



Нова українська школа

Наталія Морзе, Ольга Барна,
Вікторія Вембер

Ключі до інформатики

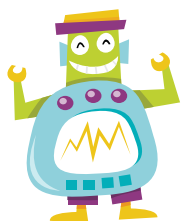


Робочий зошит

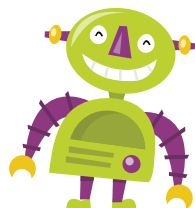
+		+
+		+


2






Привіт!



Ми — твої помічники у збиранні ключиків. Кожен ключик — це маленьке відкриття, яке допоможе тобі відкрити скриньку . У ній є скарби інформатики.

Не всі ключики ти зможеш здобути. Якесь отримаєш легко, а інші — зовсім ні. Радій успіхам і міркуй над поразками! Скринька починає відчинятись навіть за допомогою одного з ключиків. Якщо буде час на уроці, ти можеш повертатися назад і навіть самостійно рухатися вперед у своїх відкриттях!

Зверни увагу, що кожне відкриття завершується підсумком. Намагайся, щоб твоя зв'язка ключиків в останній вправі завжди була повною! Не забувай не тільки позначити вподобайкою  завдання, яке було найцікавішим, а й обов'язково розповісти про нього своїм рідним і друзям.

Щоразу використовуй наші поради!



Розділ 1. Інформація



Відкриття 1

Як я можу досліджувати світ навколо себе?

Дата _____

1 Ребус

Розгадай ребус. Запиши відповідь.



Підпиши кожний малюнок. Закресли стільки літер спочатку слова, скільки є позначок. Закресли стільки літер з кінця слова, скільки є позначок. Запиши утворене слово.

Відповідь: _____

2 Рух

Доповни в таблиці пропущене за зразком.

Праворуч	Л _____	Вгору	_____
→	←		



3 Зоопарк

Розглянь малюнок. Яку інформацію отримали відвідувачі зоопарку? З'єднай кожне речення із зображеннями дітей, які отримали дану інформацію. Допиши, яку інформацію ти отримав або отримала, розглядаючи малюнок.



У зоопарку
живуть слони.

Не можна
плавати в човні
по асфальту.

Полуничне
морозиво —
смачне.

Зі склянки
вистрибнула
жабка.

4 Успіх

Познач ✓ ключики, які тобі вдалось отримати на уроці. Намалюй вподобайку ❤️ біля того завдання, яке для тебе було найцікавішим.

Ребус	Рух	Зоопарк
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 8

Які пристрої я використовую для роботи з відео й зображеннями?

Дата _____

1 Ребус

Розгадай ребус. Запиши відповіді для отримання правильного твердження.

П



Н



_____ та _____ використовують для роботи із зображеннями.

_____ та _____ не використовують для роботи з відео.

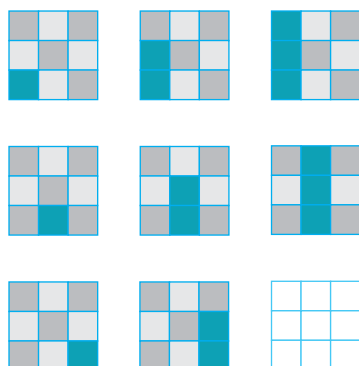
2 «Зайвий» пристрій

Обведи в кожному ряду «зайвий» пристрій.



3 Фігура

Визнач, якої фігури бракує у третьому ряду. Домалюй її.



4 Вправи для очей

Під час роботи з комп'ютером виконують вправи для очей. Їх зобразили малюнками. З'єднай лініями малюнок із відповідним рухом очей.



Намалювати
очима
коло

Намалювати
очима
хрестик

Рухати очима
зліва-направо
і зверху-вниз

Намалювати
очима
цифру 8

5 Успіх

Познач ✓ ключики, які тобі вдалось отримати на уроці. Намалюй вподобайку ❤️ біля того завдання, яке для тебе було найцікавішим.

Ребус	«Зайвий» пристрій	Фігура	Вправи для очей
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Розділ 4. Малюнки й моделі



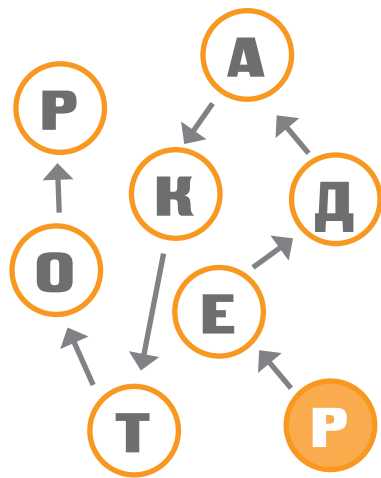
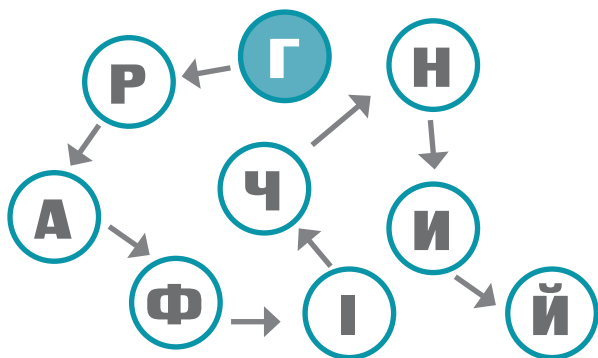
Відкриття 17

Що таке графічний редактор?

Дата _____

1 Слова

Прочитай і запиши слова.



Відповідь: _____

2 Бажання Тукса

Допоможи пінгвіну Туксу знайти інструменти, щоб він міг виконати свої бажання. З'єднай інструмент і бажання.

Хочу обрати колір для малювання

Хочу створити новий аркуш для малювання

Хочу обрати пензлик для малювання

Хочу відкрити новий шаблон для малювання






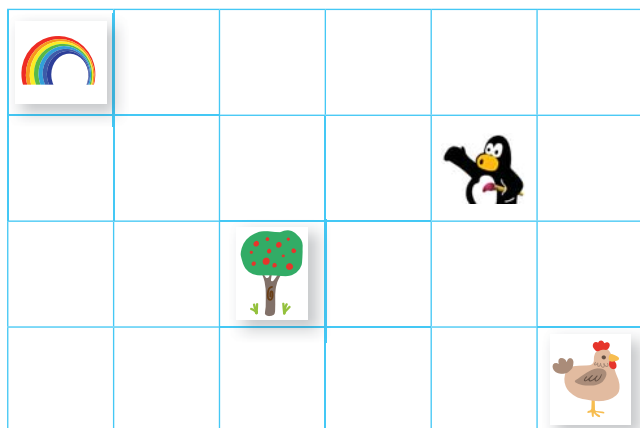
3 Значки

Визнач, які значки можуть бути значками графічних редакторів. Обведи їх.





4 Пінгвін Тукс і малюнки

Допоможи пінгвіну Туксу зібрати всі малюнки. Запиши стрілками та  його дії.



5 Успіх

Познач  ключики, які тобі вдалось отримати на уроці. Намалюй вподобайку  біля того завдання, яке для тебе було найцікавішим.

Слова	Бажання Тукса	Значки	Пінгвін Тукс і малюнки
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





Відкриття 32-33

Як малювати в середовищі *Скретч*?

Дата _____

1 Алгоритм

Відтвори в зошиті малюнок, який виконує виконавець в середовищі *Скретч*. 1 клітинка — 10 кроків. Перевір свої здогадки на комп'ютері.

коли  натиснуто

опустити олівець

перемістити на 50 кроків

підняти олівець

перемістити на 50 кроків

опустити олівець

перемістити на 50 кроків

підняти олівець

перемістити на 50 кроків

опустити олівець



2 Побудова малюнка

Пронумеруй команди, щоб отримати алгоритм побудови малюнка. Перевір свої здогадки на комп'ютері.



☐ задати розмір олівця 5

☐ поворот  90 градусів

☐ перемістити на 20 кроків


☐ змінити розмір олівця на 5

☐ коли  натиснуто

☐ перемістити на 20 кроків

☐ змінити колір олівця на 10

☐  опустити олівець

☐ поворот  90 градусів

☐ поворот  90 градусів

☐ перемістити на 20 кроків

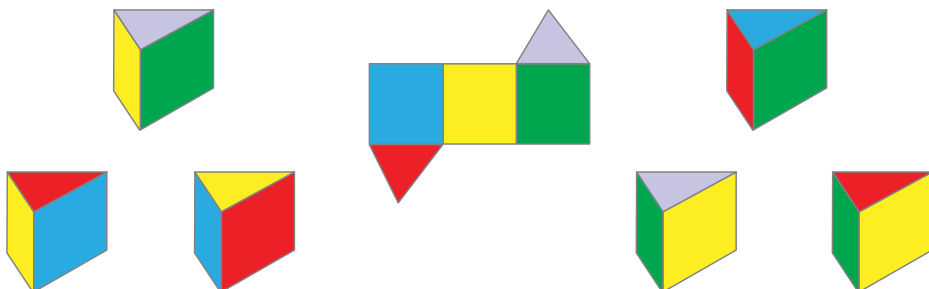
☐ перемістити на 20 кроків





3 Розгортка

З'єднай розгортку із зробленими з неї фігурами.



4 Відображення

З'єднай зображення тварин і їхні відображення у воді.



Сплануй проект у середовищі *Скретч*, у якому будуть малюватися відображення виконавців. Використай команду **наступний образ**.

5 Успіх

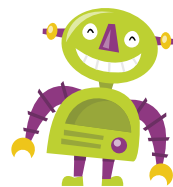
Познач ключики, які тобі вдалось отримати на уроці. Намалюй вподобайку біля того завдання, яке для тебе було найцікавішим.

Алгоритм	Побудова малюнка	Розгортка	Відображення
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





Мої досягнення



Полічи і запиши кількість ключиків у кожному відкрит-ті теми. Постав відповідну позначку у відкритій скрині:

Я дуже задоволений/задоволена собою



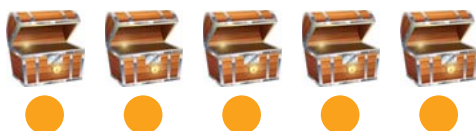
Мені багато вдалося



Мені треба більше постаратися



Інформація



Пристрої



Об'єкти



Малюнки
й моделі



Алгоритми

