

Т. В. Воронцова, В. С. Пономаренко,
О. Л. Хомич, І. В. Гарбузюк, Н. В. Андрук

ІНФОРМАТИКА

Зошит-практикум
для 2 класу закладів загальної середньої освіти

*За обома типовими освітніми програмами
(НУШ-1 і НУШ-2)*

Київ
Видавництво «Алатон»
2019

Зміст

| | |
|-------------------------------------|----|
| Вступ..... | 3 |
| Знову разом: гра «Знайомство»..... | 4 |
| Людина і комп'ютер..... | 6 |
| Комп'ютерні пристрої..... | 6 |
| Робота з клавіатурою..... | 7 |
| Досліджуємо мишку..... | 8 |
| Правила роботи з комп'ютером..... | 9 |
| Робочий стіл комп'ютера..... | 10 |
| Іконки комп'ютерних програм..... | 11 |
| Світ інформації..... | 12 |
| Інформація та її види..... | 12 |
| Джерела інформації..... | 13 |
| Обмін інформацією..... | 14 |
| Кодування інформації..... | 15 |
| Таблиці..... | 18 |
| Зберігання інформації..... | 23 |
| Корисні програми..... | 24 |
| Графічний редактор..... | 24 |
| Перекладач..... | 27 |
| Калькулятор..... | 28 |
| Вчимося ставити нагадування..... | 29 |
| Спілкування в інтернеті..... | 30 |
| Приватна і публічна інформація..... | 30 |
| Спілкування на відстані..... | 31 |
| Безпека у соціальних мережах..... | 32 |

| | |
|--|----|
| Як створити електронну скриньку..... | 33 |
| Як створити інтернет-спільноту..... | 34 |
| Створюємо електронну листівку..... | 35 |
| Логіка, алгоритми і моделі..... | 36 |
| Об'єкти і властивості..... | 36 |
| Множини..... | 38 |
| Твердження: істинне, хибне..... | 40 |
| Закономірність..... | 41 |
| Команди і виконавці..... | 42 |
| Прості алгоритми..... | 43 |
| Розгалужені алгоритми..... | 45 |
| Емотикони..... | 47 |
| Поняття моделі..... | 48 |
| Текстовий редактор..... | 50 |
| Шрифти..... | 50 |
| Найпопулярніші текстові редактори..... | 51 |
| Форматування тексту..... | 52 |
| Робота з таблицями..... | 53 |
| Авторство і доброчесність..... | 54 |
| Що таке доброчесність..... | 54 |
| Авторство..... | 54 |
| Підсумкові завдання..... | 56 |
| Малюнкові шифри..... | 56 |
| Алгоритм надання першої допомоги..... | 58 |
| Інформація для вчителя..... | 59 |

Схвалено для використання у закладах загальної середньої освіти комісією з педагогіки та методики початкового навчання Науково-методичної ради з питань освіти Міністерства освіти і науки України (Лист ІМЗО від 30.07.2019 № 22.1/12-Г-801)

- I11 Інформатика : зошит-практикум для 2 кл. закладів загальної середньої освіти / Т. В. Воронцова, В. С. Пономаренко, О. Л. Хомич, І. В. Гарбузюк, Н. В. Андрук. — Київ : Видавництво «Алатон», 2019. — 64 с.
ISBN 978-966-2663-81-5

Зошит-практикум «Інформатика» створено відповідно до Державного стандарту початкової освіти і типових освітніх програм НУШ-1 та НУШ-2.

Може використовуватися в інтегрованому курсі «Я досліджую світ», а також в окремих предметах чи курсах, що стосуються інформатичної освітньої галузі.

Видання є частиною авторського навчально-методичного комплексу «Я досліджую світ», до якого також входять: підручник у двох частинах, календарні плани за обома типовими освітніми програмами, посібник для вчителя з методики навчання, розробки уроків, збірка відеоматеріалів і комп'ютерних презентацій.

Ці матеріали розміщено у вільному доступі за посиланням: http://autta.org.ua/ua/resources/ya_doslidzhuyu_svit/

УДК 57.081.1(075.2)

© ТОВ «Видавництво «Алатон»,
текст, дизайн, малюнки, 2019

© Т. В. Воронцова, текст, дизайн, малюнки, 2019

© О. Курило, малюнки, 2019

ISBN 978-966-2663-81-5

Вступ

Слово «інформатика» складається з двох слів: «інформація» та «автомати». Автомати — це машини, які працюють без людей. Наприклад, банкомат сам видає гроші, а торговий автомат продає газети, напої, солодощі.

Серед автоматів є машини, які можуть обробляти інформацію. Наприклад, роблять складні обчислення. Їх називають комп'ютерними пристроями або комп'ютерами.

На уроках інформатики ти вчитимешся працювати з інформацією і комп'ютерними пристроями. Розглянь малюнки і розкажи, що ти можеш робити за допомогою комп'ютерів.



Людина і комп'ютер

Комп'ютерні пристрої

1. Розфарбуй кружечки: зеленим кольором — біля пристроїв введення, блакитним — виведення, червоним — зберігання/опрацювання інформації.



Системний блок



Флеш-накопичувач



Монітор



Принтер



Клавіатура



Зовнішній жорсткий диск



Комп'ютерна мишка



Сканер

2. Запиши назву пристроїв у таблицю.

| Пристрої для введення інформації | Пристрої для виведення інформації | Пристрої для зберігання/опрацювання інформації |
|----------------------------------|-----------------------------------|--|
| | | |
| | | |
| | | |

Робота з клавіатурою

1. Досліди клавіатуру. Знайди і пронумеруй на малюнку клавіші: 1 — Shift (двічі), 2 — Enter (двічі), 3 — Backspace, 4 — Delete, 5 — Caps Lock, 6 — Esc.



2. Досліди за допомогою клавіатури і впиши пропущені слова.

Натисни _____, щоб надрукувати одну велику літеру.

Натисни _____, щоб надрукувати всі великі літери.


Натисни _____, щоб видалити символи ліворуч від курсора.

Натисни _____, щоб видалити символи праворуч від курсора.




Натисни _____, щоб перейти на початок наступного рядка.

Підказка: Delete, Enter, Caps Lock, Backspace, Shift.

Досліджуємо мишку

Працювати з комп'ютером допомагає мишка. На екрані курсор мишки має такий вигляд .

1. Розглянь малюнок мишки і зафарбуй відповідними кольорами ті її частини, за допомогою яких можна:

-  відкрити папку
-  відкрити контекстне меню
-  прокрутити текст



2. Познач V усі правильні варіанти.

Щоб виділити об'єкт на робочому столі, потрібно:

- прокрутити коліщатко;
- клацнути правою кнопкою мишки;
- клацнути лівою кнопкою мишки.

Якщо двічі клацнути лівою кнопкою мишки:

- відкриється папка або програма;
- файл закриється;
- відкриється контекстне меню.

Щоб відкрити меню папки, потрібно натиснути:

- коліщатко;
- праву кнопку мишки;
- ліву кнопку мишки.

Правила роботи з комп'ютером

Встав пропущені слова. Пронумеруй малюнки.

1. Розпочинай роботу лише з дозволу _____.
2. Дотримуйся _____ на робочому місці.
3. Підтримуй _____ відстань до екрана.
4. Роби _____ через кожні 30 хвилин.
5. Не торкайся руками _____ та _____.
6. _____ за обіднім столом, а не поруч із комп'ютером.



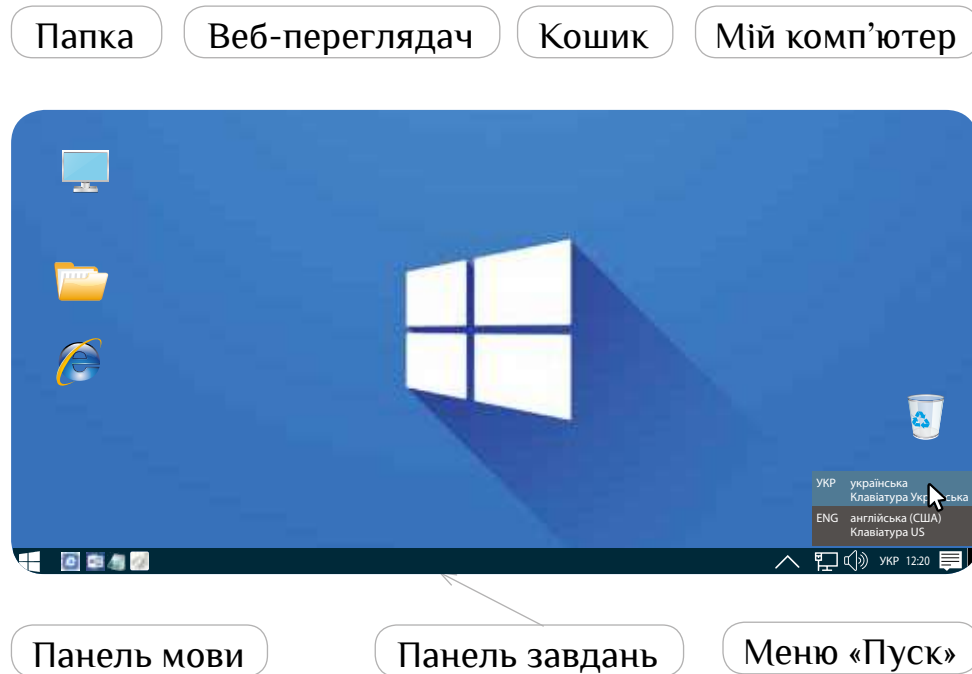
Підказка: монітора, безпечну, порядку, дротів, їж і пий, дорослих, перерву.

Робочий стіл комп'ютера

1. Пронумеруй столи: 1 — письмовий, 2 — журнальний, 3 — комп'ютерний, 4 — обідній, 5 — робочий стіл комп'ютера, 6 — офісний.



2. Розглянь робочий стіл комп'ютера. З'єднай елементи на робочому столі з їх назвами.



Іконки комп'ютерних програм

Іконка — графічне зображення комп'ютерної програми.

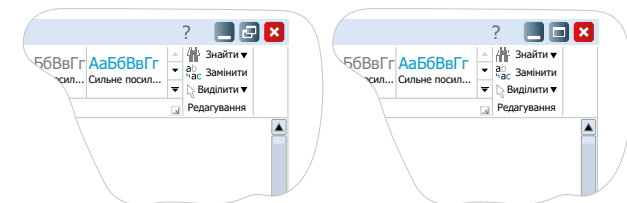
1. Визнач, що є комп'ютерною програмою, а що — комп'ютерним пристроєм.



2. Кожна програма відкривається в окремому вікні. Обведи значок, на який треба натиснути, щоб:

- згорнути вікно
- закрити вікно
- розгорнути вікно на весь екран
- повернутися до попередніх розмірів вікна

3. Потренуйся згортати, розгортати і закривати вікна програм.



Інформація для вчителя

Зошит призначено для розвитку інформаційно-комунікаційної компетентності учнів 2 класу закладів загальної середньої освіти.

Він розкриває всі теми і конкретні очікувані результати, передбачені обома типовими освітніми програмами для інформатичної освітньої галузі. Може використовуватися і в межах інтегрованого курсу «Я досліджую світ», і в рамках окремих предметів чи інтегрованих курсів.

Нижче наведено приклад рекомендованої інтеграції змісту зошита-практикуму і підручника «Я досліджую світ» (автори Т. В. Воронцова, В. С. Пономаренко, О. Л. Хомич, І. В. Гарбузюк, Н. В. Андрук).

| № | Тема тижня за підручником «Я досліджую світ» | Теми зошита-практикуму |
|---------------------------|--|--|
| Людина і комп'ютер | | |
| 1 | Знову разом | Комп'ютерні пристрої |
| 2 | Безпека на дорогах | Робота з клавіатурою Досліджуємо мишку |
| 3 | Бережемо здоров'я | Правила роботи з комп'ютером |
| 4 | Наша планета Земля | Робочий стіл комп'ютера Іконки комп'ютерних програм |
| Світ інформації | | |
| 5 | Головне про Африку | Інформація та її види Джерела інформації Обмін інформацією |

| | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|---|
| 6 | Стародавній Єгипет | Кодування інформації Таблиці |
| 7 | Кенія — земля масаїв | Таблиці (продовження) Кодування інформації |
| 8 | Південна Африка і Мадагаскар | Кодування інформації Зберігання інформації |
| Корисні програми | | |
| 9 | Головне про Азію | Графічний редактор |
| 10 | Подорож до Японії та Китаю | Перекладач |
| 11 | Великий шовковий шлях | Калькулятор |
| Спілкування в інтернеті | | |
| 12 | Головне про Європу | Приватна і публічна інформація Спілкування на відстані Безпека у соціальних мережах |
| 13 | Вивчаємо історію Південної Європи | Як створити електронну скриньку |
| 14 | Пам'ятки Центральної Європи | Як створити інтернет-спільноту |
| 15 | Різдво у Північній Європі | Створюємо електронну листівку |
| Логіка, алгоритми і моделі | | |
| 16 | Головне про Арктику і Антарктику | Об'єкти і властивості |
| 17 | Досліджуємо Арктику | Множини |
| 18 | Досліджуємо Антарктику | Твердження: істинне, хибне |
| 19 | Головне про Південну Америку | Закономірність |
| 20 | Досліджуємо Бразилію | Команди і виконавці |
| 21 | Уздовж Анд | Прості алгоритми |

| | | |
|----------------------------------|---------------------------------|--|
| 22 | Головне про Північну Америку | Розгалужені алгоритми |
| 23 | Екзотична Мексика | Емотикони |
| 24 | США — країна винахідників | Поняття моделі |
| Текстовий редактор | | |
| 25 | Дружня Канада | Шрифти |
| 26 | Головне про Австралію | Найпопулярніші текстові редактори |
| 27 | Рух і час | Вчимося ставити нагадування (с. 31) |
| 28 | Острови Океанії | Форматування тексту |
| 29 | Туристична Україна | Робота з таблицями |
| Авторство і доброчесність | | |
| 30 | Українська земля | Що таке доброчесність |
| 31 | Мистецька Україна | Авторство |
| Підсумкові завдання | | |
| 32 | Вчимося бути само- стійними | Малюнкові шифри |
| 33- 35 | Резервні години | Алгоритм надання першої допо- моги |

Навчальне видання

Воронцова Тетяна Володимирівна
Пономаренко Володимир Степанович
Хомич Олена Леонідівна
Гарбузюк Ірина Вікторівна
Андрук Наталія Володимирівна

ІНФОРМАТИКА

Зошит-практикум
для 2 класу закладів загальної середньої освіти

Літературне редагування Л. Воронович
Художнє оформлення О. Курило
Коректор І. Шатунова
Формат 70×100/16. Гарнітура Philosofer. Друк офсетний.
Ум. друк. арк. 5,19. Обл.-вид. арк. 5,18.
Тираж 10 000 пр.