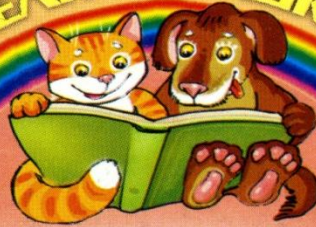


ВЕСЕЛКОВА ШКОЛА



О. В. КОРШУНОВА

ЗОШИТ

«СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ»



2

- ЗА НОВОЮ ПРОГРАМОЮ 2012 РОКУ
- РІЗНОРІВНЕВІ ЗАВДАННЯ
- ВПРАВИ НА РОЗВИТОК ЛОГІКИ

КЛАС



ДО ПІДРУЧНИКА
«СХОДИНКИ
ДО ІНФОРМАТИКИ»
О. В. КОРШУНОВОЇ

О.В. Коршунова

Зошит «СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ»

2 клас

*Схвалено
Міністерством освіти і науки,
молоді та спорту України*



Київ
«ГЕНЕЗА»
2013

УДК 044(075.2)
ББК 32.973я721
К70

Схвалено для використання в загальноосвітніх навчальних закладах комісією з педагогіки та методики початкового навчання Науково-методичної ради з питань освіти Міністерства освіти і науки, молоді та спорту України (Лист ПТЗО від 28.01.2013 р. № 14.1/12-Г-15)

ЕКСПЕРТИ: А.В. Паньков, науковий співробітник Інституту інноваційних технологій і змісту освіти, м. Київ; Н.С. Пархоменко, заступник директора з навчально-виховної роботи спеціалізованої школи № 194 «Перспектива» м. Києва, учитель-методист

ХУДОЖНИК: Любов Андросчук

Навчальне видання

КОРШУНОВА Ольга Вікторівна

Зошит «СХОДИНКИ ДО ІНФОРМАТИКИ»

Навчальний посібник для 2 класу
загальноосвітніх навчальних закладів

Головний редактор *Н.В. Заблоцька*. Відповідальна за випуск *І.П. Коваленко*. Редактор *Н.В. Сергеева*. Обкладинка *С.М. Железняк*. Художній редактор *В.М. Марущинець*. Комп'ютерна верстка *О.М. Білохвост*. Коректор *Л.Ф. Федоренко*

Формат 70×100/16. Ум. друк. арк. 5,2. Обл.-вид. арк. 4,68.
Тираж 50 023 пр. Вид. № 1275. Зам. №13-02-1510.

Видавництво «Гене́за», вул. Тимошенка, 2-л, м. Київ, 04212.
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи серія ДК № 3966 від 01.02.2011.

Віддруковано з готових позитивів у
ТОВ «ПЕТ», вул. Ольмінського, 17, м. Харків, 61024.
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи серія ДК № 3179 від 08.05.2008.

Коршунова О.В.

К70 Зошит «Сходинки до інформатики» : навч. посіб.
для загальноосвіт. навч. закл. : 2-й кл. / О.В. Коршунова. – К. : Гене́за, 2013. – 64 с.

ISBN 978-966-11-0236-0.

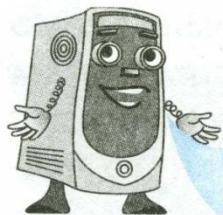
Навчальний посібник є складовою навчально-методичного комплексу з нового для другокласників шкільного предмета. Він розроблений відповідно до нової програми і є невід'ємною частиною підручника «Сходинки до інформатики, 2 кл.» (авт. О.В. Коршунова). За допомогою різнорівневих завдань і завдань на логіку, які містяться в зошиті, учні зможуть на практиці оволодіти навичками роботи за комп'ютером і засвоїти вміння, отримані на уроці.

УДК 044(075.2)
ББК 32.973я721

© Коршунова О.В., 2013
© Видавництво «Гене́за»,
оригінал-макет, 2013

ISBN 978-966-11-0236-0

Звернення до учнів



Шановний другокласнику!

У цьому зошиті я приготував завдання, що перевіряють твої знання з нового для тебе шкільного предмета – інформатики, випробують на уважність і кмітливість, дозволять успішно засвоїти навчальний предмет.

Будь уважним, допитливим і наполегливим, і ти зможеш впоратися з усіма завданнями!

Звернення до батьків

Шановні батьки, ваші діти почали вивчати новий шкільний предмет. Він цікавий та складний одночасно, і тому маленьким учням потрібна ваша допомога. Ось декілька порад для успішного вивчення предмета:

- якщо ваша дитина з поважних причин пропустила заняття у школі, допоможіть їй опрацювати матеріал підручника і виконати завдання в зошиті;
- прослідкуйте, щоб ваша дитина виконала завдання в той самий день, коли було проведено урок, і повторила вивчене безпосередньо перед наступним уроком;
- якщо дитина одразу не впоралася із завданням, порадьте їй ще раз перечитати матеріал підручника або повернутися до розв'язку цього завдання наступного дня;
- не надавайте своїм дітям готових розв'язків.



Звернення до вчителів

Шановні вчителі! Кількість завдань для кожного уроку більша, ніж кількість часу, який можна відвести на розв'язок цих завдань на уроці. Тому рекомендуємо обирати ті завдання, які більше підходять вашим учням за рівнем їхніх можливостей, а решту використовувати для позакласної роботи або реалізації особистісного підходу у навчанні.

Зверніть увагу! У зошиті використано умовні позначки:

******* зірочки (від однієї до трьох) – рівень складності завдань;

У – розвиток уваги;

Л – розвиток логіки;

+ – має декілька правильних відповідей;

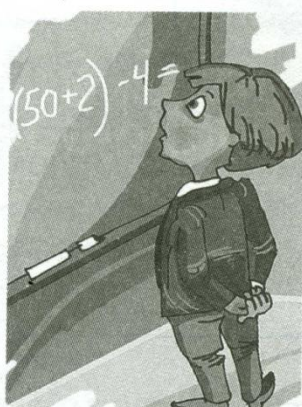
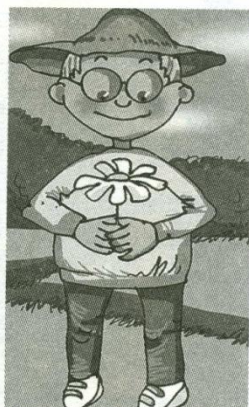
Т – творче завдання;

Д – завдання для учнів, що вже мають досвід роботи на комп'ютері та початкові навички роботи з комп'ютерними програмами.

КОМП'ЮТЕРИ ТА ЇХ ЗАСТОСУВАННЯ

1. ПЕРША ЗУСТРІЧ

1* Розглянь малюнки. Закінчи речення.



Так людина отримує

2* З'єднай за зразком. Що роблять учні на уроках?

математики

мови

читання

інформатики

вчать
правильно
писати

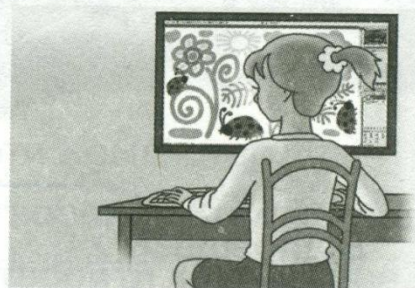
вчать
правильно
рахувати

вчать
виразно
читати

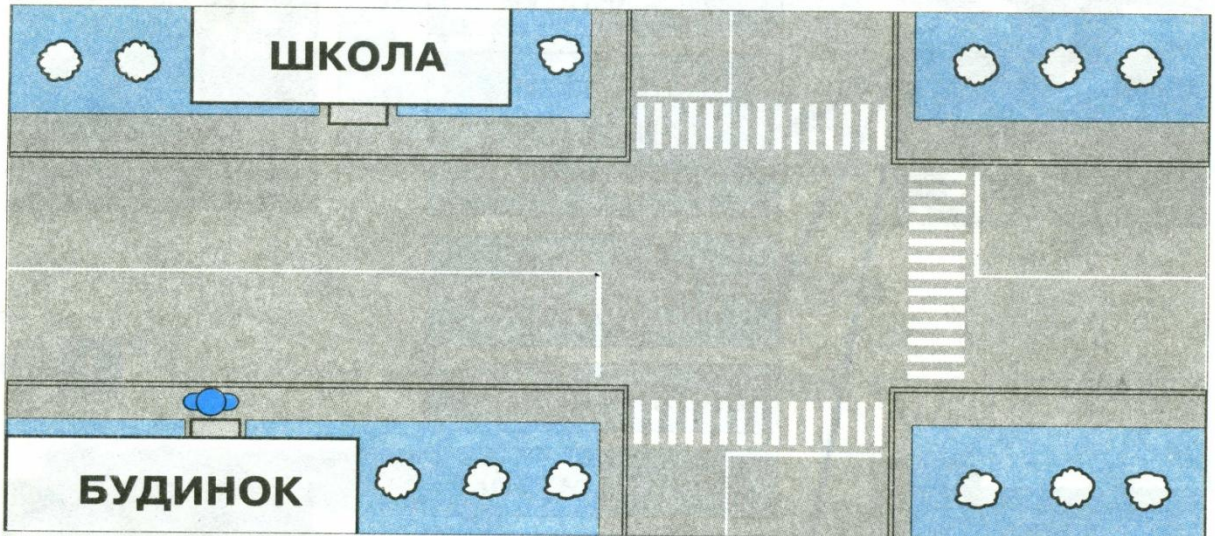
вчать зберігати
та обробляти ін-
формацію за допо-
могою комп'ютера

3* Розглянь малюнки і продовж речення.

1. На уроках інформатики я буду
вчитися за допомогою комп'ютера
створювати



У 5* Допоможи Данилкові отримати інформацію за допомогою карти. Вкажи правильний шлях від будинку до школи. Пам'ятай: переходити дорогу можна тільки у відведених для цього місцях!



2. ЯК КОМП'ЮТЕР РІЗНІ ПРОФЕСІЇ ОПАНУВАВ

1* За допомогою малюнків і поданих слів склади речення.



мультфільми допомагає створювати Комп'ютер.

для використовують документів створення Комп'ютер.

За допомогою можна креслення створити комп'ютера.

2 * Для чого використовують комп'ютер люди різних професій? З'єднай стрілочками за зразком.



правильно обчислити



керувати складною машиною

зберегти інформацію

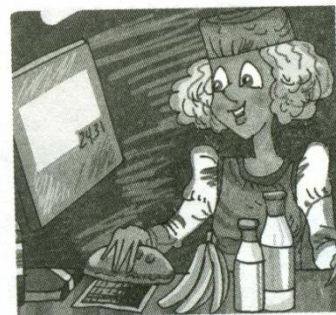
знайти дорогу



змінити музику

створювати музику

з'ясувати погоду



+ **3** * Людині якої професії комп'ютер допомагає:

- зберегти зображення, змінити зображення;
- створити нове зображення з декількох інших зображень?

Л **4** * Викресли зайве.

Комп'ютер допомагає людині:

обчислювати

запам'ятовувати

думати

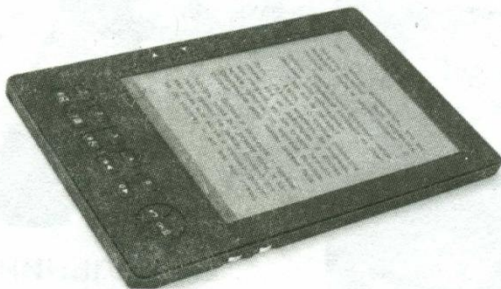
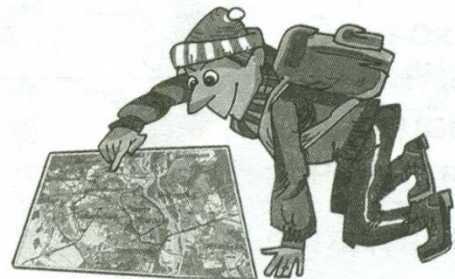
створювати документи

У 5* Знайди назви професій людини, що заховались у таблиці.

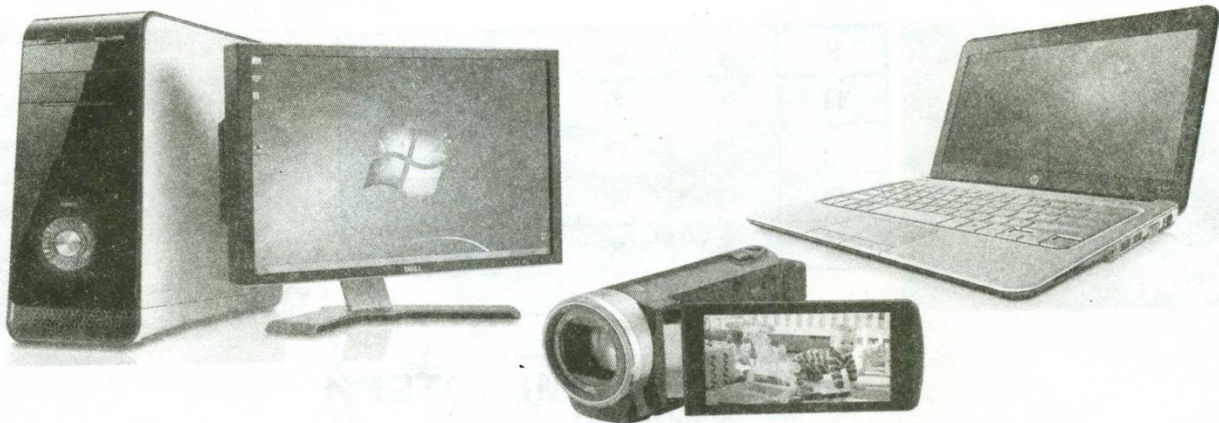
к	у	к	у	л
п	х	а	р	і
і	п	е	ж	н
л	о	ж	н	а
о	т	к	и	р

3. СУЧАСНІ КОМП'ЮТЕРИ

Л 1* Встанови відповідність. Поясни свою відповідь.



Л 2* Викресли зайве, поясни свою відповідь.



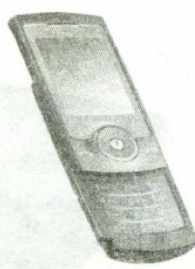
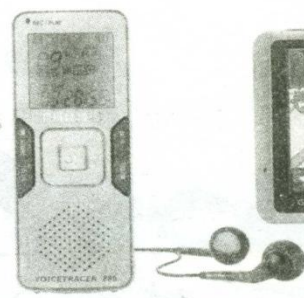
3* Вкажи стрілочкою, який з пристроїв потрібно кожному школяру взяти із собою.

Я їду на екскурсію і хочу зберегти інформацію, яку почую.

Мені потрібно терміново повідомити маму про свої успіхи.

Я їду на екскурсію і хочу зберегти інформацію, яку я побачу.

Мені потрібно знайти вулицю, де працює моя мама.



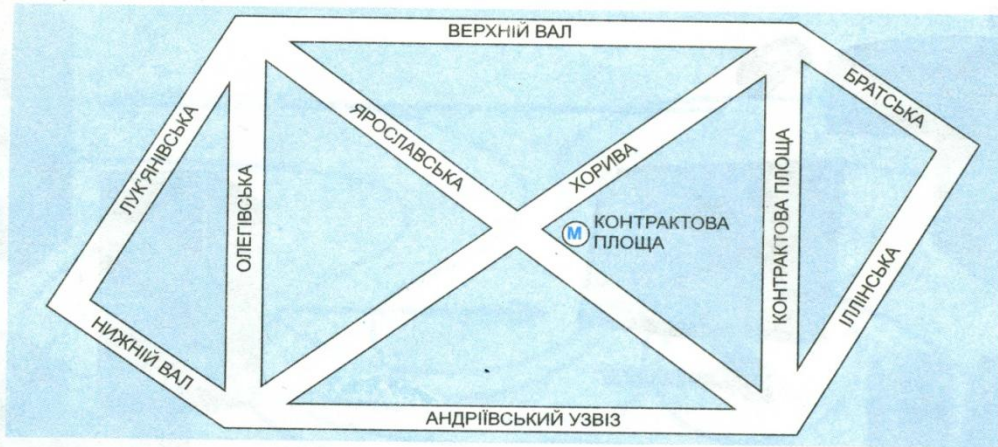
Фотоапарат

Диктофон

Навігатор

Мобільний телефон

УЛ 4 Вкажи найкоротший шлях, що дозволить обійти всі вулиці міста.



ОСНОВНІ СКЛАДОВІ КОМП'ЮТЕРА. ПОЧАТКОВІ НАВИЧКИ РОБОТИ З КОМП'ЮТЕРОМ

4. ПОЗНАЙОМИМОСЯ БЛИЖЧЕ

1 * Вибери і впиши.



Я можу _____
малюнки і текст.

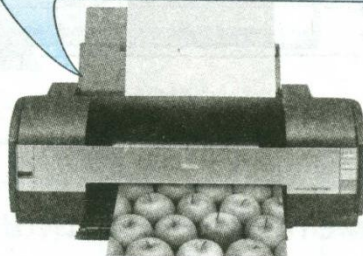
показувати

вигадувати

Я можу _____
малюнки і текст.

друкувати

прикрашати



У 4 З'ясуй, який пристрій під'єднаний до кожного системного блока.

№ 1 **№ 2**

№

№

№

№

Як ти вважаєш, яких пристроїв не вистачає кожному комп'ютеру?

5. ХТО ГОЛОВНИЙ?

1* З тексту зникло слово. Прочитай текст і впиши це слово.




вирішили пограти на у гру, та не змогли,

тому що в не було _____ для гри.



вирішила за допомогою виконати

обчислення, та не змогла, тому що в  не було _____ для виконання обчислень.



вирішив за допомогою  змінити фотокартку, та не зміг, тому що в  не було відповідної _____.

2 * З'єднай з правильним висловлюванням.

Комп'ютерна програма – це

інструкції для комп'ютера.

малюнок.

частина комп'ютера.

3 * Встанови відповідність і поясни свій вибір.

кухар

зачіска

програміст

пиріг

перукар

прикраса

ювелір

програма

Л **4** * Програміст встановив на комп'ютер пароль. Розглянь підказку та допиши літери в пароль.

Підказка:

Пароль:

і н ф о р м а ц і я

3 9 5 6 7



і

а

6. ПРОГРАМИ РІЗНІ ТА КОРИСНІ

1* Познач програму, яку ти обереш для відповідних дій.

Виконання обчислень.

<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	Блокнот		Paint		Калькулятор

Створення малюнка.

<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	Блокнот		Paint		Калькулятор

Написання тексту.

<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	
	Блокнот		Paint		Калькулятор

2* Встанови відповідність.

текстовий редактор

графічний редактор

програма для
виконання обчислень



Paint



Блокнот



Калькулятор

3 * Обведи позначку програми, яку мають використати учні.



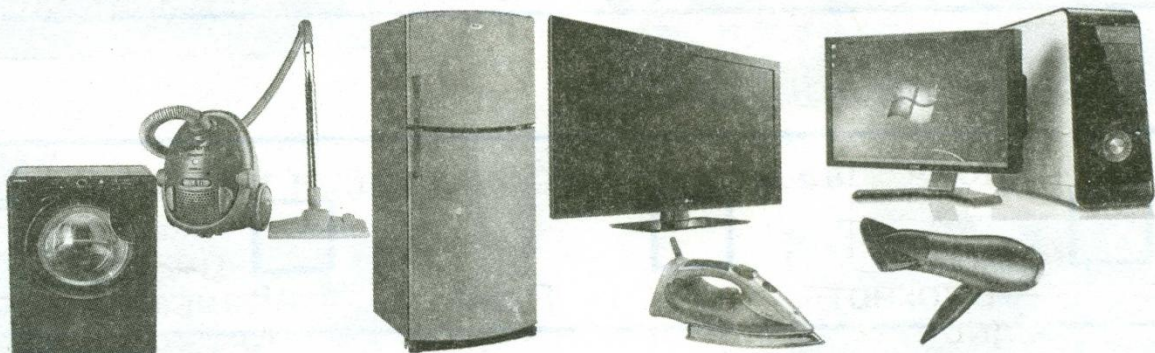
Я хочу написати листа своєму дідуся.



Я хочу намалювати малюнок на конкурс.



Л 4 * Дай загальну назву кожній групі предметів.



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



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

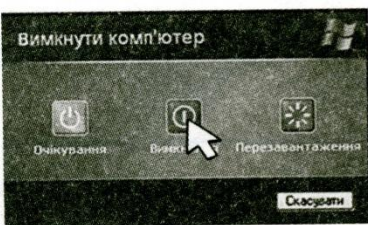
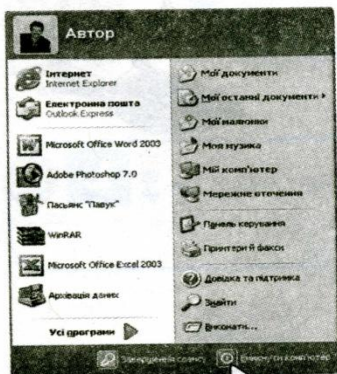
2* Вкажи стрілочкою призначення кожної кнопки.

Вибір та виконання команд.



Виклик списку команд.

3* Познач правильну послідовність дій для вимкнення комп'ютера.



8. «ПРИБОРКАННЯ» КОМП'ЮТЕРНИХ ПРОГРАМ

1* Встанови відповідність між зображенням команди та її значенням.



згорнути зображення вікна

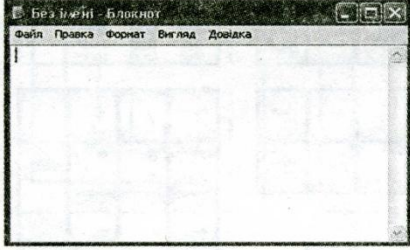
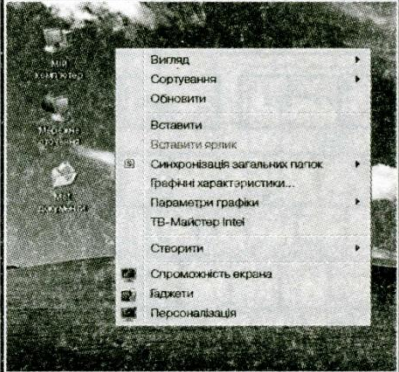
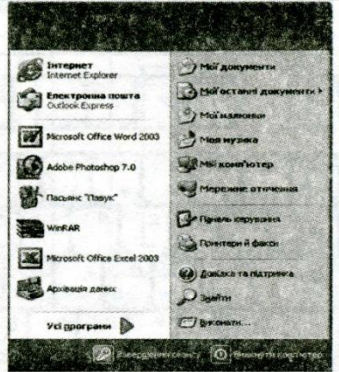


закрити вікно






розгорнути вікно на весь екран

2 ❄ Розглянь малюнок екрана і познач, яку кнопку миші було натиснуто.

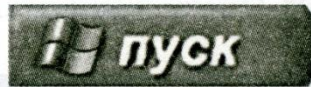
		
<input type="checkbox"/> ліва <input type="checkbox"/> права	<input type="checkbox"/> ліва <input type="checkbox"/> права	<input type="checkbox"/> ліва <input type="checkbox"/> права

3 ❄ Розглянь малюнки. З'ясуй, які дії було виконано. Познач назви операцій, що відбулися.

		
--	--	---

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Закриття вікна. | <input type="checkbox"/> Відкриття програми. |
| <input type="checkbox"/> Переміщення вікна. | <input type="checkbox"/> Зображення вікна було згорнуто на екрані. |
| <input type="checkbox"/> Зміна розмірів вікна. | |

Л 4 ❄ Викресли зайве та поясни свій вибір.



9. ЗНАЙОМСЯ, КЛАВІАТУРА

1 * Обведи на клавіатурі клавіші, які потрібно натиснути для зміни мови введення.



2 * Встанови відповідність між позначкою та її значенням.




Російська мова введення.

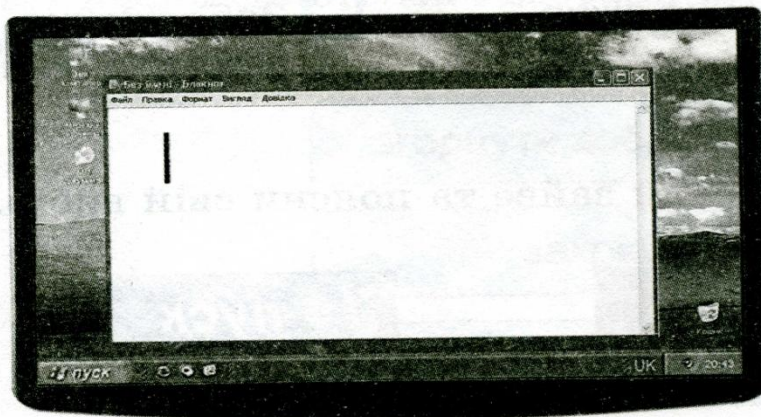


Українська мова введення.

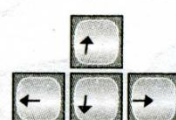
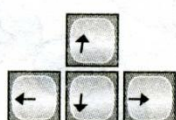
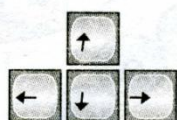
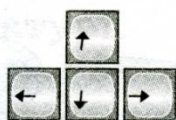
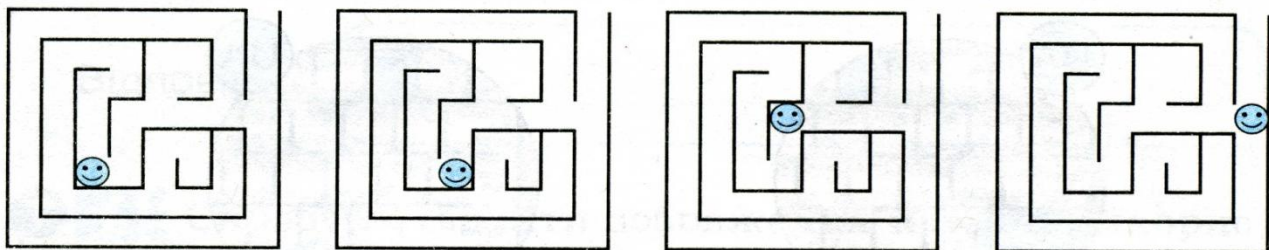


Англійська мова введення.

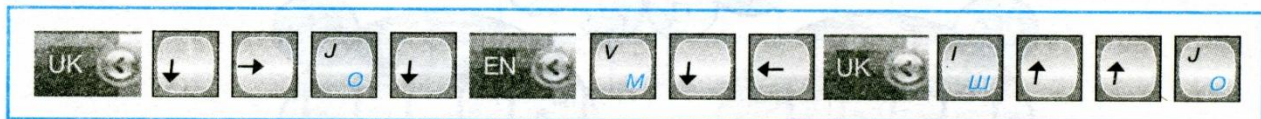
3 * Розглянь зображення на екрані монітора. Напиши на екрані літеру, яка з'явиться після натиснення клавіші .



У 4 Данилко грав у комп'ютерну гру «Лабіринт» і виграв. На малюнку зображено етапи гри. Обведи ті клавіші, які натискав Данилко для керування героєм.



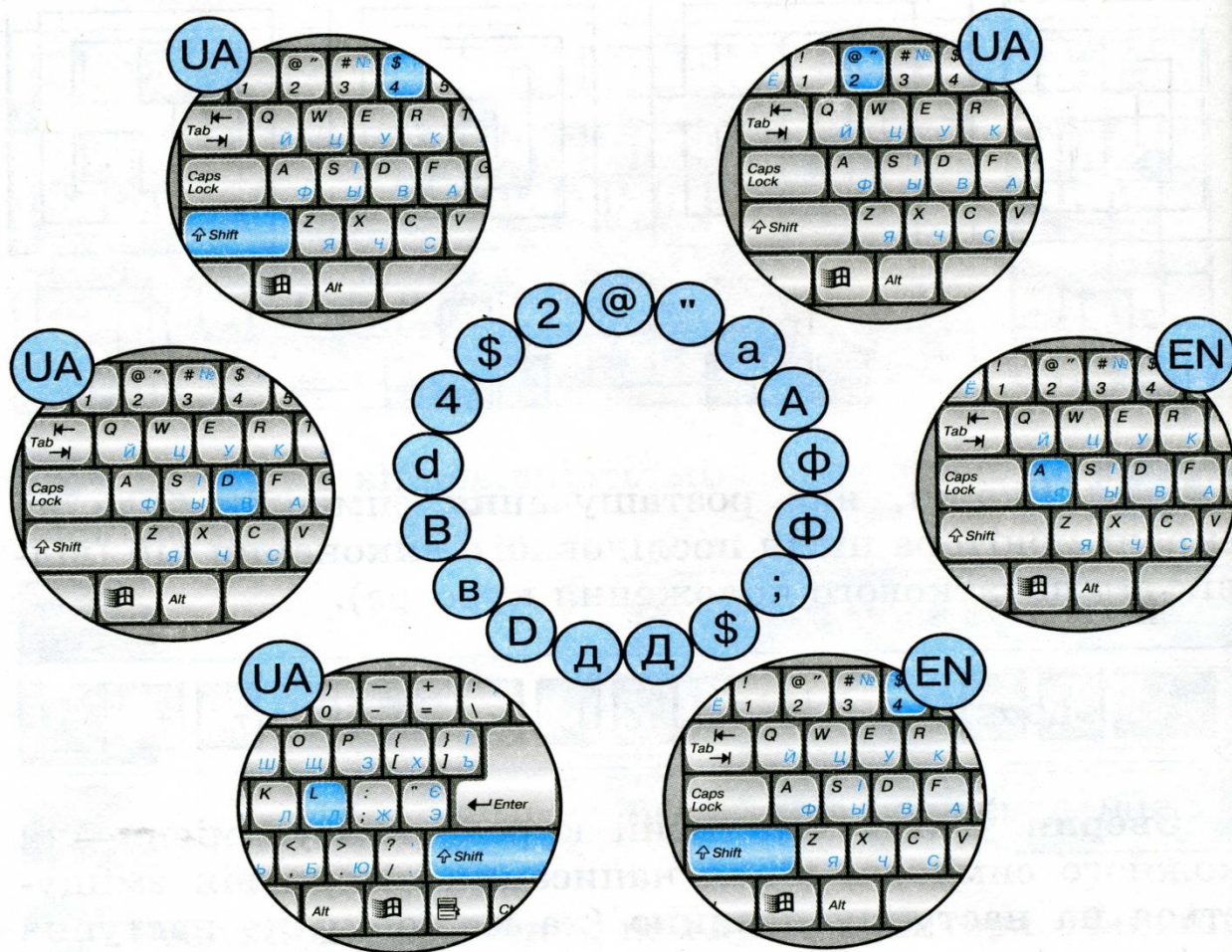
У 5 Вкажи, яке розташування символів буде на екрані монітора після послідовного виконання дій (відлік від початкового положення курсора).



Зверни увагу! Текстовий курсор вказує місце для кожного символу, після написання літери він зміщується на наступну позицію (на малюнку це наступна клітинка).

10. КРАПКА, КРАПКА, КОМА

У 1* Поєднай натиснені клавіші із символом, що з'явиться на екрані.



У 2* Підкресли літери, для введення яких потрібно утримувати клавішу Shift.

Олександр Олесь

О СЛОВО РІДНЕ

*О слово рідне! Шум дерев!
Музика зір блакитнооких,
Шовковий спів степів широких,
Дніпра між них левиний рев...*

3. Де з'явиться наступний текстовий символ на екрані вказує:

- текстовий редактор;
- текстовий курсор;
- попередня літера.

2* Запиши, які слова утворяться після натискання послідовності клавіш.

лісок	←	←	←	за- бій	за- бій	→	→	→	і	л	
курча	→	за- бій	р	→	ч	→	за- бій	к	→	за- бій	
кі т	за- бій	за- бій	→	і	к						
ур ок	←	←	б	→	з	→	за- бій				

3* Обведи клавіші, що вводять цифри і літери, зеленим кольором, а клавіші керування – синім.



4* Викресли зайве в кожному рядку.

1. Клавіатура, принтер, текстовий редактор, навушники.
2. Текстовий курсор, клавіша Shift, літера, кома.
3. Введення тексту, виправлення помилок, літери, змінення тексту.

12. ЯК КОМП'ЮТЕР ДАНИЛКУ ДОПОМІГ

1* Додай букви. Прочитай слова.

1. Пристрої введення.

К _ А _ І _ Т _ Р _ _ І _ Р _ Ф _ Н _ І _ А

2. Пристрої виведення.

___О___І___О___ ___Р___Н___Е___ К___Л___Н___И

3. Програми.

___Л___К___О___ ___АЛ___К___Л___Т___Р Р___І___Т

2 * Впиши в речення потрібні слова.

1. Для написання текстів за допомогою комп'ютера потрібно мати комп'ютерну _____, яка називається текстовий _____.

Для довідок: клавіатура, миша, програма, курсор, редактор, клавіша.

2. Створені за допомогою комп'ютера _____ можна легко _____.

Для довідок: клавіші, тексти, літери, змінювати, зберігати, читати.

3. Введення текстової _____ найчастіше відбувається за допомогою _____.

Для довідок: клавіші, інформації, літери, мікрофона, принтера, клавіатури.

3 * Впиши в порожній стовпчик назви клавіш, які було натиснуто, щоб вийшло слово в другому стовпчику.

було	→	стало
к омар		омар
бук сир		бук сир
пора		опора

Л 4 ❄️ Проаналізуй подану пару і знайди аналогічн (схожу) для слова, записаного нижче. Підкресли його.

Shift	→	клавіша
пробіл		відступ проміжок клавіша клавіатура

Клавіатура	→	ВВОДИТИ
монітор		кольоровий ВИВОДИТИ малюнок комп'ютер

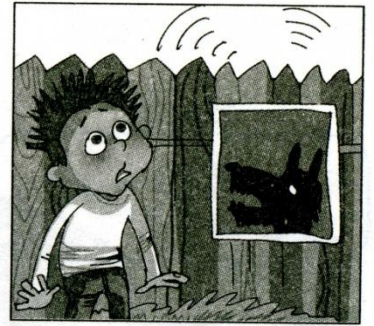
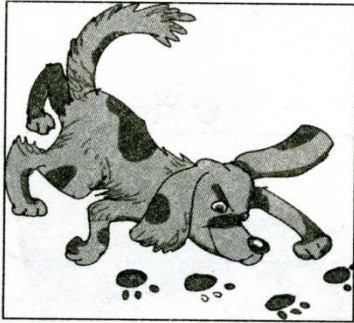
Shift	→	велика літера
пробіл		відступ проміжок клавіша клавіатура

Paint	→	малюнок
Блокнот		клавіатура текст літери ВВОДИТИ

ПОНЯТТЯ ПРО ПОВІДОМЛЕННЯ, ІНФОРМАЦІЮ ТА ІНФОРМАЦІЙНІ ПРОЦЕСИ

13. УВАГА! ВАМ НАДІЙШЛО ПОВІДОМЛЕННЯ

1* З'єднай малюнок з назвою органа чуття, за допомогою якого отримується інформація.



смак

нюх

дотик

слух

зір



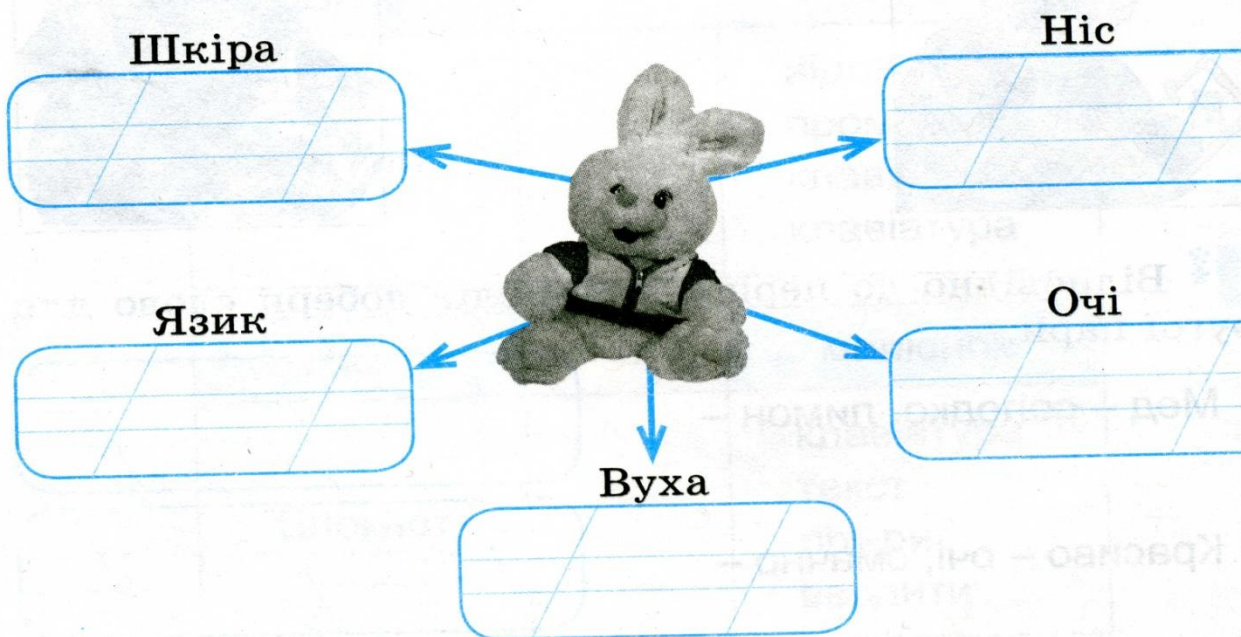
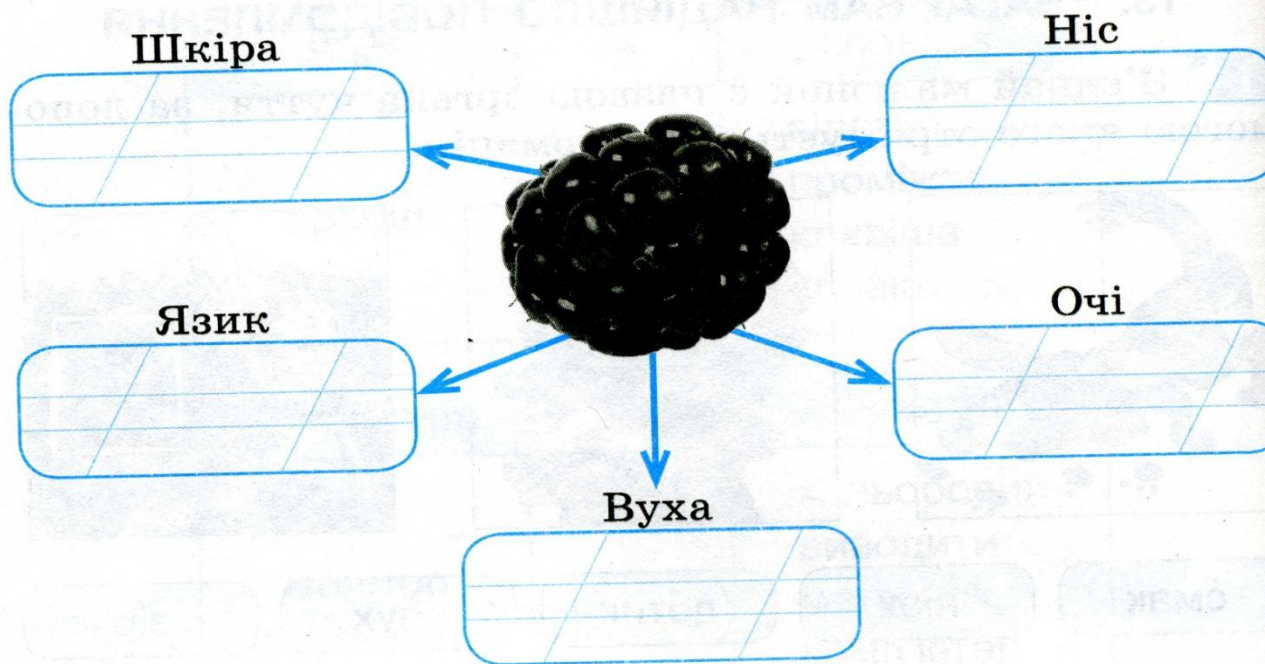
2* Відповідно до першої пари слів добери слово для другої пари.

Мед – солодко, лимон –

Красиво – очі, смачно –

Гарячий – шкіра, голосно –

3 ✨ Запиши інформацію про предмети, які можна отримати за допомогою вказаних органів чуття.

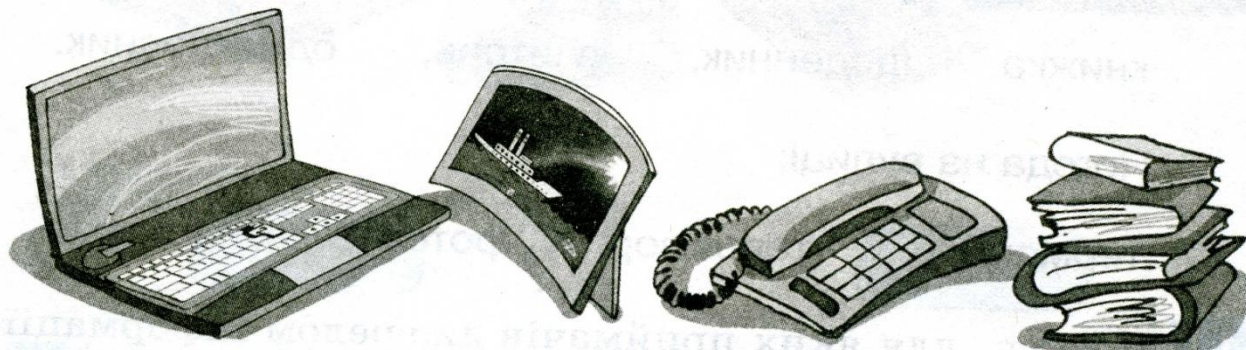


14. ЗБЕРІГАЄМО, ОБРОБЛЯЄМО, ПЕРЕДАЄМО

1* З'єднай стрілочками, хто що вміє.

Отримувати
інформацію

Зберігати
інформацію



2* Встанови відповідність.

інформаційні процеси

опрацю-
вання

отримання

переда-
вання

зберігання



3 * Визнач, що може бути джерелом інформації в кожному випадку. Підкресли відповідні слова.

1. Події у світі:

телевізор, термометр, книжка, людина.

2. Успішність учня:

книжка, щоденник, вчитель, однокласник.

3. Погода на вулиці:

термометр, телевізор, фотокартка, птахи.

4 * Познач, для яких приймачів джерелом інформації слугує:

1) форма предмета;

людина собака телефон комп'ютер

2) звук, що відтворює предмет;

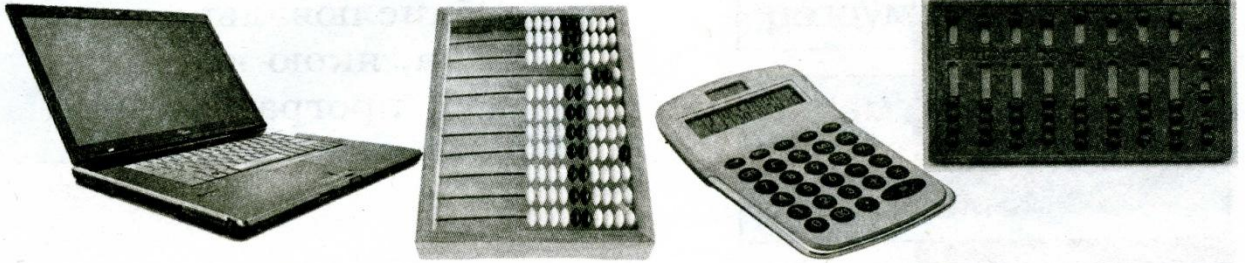
людина собака фотоапарат комп'ютер

3) запах предмета.

людина собака телефон комп'ютер

15. ІСТОРИЧНА ПОДОРОЖ

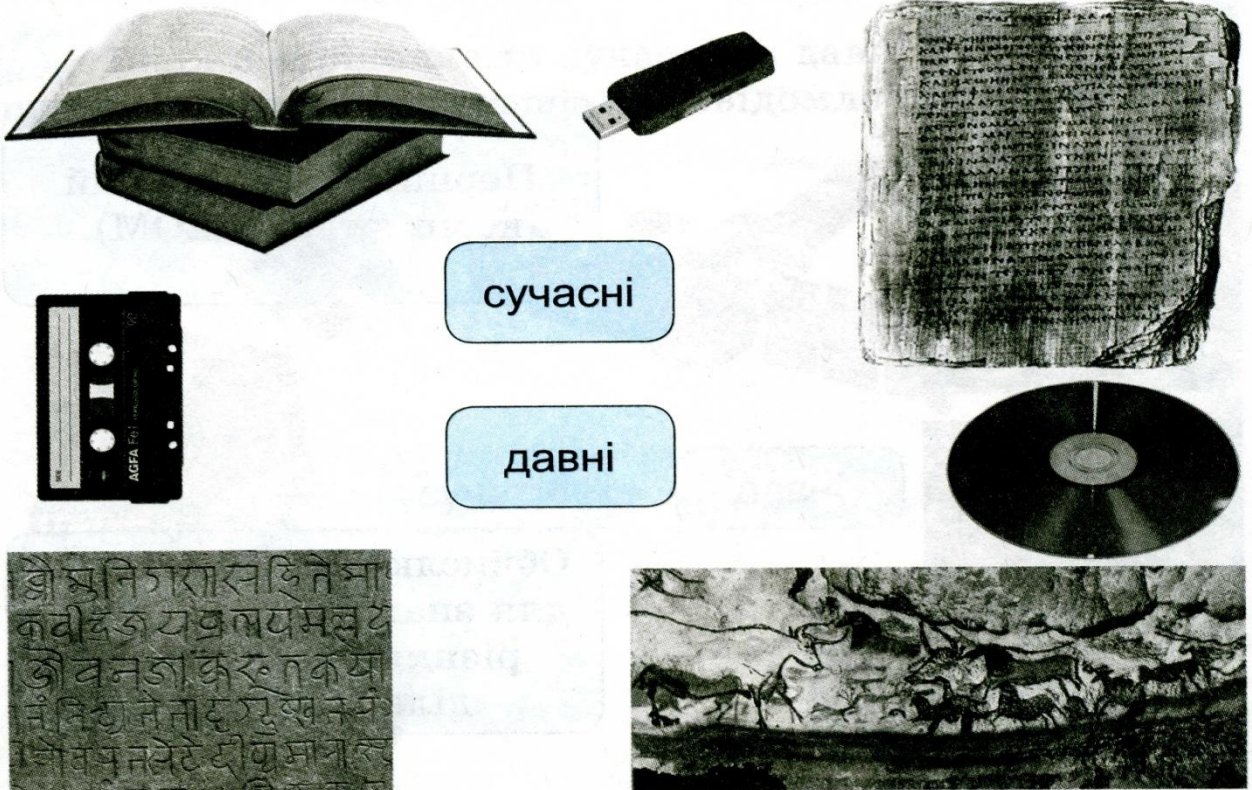
1* Вкажи стрілочками сучасні та давні засоби, що допомагали людині рахувати.



давні

сучасні

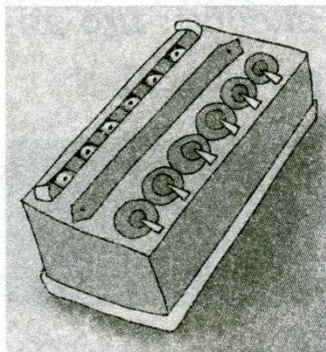
2* Вкажи стрілочками сучасні та давні способи зберігання інформації.



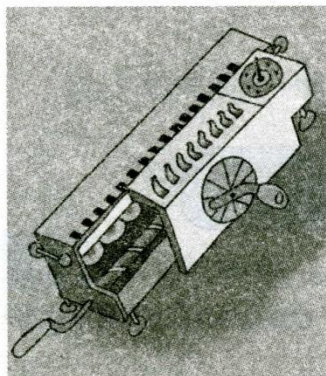
сучасні

давні

3 * Встанови відповідність.



Обчислювальна машина, якою керувала програма.



Перша механічна машина для знаходження суми чисел.



Перший український комп'ютер (МЕОМ).



Обчислювальна машина для знаходження суми, різниці, добутку та ділення чисел.

4 * Продовж висловлювання, з'єднавши їх стрілочками з відповідними словами.

Збір інформації –
це

спостереження.

роздуми.

запам'ятовування.

записування.

розфарбовування.

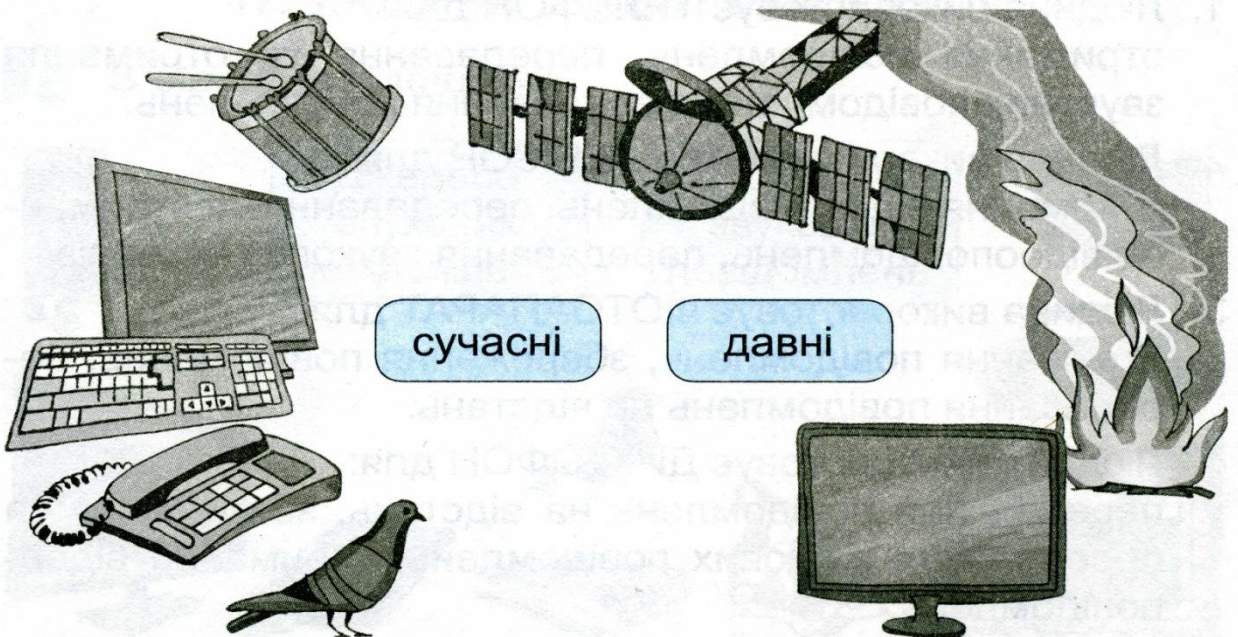
читання.

Збереження
інформації – це

перегляд.

16. ПРИСТРОЇ РІЗНІ, АЛЕ ВСІ КОРИСНІ

1 * Вкажи стрілочками сучасні та давні засоби, що допомагали людині передавати повідомлення.



2 * Заповни таблицю.

а) Данилко пише листа дідусеві.

Джерело інформації	Приймач інформації

б) Дідусь читає листа від Данилка.

Джерело інформації	Приймач інформації

в) Вчитель перевіряє зошит.

Джерело інформації	Приймач інформації

г) Данилко слухає радіо.

Джерело інформації	Приймач інформації

3 * Продовж речення. Викресли зайве.

1. Людина використовує ТЕЛЕФОН для: отримання повідомлень, передавання та отримання звукових повідомлень, передавання повідомлень.
2. Людина використовує ТЕЛЕВІЗОР для: отримання відеоповідомлень, передавання та отримання відеоповідомлень, передавання звукових сигналів.
3. Людина використовує ФОТОАПАРАТ для: отримання повідомлень, збереження повідомлень, передавання повідомлень на відстань.
4. Людина використовує ДИКТОФОН для: передавання повідомлень на відстань, збереження передавання звукових повідомлень, отримання відео повідомлень.

Л 4 * Встанови відповідність за зразком.

риба	→	холодна
їжак		тварина маленький колючий сіренький
червоний	→	очі
холодний		чай шкіра сніг вуха
телефон	→	передавати
фотоапарат		передавати зберігати обробляти зображення

17. ЛЮДИНА У СВІТІ ІНФОРМАЦІЇ

1 * З'єднай стрілочками.



Джерело
звукових
повідомлень

















2 * Встанови відповідність. З'єднай стрілочками за зразком.

довгі	вужі	
густі	стрижі	
проворні	очерети	
дзвінкий	ягоди	
солодкі	светр	
пухнастий	сміх	
запашні	конвалії	

Note: In the original image, blue arrows connect 'пухнастий' to 'светр' and 'светр' to the hand illustration.

3 * З'єднай стрілочками дію з відповідним інформаційним процесом.

фотографування	зберігання інформації	гра по нотах
розв'язування математичної задачі	опрацювання	записування розкладу в щоденник
читання вголос	передавання інформації	малювання

Л 4 ❄️ Викресли зайве. Що залишилося? Запиши одним словом.

Малювання, записування, виконання обчислень, фотографування.

Знаходження зайвого, виконання обчислень, розфарбування, розв'язування задачі.

Промова, демонстрування фотографій, перегляд фільму.

АЛГОРИТМИ ТА ВИКОНАВЦІ

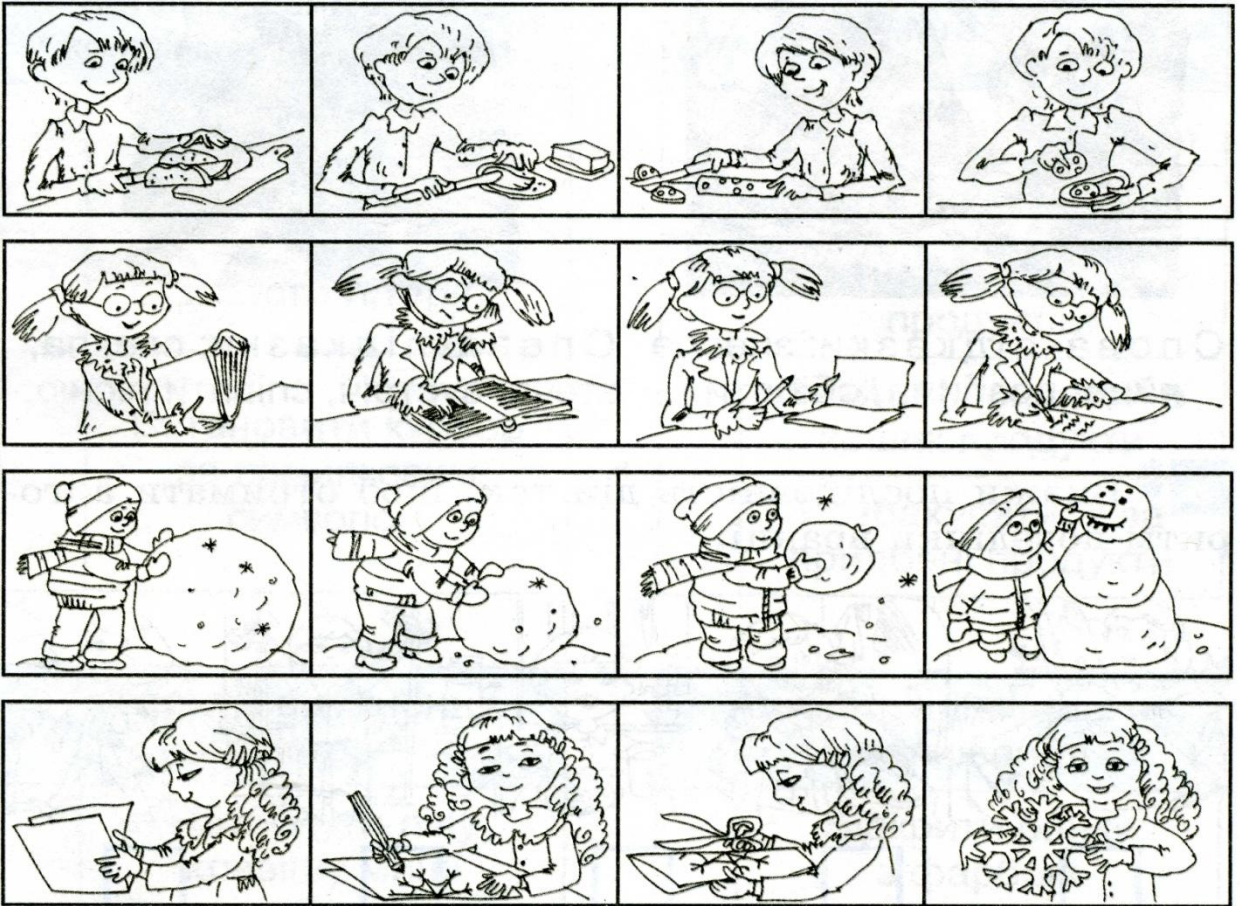
18. СТІЙ, ГОТУЙСЬ – КОМАНДУВАТИ БУДУ!

1 * Познач спонукальні речення.

- Любіть Батьківщину всією душею!
- Моя Батьківщина – Україна.
- Чи є в світі краща країна?
- Київ – столиця України.
- Купи мені квиток на потяг до Києва.

19. АЛГОРИТМИ

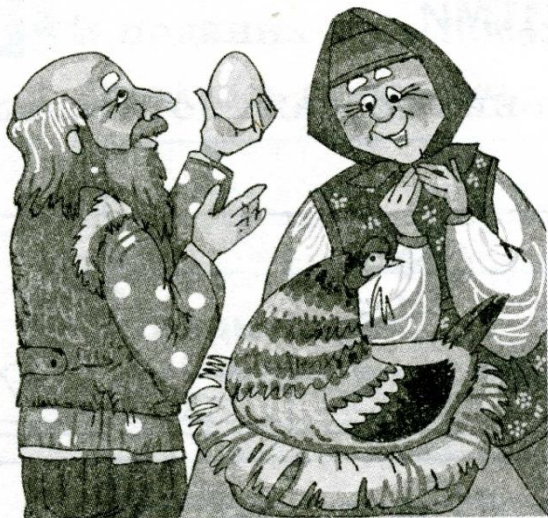
1* Розглянь малюнки. Що на них зображено? Склади до кожного процесу алгоритм.



2* Визнач казки за малюнками. Розкажи кожну у вигляді алгоритму.



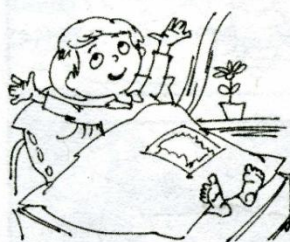
Слова-підказки: садити ріпку, почекати, кликати, тягнути.



Слова-підказки: знесла
яйце, розбила, обіцяти.

Слова-підказки: спекла,
втеча, зустріч, співати пісню.

3 * Вкажи послідовність дій так, щоб отримати алгоритм поведінки вранці.



4 * Добери до поданої команди протилежну за значенням.

Бери — _____.

Іди — _____.

Налий — _____.

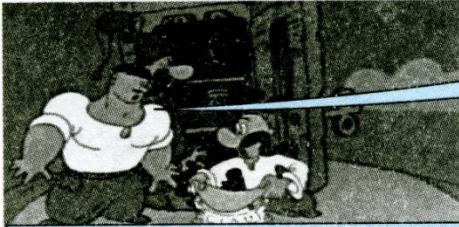
Помовчи — _____.

Підніми — _____.

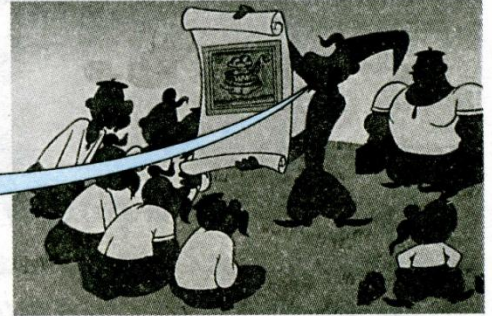
Відріж — _____.

20. ВИКОНАВЦІ АЛГОРИТМІВ

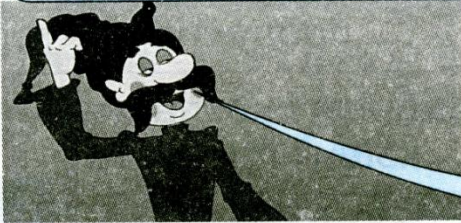
1* Розглянь малюнки і додай слова в команди так, щоб вони стали зрозумілими для виконавців.



Принеси _____ !



Знайди _____ !



Заспівай _____ !

Слова-підказки: сало, ковбаса, сіль, масло, казка, пісня, приказка.

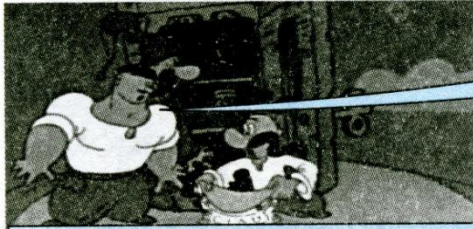
У **2*** Виконай алгоритм, знайди і розфарбуй у зелений колір острів скарбів.

1. Знайди на карті корабель з трьома щоглами.
2. Піднімися на три квадрати вгору.
3. Перемістися на чотири квадрати праворуч.
4. Спустися на один квадрат вниз.



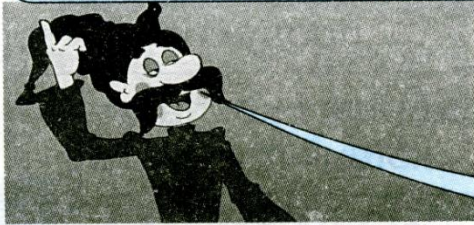
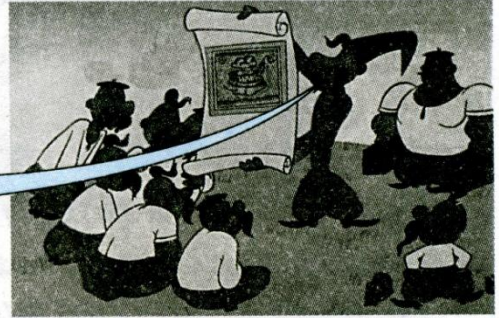
20. ВИКОНАВЦІ АЛГОРИТМІВ

1* Розглянь малюнки і додай слова в команди так, щоб вони стали зрозумілими для виконавців.



Принеси _____ !

Знайди _____ !



Заспівай _____ !

Слова-підказки: сало, ковбаса, сіль, масло, казка, пісня, приказка.

У **2*** Виконай алгоритм, знайди і розфарбуй у зелений колір острови скарбів.

1. Знайди на карті корабель з трьома щоглами.
2. Піднімися на три квадрати вгору.
3. Перемістися на чотири квадрати праворуч.
4. Спустися на один квадрат вниз.



3 * Встанови відповідність між алгоритмом і виконавцем, якому він підійде. З'єднай стрілочками.

1. Завантаж ящики.
2. Довези до полиць.
3. Поклади ящики на полиці.

1. Отримай перше число.
2. Отримай знак.
3. Отримай друге число.
4. Обчисли.
5. Покажи результат.

1. Повернись.
2. Їдь вперед.
3. Повернись.
4. Їдь назад.



4 * Пригадай казку «Рукавичка» та склади алгоритм для виконавця Ведмедя.

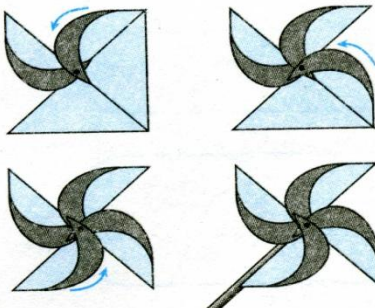
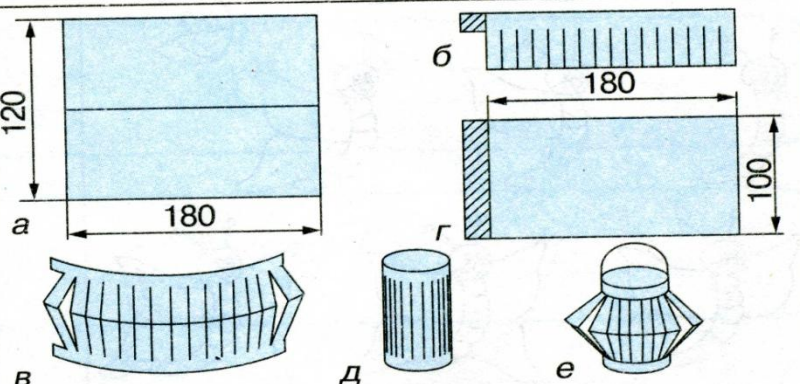
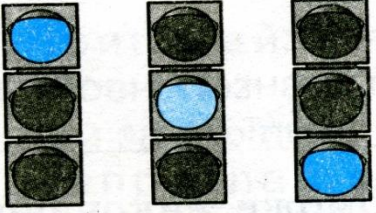
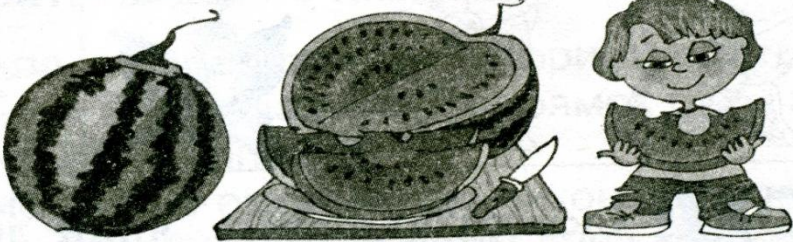


Для довідки: йти лісом, пошук рукавички, когось питати, очікувати відповіді, залізати.

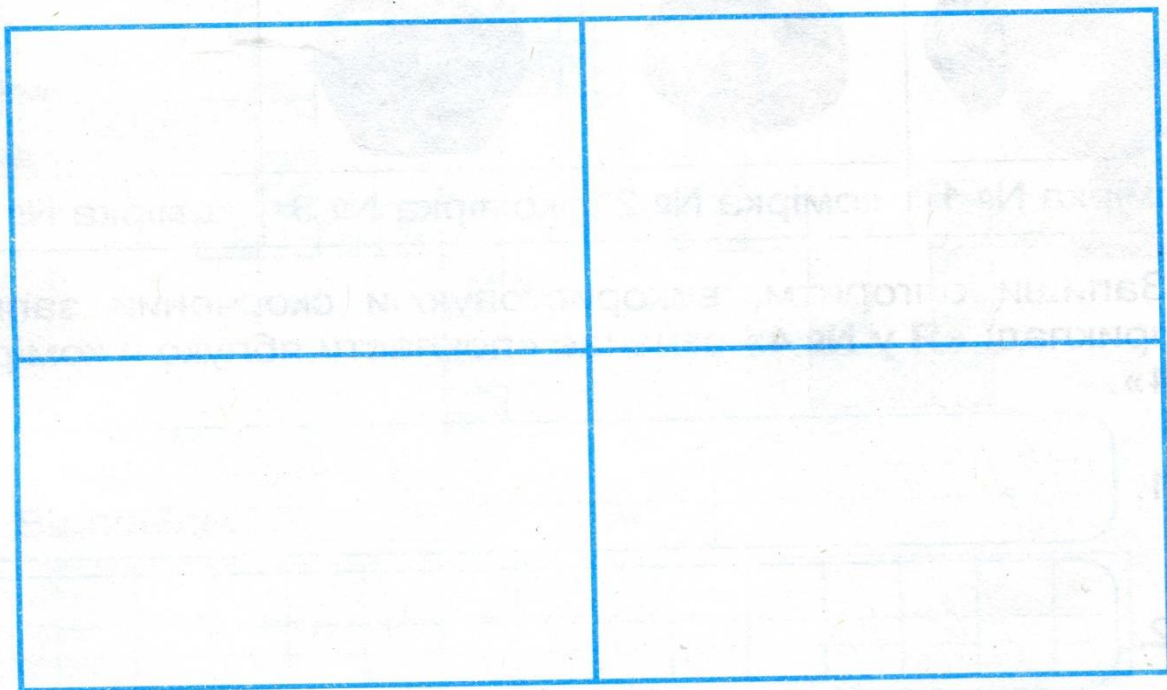


21. ОЗИРНЕМОСЯ НАВКОЛО

1* Склади алгоритм до кожного малюнка.

2* Намалюй алгоритм, за яким можна створити малюнок квітки.



21. ОЗИРНЕМОСЯ НАВКОЛО

1* Склади алгоритм до кожного малюнка.

2* Намалюй алгоритм, за яким можна створити малюнок квітки.

3.

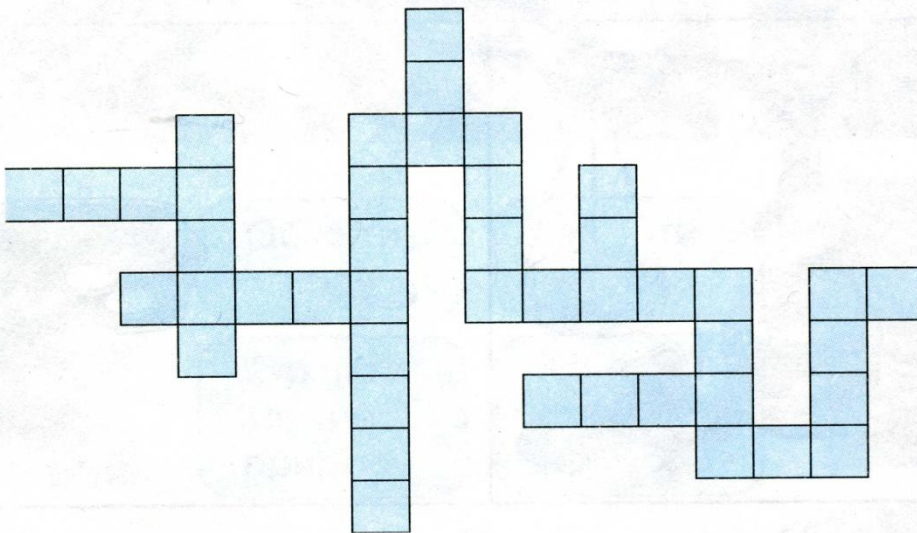
4.

5.

5 ❄️ Склади алгоритм виходу з лабіринту.

Пригадай: для складання алгоритму використовуються умовні позначки: \leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow – вказують напрямок руху, а цифри за стрілкою – кількість клітинок.

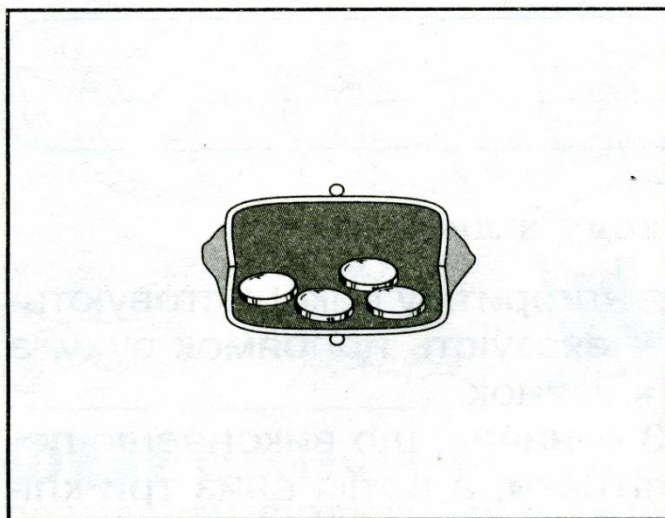
Наприклад: запис $\rightarrow 2 \downarrow 3$ означає, що виконавцю потрібно пройти праворуч дві клітинки, а потім вниз три клітинки.



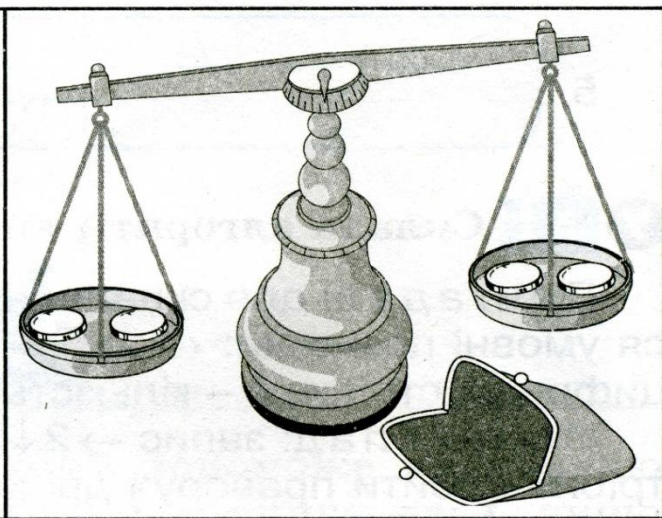
Відповідь:

Л 6 ❄️ До гаманця Буратіно потрапила одна фальшива* монета. Буратіно одразу склав алгоритм, за яким можна визначити, яка монета фальшива (вона важча за інші). Домалюй і розфарбуй монети в зображенні алгоритму. Назви всі дії алгоритму.

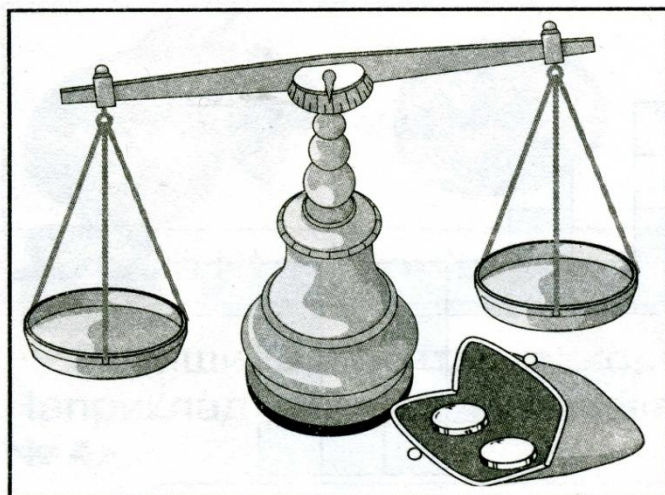
Дія 1



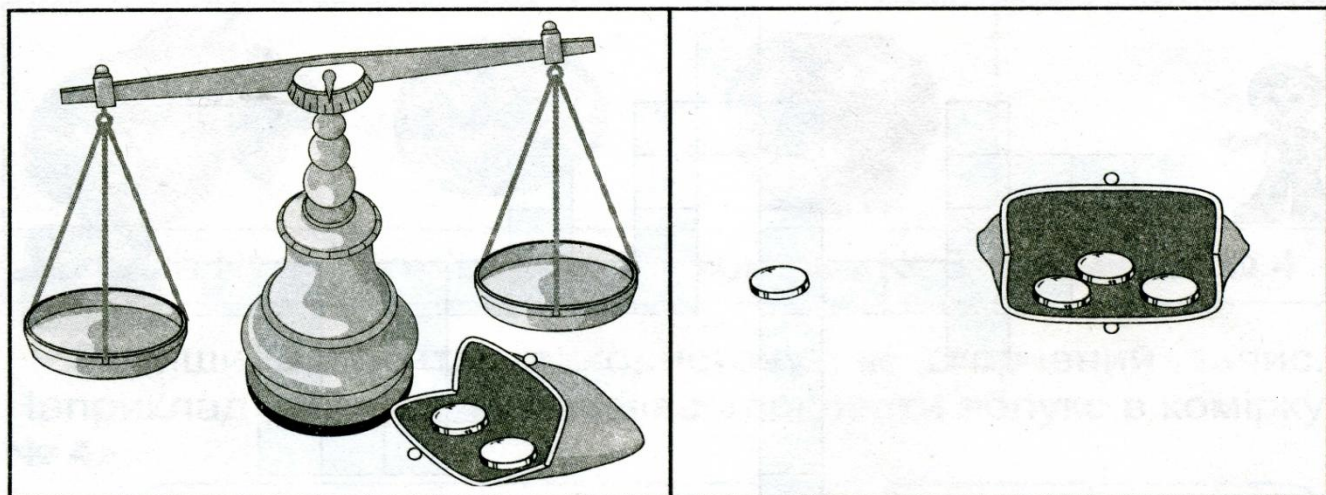
Дія 2



Дія 3



Дія 4

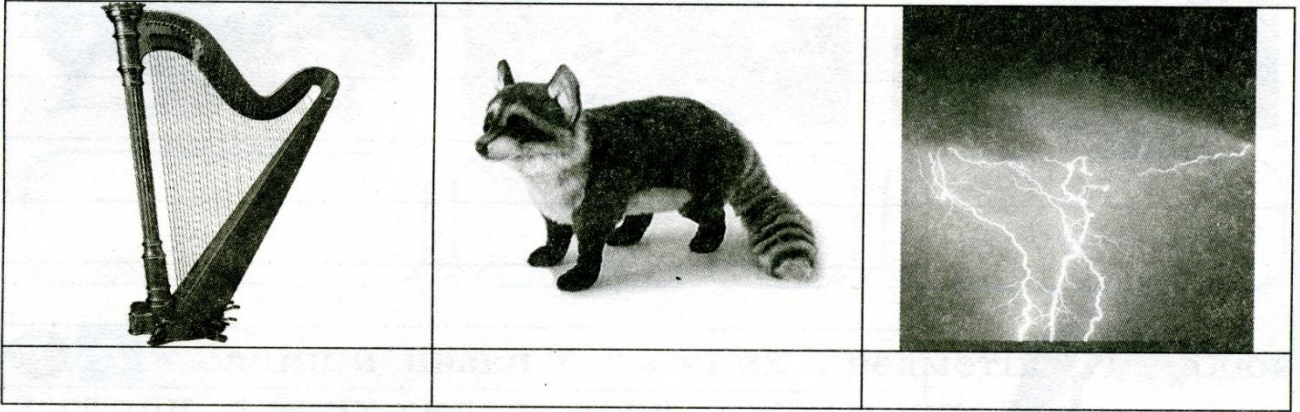


*Фальшівá – несправжнÿя.

ОБ'ЄКТИ. ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР

22. ЯК ЦЕ НАЗВАТИ?

1* Запиши назву кожного об'єкта.



2* Вкажи стрілочкою, до якого виду належить кожний об'єкт.

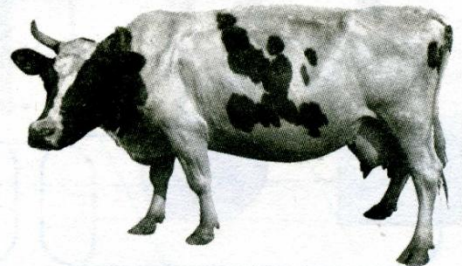


Об'єкти-
події



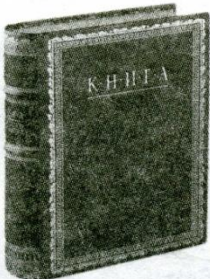
Об'єкти-
явища

Об'єкти
неживої
природи

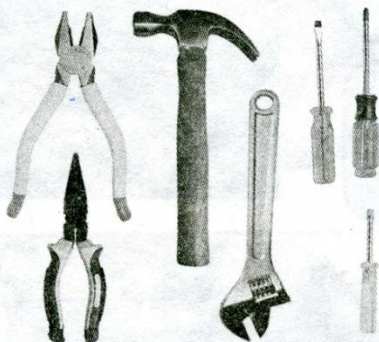
Об'єкти
живої
природи



3 * Запиши, з яких частин складається кожний предмет.

	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

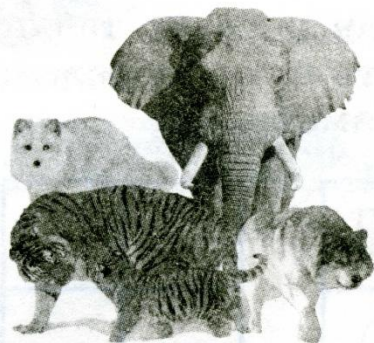
4 * Назви одним словом кожну групу об'єктів.



<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

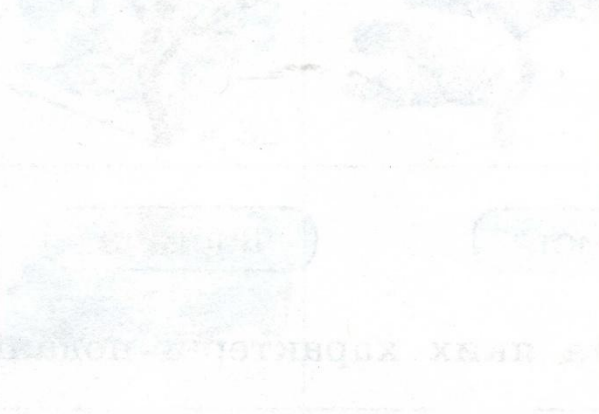
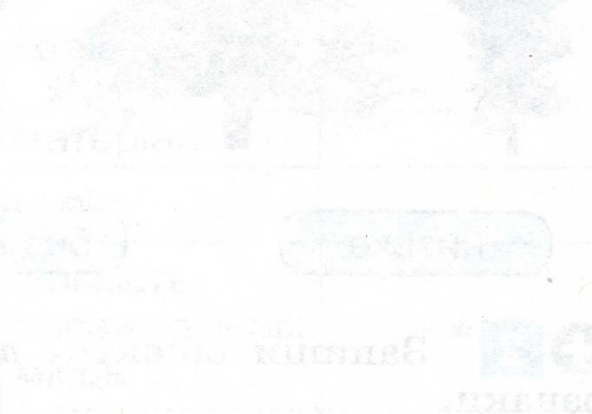


Blank writing box with a grid pattern.

Blank writing box with a grid pattern.

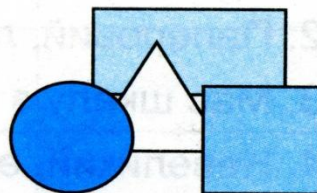
Blank writing box with a grid pattern.

Т 5 * Запиши назви будь-яких предметів. Намалюй частини, з яких складається кожен з них.

Назва об'єкта:	Назва об'єкта:
	

У 6 * Запиши назву об'єкта, що розміщений перед трикутником справа.

Blank writing box with a grid pattern.



Л 7 * Розглянь розташування об'єктів у трьох таблицях. З'ясуй, у якій послідовності мають бути зображені об'єкти (фігури) в порожній таблиці. Намалюй їх.

☾	✳
□	○

□	☾
○	✳

○	□
✳	☾

23. ЯКИЙ? ЯКА? ЯКЕ?

1 * З'єднай стрілочками об'єкт з його ознаками.

струнке

хвойне

високе



низьке

без листя

листяне

+ 2 * Запиши об'єкти, для яких характерні подані ознаки.

1. Слизький, холодний, живий _____

2. Паперовий, літає _____

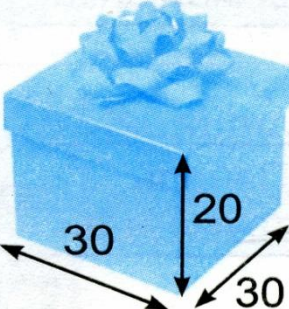

3. Має шкалу з поділками _____

4. Невеликий, електронний, зручний, сенсорний _____

Т 3* Намалюй об'єкт, що відповідає поданим властивостям.

Круглий, жовтий, їстівний	Круглий, жовтий, неїстівний

4* Заповни таблицю.

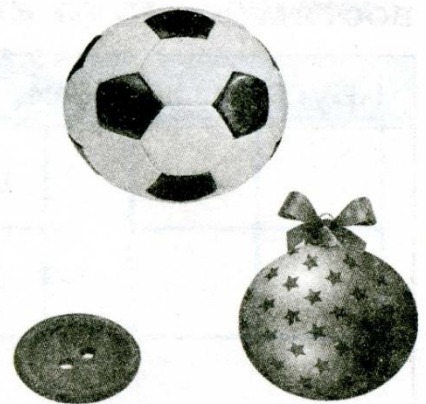
Об'єкт	Назва об'єкта	Властивості	Значення властивості
		висота	
		ширина	
		колір	
		матеріал	
		колір	
		кількість пасажирських місць	
			

5 Вкажи стрілочкою об'єкти, однакові:



за
розміром

за
формою



24. КОМП'ЮТЕРНИЙ МАЛЮНОК* – ПЕРШІ КРОКИ

1* Встанови відповідність.

Файл Правка Видяг Малунок Палітра Довідка



Аркуш для створення малюнка.

Панель інструментів.

Рядок меню.

Палітра.

*Тут і далі подано розкладку панелі інструментів, що відповідає ПЗ Windows XP.

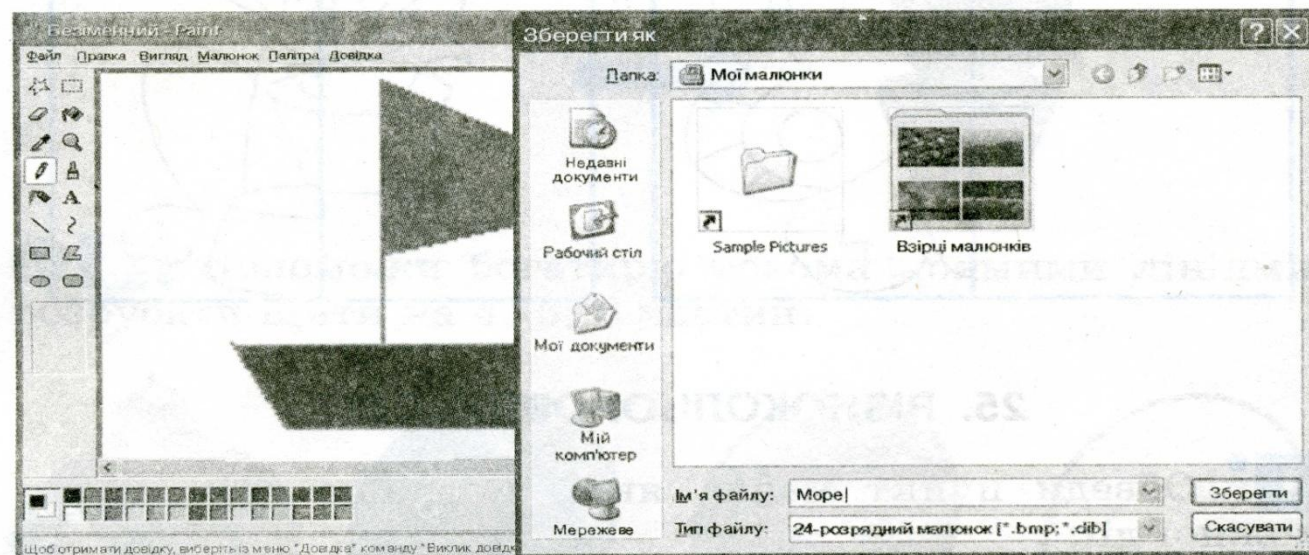


2* Розфарбуй олівцем червоного кольору кнопку миші, яку потрібно натиснути для вибору основного кольору, а зеленим – для вибору кольору тла.

3* Розглянь малюнок і підпиши під кожним обрані кольори.

	
ОСНОВНИЙ: 	ОСНОВНИЙ: 
колір тла: 	колір тла: 

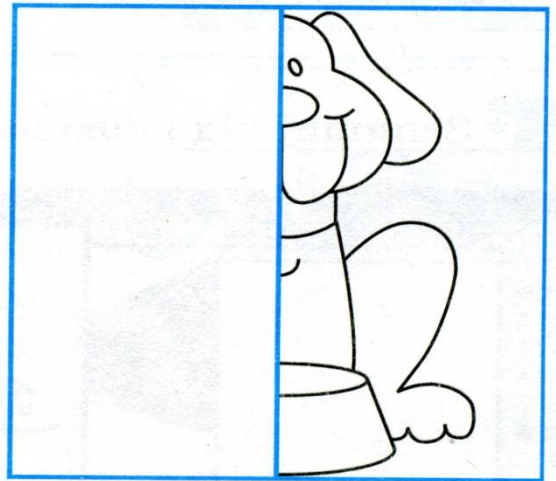
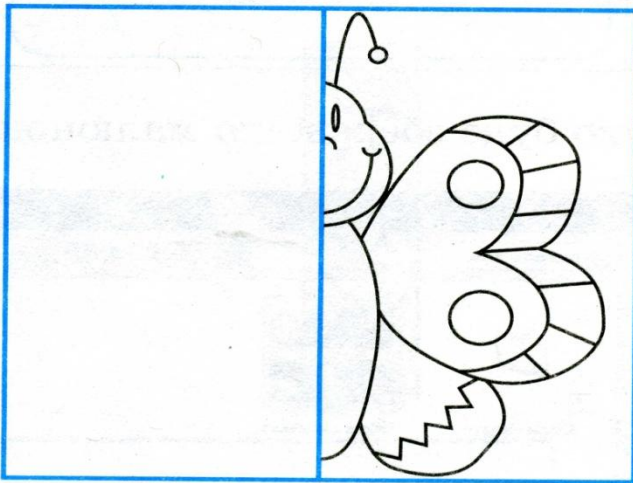
4* Запиши, під якою назвою буде збережено малюнок.



Т 5 ❄️ Запиши, для чого ти можеш використати графічний редактор Paint.



У 6 ❄️ Домалюй та розфарбуй ліву частину малюнка.



25. РІЗНОКОЛЬОРОВИЙ СВІТ

1 * Обведи пункт меню, який потрібно обрати для кожної дії:

1) скасування дії.

Файл П^равка В^игляд М^алюнок П^алітра Д^овідка

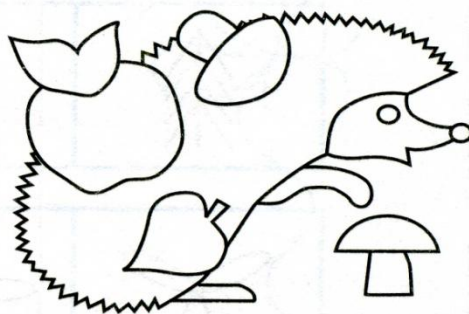
2) збереження малюнка.

Файл Правка Вигляд Малюнок Палітра Довідка

3) відкриття готового малюнка.

Файл Правка Вигляд Малюнок Палітра Довідка

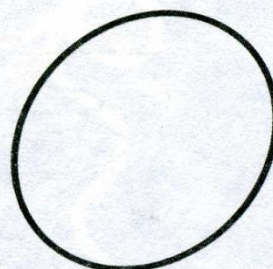
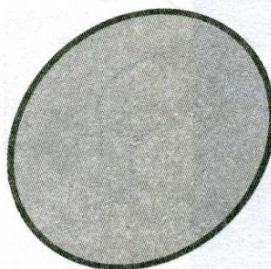
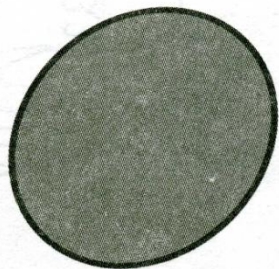
У **2** * Полічи, скільки разів потрібно натиснути кнопку миші, щоб розфарбувати поданий малюнок різними кольорами.



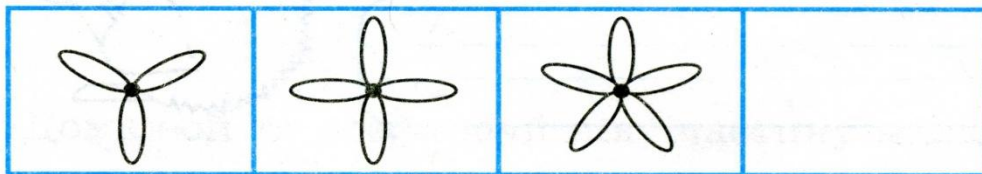
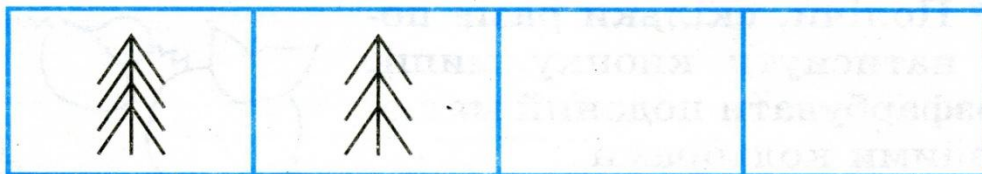
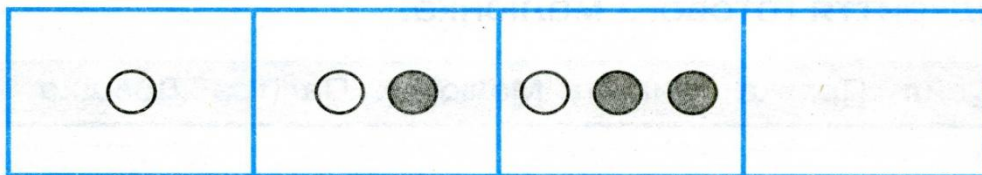
У **3** * Розглянь малюнок. Чи можна його розфарбувати за зразком?



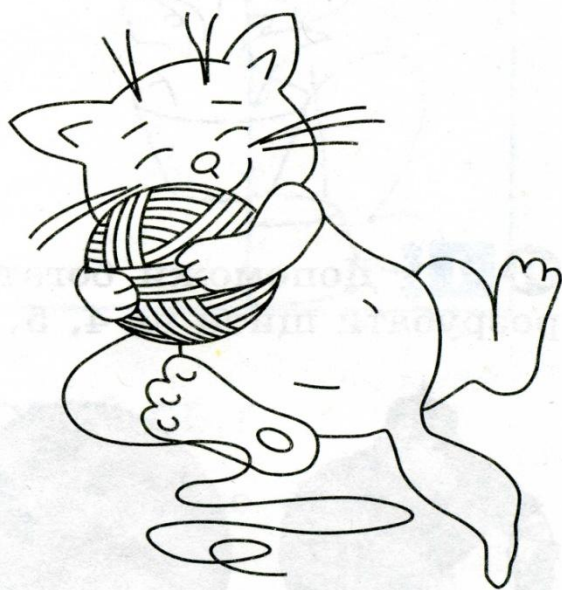
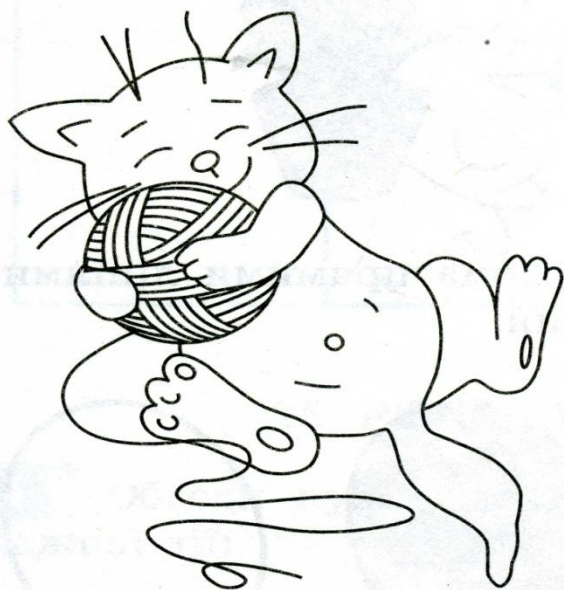
Л **4** * Допоможи богатиру трьома прямими лініями розрубати щити на 4, 5, 6 частин.



Л 5 Розглянь розташування об'єктів у клітинках. З'ясуй, що має бути зображено в кожній порожній клітинці. Намалюй.


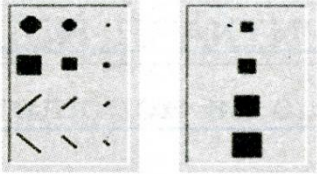
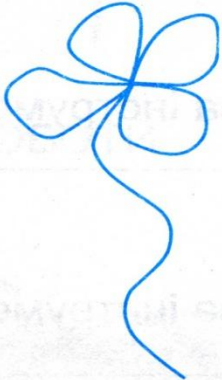

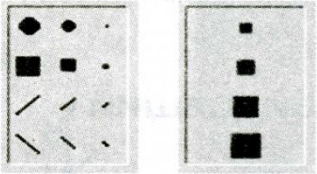


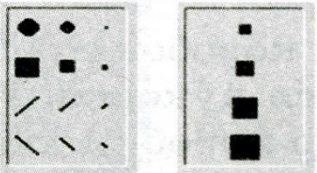



У 6 Розглянь малюнки. Знайди і підкресли 7 відмінностей.



26. МАЛЮВАТИ ЗА ДОПОМОГОЮ КОМП'ЮТЕРА – ЦЕ ПРОСТО!


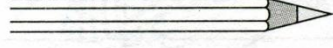
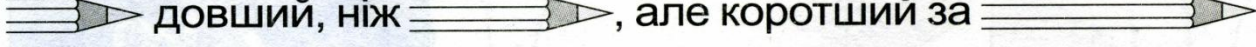
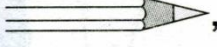
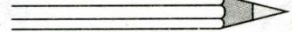
1* Обведи інструмент і його налаштування, яке було використане для створення кожного малюнка.

Інструменти	Налаштування	Малюнок
		
		
		

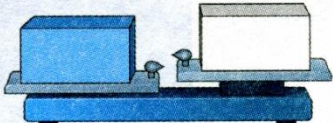

2 * Запиши назву інструмента і встанови відповідність між ним та панеллю налаштувань.

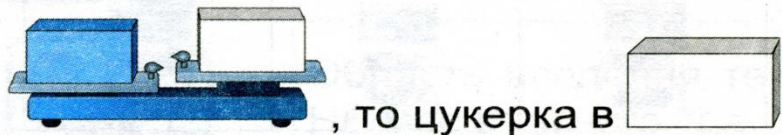
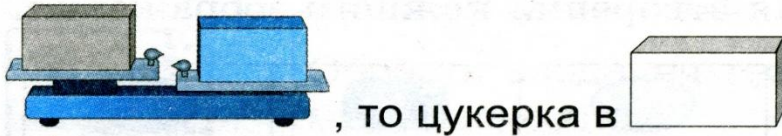
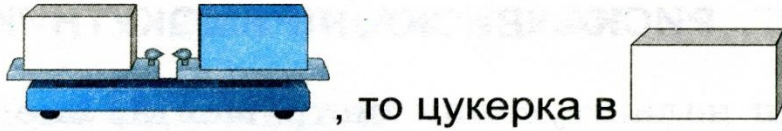
 назва інструмента		
 назва інструмента		
 назва інструмента		

Л 3 * У коробці лежало три олівці: червоний, жовтий та синій; синій був не найкоротший і жовтий більший за синій. Розфарбуй малюнок так, щоб записи були правильними.

 найдовший
 найкоротший,
 довший, ніж 
 довший, ніж 
 довший, ніж , але коротший за 
 коротший, ніж , але довший за 

Л 4 * В одній з трьох коробок сірого, білого та блакитного кольору знаходиться цукерка, і ця коробка важча за інші. Розфарбуй колір коробки для кожного випадку.

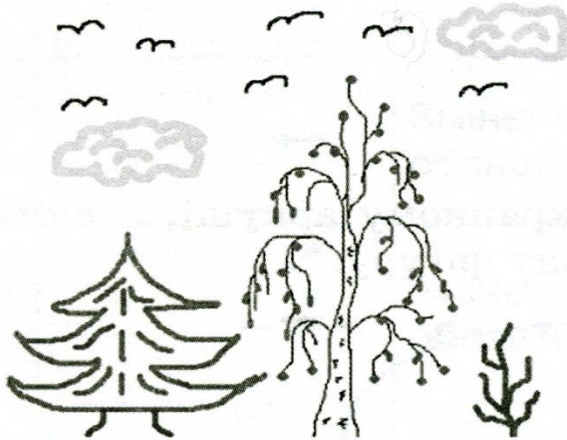
 , то цукерка в 



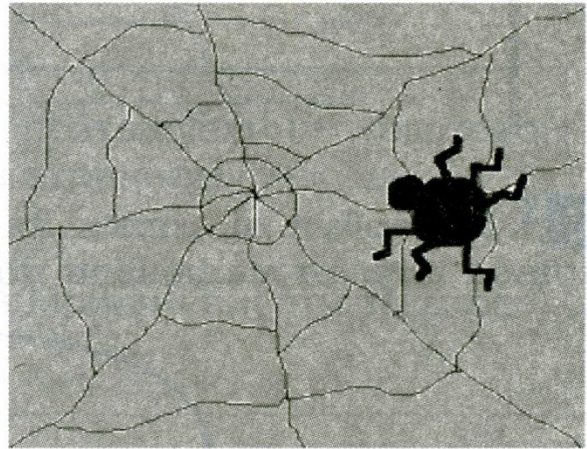
ЗАВДАННЯ ДЛЯ ПРАКТИЧНОЇ РОБОТИ

Вибери і створи малюнок за зразком.

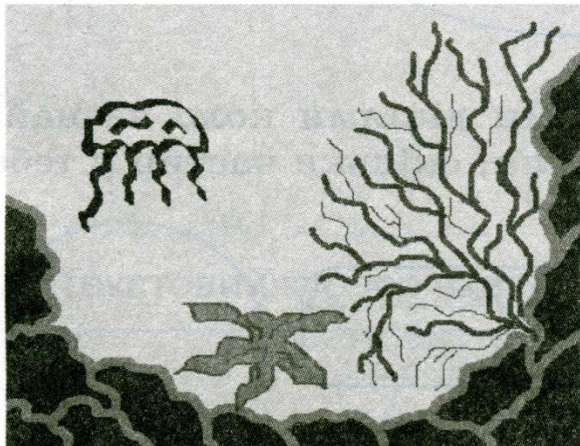
№ 1



№ 2



№ 3

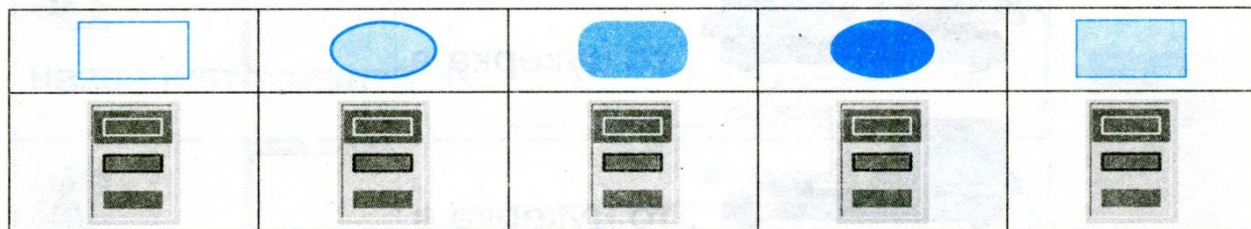


№ 4

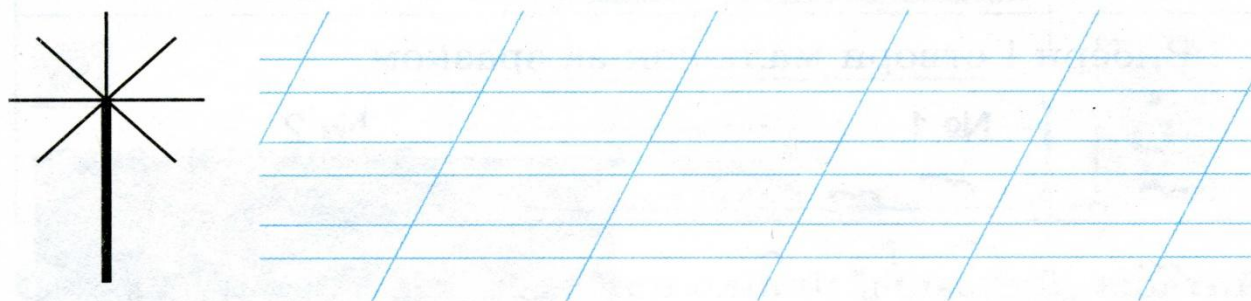


27. РИСКА, РИСКА, ПРЯМОКУТНИК

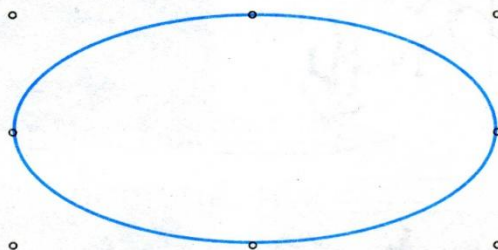
1 * Обведи налаштування інструмента, яке було встановлене для створення кожного зображення.



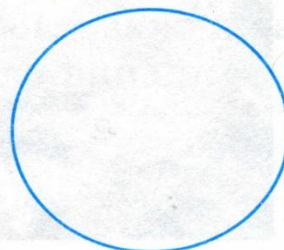
2 * Склади алгоритм для створення поданого малюнка.



3 * Зафарбуй ті точки на екранному аркуші, з яких можна почати малювати подану фігуру.


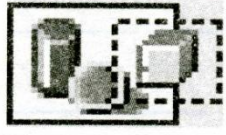


Л 4 * Поділи трьома прямими лініями коло на найбільшу кількість частин. Запиши, скільки частин у тебе вийшло.






28. І ЗНОВУ ТЕКСТ!

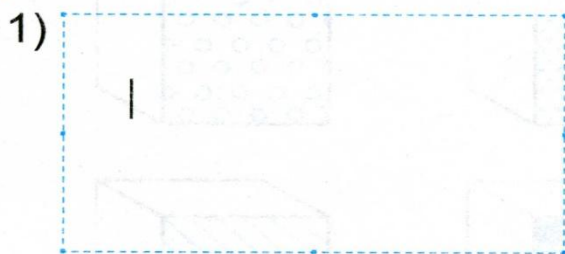
1 * Встанови відповідність.

	Область введення тексту має власне тло.
	Область введення тексту НЕ має власного тла.

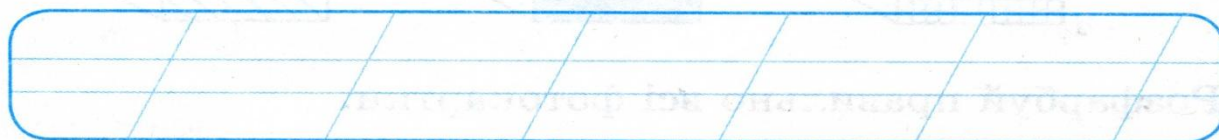
2 * Встанови відповідність.

	Змінення ширини текстової області.
	Змінення розташування текстової області на екранному аркуші.
	Змінення ширини і висоти текстової області.

3 * Розглянь малюнок і закінчи речення.



Текстовий курсор вказує місце наступного



2) Текстовий курсор|

Помилку можна виправити, натиснувши клавішу

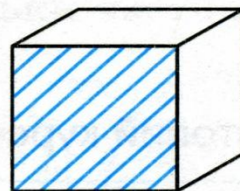
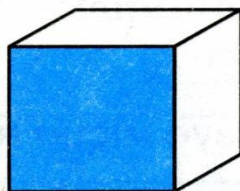
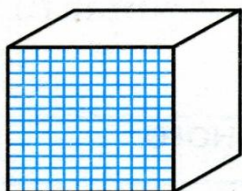
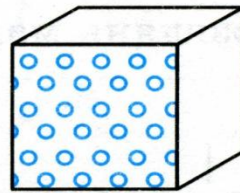
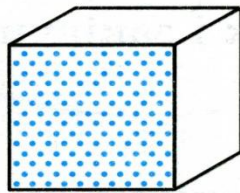
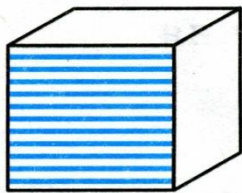


3) Текстовий курсор|р

Помилку можна виправити, скориставшись клавішею



Л **+** **4** ❄️ Фотограф сфотографував усі грані кубика. Кожна грань має відповідний орнамент.



Розфарбуй правильно всі фотокартки.

ВЕСЕЛКОВА ШКОЛА

**«Веселкова школа» —
нова серія навчальних видань
для початкової школи, створена видавництвом
«ГЕНЕЗА».**



Цей зошит є складовою
навчального комплекту
СХОДИ́НКИ ДО ІНФОРМАТИКИ
для 2 класу:

- підручник «Сходи́нки до інформатики»
(авт. О. В. Коршунової);
- зошит «Сходи́нки до інформатики»
(авт. О. В. Коршунової).

Учням – тільки якісні знання!

З питань реалізації звертатися:

ТОВ «Центр навчально-методичної літератури»,
тел.: (044) 408-73-81, 408-75-66, 408-38-21, 497-95-62
e-mail: books@cnml.com.ua; sales@cnml.com.ua
Інтернет-магазин: www.cnml.com.ua

ISBN 978-966-11-0236-0



9 789661 102360 >