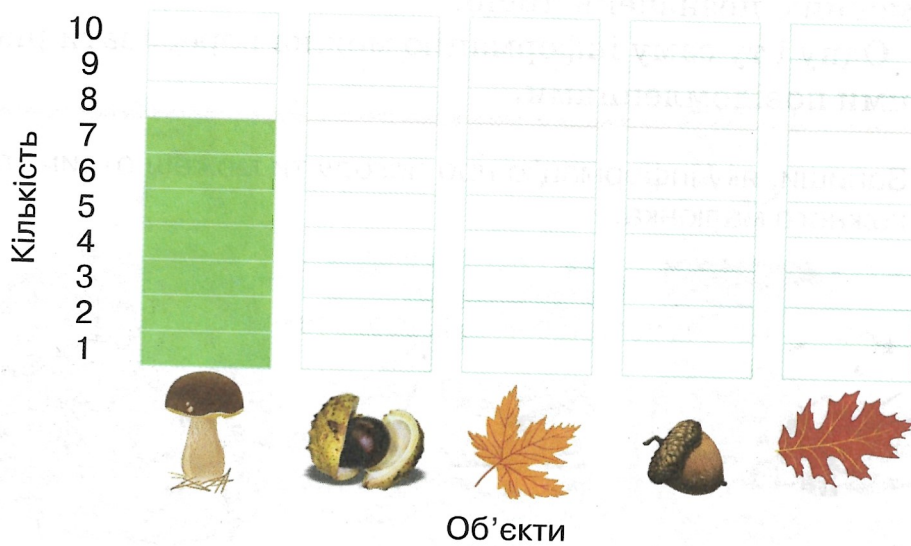


2. Розфарбуй тільки ті фігури, із яких складається малюнок ліворуч.









3. Проаналізуй інформацію в таблиці та побудуй діаграму.

Об'єкти					
Кількість	7	5	6	3	4



4. Яку інформацію ти можеш отримати про предмети та явища, зображені в таблиці, за допомогою органів зору та слуху? Занотуй свої відповіді.

Предмети та явища	Інформація	
		
	Велике, зелене	Шелест листя
		
		
		

3. ІНФОРМАЦІЯ ТА ПОВІДОМЛЕННЯ

Інформація передається за допомогою повідомлень.

Повідомлення можуть бути усними, письмовими, звуковими, світловими, у вигляді малюнків, умовних позначень тощо.

Одну і ту саму інформацію можна передавати різними повідомленнями.

1. Запиши, яку інформацію про погоду ти можеш отримати з кожного малюнка.



2. Розглянь малюнки. Підпиши під кожним з них, про що вони повідомляють.





3. Розглянь малюнки. Назви яких видів спорту зашифровані? Запиши.



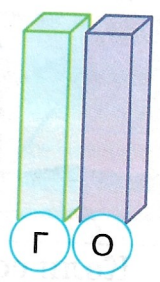
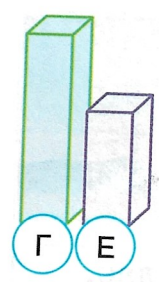
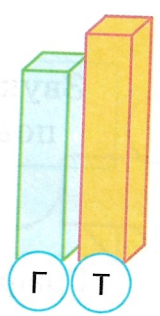
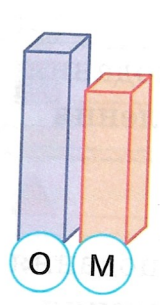
4. З'єднай стрілочками твердження з відповідною схемою.

Ганнуса вище Елзика

Мудрунчик нижче Олекси

Тетянка вище Ганнусі

Ганнуса й Олекса однакового зросту



5. Що зайве? Обведи. Поясни свою відповідь. Чи можуть бути різні відповіді?



4. СПОСОБИ ПОДАННЯ ПОВІДОМЛЕНЬ



1. З'єднай стрілочками повідомлення з назвами способів їх подання.



Коли сонце сідає,
розпочинається вечір.

Звукове подання
повідомлення

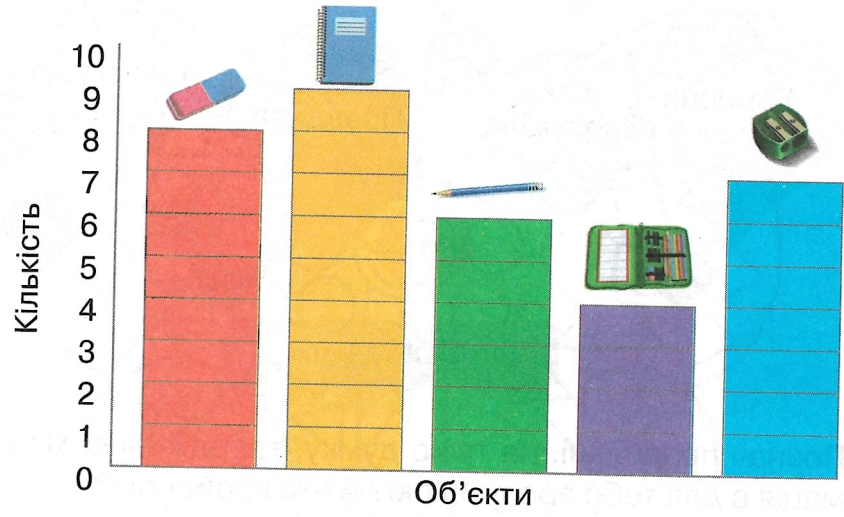
Графічне подання
повідомлення



Текстове подання
повідомлення







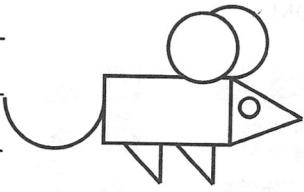
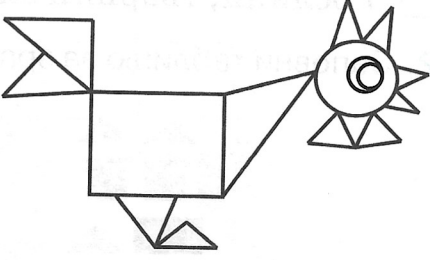
2. Розглянь діаграму. Визнач кількість об'єктів і заповни таблицю.

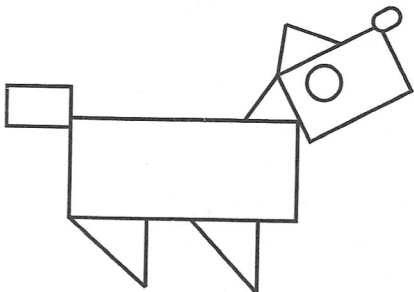


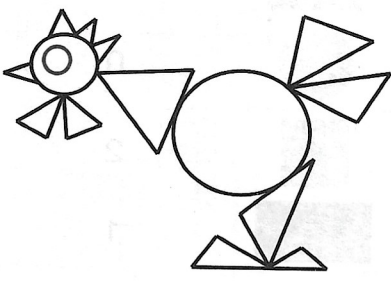
Об'єкти					
Кількість					

3. Розфарбуй геометричні фігури запропонованими кольорами. Полічи фігури та запиши їх кількість.

 _____
 _____
 _____
 _____





5. ЯКОЮ МАЄ БУТИ ІНФОРМАЦІЯ



1. Познач правильні, на твою думку, твердження. Яка інформація є для тебе зрозумілою? А яка корисною?

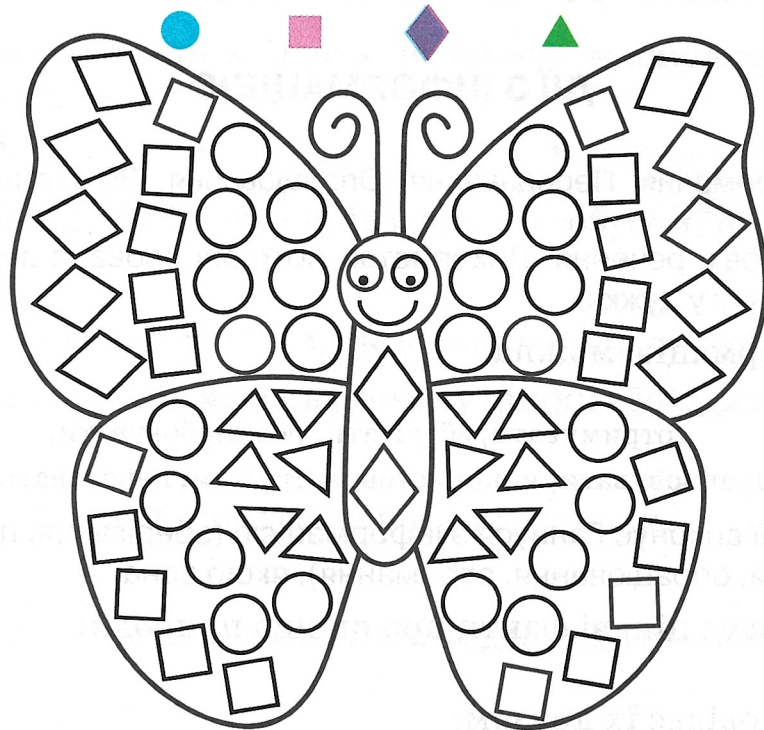
- Кожна дитина має права і обов'язки.
- 6 червня — Міжнародний день захисту дітей.
- Повний оберт навколо Сонця Земля здійснює за один місяць.
- Сонце, Місяць, зорі, повітря, вода, ґрунт — це нежива природа.
- Рослини, тварини і люди — це жива природа.

2. Заповни таблицю за зразком.

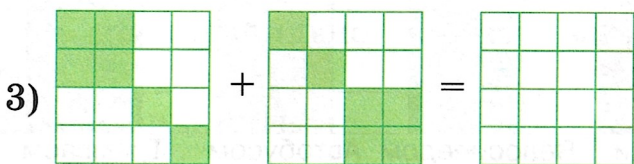
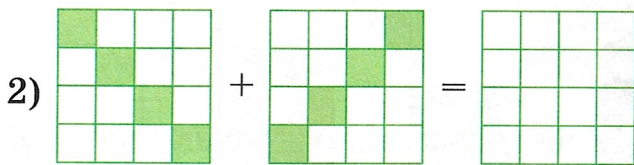
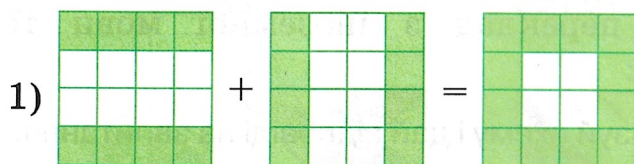
	3			
	0			
	2			
	1			



3. Розфарбуй геометричні фігури запропонованими кольорами.



4. Розглянь перший приклад. Установи закономірність. Виконай за цим зразком наступні завдання, зафарбувавши потрібні клітинки у квадратах-відповідях.



6. ДІЇ З ІНФОРМАЦІЄЮ

ДІЇ З ІНФОРМАЦІЄЮ

Отримання Передавання Опрацювання Зберігання

1. Продовж речення. Використай потрібні слова із запропонованих у дужках.

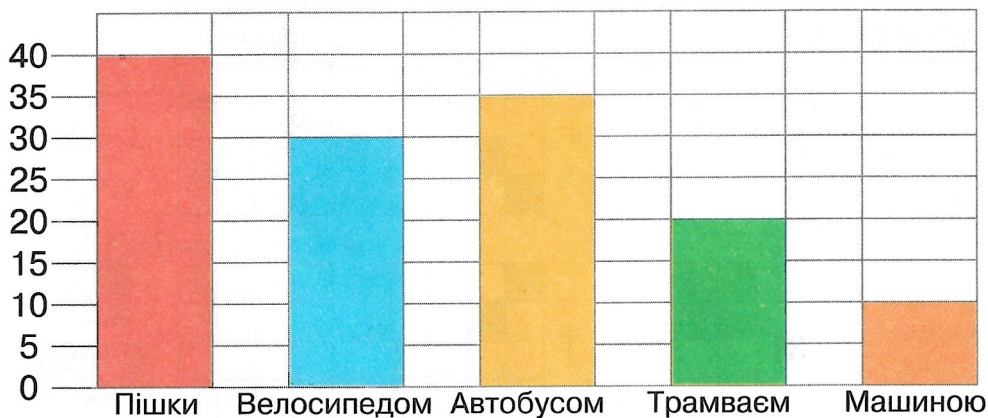
Інформацію можна _____

(отримувати, зберігати, розфарбовувати, опрацьовувати, використовувати, їсти, передавати)

2. Які дії виконує Ганнуса з інформацією (зберігання, передавання, опрацювання, отримання), якщо вона:

- записує цікаві факти про явища природи: _____
- розповідає їх друзям: _____
- шукає інформацію про погоду на найближчі три дні: _____
- вчить умовні позначення явищ природи: _____
- робить переклад з іноземної мови тексту про веселку: _____

3. Проаналізуй схему і дай відповіді на запитання.





Скільки учнів їздять до школи на велосипеді?

А скільки учнів їздять до школи машиною?
Кого більше?

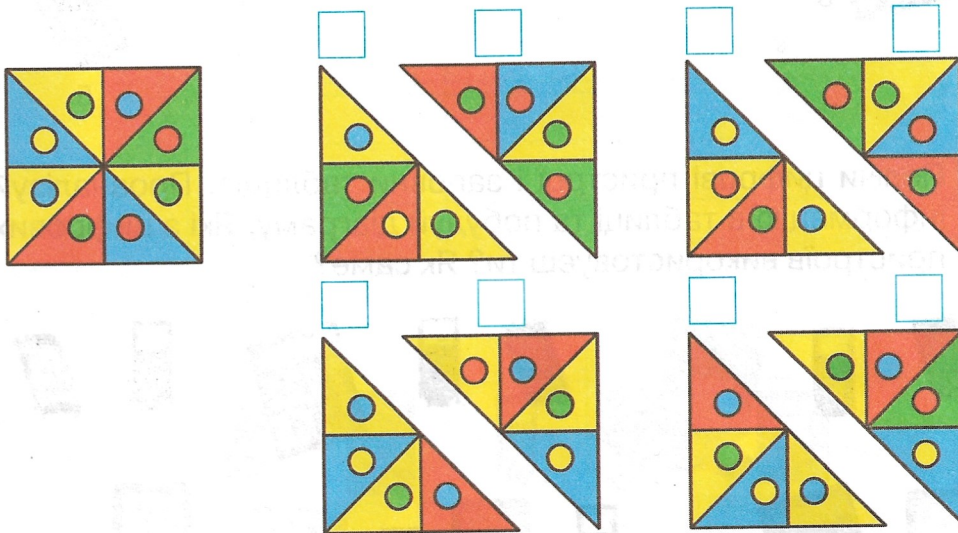
На скільки більше учнів їздять автобусом, ніж трам-
ваєм? _____

Скільки учнів підвозять до школи машиною? _____

Скільки учнів ходять у школу пішки або їздять трам-
ваєм? _____

Як більшість учнів дістаються до школи? _____

4. Познач фрагменти, із яких складається малюнок.

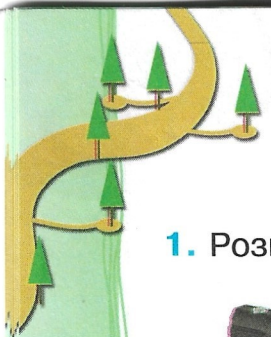


5. Переглянь мультфільм «Як правильно сидіти за комп'ютером».

Пригадай, як правильно сидіти за комп'ютером.

Чи правильно сидиш ти? _____





7. ЦИФРОВІ ПРИСТРОЇ

1. Розгадай кросворд.

1

2

3






4


5

2. Полічи цифрові пристрої і заповни таблицю. Проаналізуй інформацію в таблиці та побудуй діаграму. Які з цифрових пристроїв використовуєш ти? Як саме?





	Назва	Кількість
		
		
		
		
		

7				
6				
5				
4				
3				
2				
1				
				

3. Цифрові пристрої потребують обережного ставлення. Як ти думаєш, чому? Поясни наслідки зображених дій.



8. КОМП'ЮТЕР – ЕЛЕКТРОННИЙ ПОМІЧНИК



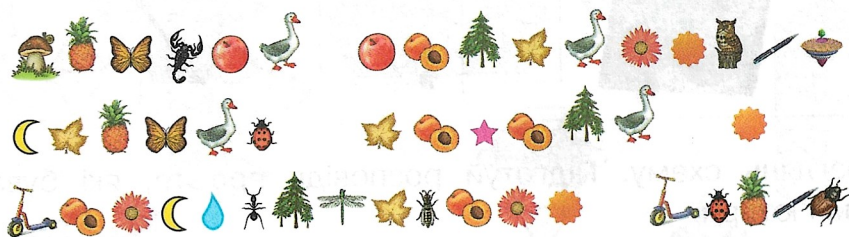
1. Попрацюйте в парах. Розгляньте схему та обговоріть, як можна використовувати комп'ютер. А як використовуєте комп'ютер ви?
2. Для чого потрібен комп'ютер людям різних професій? Розглянь малюнки і подумай, як люди зазначених професій можуть використовувати комп'ютер.



Дізнайся у своїх батьків, як комп'ютер допомагає їм у роботі.



3. Запиши речення, використовуючи наведений шифр.



4. Переглянь мультфільм «Про Настуню і комп'ютер».

Дай відповіді на запитання.

Що могла робити Настуня за допомогою комп'ютера? У чому він їй був помічником?



За допомогою чого Настуня пізнавала навколишній світ? Як їй у цьому допомагав комп'ютер?

Назви улюблений колір Настуні. Що вона намалювала?

Чи може комп'ютер захворіти? Ця подія дійсна чи вигадана?

Чому комп'ютер «захворів»? Зроби висновки.

9. КОМП'ЮТЕРИ БУВАЮТЬ РІЗНІ

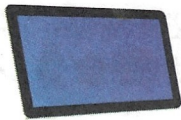
Портативний комп'ютер
(ноутбук, нетбук)



Стационарний комп'ютер



Планшетний комп'ютер



Кишеньковий комп'ютер



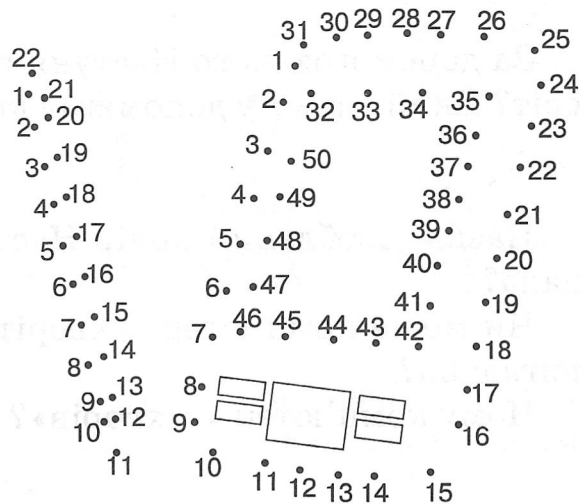
1. Розглянь схему. Підготуй розповідь про те, які бувають комп'ютери.

Стационарні

Персональні
комп'ютери

Портативні

2. З'єднай точки в порядку зростання чисел. Для чого призначений пристрій, який ти бачиш на малюнку? Запиши його назву.



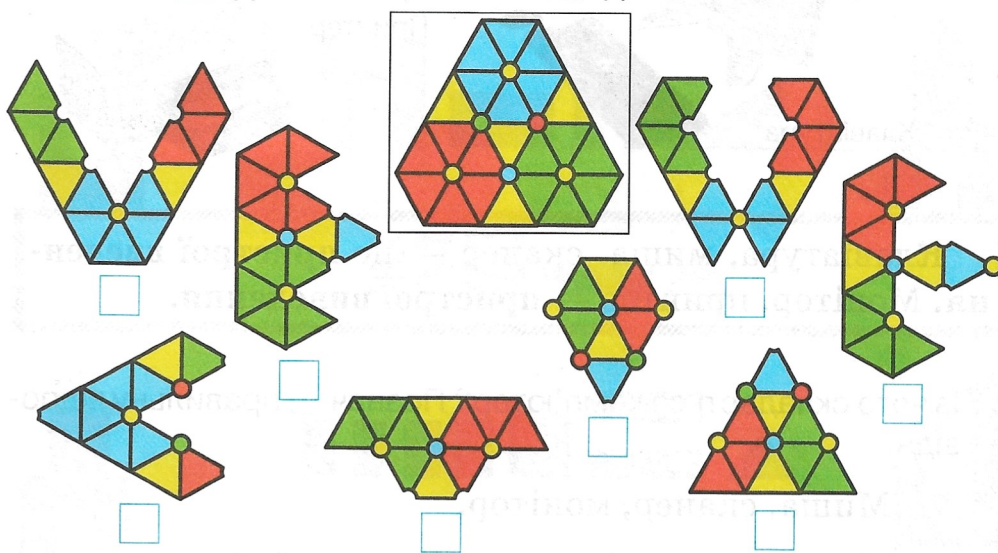


3. Пригадай, що ти можеш робити за допомогою комп'ютера.

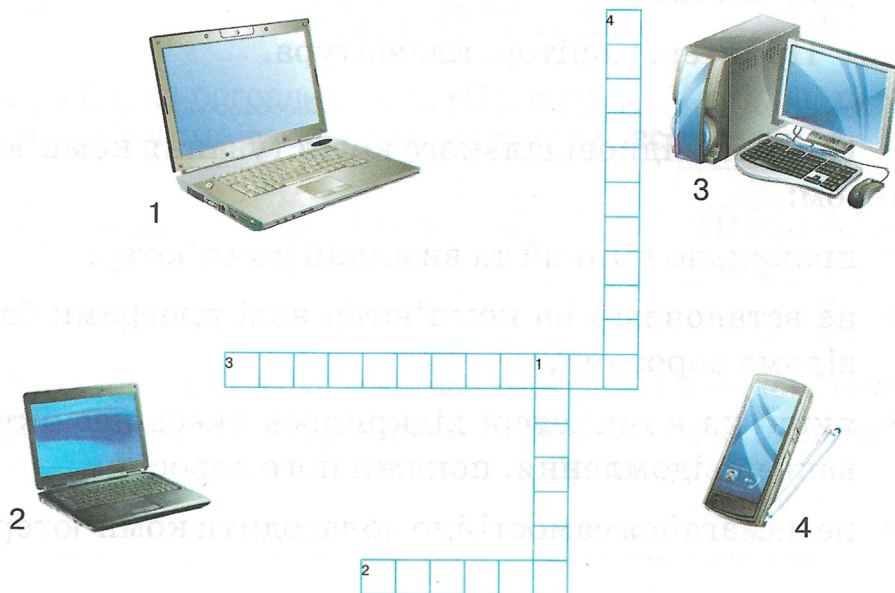
Постав у відповідних квадратиках.

- | | |
|-------------------------------------|------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Навчатися. | <input type="checkbox"/> Ходити на прогулянку. |
| <input type="checkbox"/> Малювати. | <input type="checkbox"/> Дивитися мультфільм. |
| <input type="checkbox"/> Гратися. | <input type="checkbox"/> Займатися спортом. |

4. Познач фрагменти, із яких складається малюнок.



5. Розгадай кросворд.



10. З ЧОГО СКЛАДАЄТЬСЯ КОМП'ЮТЕР



Клавіатура, миша, сканер — це пристрої введення. Монітор, принтер — пристрої виведення.

1. Із чого складається комп'ютер? Познач правильну відповідь.
- Миша, сканер, монітор.
 - Монітор, клавіатура, системний блок, миша, принтер.
 - Принтер, монітор, клавіатура.

Правила відповідального користування комп'ютером:

- правильно вмикай та вимикай комп'ютер;
- не встановлюй на комп'ютер нові програми без відома дорослих;
- якщо на комп'ютері відкрилось якийсь неочікуване повідомлення, покажи його дорослим;
- не намагайся самостійно полагодити комп'ютер.

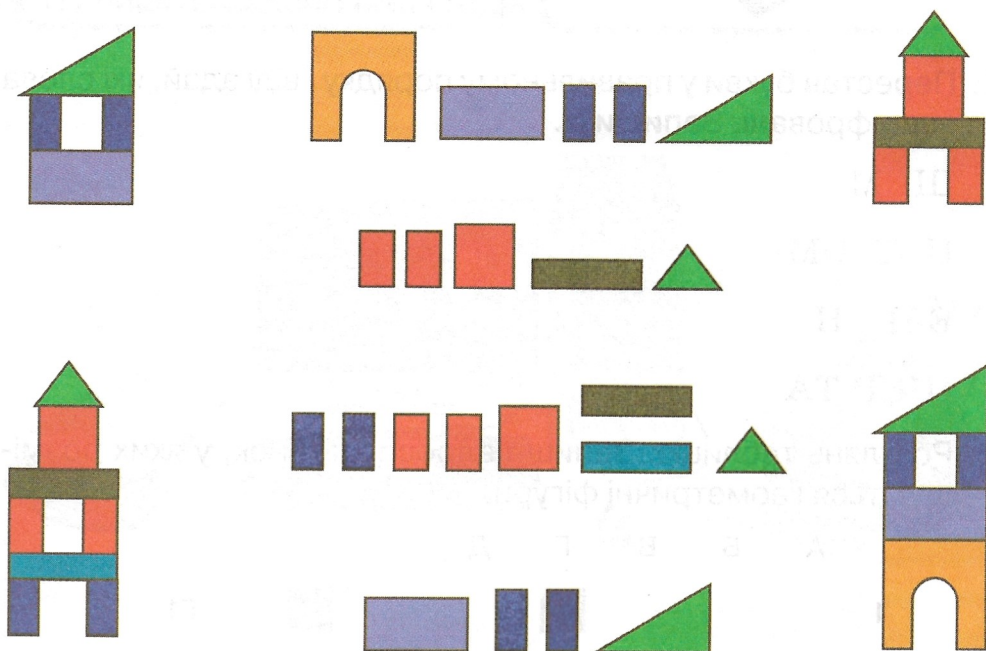




2. У кожному рядку знайди зайве слово і підкресли його.

монітор, клавіатура, фотоапарат, принтер
білий, чорний, добрий, синій
калюжа, галявина, струмок, річка
малина, ожина, полуниця, агрус

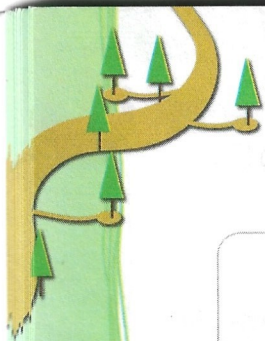
3. З'єднай стрілочками будиночок та набір фігур, із яких він складається.



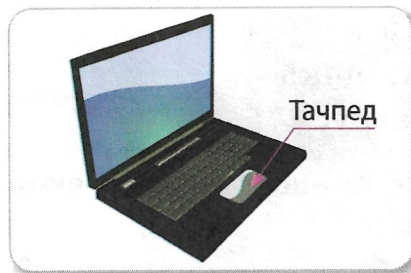
4. Друзі Елзіка пограли в лото «Пори року». У таблиці ти можеш побачити кількість балів кожного учасника гри.

Гравець	 Поль	 Селлі	 Альмар
Кількість балів	5	8	7

- Хто із друзів Елзіка отримав найбільшу кількість балів? А хто — найменшу? Запиши загальну кількість балів.



11. МИША І ТАЧПЕД



1. Перестав букви у правильному порядку і відгадай, які слова зашифровані. Запиши їх.

ШИМА _____

НОТРОМІ _____

ЕАРКН _____

ПЧДЕТА _____

2. Розглянь таблицю. Запиши адреси клітинок, у яких розміщуються геометричні фігури.

	А	Б	В	Г	Д
1	←			↑	
2	■				
3					●
4		▲			
5			☾		

■	Г1
■	_____
●	_____
▲	_____
☾	_____

3. Олень, Мудрунчик та Елзек посіли призові місця в шкільній естафеті. Елзек не був першим, а Олень прийшов до фінішу не першим і не другим. Хто посів яке місце?

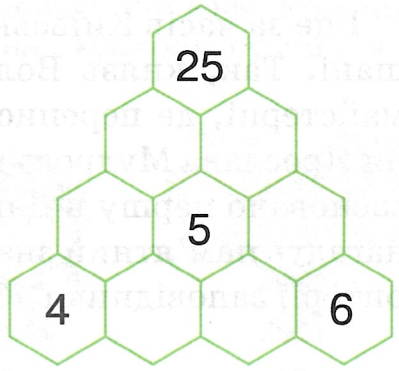
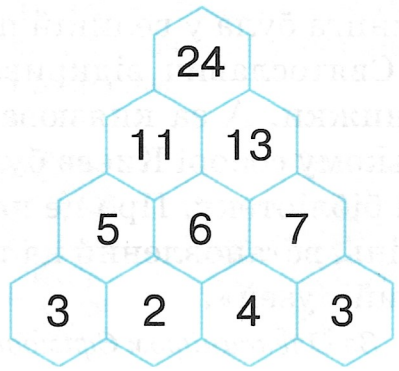




4. Підпиши складові комп'ютера.



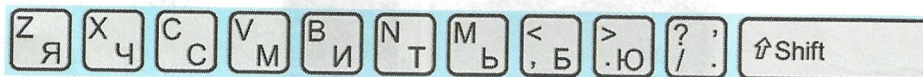
5. Установи закономірність. Упиши числа, яких не вистачає.



12. ЗНАЙОМТЕСЯ — КЛАВІАТУРА



1. Склади і запиши слова з букв на клавішах клавіатури.



Клавіші **Shift** та **Caps Lock** використовують для введення великих літер.

2. Прочитай текст. Підкресли букви, для введення яких потрібно утримувати клавішу **Shift**.

Іще за часів Київської Русі книга була у великій пошані. Так, князь Володимир Святославич відкривав майстерні, де переписували книжки. А за князювання Ярослава Мудрого в Софійському соборі Києва було засновано першу в Давній Русі бібліотеку. Про це нам нагадує пам'ятний знак — камінь, встановлений на території заповідника «Софійський музей».

За Олександром Єфімовим





Клавіші Backspace та Delete використовують для видалення: літер, цифр, розділових знаків.

Backspace Delete

Інформатика

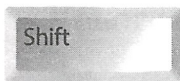
Клавішу Enter називають клавішею введення і використовують для введення команд або для того, щоб при введенні тексту розпочати новий абзац.

А клавішу Esc натискають, коли треба відмінити команду або припинити виконання команди.

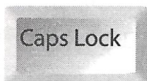
3. З'єднай стрілочками зображення клавіш та їх призначення.



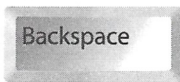
Уведення однієї великої літери



Видалення символу, що стоїть ліворуч



Видалення символу, що стоїть праворуч



Скасувати або припинити виконання команди



Введення великих літер

4. Чотири дівчинки їли суниці. Ганнуся з'їла більше, ніж Юля. Іринка — більше, ніж Леся, але менше, ніж Юля. Розстав імена дівчаток у порядку зростання кількості суниць, які вони з'їли.



Іринка



Ганнуся



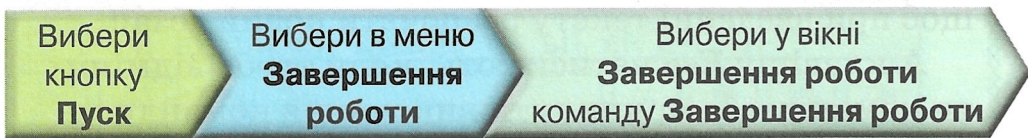
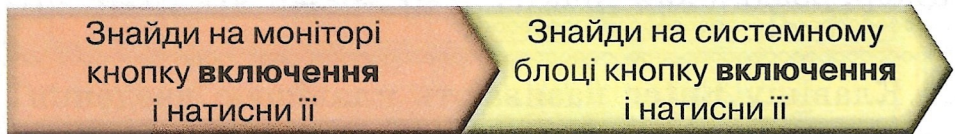
Леся



Юля








13. ГОТУЄМО КОМП'ЮТЕР ДО РОБОТИ

1. Розкажи за схемами, як увімкнути та вимкнути стаціонарний комп'ютер.



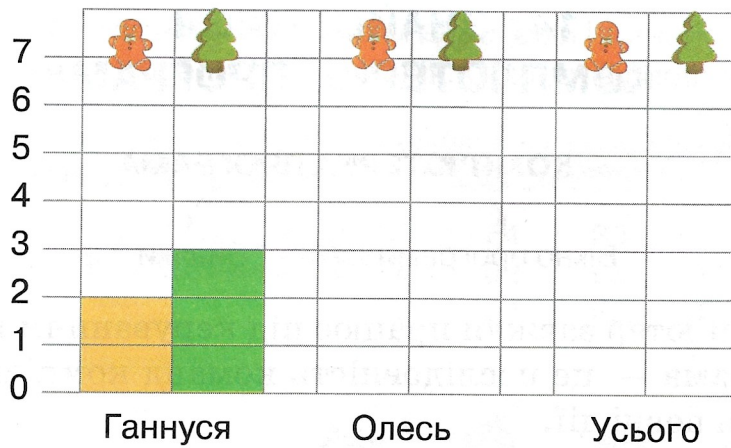
Розкажи, як увімкнути та вимкнути ноутбук або смартфон.

2. Із перших літер назв зображень склади слово.

3. Розглянь малюнок і заповни діаграму.





Заповни таблицю.

Ім'я	Кількість чоловічків	Кількість ялинок
Ганнуся		
Олесь		
Усього		

4. Зафарбуй запропонованим кольором клітинки із вказаними адресами.

10												
9												
8												
7												
6												
5												
4												
3												
2												
1												
	А	Б	В	Г	Д	Е	Є	Ж	З	И	І	Й

Е1, Д2, Е2, Є2, І2, Г3, Д3, Е3, Є3, Ж3, І3, В4, Г4, Ж4, З4, І4, Й4, Б5, В5, Г5, Д5, Е5, Є5, Ж5, З5, И5, І5, Ї5, Ф6, Б6, Г6, Д6, Є6, Ж6, З6, И6, І6, Ї6, Б7, В7, Г7, И7, І7, Ї7, В8, З8, І8, Ї8, Б9, Г9, Ж9, І9, А10, В10, Д10, І10

14. ЗНАЙОМТЕСЯ — КОМП'ЮТЕРНА ПРОГРАМА

КОМП'ЮТЕРНА ПРОГРАМА


Вікно програми


Значки

Комп'ютер завжди працює під керуванням програм. Програма — це послідовність команд комп'ютеру виконати певні дії.


Щоб запустити програму на виконання, підведи вказівник до її значка і двічі клацни ліву кнопку миші.


Приклади значків:  — програма GCompris;  — програма Tux VOT;  — програма Tux Paint.


1. Зміни значення властивостей об'єкта  та намалюй нові фігури.


 колір →

 колір та форма →

 розмір →

 розмір та форма →

 форма →

 колір, форма, розмір →

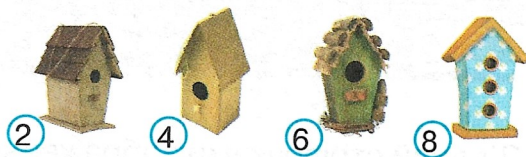
2. Чотири дівчинки їли мандарини. Ганнуся з'їла більше, ніж Юля. Іринка — більше, ніж Леся, але менше, ніж Юля. Розстав імена дівчаток у порядку зростання кількості мандаринів, що вони з'їли.



3. Зафарбуй клітинки зі вказаними адресами і дізнайся, у якому будиночку поселився горобчик. Обведи відповідний будинок.

	1	2	3	4
А				
Б				
В				
Г				
Д				
Е				
Є				

Б2	Е4	В3	Д2
Г4	В2	Е3	Г2
Г3	Д4	Е2	Б4

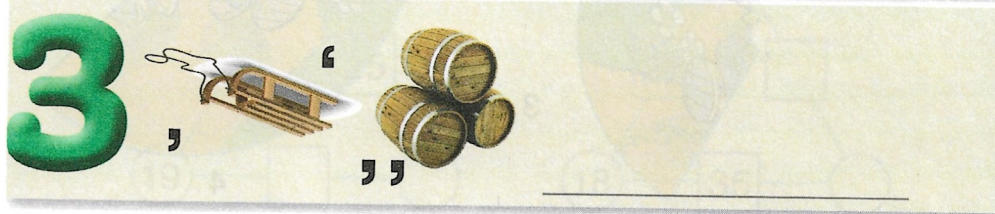


	1	2	3	4
А				
Б				
В				
Г				
Д				
Е				
Є				

Е4	Б4	Г4	В2
Є4	А4	Б3	Д4
В4			

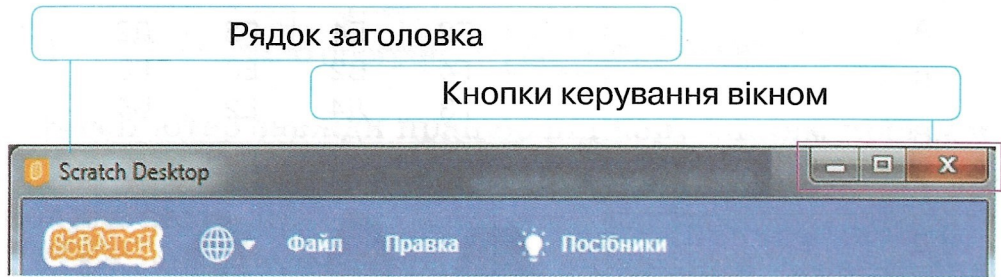


4. Розгадай ребуси.







15. ВІКНА

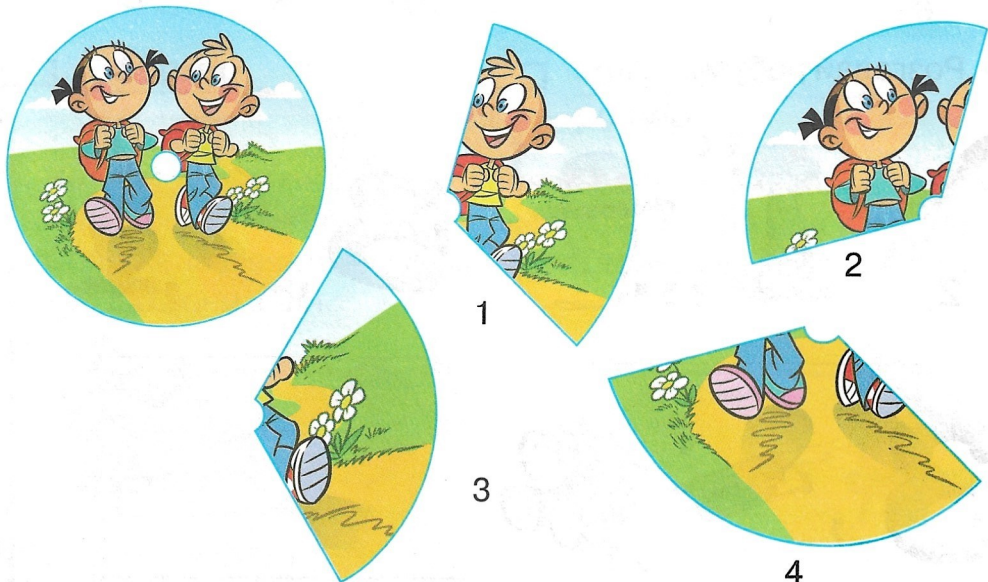
Програми виконуються у вікнах.



1. З'єднай стрілочками зображення кнопок та їх призначення.

-  Повернутися до попередніх розмірів вікна
-  Згорнути вікно
-  Закрити вікно
-  Розгорнути вікно на весь екран

2. Елзик отримав завдання скласти зображення диска. Складаючи його, він помітив, що одна з частин зайва. Обведи її.



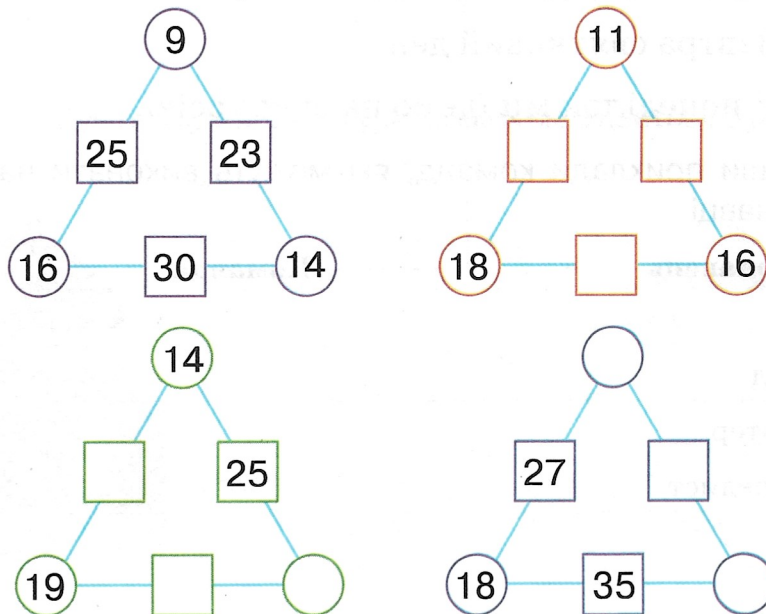


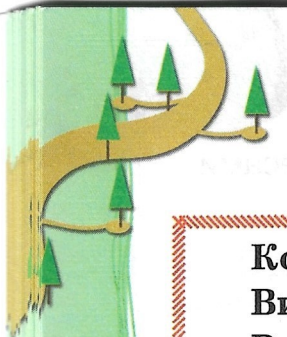
3. Розфарбуй квіти, які розташовані за вказаними адресами.

	А	Б	В	Г	Д	Е
1						
2						
3						
4						
5						
6						

В 3	А 6	Е 2
Г 2	В 1	А 4
Д 5	Б 4	Г 3

4. Установи закономірність. Упиши числа, яких не вистачає.





16. КОМАНДИ ТА ВИКОНАВЦІ

Команда — вказівка виконати певні дії.
Виконавець — об'єкт, який виконує команди.
Виконавцем команди може бути людина, тварина, пристрій (комп'ютер, робот та інші).

1. Запиши виконавців таких видів робіт.

Навчання у школі _____

Приготування їжі _____

Друк документа на принтері _____

Керування автомобілем _____

Прибирання подвір'я _____

Відповідь біля дошки _____

2. Постав біля речень, які не є командами.

Відчини вікно.

Котра година?

Прочитайте умову задачі.

Завтра святковий день.

У понеділок ми їдемо на екскурсію.

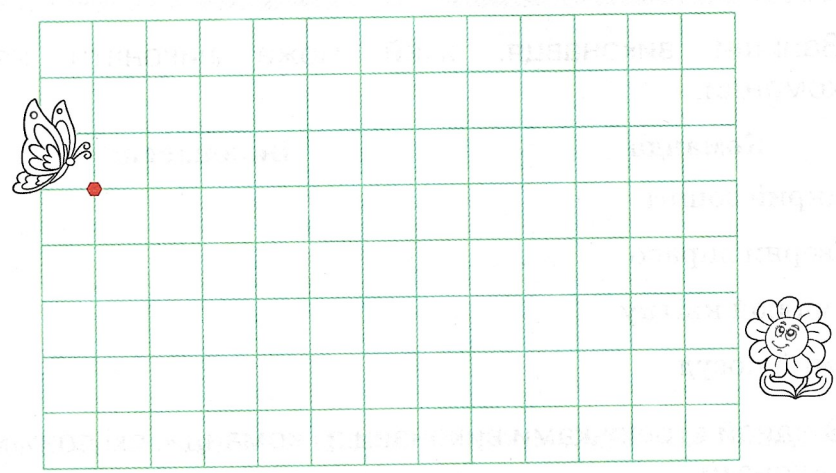
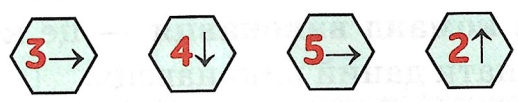
3. Запиши приклади команд, які можуть виконати наведені виконавці.

Виконавець	Команда
Учень	
Пішохід	
Комп'ютер	
Велосипедист	
Кухар	

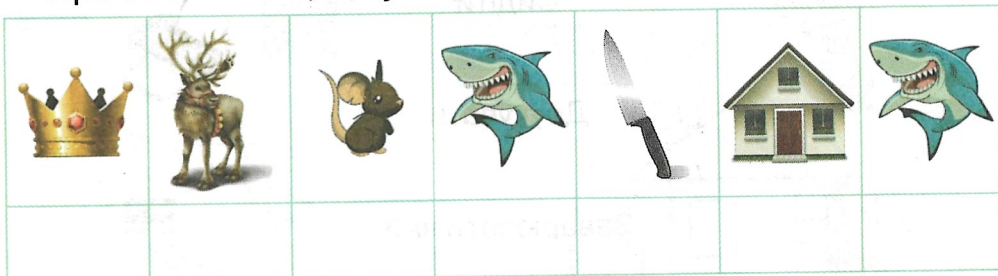




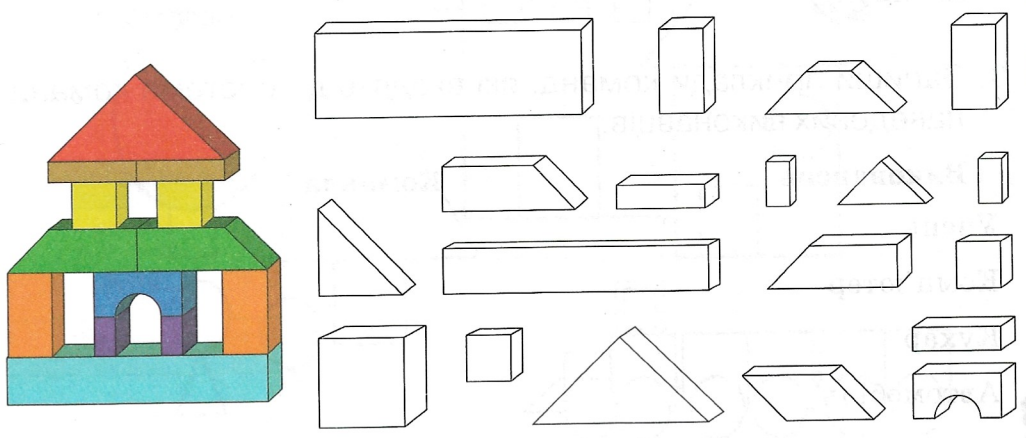
4. Намалюй шлях виконавця, який виконає таку послідовність команд:



5. Упиши в квадратики перші літери назв наведених об'єктів. Прочитай слово, що утворилося.



6. Розфарбуй геометричні фігури, із яких складається будиночок.



17. СИСТЕМА КОМАНД ВИКОНАВЦЯ

Система команд виконавця — це команди, які може виконати даний виконавець.

1. Запиши виконавця, який може виконати наведені команди.

Команда	Виконавець
Відкрий зошит	
Поверни вправо	
Намалюй квітку	
Помий посуд	

2. З'єднай стрілочками виконавців і команди, які вони можуть виконати.



Сидіти



Друкувати



Заварювати чай



Прати

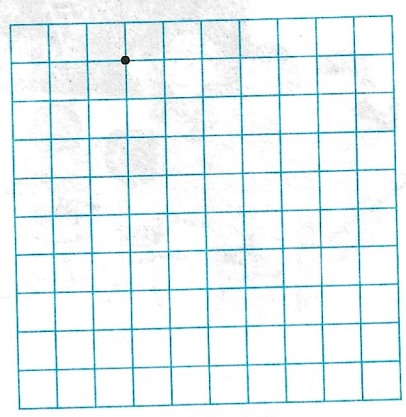
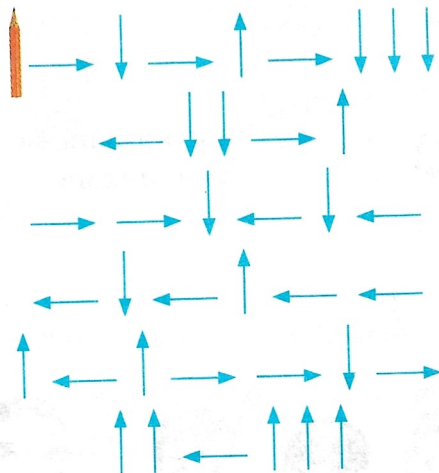
3. Запиши приклади команд, які входять до системи команд наведених виконавців.

Виконавець	Команда
Учень	
Комп'ютер	
Кухар	
Автомобіль	

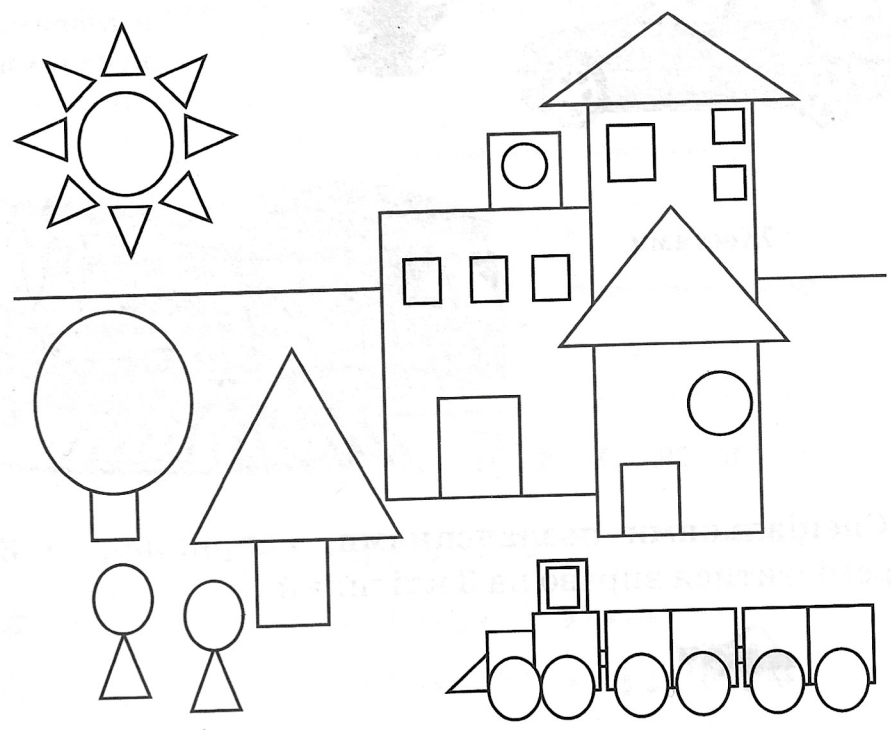




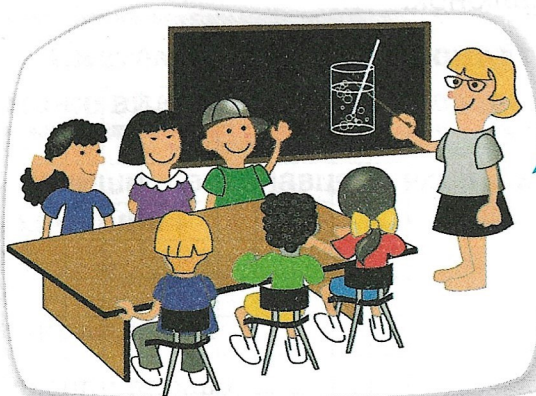
4. Допоможи виконавцю Олівцю виконати подані команди. Розфарбуй отриманий малюнок.



5. Розфарбуй геометричні фігури запропонованими кольорами. Полічи фігури та запиши їх кількість.

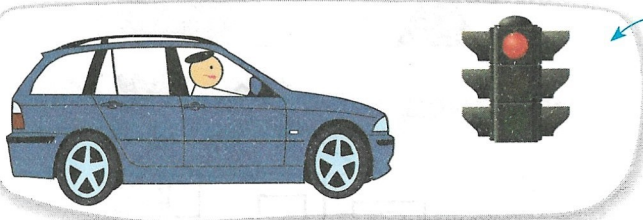


18. СПОСОБИ ПОДАННЯ КОМАНД



Спонукальними реченнями

Звуковими сигналами



Світловими сигналами

Жестами



Спеціальними позначеннями, наприклад → 3 — переміститься вправо на 3 клітинки

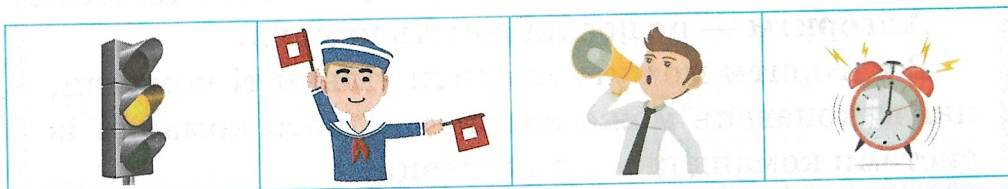


--	--	--	--	--	--




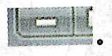


1. Установи відповідність між малюнком і способом подання команд.






Спонукальними реченнями	Звуковими сигналами	Світловими сигналами	Жестами
-------------------------	---------------------	----------------------	---------

2. опиши результат виконання комп'ютером таких команд:

1. Користувач вибрав у вікні кнопку .
2. Користувач вибрав у вікні кнопку .
3. Користувач натиснув клавішу **Esc**.
4. Користувач натиснув клавішу **Enter**.

3. Намалюй результат виконання наведених алгоритмів та запиши адреси клітинок, у яких опиняться виконавці.

10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є	Ж	З

-  _____ → ↑ → ↑ → → ↑
-  _____ ← ↓ → ↓ ← ↓ → → →
-  _____ → ↑ → → ↑ ↑ → ↓ ↓ ↓ ↓ ← ↓ →

19. АЛГОРИТМИ

Алгоритм — це послідовність команд.

В алгоритм можуть входити тільки ті команди, які виконавець може виконати, тобто команди із системи команд цього виконавця.

1. Визнач правильну послідовність дій і постав у відповідному квадратику.



1. Дай відповідь на запитання.
2. Відкрий підручник.
3. Прочитай текст.
4. Закрий підручник.

2, 1, 3, 4

2, 3, 1, 4

2, 1, 4, 3

2. Розфарбуй фігури в потрібні кольори. Виконай команди та намалюй нові фігури.

Зелений

зміни форму →

Червоний

зміни колір →

Синій

зміни розмір →

Жовтий

зміни колір і форму →





3. Допиши алгоритм виходу з лабіринту.

Вгору кроків.

Вправо кроків.

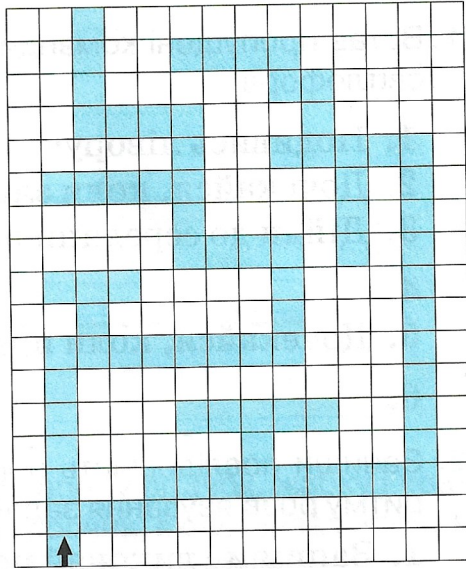
Вгору кроків.

Вліво кроків.

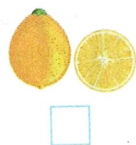
Вгору кроків.

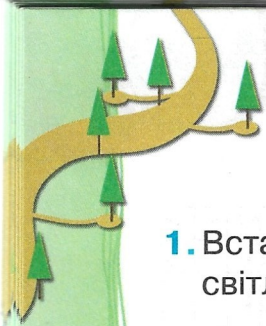
Вліво кроків.

Вгору кроків. Вхід



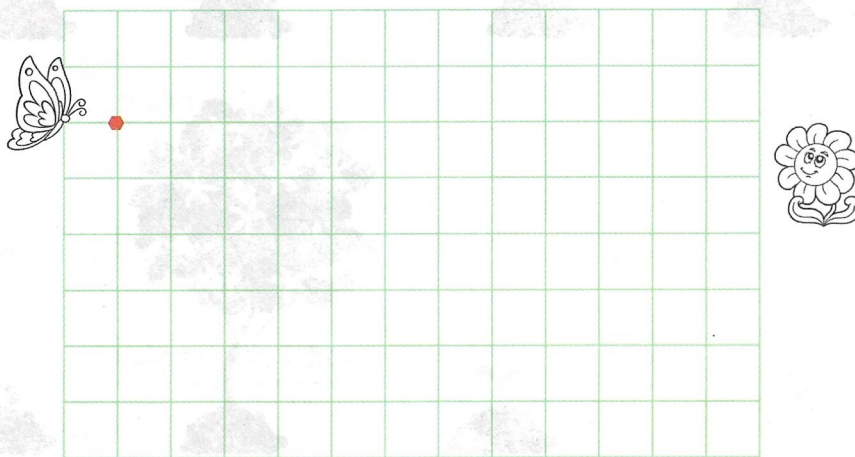
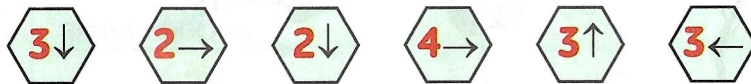
4. Познач цифрами у квадратиках правильну послідовність малюнків.





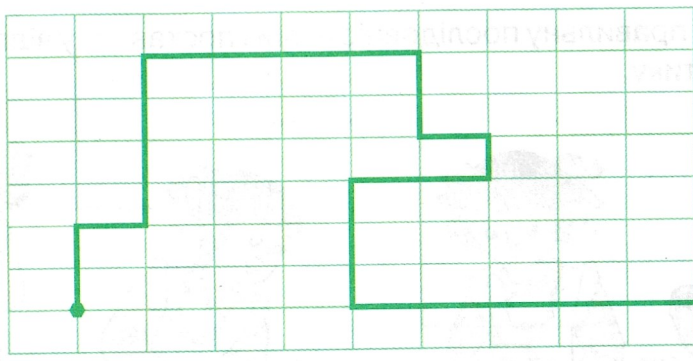
20. АЛГОРИТМІЧНА МОЗАІКА

1. Встав пропущені команди в алгоритм переходу вулиці без світлофора.
 1. Подивись ліворуч.
 2. Дочекайся, коли зліва не буде транспорту.
 3. Дійди до середини проїзної частини.
 4. _____
 5. Дочекайся, коли праворуч не буде транспорту.
 6. _____
2. Запиши послідовність номерів команд правильного алгоритму розв'язування задачі.
 1. Запиши і виконай потрібні дії.
 2. Запиши відповідь.
 3. Прочитай уважно умову задачі.
 4. Визнач, що дано і що потрібно знайти.
3. Намалюй результат виконання виконавцем наведеного алгоритму.

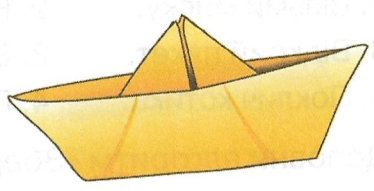
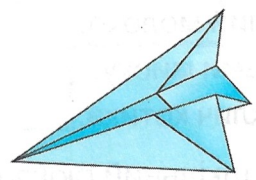
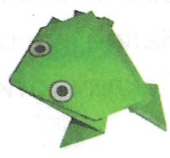




4. Запиши алгоритм, який виконав виконавець, намалювавши такий шлях.

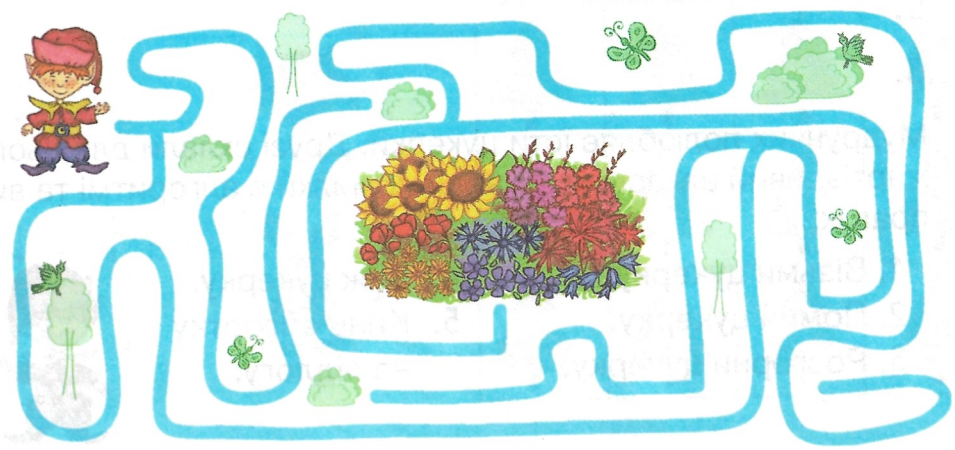


5. Назар, Андрій і Юрко склали з паперу літачок, жабку і човник. Яку іграшку склав кожний хлопчик, якщо Назар зробив не літачок і не жабку, а Андрій зробив не літачок?



Відповідь: _____

6. Допоможи Мудрунчику дістатися до клумби. Намалюй його шлях.





21. АЛГОРИТМИ В НАШОМУ ЖИТТІ

1. Визнач правильну послідовність дій і постав у відповідному квадратику.



- | | | |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------|--------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. Налий молоко. | <input type="checkbox"/> 1. Відкрий пакет. | <input type="checkbox"/> 1. Відкрий пакет. |
| 2. Візьми миску. | 2. Налий молоко. | 2. Візьми миску. |
| 3. Відкрий пакет. | 3. Візьми миску. | 3. Налий молоко. |
| 4. Поклич котика. | 4. Поклич котика. | 4. Поклич котика. |

2. Доповни алгоритм «Збери шкільний рюкзак».

1. Відкрий щоденник.

- 2. _____
- 3. _____
- 4. _____
- 5. _____
- 6. _____

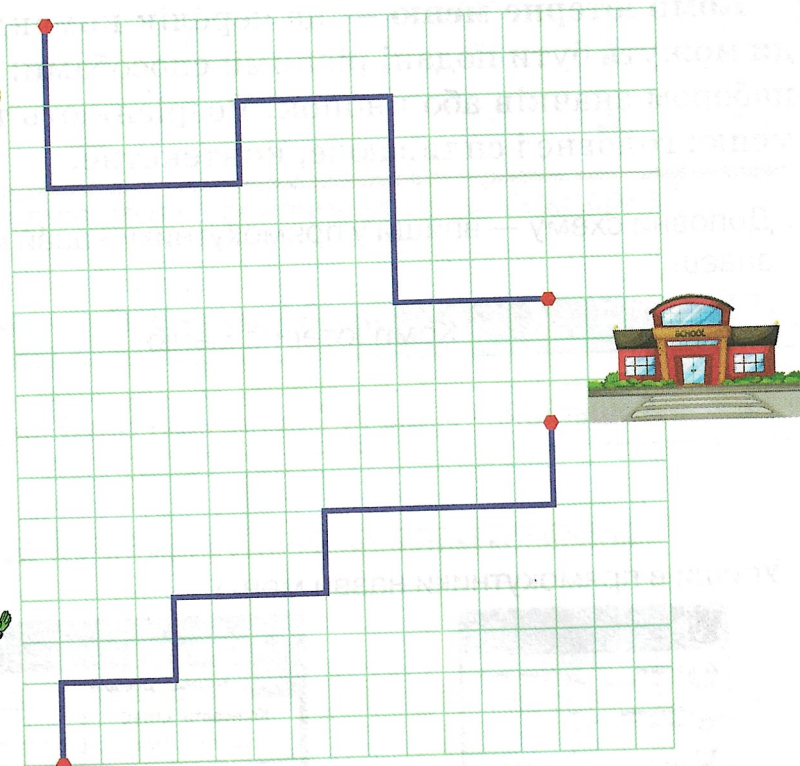
3. Мудрунчик любить їсти цукерки. Друзі склали для нього жартівливий алгоритм. Знайди помилки в алгоритмі та виправ їх.

- | | |
|----------------------|------------------------------|
| 1. Візьми цукерку. | 4. З'їж цукерку. |
| 2. Помий цукерку. | 5. Кинь обгортку на підлогу. |
| 3. Розгорни цукерку. | |





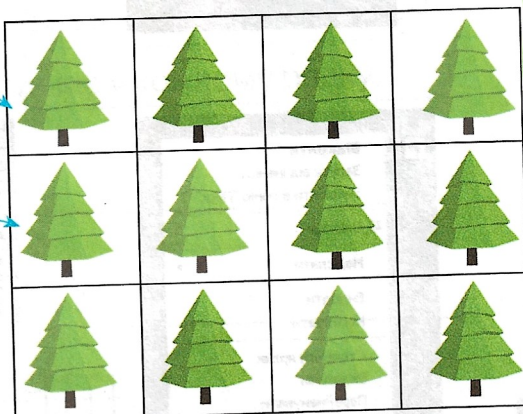
4. Допоможи Ганнусі та Елзіку дістатися до школи — запиши алгоритми.



5. Поміркуй, до якого дерева добереться лисеня, а до якого — зайченя, якщо вони виконають наступний алгоритм.

→ ↓ →

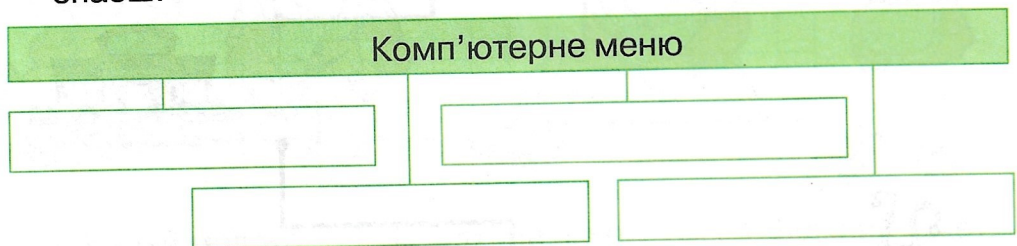
→ ↓ → ↑ ↑ ←



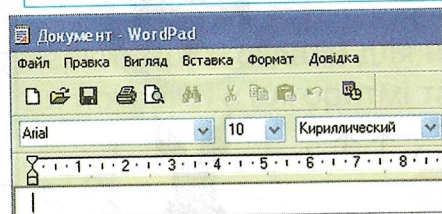
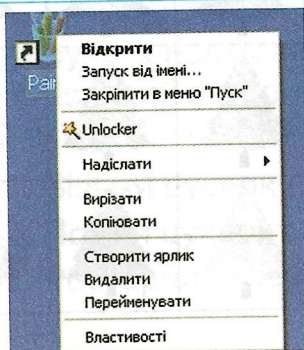
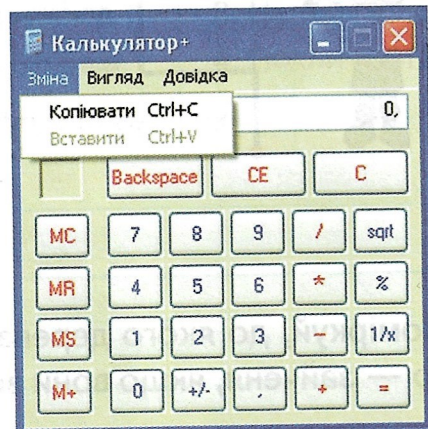
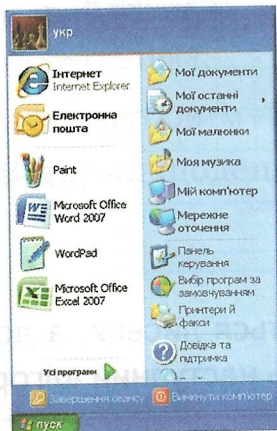
22. МЕНЮ. ВИДИ МЕНЮ

Комп'ютерне меню — це перелік команд. Команди можуть бути подані різними способами: списком, набором значків або кнопок. Розрізняють такі види меню: головне і спливаюче, контекстне.

1. Доповни схему — впиши у прямокутники назви меню, які ти знаєш.



2. Упиши в прямокутники назви меню.





3. Проаналізуй інформацію і дай відповіді на запитання.

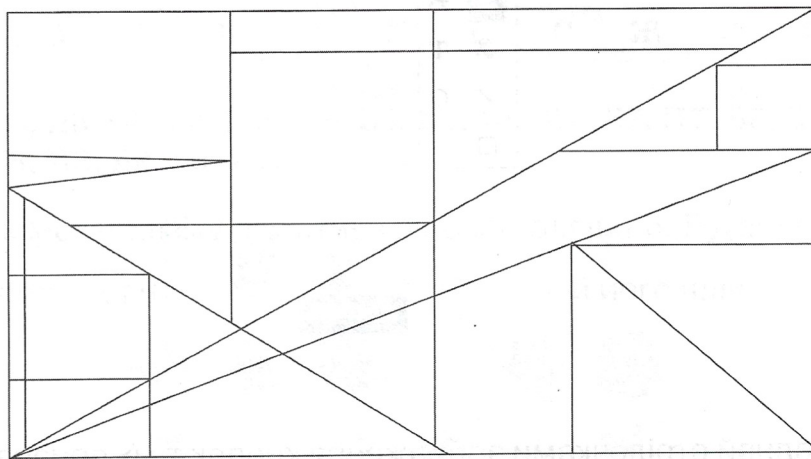
ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	НД

- Скільки днів стояла сонячна погода? А хмарна?

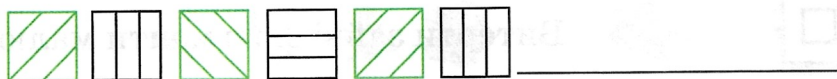
- Скільки днів йшов дощ? А скільки днів була гроза?

- Яких днів було найменше? А яких найбільше?

4. Зафарбуй усі чотирикутники зеленим кольором.



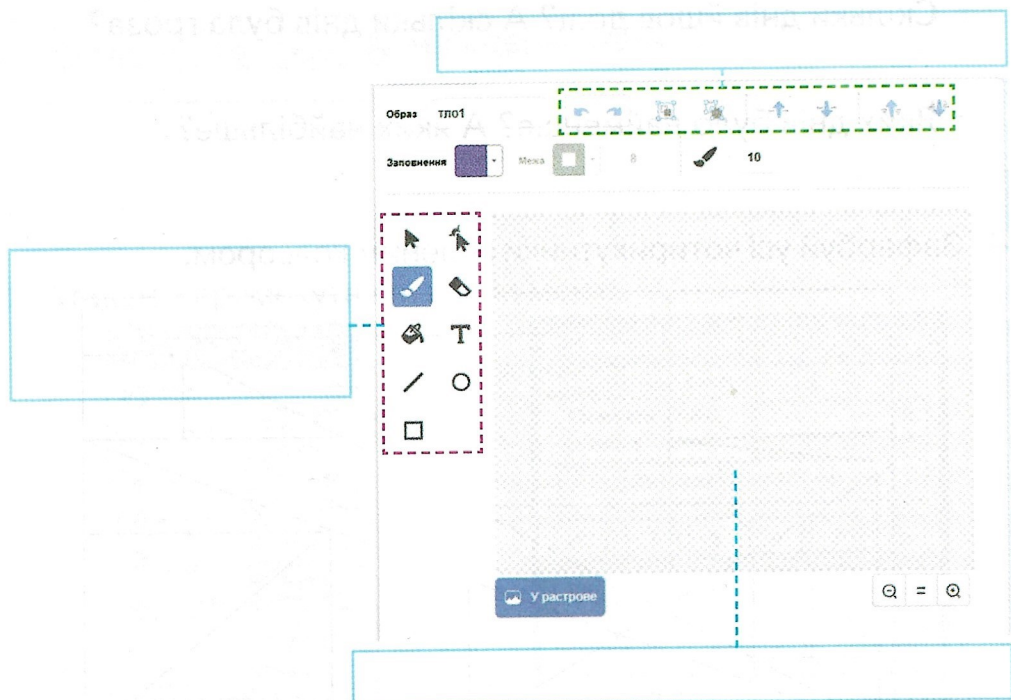
5. Домалюй фігури, яких не вистачає у кожному рядку.



23. НЕЗВИЧАЙНИЙ УРОК МАЛЮВАННЯ

Спеціальна програма для створення малюнків, ілюстрацій, вітальних листівок тощо називається графічним редактором.

1. Підпиши об'єкти вікна графічного редактора Scratch. Використай такі словосполучення: інструменти малювання; полотно для малювання; кнопки для виконання дій.



2. З'єднай стрілочками зображення кнопок та їх призначення.



Прямокутник

Зафарбувати

Намалювати лінію

Намалювати еліпс

Витерти зайві фрагменти малюнка









































3. Зафарбуй червоним кольором клітинки із вказаними адресами.

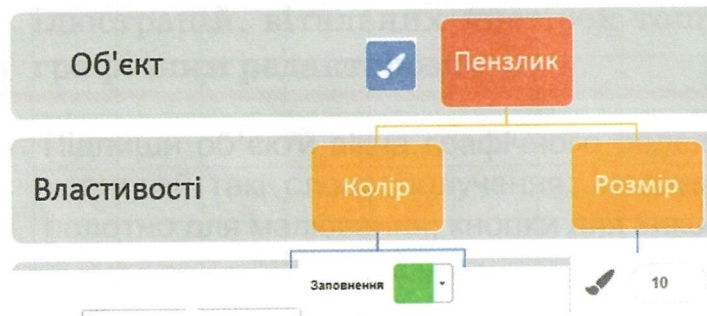
11										
10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	А	Б	В	Г	Д	Е	Є	Ж	З	И

Е2, Д3, Є3, Г4, Ж4, В5, З5, Б6, И6, Б7, Е7, И7, Б8, Д8, Є8, И8, В9, Г9, Ж9, З9

4. Допоможи Елзіку дістатися лісової галявини. Рухайся в такій послідовності   . Намалюй його шлях.

24. ІНСТРУМЕНТИ ГРАФІЧНОГО РЕДАКТОРА SCRATCH. ПЕНЗЛИК



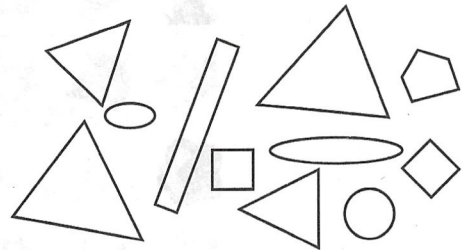
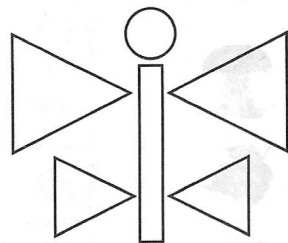
1. Готуючись до уроку інформатики, Ганнуса склала алгоритм малювання Петрика. Ось він.

1. Намалюй обличчя.
2. Намалюй кепку, ноги, руки та одяг.
3. Розфарбуй малюнок.

Запропонуй свій алгоритм малювання Петрика. Обґрунтуй вибір інструментів малювання та послідовність дій.

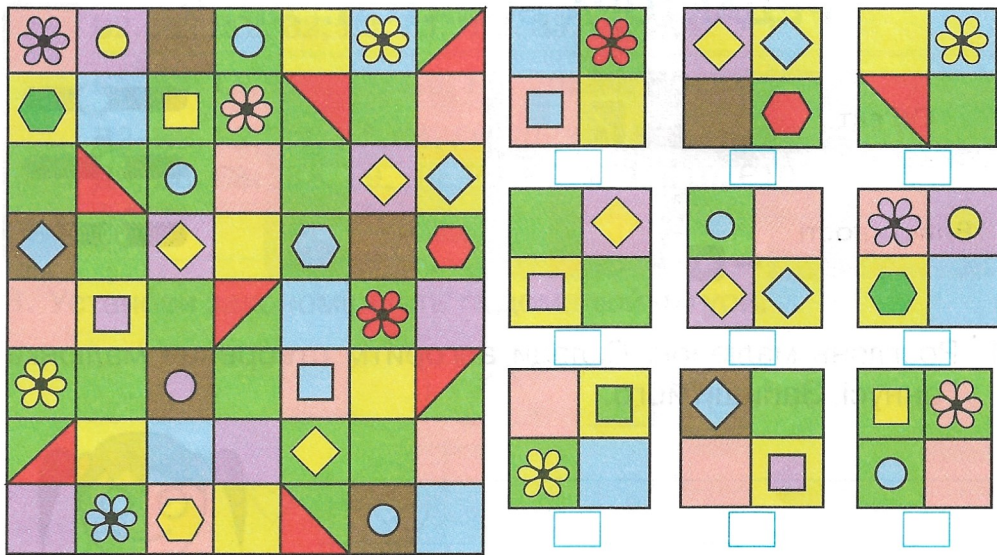


2. Зафарбуй тільки ті фігури, із яких складається малюнок ліворуч.





3. Познач фрагменти, яких немає на малюнку.



4. Зафарбуй запропонованими кольорами клітинки із вказаними адресами.

	Г1, Д1, Е1, В2, Г2, Е2, Є2, В3, Г3, Д3, Е3, Ж3, Б4, Г4, Д4, Е4, Є4, Ж4, В5, В5, Г5, Е5, Є5, Ж5, Б6, Г6, Д6, Е6, Ж6, В7, Г7, Д7, Е7, Є7
	Д2, В3, Є3, Д5, В6, Є6, Г8, Д8, Е8, Г9, Е9

9								
8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	А	Б	В	Г	Д	Е	Є	Ж

25. ІНСТРУМЕНТИ ГРАФІЧНОГО РЕДАКТОРА SCRATCH. ЛІНІЯ



1. Розглянь малюнок. Склади алгоритм створення малюнка Ганнусі. Запиши його.



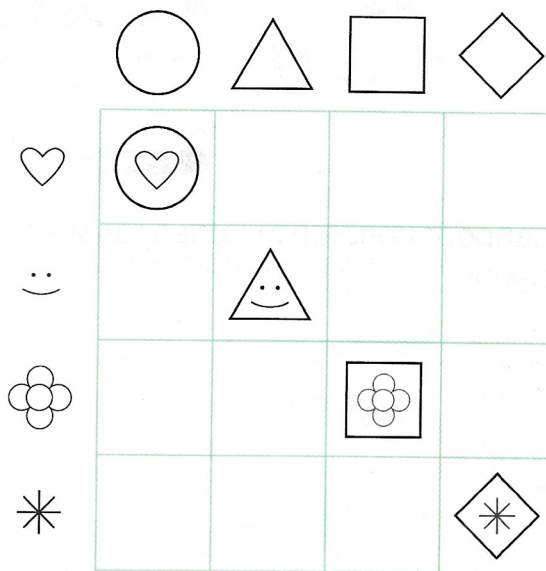
2. Зафарбуй запропонованими кольорами клітинки із вказаними адресами.

11										
10										
9										
8										
7										
6										
5										
4										
3										
2										
1										
	А	Б	В	Г	Д	Е	Є	Ж	З	И

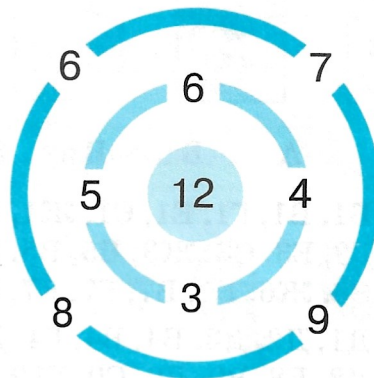


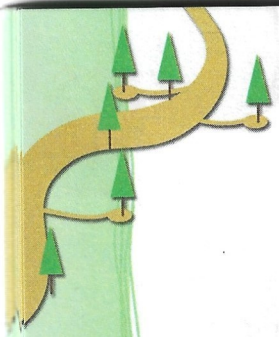
■	Е1, Д3, Е3, Є3, Д5, Е5, Є5, Д7, Е7, Г11, Ж11
■	В2, Г2, Ж2, З2, В3, Г3, Ж3, З3, Г4, Ж4
■	Б5, В5, Г5, Ж5, З5, И5, Б6, В6, З6, И6, Б7, И7
■	Д2, Е2, Є2, Д4, Е4, Є4, Г6, Д6, Є6, Ж6, Г7, Е7, Ж7, Г8, Д8, Е8, Є8, Ж8, Г9, Д9, Е9, Є9, Ж9, Д10, Є10
■	Е6

3. Установи закономірність та домалюй фігури.

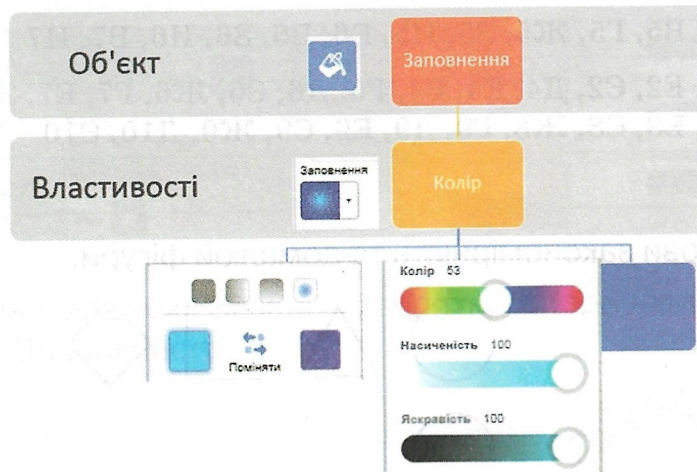


4. Допоможи Олесеві знайти всі варіанти проходження лабіринту так, щоб сума двох чисел, через які проходить «шлях», дорівнювала 12.





26. ВЧИМОСЯ РОЗФАРБОВУВАТИ В SCRATCH



1. Зафарбуй запропонованими кольорами клітинки із вказаними адресами.

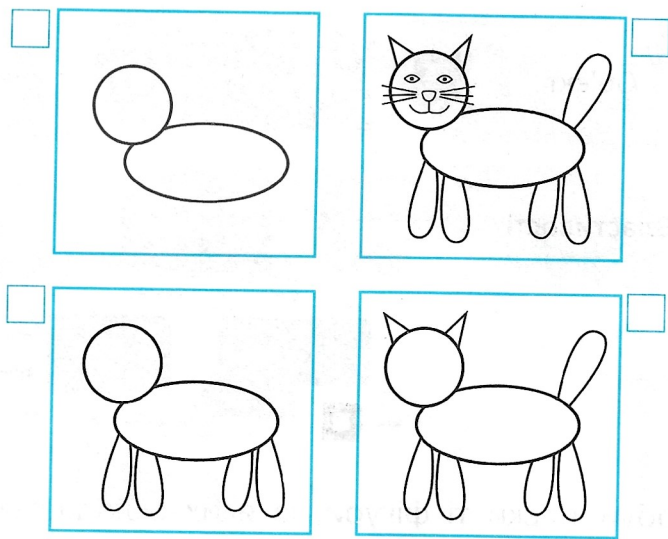
10								
9								
8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	А	Б	В	Г	Д	Е	Є	Ж

	Б1, В1, Г1, Е1, Є1, Ж1, Б2, В2, Г2, Е2, Є2, Ж2, Б3, В3, Г3, Е3, Є3, Ж3, Б5, В5, Г5, Е5, Є5, Ж5, Б6, В6, Г6, Е6, Є6, Ж6, Б7, В7, Г7, Е7, Є7, Ж7
	Д1, Д2, Д3, Б4, В4, Г4, Д4, Е4, Є4, Ж4, Д5, Д6, Д7, Г8, Д8, Е8, В9, Д9, Є9, Г10, Е10





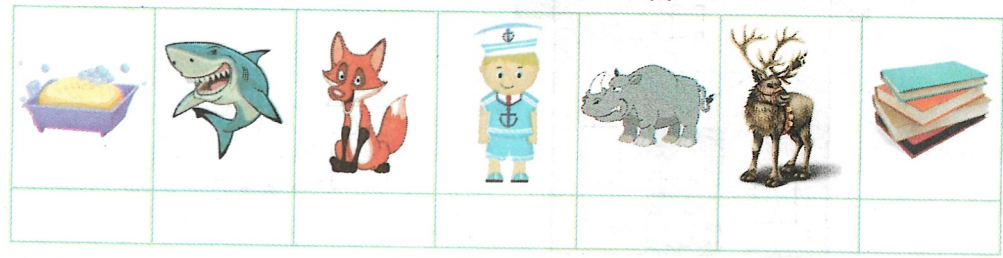
2. Познач цифрами у квадратиках правильну послідовність малюнків.



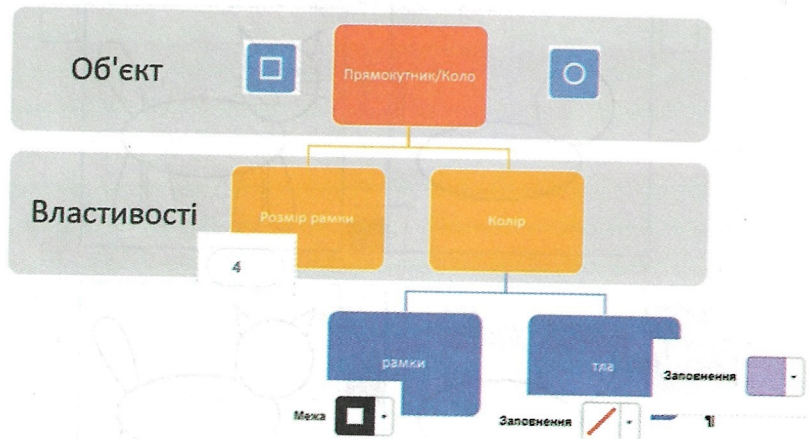
3. Познач фрагменти, потрібні для завершення малюнка.



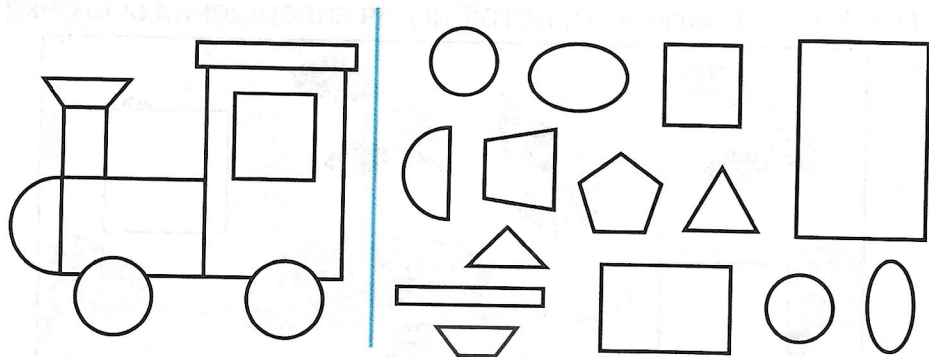
4. Із перших літер назв зображень склади слово.



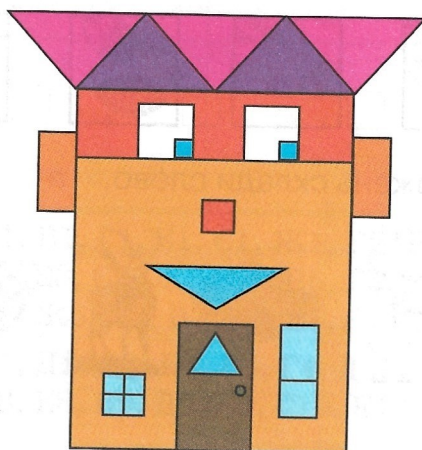
27. ГЕОМЕТРИЧНІ ФІГУРИ В SCRATCH





1. Зафарбуй тільки ті фігури, із яких складається малюнок ліворуч.



2. Скільки трикутників і квадратів зображено на малюнку? Запиши.

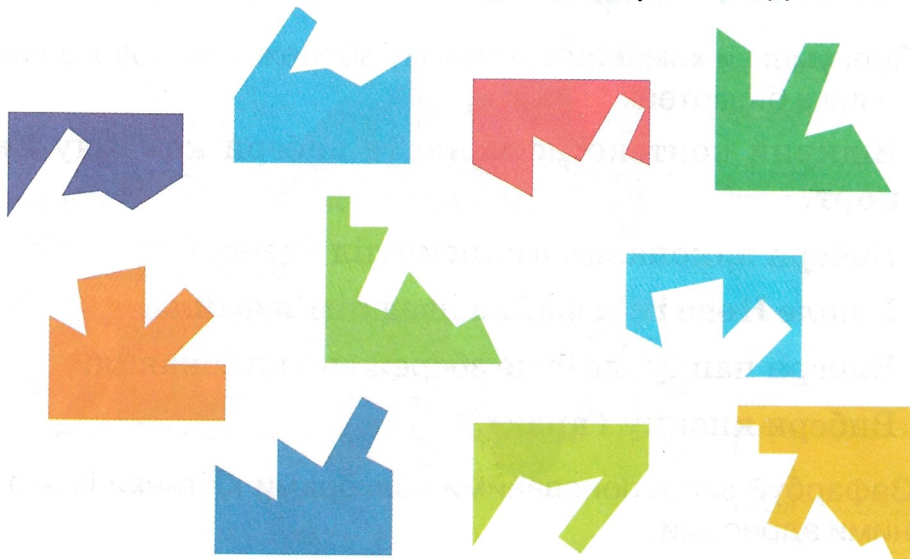


 _____
 _____



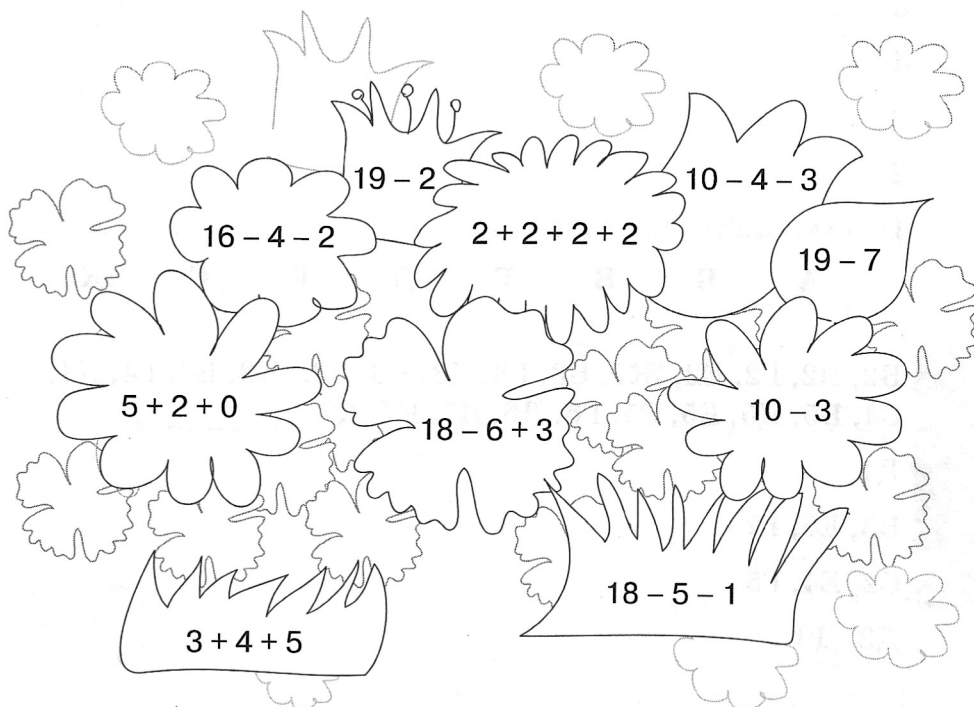


3. Із яких фрагментів можна скласти квадрат? З'єднай їх.



4. Обчисли значення виразів та розфарбуй фрагменти малюнка:

3 — рожевим, 7 — жовтим, 8 — фіолетовим, 10 — червоним, 12 — зеленим, 15 — блакитним, 17 — синім кольором.





28. ЗБЕРІГАЄМО МАЛЮНОК

1. Пронумеруй команди алгоритму збереження нового виконавця в бібліотеці.

Відкрий контекстне меню та вибери команду **Експорт**.

Вибери виконавця в списку під сценою.

У поле **Нове ім'я файлу** введи ім'я файлу.

Вибери папку, де буде збережено виконавця.

Вибери кнопку **Гаразд**.

2. Зафарбуй запропонованими кольорами клітинки із вказаними адресами.

9								
8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	А	Б	В	Г	Д	Е	Є	Ж

Б2, В2, Г2, Е2, Ж2, Б3, Г3, Д3, Е3, Є3, Ж3, В4, Г4, Д4, Є4, В5, Д5, Е5, Є5, Г6, Д6, Д7, Е7, Д8

Д1

В3, Е6, Г7

Є2, Е4, Г5

Д2, Д9





3. Розглянь малюнок. Полічи фігури та запиши їх кількість.

△ _____
▭ _____
□ _____
○ _____
▭ _____

Побудуй схему.

△						
▭						
□						
○						
▭						

4. Розфарбуй малюнок, який складається з поданих фігур.

29. ПЕРЕТВОРЕННЯ ФРАГМЕНТІВ МАЛЮНКА В SCRATCH

Щоб виділити фрагмент малюнка, установи вказівник у верхньому лівому куті фрагмента. Натисни й не відпускай ліву кнопку миші. Обведи потрібний фрагмент малюнка та відпусти кнопку миші.



Групувати



Розгрупувати



Вперед



Назад



Попереду



Позаду



Копія



Вставити



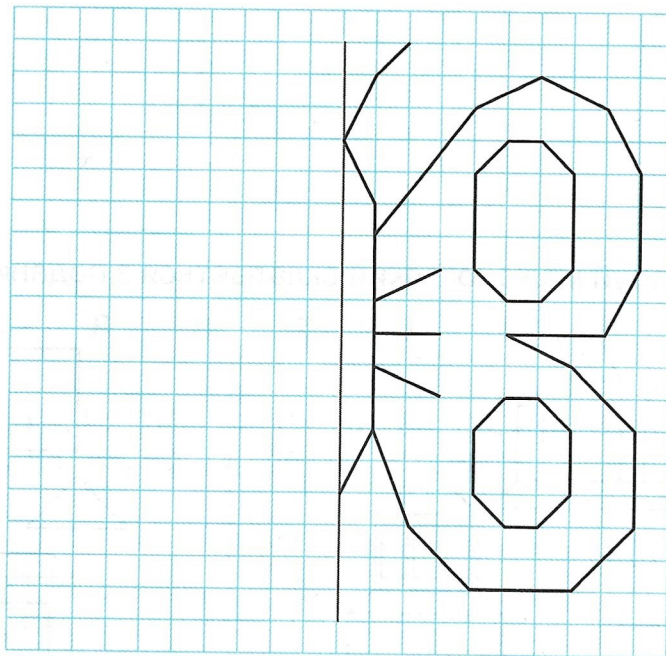
Видалити



Відобразити

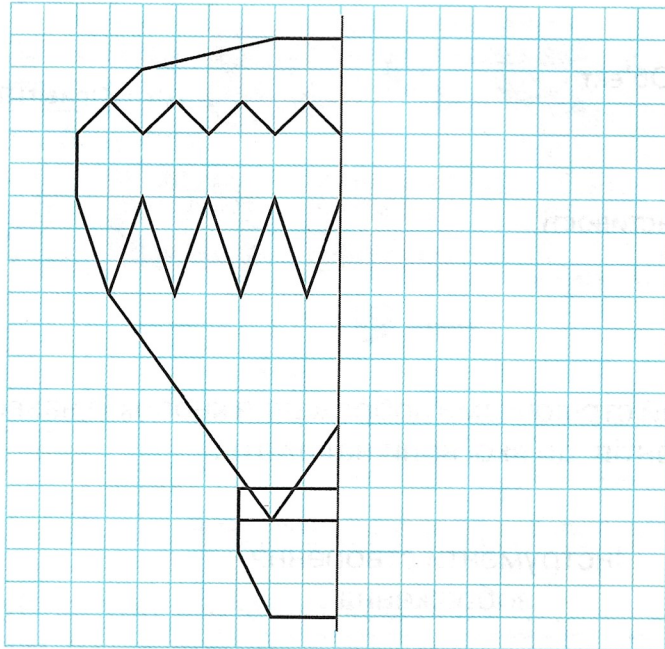


1. Домалюй метелика та розфарбуй його.





2. Домалюй повітряну кулю та розфарбуй її.



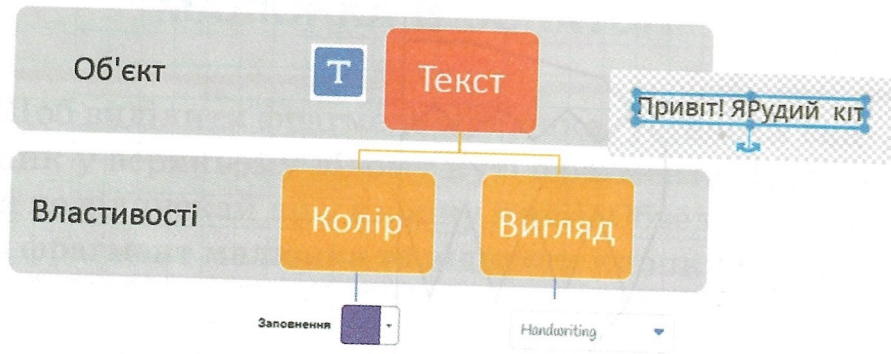
3. Зафарбуй запропонованими кольорами клітинки із вказаними адресами.

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	А	Б	В	Г	Д	Е	Є	Ж

В1, Г1, Є1, Ж1, В2, Г2, Д2, Е2, Є2, Ж2, В3, Г3, Д3, Е3, Є3, Ж3, В4, Г4, Д4, Е4, Є4, Ж4, А5, В5, В5, Г5, Ж5, А6, Б6, В6, Г7, Г8

В7

30. ВІТАЛЬНА ЛИСТІВКА



1. З'єднай стрілочками зображення кнопок із назвою групи інструментів, до якої вони належать.

Інструменти створення зображення

Інструменти редагування зображення



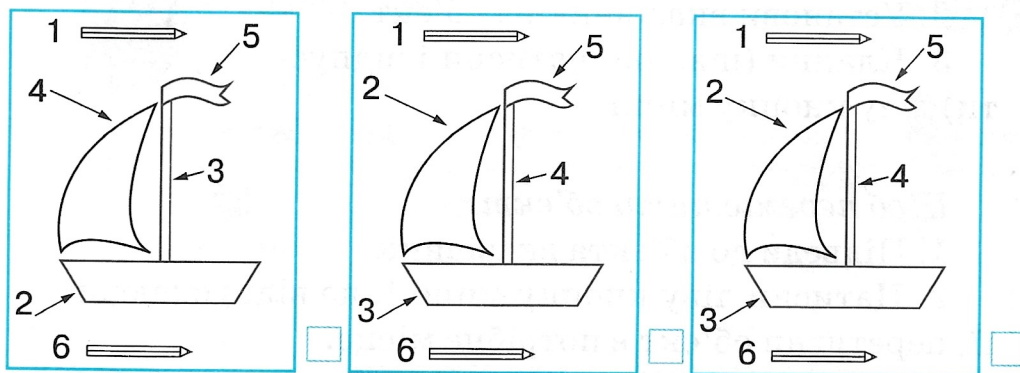
2. Запиши номери будиночків та літери наборів деталей, із яких вони зроблені.



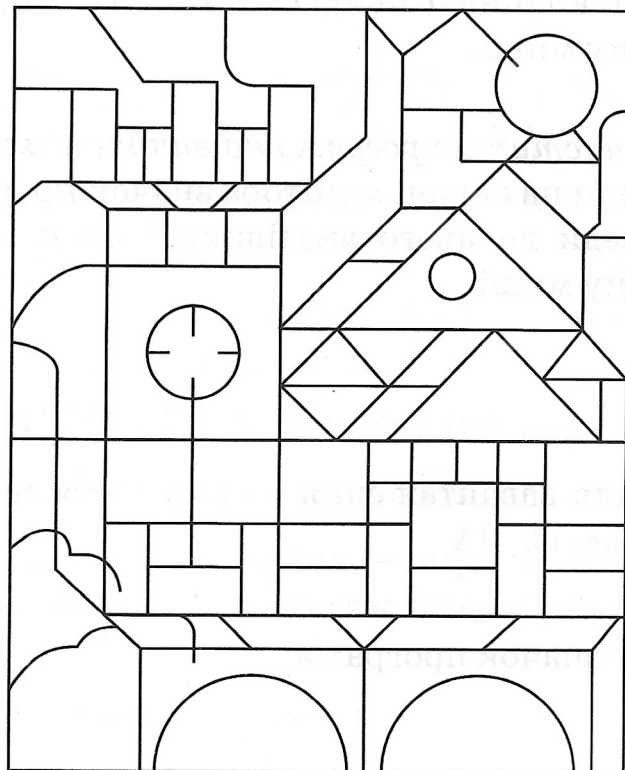


3. Визнач правильну послідовність дій і постав позначку у відповідному квадратику.

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| 1. Візьми олівець. | 4. Намалюй парус. |
| 2. Намалюй корпус. | 5. Намалюй прапорець. |
| 3. Намалюй щоглу. | 6. Поклади олівець. |



4. Розфарбуй фігури вказаним кольором: \triangle — червоним, \cup — синім, \bigcirc — жовтим, \square — коричневим, \square — помаранчевим, ∇ — фіолетовим.



ПРАЦЮЄМО ЗА КОМП'ЮТЕРОМ

Щоб вибрати об'єкт:

1. Поклади долоню на мишу, як показано на малюнку.
2. Установи вказівник на об'єкт.
3. Клацни (швидко натисни і відпусти) ліву кнопку миші.



Щоб перемістити об'єкт:

1. Підведи до об'єкта вказівник.
2. Натисни ліву кнопку миші і, не відпускаючи її, перетягни об'єкт в потрібне місце.

Щоб виконати подвійне клацання:

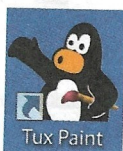
1. Установи у потрібному місці вказівник.
2. Двічі клацни (швидко натисни і відпусти) ліву кнопку миші.

Щоб запустити програму на виконання:

1. Знайди на екрані монітора значок програми.
2. Підведи до нього вказівник і двічі клацни ліву кнопку миші.

Графічний редактор TUX PAINT

Адреса для завантаження — http://www.tuxpaint.org/download/?lang=uk_UA



— значок програми



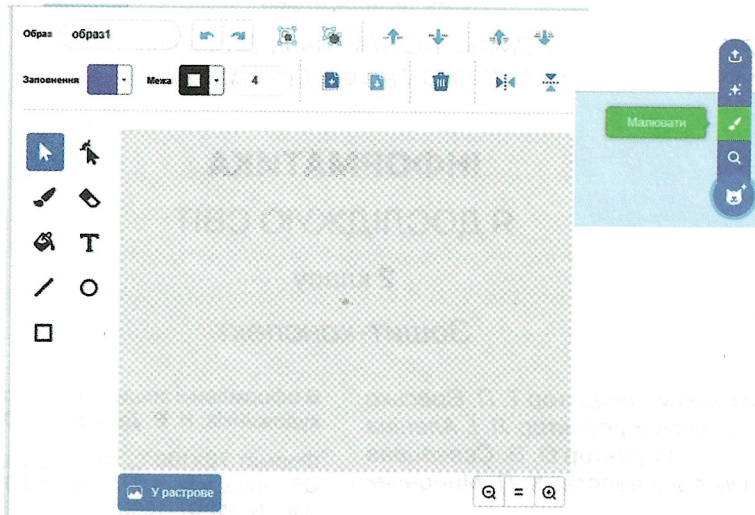


Графічний редактор SCRATCH

Адреса для завантаження — <https://scratch.mit.edu/download>



— значок програми



Комп'ютерна програма на розвиток логічного мислення GCOMPRIS

Адреса для завантаження — <https://gcompris.net/downloads-uk.html>



— значок програми



Програмуємо з TUX BOT

Адреса для завантаження — <http://appli-etna.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/ressources/tuxbot/index.php#download>



— значок програми

