

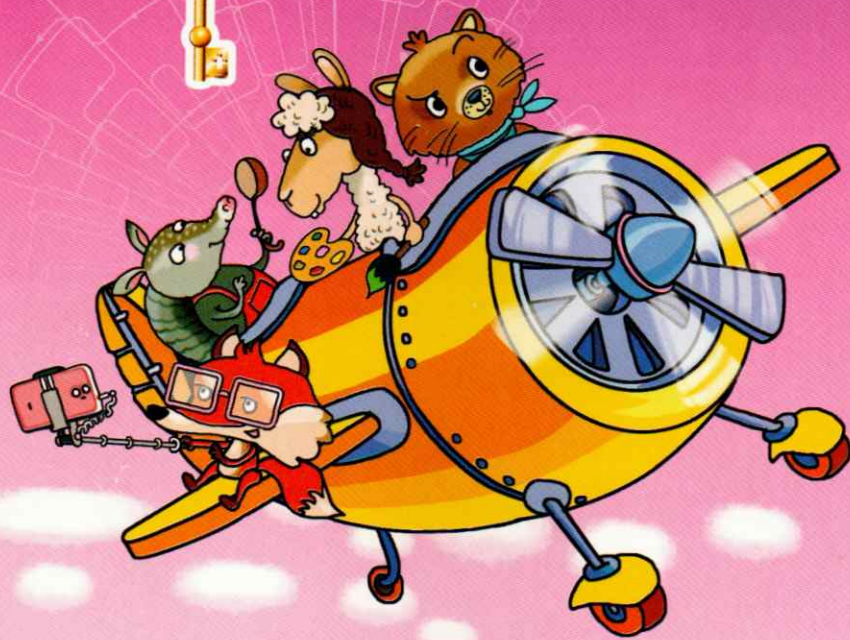


Нова українська школа

Наталія Морзе, Ольга Барна,
Вікторія Вембер



Ключі до інформатики




Робочий зошит

3






Привіт!

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

Не всі ключики ти зможеш здобути. Якісь отримаєш легко, а інші — доклавши зусиль. Радій успіхам і міркуй над невдачами! Скринька починає відчинятись навіть за допомогою одного з ключиків. Якщо буде час на уроці, ти можеш повертатися назад і навіть самотійно 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

Яке значення має інформація для мене?

Дата _____




1 Важлива інформація

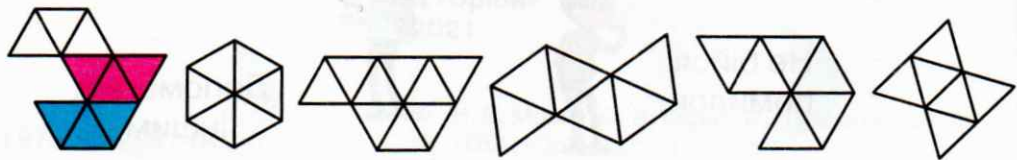
Розмалюй і допиши важливу інформацію.

Для виробника 	Для продавця 	Для покупця 
Для глядача 	Для пасажирів 	Для учня 



2 Деталі

Розділи об'єкт на такі деталі: 



3 Інформація і рішення

На малюнках подано інформацію і рішення, яке неможливо прийняти за нею. З'єднай малюнок і відповідну інформацію.



Покупець не може планувати свої витрати

◀ Вересень 2019 р. ▶
Пн Вт Ср Чт Пт Сб Нд
26 27 28 29 30 31 1

Ця дата вже минула



Може означати або знак про опади, або можливість тримати продукти в холодильнику

Незрозуміла інформація

Неповна інформація

Неактуальна інформація

4 Складаємо алгоритми

Котик Дуба прямує до свого шматка м'яса. Познач ✓ правильний алгоритм, який має виконати для цього Дуба.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ

КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ІСТИ М'ЯСО

5 Успіх

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

Важлива інформація	Деталі	Інформація і рішення	Складаємо алгоритми
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 2

Від чого залежить спосіб подання повідомлень?

Дата _____

1 СМС

Який спосіб подання інформації використав кожен з учнів? Допиши слова: *графічний, текстовий, комбінований*.

Буду о 16.00.






Напиши домашнє завдання 😞



2 Повідомлення

Подай повідомлення іншим способом. Вкажи, для кого такий спосіб подання повідомлення буде зручним.

	Температура повітря +20 °C	Людина, що не вміє користуватися вуличним термометром
		
		



3 Джерело інформації

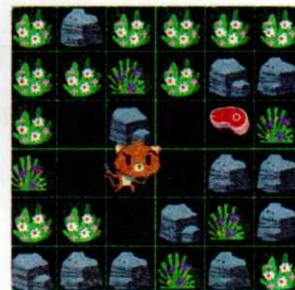
Заповни таблицю за зразком.

Джерело інформації	Приклад	Інформація
Людина		Висловлює підтримку
Пристрій		
Об'єкт неживої природи		
Об'єкт живої природи		

4 Алгоритм

Допиши алгоритм, за яким котик Дуба з'їсть своє м'ясо. Для позначення напрямку руху використай стрілки вниз ↓, праворуч →, вгору ↑, ліворуч ←.

Розпочати _____ Їсти



5 Успіх

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

СМС	Повідомлення	Джерело інформації	Алгоритм
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 3

Як зберігати свої повідомлення?

Дата _____

1 Об'єкти й інформація

З'єднай лініями назву об'єкта та місце, в якому зберігаються відомості про нього.

Смак тістечка

Читацький формуляр

Номери телефонів батьків

Щоденник

Адреси друзів

Мобільний телефон

Розклад уроків

Записничок

Перелік книжок, взятих тобою в бібліотеці

Пам'ять людини

2 Об'єкти для збереження повідомлень

Познач об'єкти, які можна використовувати для збереження повідомлень.

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



3 Код

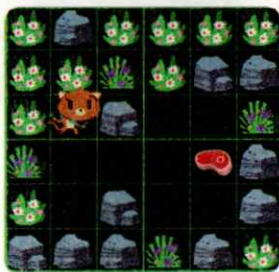
Загадайте слово з п'яти літер. За допомогою коду запишіть його числами. Запропонуйте відгадати це слово комусь у класі.

Слово					
Код					

А	Б	В	Г	Ґ	Д	Е	Є	Ж	З	И	І	Ї	Й	К	Л	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц	Ч	Ш	Щ	Ь	Ю	Я
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33

4 Алгоритм

Познач правильний алгоритм для Дуби.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- 🍖 ЇСТИ М'ЯСО

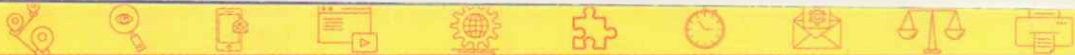
КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- 🍖 ЇСТИ М'ЯСО

5 Успіх

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

Об'єкти й інформація	Об'єкти для збереження повідомлень	Код	Алгоритм
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 4

Як люди винайшли комп'ютер?

Дата _____

1 Ребус

Розгадай ребус і запиши відповідь.

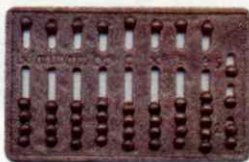


Відповідь: _____

2 Стародавні пристрої для лічби

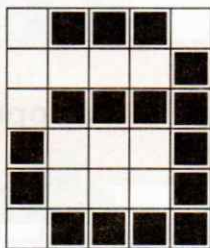
З'єднай лініями малюнки стародавніх пристроїв для лічби та їхні назви.

- Зарубки
- Вузлики
- Абак
- Рахівниця

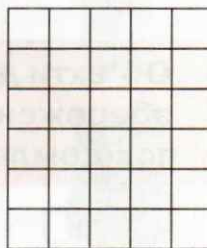


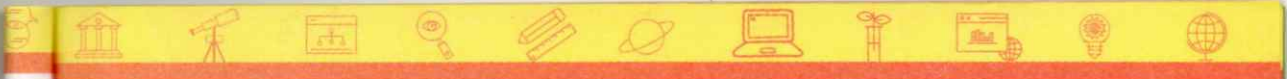
3 Літера

Допиши пропущені цифри за зразком. Намалюй олівцем у сітці першу літеру твого імені й закодуй зображення за допомогою чисел.



1, 3, 1
4, _
1, 4
1, 3, 1
1, 3, _
1, _





4 Алгоритм

Запиши алгоритм, який має виконати Дуба. Для позначення команд використай цифри, що їм відповідають.

- 1) РУХАТИСЬ ВНИЗ
- 2) РУХАТИСЬ ВГОРУ
- 3) РУХАТИСЬ ЛІВОРУЧ
- 4) РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- 5) ІСТИ М'ЯСО



5 Персональні комп'ютери

За допомогою цифр 1, 2, 3 вкажи вигляд персонального комп'ютера від давнього до сучасного.





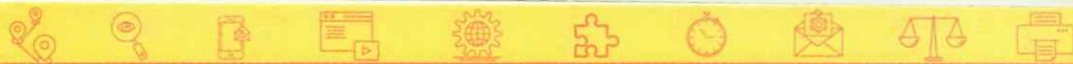


6 Успіх

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

Ребус	Стародавні пристрої для лічби	Літера	Алгоритм	Персональні комп'ютери
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





Відкриття 5

Які пристрої комп'ютера використовують для роботи з інформацією?

Дата _____



1 Знайди слова

Відшукай якнайбільше назв різних пристроїв. Слова розміщені по горизонталі або по вертикалі. Обведи їх і запиши.

А	Ф	О	Н	Ю	П	Р	И	Н	Т	Е	Р	И	Ш
К	О	М	П	'	Ю	Т	Е	Р	Ц	А	С	К	О
А	Т	У	Ю	М	Н	Е	Т	Б	У	К	Н	У	Л
С	О	М	И	Т	Е	Л	І	С	Е	М	С	Р	І
Я	А	С	М	О	М	Е	М	У	С	І	М	И	Н
Е	П	Г	И	Й	Т	Ф	І	Т	Е	Г	А	Г	А
Т	А	В	І	Д	Е	О	К	А	М	Е	Р	А	В
Н	Р	Ї	Т	Ї	Ч	Н	Р	И	С	Б	Т	Б	У
Ф	А	У	Б	Д	И	М	О	Г	К	О	Ф	А	Ш
Е	Т	Д	И	К	Т	О	Ф	О	Н	Ш	О	М	Н
Ю	У	А	Т	И	Ф	Ч	О	Н	Г	П	Н	С	И
П	В	І	Р	В	Щ	Я	Н	О	У	Т	Б	У	К
М	Я	П	Л	Е	Є	Р	Б	У	Н	З	Я	Т	И





2 Групи пристроїв

Зафарбуй номери пристроїв: червоним — пристрої введення, зеленим — пристрої виведення, синім — пристрої опрацювання. Запиши, до якої групи можна віднести пристрої, чії номери не зафарбовані: _____



3 Алгоритм

Знайди шлях, яким буде рухатися Дуба до свого сніданку за поданим алгоритмом. Вкажи цифрами команди так, щоб котик пішов іншим шляхом.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- ЇСТИ М'ЯСО

Five empty square boxes for inputting numbers.

4 Успіх

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

Знайди слова	Групи пристроїв	Алгоритм
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 6

Як я можу структурувати інформацію на комп'ютері?

Дата _____

1 Словничок

Заповни пропущені слова в реченнях. Використай слова з малюнка й запиши їх у правильній формі.



Усі дані на комп'ютері зберігаються у _____ .
Файли можна помістити в _____ .
Щоб виконати _____ з файлами та папками, часто використовують _____ .

2 Алгоритм

Запиши номери дій, що відповідають правильній послідовності алгоритму створення папки на *Робочому столі* комп'ютера.





3 Калина

Розглянь подані папки й обведи ті, де може бути збережено файл *Калина* з текстом про цей кущ.



Калина



Дерева



Рослини



Жива природа



Кущі



Тварини



Предмети



Трави



Гриби



Нежива природа

4 Помилка

Виправ помилку в алгоритмі. Закресли зайву команду.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- ↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ
- ↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- 🍖 ЇСТИ М'ЯСО

5 Успіх

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

Словничок	Алгоритм	Калина	Помилка
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 7

Що я знаю про інтернет?

Дата _____

1 Ребус

Розгадай ребус і запиши відповідь.

1 2



3 4



1 2



Відповідь: _____

2 Дії

Віка й Сашко підключили свої комп'ютери до мережі. Познач, що вони зможуть робити в мережі разом.

обмінюватися інформацією

спільно працювати над проектом

грати в ігри

вивчати історію країни

друкувати документи

брати участь у змаганнях

3 Сторінки

Запиши пропущені числа.

2

5

11

17

20

23

За яким правилом записана послідовність чисел?



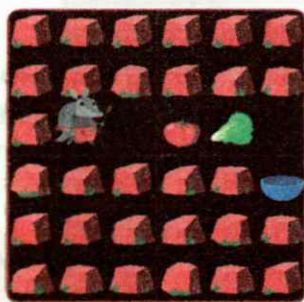
4 Сайт

Підпиши на малюнку об'єкти: 1) адреса; 2) сторінка; 3) посилання. Перевір свої здогадки на сайті **LEARNING-UA**.



5 Алгоритм

Обведи алгоритм, який допоможе Літі приготувати обід.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ♥ ВЗЯТИ ТОМАТ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ▲ ВЗЯТИ САЛАТ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- ✶ ПРИГОТУВАТИ ОБІД

КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ♥ ВЗЯТИ ТОМАТ
- ▲ ВЗЯТИ САЛАТ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- ✶ ПРИГОТУВАТИ ОБІД

6 Успіх

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

Ребус	Дії	Сторінки	Сайт	Алгоритм
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 8

Для чого використовують браузер?

Дата _____



1 Пояснення

Чиє пояснення найбільш точно відповідає поняттю «браузер»? Познач.

Браузер потрібен, щоб шукати інформацію в інтернеті.



Браузер потрібен, щоб малювати онлайн.



Браузер потрібен, щоб відкривати вебсторінки.



2 Закладки

Данилко записував алгоритм створення закладки, а Оленка — алгоритм відкривання сайту за створеною закладкою із запропонованого списку вказівок. Пронумеруй команди алгоритмів так, щоб їх відновити. Підкресли команди, які містяться в обох алгоритмах.

Алгоритм Данилка	Команда алгоритмів	Алгоритм Оленки
<input type="checkbox"/>	Завантаж браузер <i>Google Chrome</i> .	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	У полі адреси введи адресу сайту.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Натисни кнопку ☰.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Обери вказівку <i>Закладки</i> .	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Натисни ★.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	У списку закладок обери заголовок потрібного сайту.	<input type="checkbox"/>



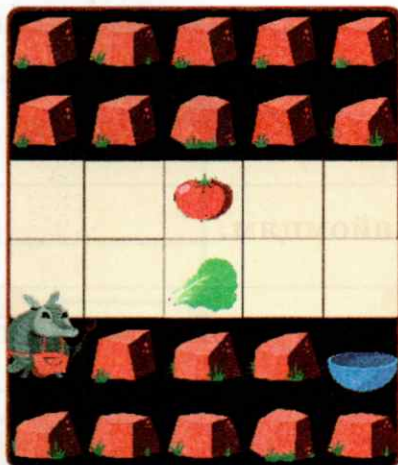
3 Значок браузера

Обведи значки браузерів, які тобі відомі. Закресли значки програм, які не є браузерами.



4 Алгоритм

Намалюй слід, за яким Літі збирав овочі для приготування обіду.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- ↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ
- ↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ♥ ВЗЯТИ ТОМАТ
- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- ▲ ВЗЯТИ САЛАТ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- 🍲 ПРИГОТУВАТИ ОБІД

5 Успіх

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

Пояснення	Закладки	Значок браузера	Алгоритм
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 9

Як знайти достовірну інформацію в інтернеті?

Дата _____

1 Відео

Розглянь відео за посиланням <https://cutt.ly/2orbHiJ>. Познач інформацію, яка подана у відео. Поруч із твердженням запиши ключові слова для пошуку підтвердження чи спростування цієї інформації в інтернеті.



Від переохолодження можна захворіти. _____

Не всяка їжа корисна. _____

Надмірне використання гаджетів шкідливе для здоров'я. _____

Не можна довіряти незнайомцям. _____

Не треба спілкуватися з незнайомцями в інтернеті. _____

Чи є ця інформація достовірною?

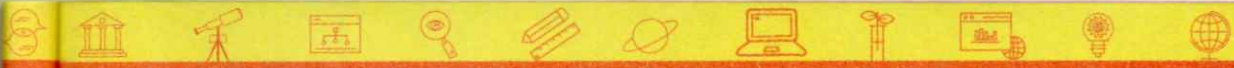
2 Послідовність дій

Познач цифрами правильну послідовність дій для пошуку за ключовими словами.

Натисни кнопку пошуку.

Відкрий браузер.

Уведи ключові слова в поле пошуку.



3 Авторське право

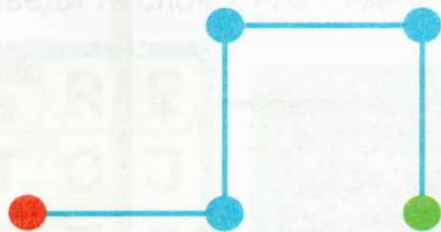
З поданих слів склади правильне твердження. Цифрами вкажи послідовність слів у складеному твердженні.

1

Авторське право	фото	відео й іншої інформації
власників тексту	захищає	в інтернеті

4 Башта

Познач стрілками ($\uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow$), як пройти намальованим шляхом від червоної точки до зеленої.



5 Успіх

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

Відео	Послідовність дій	Авторське право	Башта
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 10

Як я можу досліджувати світ навколо мене?

1 Слово

Дата _____



Допиши по одній паличці так, щоб утворилося слово.



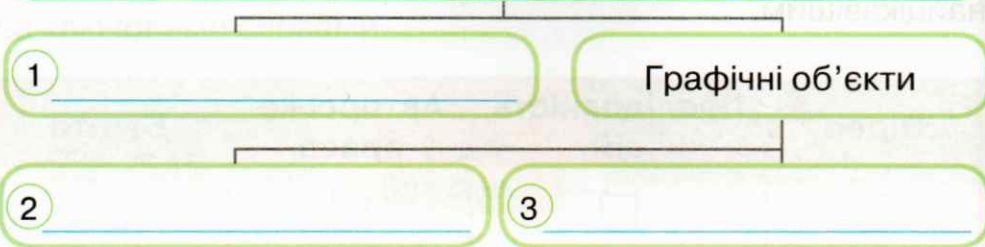
2 Текстовий документ



Запиши об'єкти текстового документа *Поштовий конверт*.

ОБ'ЄКТИ ТЕКСТОВОГО ДОКУМЕНТА

Поштовий конверт



3 Електронна книжка

З'єднай пояснення і відповідний приклад.

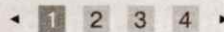
зміст



Що й казати, завжди якось лячно починати в житті щось нове.
Всеволод Нестайко «Незвичайні пригоди в лісовій школі»

перехід на сторінки

цитата



4 Ім'я лисички

Виконай кожний з алгоритмів. Запиши отримані слова. Обведи те слово, яке є іменем лисички.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- ↓ РУХАЙТЕСЬ ВНИЗ
- РУХАЙТЕСЬ ПРАВОРУЧ
- ↓ РУХАЙТЕСЬ ВНИЗ
- РУХАЙТЕСЬ ПРАВОРУЧ

КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- РУХАЙТЕСЬ ПРАВОРУЧ
- ↓ РУХАЙТЕСЬ ВНИЗ
- ↓ РУХАЙТЕСЬ ВНИЗ
- РУХАЙТЕСЬ ПРАВОРУЧ

5 Успіх

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

Слово	Текстовий документ	Електронна книжка	Ім'я лисички
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття II

Де можна отримати електронні тексти?

Дата _____



1 Віртуальна бібліотека

З'єднай лініями назви підрозділів у головному меню віртуальної бібліотеки на сайті <http://bibliokid.if.ua> та назви творів, які ти можеш знайти в цих підрозділах. Обведи назву розділу в кожному випадку. Підкресли прізвища авторів цих творів.



ГОЛОВНЕ МЕНЮ

- Читай
 - Вірші та оповідання про зиму
 - Вірші та оповідання про весну
 - Вірші та оповідання про літо
 - Вірші про літо
 - Оповідання про літо
 - Вірші та оповідання про осінь
 - Читати казки онлайн
 - Рекомендаційні списки обов'язкової та додаткової літератури для учнів навчальних закладів
- Пізнавай
- Грай
- Дивись і слухай
- Скачай

ГОЛОВНЕ МЕНЮ

- Читай
- Пізнавай
 - Цікавинки звідусіль
 - Віконце у природу
 - Історія і культура
 - Наука і техніка
 - Здоров'я і спорт
 - Пізнай себе (психологічні тести для дітей)
 - Англійська для дітей
 - Школа безпеки
 - Поради батькам
- Грай
- Дивись і слухай
- Скачай

Перший крок в космос

Наука і техніка

Автор: Фелікс Гальперін

Горіх

Оповідання про літо

Автор: Віктор Заблоцький

2 Робот і літери

Запиши літери, які пропустив робот.
Перевір себе за посиланням:

<https://learning.ua/mova/tretii-klas/vidnovliuiemo-alfavit>



Познач правильну відповідь.



— це

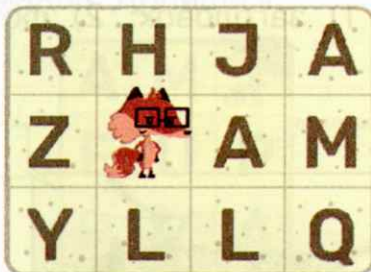
- вебпортал
 інтернет-енциклопедія



- електронний словник
 навчальний сайт

3 Лисичка й текст

Пронумеруй команди в алгоритмі так, щоб лисичка прочитала слово LLAMA.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ↓ РУХАЙТИСЬ ВНИЗ
- ↑ РУХАЙТИСЬ ВГОРУ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ↑ РУХАЙТИСЬ ВГОРУ

4 Успіх

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

Віртуальна бібліотека	Робот і літери	Лисичка й текст
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 12

За допомогою яких програм можна працювати з електронними текстами?

Дата _____

1 Читання текстів

Учні називали середовища для читання текстів. Познач тих учнів, з якими погоджуєшся.

текстовий редактор



слова в онлайн-словнику



оповідання у віртуальній бібліотеці



електронна енциклопедія

2 Складові тексту

Підпиши цифрами на малюнку: 1) заголовок; 2) фото; 3) малюнок; 4) текст.

Винаходи українців

Гелікоптер. У 1931 році було запатентовано проєкт машини з двома пропелерами — горизонтальним на даху і вертикальним на хвості. Створив його Ігор Сікорський, який емігрував до США.



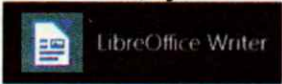



Газова лампа. Лампа на основі згоряння газу була створена львівськими аптекарями Ігнатієм Лукасевичем і Яном Зегом у 1853 році. Одночасно з лампою був винайдений і новий спосіб отримання газу шляхом дистиляції та очищення нафти.

Гіпсова пов'язка. Засновник військово-польової хірургії Микола Пирогов започаткував використання анестезії в разі оперативних втручань, уперше в історії світової медицини застосував гіпсову пов'язку.



3 Дія — результат

З'єднай лініями дію і відповідний отриманий результат.

У головному меню клацнути лівою кнопкою миші 	відкрито порожній документ
На Робочому столі клацнути правою кнопкою миші  й обрати <i>Відкрити</i>	
У папці <i>Документи</i> клацнути правою кнопкою миші  й обрати <i>Відкрити</i>	відкрито створений раніше документ
У папці <i>Документи</i> двічі клацнути лівою кнопкою миші 	

4 Лисичка та її друзі

В алгоритмі, у якому лисичка називає подругу, пропущена команда. Допиши її.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- ↓ РУХАЙТИСЬ ВНИЗ
- ↑ РУХАЙТИСЬ ВГОРУ
- ← РУХАЙТИСЬ ЛІВОРУЧ

5 Успіх

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

Читання текстів	Складові тексту	Дія — результат	Лисичка та її друзі
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 13

Як створюють і редагують електронний текст?

Дата _____

1 Переміщення по тексту

Учні називали, що вони використовують для переміщення по сторінках текстового документа. Познач тих учнів, з якими ти погоджуєшся.

смуга прокручування

коліщатко миші

клавіші зі стрілками на клавіатурі

клавіша *Enter* на клавіатурі

2 Видалення

Обведи зображення клавіш, які використовують для видалення символів.

Delete

Esc

←
Backspace

Tab ↹

3 Ланцюжок

Продовж ланцюжок.

1) П, Р, О, Л, _____





2) Q, W, E, R, _____

3) !, «, №, _____

4) відкрити, ввести текст, _____

4 Редагування тексту

З'єднай текст, дію та інструмент, які потрібно застосувати, щоб його відредагувати. Зверни увагу на текстовий курсор.

Текст	Дія	Інструмент
Київ —столиця України.	Перед розділовим знаком забрати пропуск	
Ще давним- давно українці використовували гроші — гривні.	Після знака «—» додати пропуск	
Україна багата на степи, ліси, озер.	Видалити зайві пропуски	
Кожній дитині гарантується право на свободу, особисту недоторканність і захист гідності.	Перед крапкою додати пропущену літеру	

5 Слово

В алгоритмі закресли дві команди так, щоб лисичка прочитала слово LUNES.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- ← РУХАЙТИСЬ ЛІВОРУЧ
- ↑ РУХАЙТИСЬ ВГОРУ
- РУХАЙТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ↑ РУХАЙТИСЬ ВГОРУ
- РУХАЙТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ↓ РУХАЙТИСЬ ВНИЗ
- ↓ РУХАЙТИСЬ ВНИЗ

6 Успіх

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

Переміщення по тексту	Видалення	Ланцюжок	Редагування тексту	Слово
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 14

Які дії виконують із фрагментами тексту?

Дата _____



1 Дії з фрагментом тексту

З'єднай лініями команди з контекстного меню виділеного фрагмента тексту та відповідні інструменти текстового редактора.

Вирізати
Копіювати
Вставити



2 Об'єднання абзаців

Постав позначку ✓ поруч із тими командами, за допомогою яких об'єднують два абзаци в один.



Установити текстовий курсор за останнім символом першого абзацу й натиснути клавішу *Delete*.



Установити текстовий курсор у передбачуваний кінець першого абзацу й натиснути *Enter*.



Установити текстовий курсор перед першим символом другого абзацу й натиснути клавішу *BackSpace*.

3 Послідовність дій

Укажи цифрами правильний порядок дій для виділення фрагмента тексту.

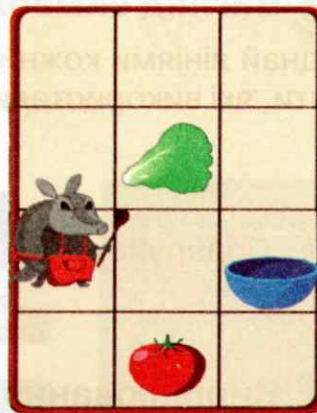

- Протягнути мишею до кінця фрагмента тексту.
- Натиснути й утримувати ліву кнопку миші.
- Відпустити ліву кнопку миші.
- Навести вказівник миші на початок фрагмента тексту.

4 Обід

Намалюй стрілками, як діятиме Літі, щоб приготувати обід. Пронумеруй команди в алгоритмі так, щоб для приготування обіду спочатку взяли салат.

КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ВЗЯТИ ТОМАТ
- ↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ
- ↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ
- ▲ ВЗЯТИ САЛАТ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- ПРИГОТУВАТИ ОБІД



5 Успіх

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

Дії з фрагментом тексту	Об'єднання абзаців	Послідовність дій	Обід
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 15

Як можна змінювати значення властивостей об'єктів тексту?

Дата _____

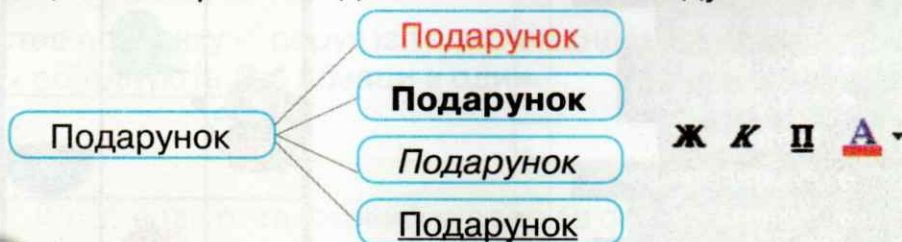
1 Інформаційні об'єкти

З'єднай інформаційний об'єкт і його властивості.

Об'єкт	Властивості
Символ	Ім'я, місце зберігання
Абзац	Накреслення, розмір, колір
Електронний документ	Вирівнювання, відступ

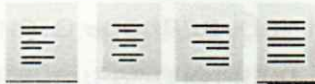
2 Вигляд символів

З'єднай лініями кожний вигляд слова *Подарунок* та інструменти, які використали для зміни його вигляду.



3 Вирівнювання

Укажи інструменти, за допомогою яких здійснили вирівнювання абзаців у заяві.



Директору школи
Лесик Л. А.
батька учениці 3 класу
Свергун Анни

Заява

Прошу зарахувати мою дочку — ученицю 3 класу
Свергун Анну в гурток паперопластики.

4 Дії і результати

З'єднай лініями назви дій, які виконали учні під час форматування тексту, і результат цих дій.

Книга — джерело мудрості.
Бережіть книги!

Зміна розміру

Зміна кольору слів

Зміна накреслення

Вирівнювання по центру

**Книга — джерело мудрості.
Бережіть книги!**

Книга — джерело мудрості.
Бережіть книги!

Книга — джерело мудрості.
Бережіть книги!

5 Обід

З'єднай зображення і відповідний алгоритм.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- ↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ▲ ВЗЯТИ САЛАТ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ВЗЯТИ ТОМАТ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- 🍲 ПРИГОТУВАТИ ОБІД

КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- ВЗЯТИ ТОМАТ
- ← РУХАТИСЬ ЛІВОРУЧ
- ▲ ВЗЯТИ САЛАТ
- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- 🍲 ПРИГОТУВАТИ ОБІД

6 Успіх

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

Інформаційні об'єкти	Вигляд символів	Вирівнювання	Дії і результати	Обід
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 16 - 17

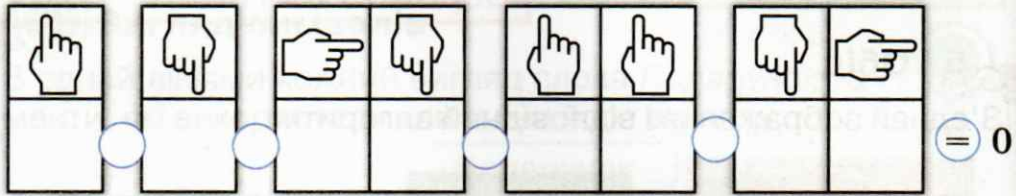
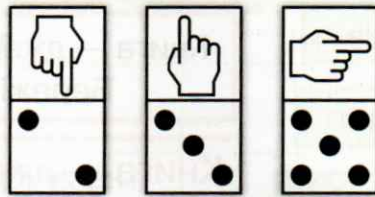
Як додавати зображення в текстовий документ?

Дата _____



1 Малюноква лічба

Які дії потрібно поставити в кружечках, щоб у результаті отримати нуль?



2 Смайлик

Які смайлики можна додати до повідомлення? Намалюй. Придумай і намалюй свій смайлик.



Привіт!

Вчора був футбольний матч . Наша команда виграла . А команда суперників програла . У них додаткове тренування . Тепер готуємося до фіналу . Приходь на матч . Чекаю .

Твій друг

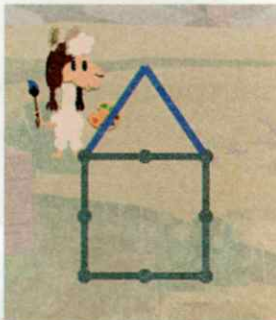
3 Додавання зображення

Укажи цифрами порядок команд в алгоритмі додавання до тексту зображення з файлу.

- Вибрати в меню *Вставка* вказівку *Зображення*.
- Натиснути кнопку *Відкрити*.
- У вікні *Вставити зображення* вибрати потрібну папку та файл, у якому зберігається зображення.
- Вибрати місце для вставлення зображення.

4 Будиночок

Постав номери біля команд, які ти використаєш разом з Коті, щоб домалювати будиночок. Візьми до уваги, що ту само команду можна використати кілька разів.



- ↑ РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ВГОРУ _____
- ↓ РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ВНИЗ _____
- РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ПРАВОРУЧ _____
- ← РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ЛІВОРУЧ _____

5 Успіх

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

Малюнкава лічба	Смайлик	Додавання зображення	Будиночок
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Розділ 3. Алгоритми



Відкриття 18

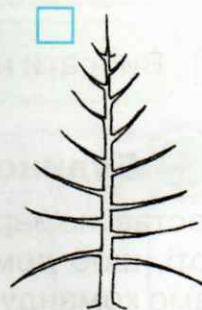
Як пов'язані між собою план, інструкція та команди?

Дата _____

1 Деревце



Познач цифрами правильну послідовність дій у плані малювання деревця.



2 Тістечка



Установи правильну послідовність дій в інструкції приготування тістечок. Пронумеруй команди.



<input type="checkbox"/> Заміси тісто	<input type="checkbox"/> Дістань з духової шафи	<input type="checkbox"/> Розлий тісто у форми
<input type="checkbox"/> Посип тістечка посипкою	<input type="checkbox"/> Помісти в миску молоко, борошно, цукор, яйця	<input type="checkbox"/> Помісти форми з тістом у духову шафу
<input type="checkbox"/> Полий глазур'ю	<input type="checkbox"/> Смакуй тістечками	<input type="checkbox"/> Почекай 20 хв

3 Малюнок Коті

Допиши команди, пропущені в алгоритмі, за якими Коті малює лінію і перестрибує на іншу.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

← РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ЛІВОРУЧ

← СТРИБАТИ ЛІВОРУЧ

← СТРИБАТИ ЛІВОРУЧ

← РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ЛІВОРУЧ

4 Успіх

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

Деревце	Тістечка	Малюнок Коті
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 19

Якими бувають алгоритми?

Дата _____



1 Миття рук

Установи за допомогою номерів порядок дій в алгоритмі миття рук.



Запиши спосіб подання алгоритму:



2 Алгоритми

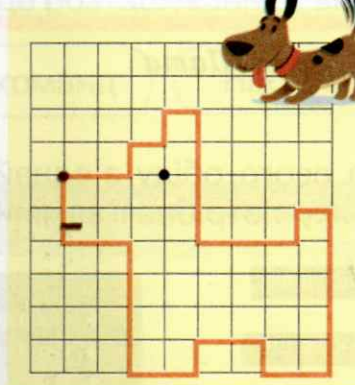
Доповни алгоритми необхідними командами.

1. Налити в каструлю води.	1. Піти на кухню.
2. Поставити каструлю з водою на плиту.	2. Відкрити холодильник.
3. _____	3. Взяти два червоні яблука.
4. Чекати, поки вода закипить.	4. _____
5. Вимкнути плиту.	5. Віддати одне яблуко мамі.



3 Песик

Виправ помилку в алгоритмі малювання песика.



- 2 → 5 ↓
- 1 ↑ 2 ←
- 1 → 1 ↑
- 1 ↑ 2 →
- 1 → 1 ↓
- 4 ↓ 2 ←
- 3 → 4 ↑
- 1 ↑ 2 ←
- 1 → 2 ↑

4 Смайлик

Пронумеруй команди, щоб утворити алгоритм домальовування смайлика.



- ↑ РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ВГОРУ
- ↓ РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ВНИЗ
- РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ПРАВОРУЧ
- ← РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ЛІВОРУЧ
- ↓ СТРИБАТИ ВНИЗ
- ↑ СТРИБАТИ ВГОРУ
- СТРИБАТИ ПРАВОРУЧ
- ← СТРИБАТИ ЛІВОРУЧ

5 Успіх

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

Миття рук	Алгоритми	Песик	Смайлик
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 20

Як знайти й виправити помилки в алгоритмах?

Дата _____



1 Виправ помилку

В алгоритмах руху котика до свого обіду з'єднай лініями помилкову команду з тією, на яку потрібно її замінити.



↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ

↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ

← РУХАТИСЬ ЛІВОРУЧ

→ РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ

🍖 ІСТИ М'ЯСО

КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

← РУХАТИСЬ ЛІВОРУЧ

→ РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ

↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ

↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ

🍖 ІСТИ М'ЯСО



↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ

↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ

← РУХАТИСЬ ЛІВОРУЧ

→ РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ

🍖 ІСТИ М'ЯСО

КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ

← РУХАТИСЬ ЛІВОРУЧ

← РУХАТИСЬ ЛІВОРУЧ

↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ

← РУХАТИСЬ ЛІВОРУЧ

↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ

↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ

🍖 ІСТИ М'ЯСО



2 Речення

Продовж речення, домалюй зображення потрібних команд.

1. Щоб запустити алгоритм на виконання в середовищі *Скретч*, натискають _____

2. Щоб зупинити виконання алгоритму в середовищі *Скретч*, натискають _____



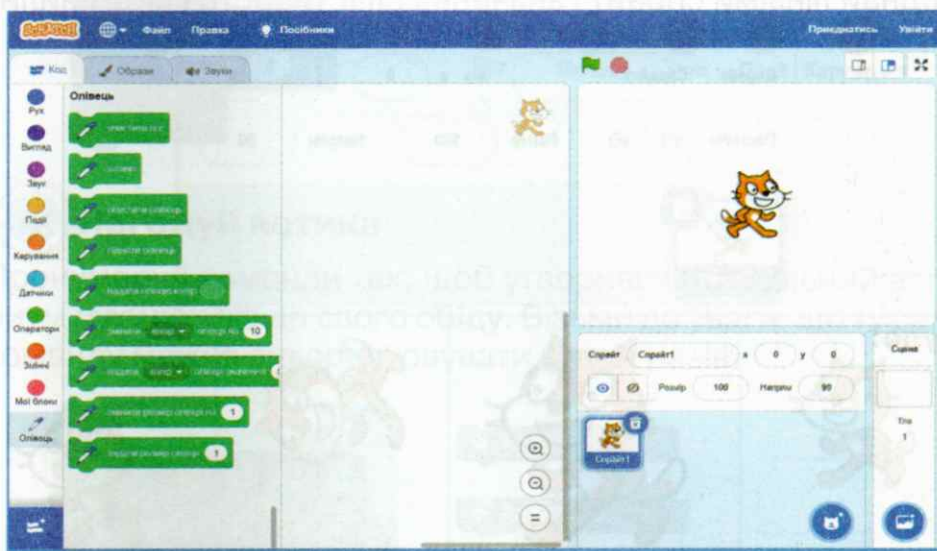
3 Середовище Скретч

З'єднай стрілками назви складових середовища Скретч і їхнє місце розташування у вікні.

Групи команд

Набір команд групи

Сцена



Область складання алгоритму

Область зміни тла сцени

Область спрайтів

4 Успіх

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

Виправ помилку	Речення	Середовище Скретч
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 21

Як змінювати вигляд об'єктів у середовищі Скретч?

Дата _____



1 Властивості спрайта

З'єднай лініями спрайт і значення властивості, яку змінили.

Спрайт	Спрайт1	↔ x	0	↑ y	0
Показати	<input type="checkbox"/>	Розмір	100	Напрям	90

Було:



2 Баскетболіст

Запиши порядок зміни образів баскетболіста, щоб вони відповідали подіям: під'їхати, отримати м'яч, закинути в кільце, переможно вигукнути «Ура».



Обведи команду, яку треба використати в такому алгоритмі.

наступний образ

змінити образ на andie-d

наступне тло



3 Команди

З'єднай лініями кожен команду програми для Рудого кота й назву групи команд, до якої вона належить.



- Рух
- Вигляд
- Звук
- Події
- Керування

4 Нагодуй котика

Пронумеруй команди так, щоб утворився правильний алгоритм руху котика до свого обіду. Візьми до уваги, що ту само команду можна використовувати кілька разів.



- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ _____
- ↑ РУХАТИСЬ ВГОРУ _____
- ← РУХАТИСЬ ЛІВОРУЧ _____
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ _____
- 🐟 ІСТИ М'ЯСО _____

5 Успіх

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

Властивості спрайта	Баскетболіст	Команди	Нагодуй котика
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



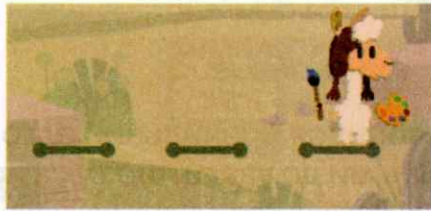
Відкриття 22

Як створити алгоритм малювання в середовищі *Скретч*?

Дата _____

1 Урок малювання

Коті вчить Рудого кота малювати. У програмі *Розумні блоки* складено алгоритм. З'єднай лініями команду в середовищі *Скретч* і відповідну команду в програмі *Розумні блоки*.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- ← РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ЛІВОРУЧ
- ← СТРИБАТИ ЛІВОРУЧ
- ← РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ЛІВОРУЧ
- ← СТРИБАТИ ЛІВОРУЧ
- ← РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ЛІВОРУЧ
- ← СТРИБАТИ ЛІВОРУЧ

коли натиснуто

опустити олівець

підняти олівець

перемістити на кроків

2 Послідовність

Допиши число в команду, щоб отримати правильну послідовність.

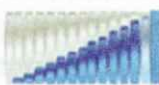
надати олівця значення

надати олівця значення

надати олівця значення

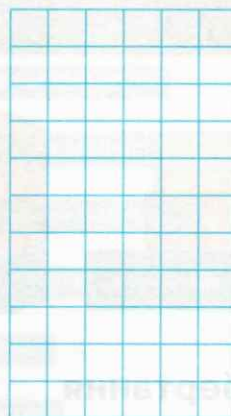
3 Інструменти

З'єднай інструмент малювання в середовищі *Скретч* із відповідним інструментом графічного редактора *TuxPaint*.



4 Малюнок

У середовищі *Скретч* створили алгоритм малювання деякої літери. Виконай алгоритм і намалюй цю літеру. Одна клітинка відповідає 10 крокам.



5 Успіх

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

Урок малювання	Послідовність	Інструменти	Малюнок
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 23

Як скласти алгоритм руху в середовищі Скретч?

Дата _____



1 Мавпочка

З'єднай алгоритм з описом подій, які відбуватимуться на сцені після його виконання.



Мавпочка повернеться у вказаному напрямку

Мавпочка стрибне у вказане місце

Мавпочка кудись стрибне

коли натиснуто
чекати 1 секунд
перейти до вказівник

коли натиснуто
чекати 1 секунд
перейти до випадкова позиція

коли натиснуто
чекати 1 секунд
слідувати за вказівник



2 Обертання

Укажи, який стиль обертання від межі варто застосувати до кожного з об'єктів під час складання алгоритму руху.



стиль обертання зліва-направо

стиль обертання не обертати


стиль обертання навколо



3 Перегони

Укажи результат, який буде на сцені, якщо першою на старт

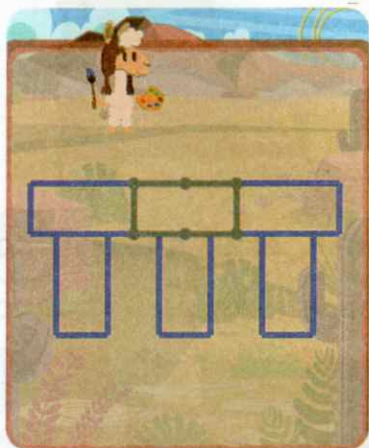
вийшла Анна  . Після неї через 1 секунду почав бігти

Бен  . Анна тричі пробігла відстань у 100 кроків з перервою в 1 секунду, а Бен — двічі відстань по 150 кроків з перервою в 1 секунду.

- Діти прибіжать до фінішу разом.
- Перша до фінішу прибіжить Анна.
- Першим до фінішу прибіжить Бен.



4 Місток

Пронумеруй команди, щоб скласти алгоритм, у якому Коті домалює сірі блоки в місточку.



- РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ВГОРУ
- РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ВНИЗ
- РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ПРАВОРУЧ
- РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ЛІВОРУЧ
- СТРИБАТИ ВНИЗ
- СТРИБАТИ ВГОРУ
- СТРИБАТИ ПРАВОРУЧ
- СТРИБАТИ ЛІВОРУЧ

5 Успіх

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

Мавпочка	Обертання	Перегони	Місток
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 24

Як упорядковувати об'єкти?

Дата _____

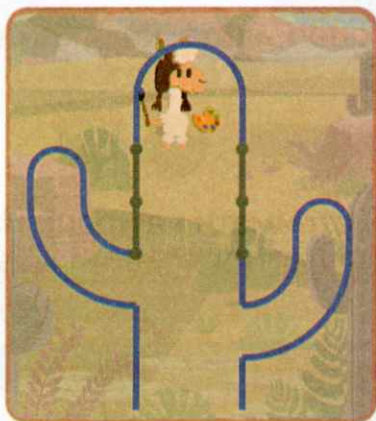
1 Хрестоматія

У хрестоматії сучасної української дитячої літератури для читання у 3–4 класах є твори Івана Андрусяка. Якщо тобі треба було б упорядкувати всі твори за алфавітом, та ще й так, щоб кожний твір розпочинався з нової сторінки, то які б сторінки відповідали їм у змісті? Запиши їх поряд з номерами на малюнку.

Іван Андрусяк	12	
Пісня	13	
Рибалки	14	
У морі жаби не живуть	16	
Лякація	17	
Про вміння читати	17	
Тринадцятий трамвай	18	
Як подружитися з Чакалкою	20	

2 Кактус

Коті домальовує кактус. В алгоритмі, який виконує Коті, пропущено дві команди. Допиши їх.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

← СТРИБАТИ ЛІВОРУЧ

↓ РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ВНИЗ

↓ РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ВНИЗ

→ СТРИБАТИ ПРАВОРУЧ

↑ РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ВГОРУ

3 Метелики

З'єднай вигляд алгоритму та результат його виконання. За зразком склади власний алгоритм зміни розмірів того самого спрайта.



```

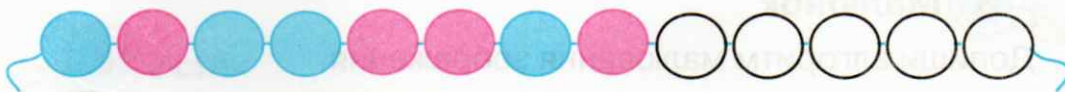
коли  натиснуто
штамп
перемістити на 100 кроків
змінити розмір на -30
штамп
перемістити на 70 кроків
змінити розмір на -30
    
```

```

коли  натиснуто
штамп
перемістити на 100 кроків
змінити розмір на 50
штамп
перемістити на 100 кроків
змінити розмір на 50
    
```

4 Намисто

Продовж ланцюжок з намиста.



5 Успіх

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

Хрестоматія	Кактус	Метелики	Намисто
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 25

Як скласти алгоритм зі звуком у середовищі Скретч?

1 Ребус

Дата _____

Розгадай ребус і запиши відповідь.



Відповідь: _____

2 Звук

Віднови порядок команд в алгоритмі прослуховування звуку спрайта.



Перейти у вкладку Звуки

Виділити спрайт

Натиснути

3 Малюнок

Допиши алгоритм малювання зображення.



КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

↑ РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ВГОРУ

↑ СТРИБАТИ ВГОРУ

→ РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ПРАВОРУЧ

→ РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ПРАВОРУЧ

→ РУХАТИСЬ МАЛЮЮЧИ ПРАВОРУЧ



4 Діти й собака

У деякому проєкті на сцені відбуваються такі події. Обведи команди, які ти використаєш для створення такого проєкту.



Чути гавкіт собаки



коли натиснуто

чекати 2 секунд

говорити Це твій собака? 2 сек

змінити ефект висота ▼ на 10

відтворити звук dog1 ▼ до кінця

говорити Привіт! Ні, не мій 2 сек

5 Успіх

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

Ребус	Звук	Малюнок	Діти й собака
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 26

Що таке висловлювання?

Дата _____

1 Учні

Познач учнів, які склали висловлювання.

Прочитай вірш!



Африка —
це материк.



Київ



2 У класі

Розглянь малюнок. Познач істинні висловлювання.



- У класі дванадцять учнів.
- Усі учні уважно слухають розповідь учительки.
- Деякі учні граються на уроці.
- Принаймні один з учнів спить на уроці.
- Учителька малює на дошці контур материка.
- На столі вчительки є глобус.



3 «Якщо..., то...»

Допиши слова «Якщо..., то...» там, де потрібно.

_____ світить зелене світло, _____ можна переходити дорогу.

_____ йде сніг, _____ можна гратися у сніжки.

_____ надворі дощ, _____ парасолька не потрібна.

4 Овочі

Домалюй, де мають бути томат і салат, щоб за запропонованим алгоритмом приготувати обід.

КОЛИ РОЗПОЧНЕМО

- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- ВЗЯТИ ТОМАТ
- ← РУХАТИСЬ ЛІВОРУЧ
- ▲ ВЗЯТИ САЛАТ
- ↓ РУХАТИСЬ ВНИЗ
- РУХАТИСЬ ПРАВОРУЧ
- 🍲 ПРИГОТУВАТИ ОБІД



5 Успіх

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

Учні	У класі	«Якщо..., то...»	Овочі
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Розділ 4. Презентації



Відкриття 27

У яких програмах працюють з комп'ютерною презентацією?

Дата _____

1 Слово

Оля написала на дошці слово, а Ігор випадково стер його частину. Яке слово написала Оля?

ПРЕЗЕНТАЦІЯ

Відповідь: _____

2 Кількість слайдів

Полічи й запиши, скільки слайдів містить презентація. Обведи заголовки кожного слайда червоним кольором, а текст на слайдах — зеленим.

 1	 2	 3
 4	 5	 6

Кількість слайдів: _____



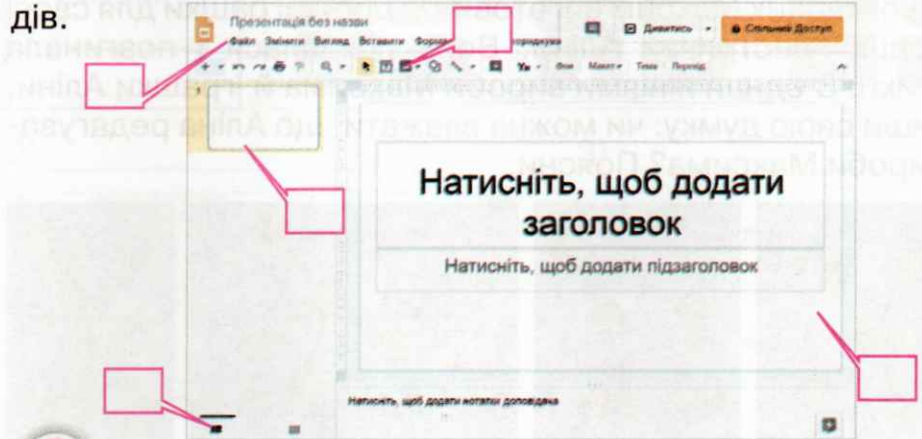
3 Показ презентації

Визнач, яку вказівку треба застосувати, щоб продемонструвати слайди презентації.

На екрані у звичайному режимі відкрито слайд	Продемонструвати з	Вказівка
Будова компаса	третього слайда	Почати з першого слайда
Будова компаса	першого слайда	Почати з поточного слайда
Титульний слайд	першого слайда	Довільний показ...
Титульний слайд	будь-якого слайда	

4 Редактор презентацій

Розглянь вікно редактора презентацій онлайн. Підпиши складові вікна: 1) меню; 2) панель інструментів; 3) панель Слайди; 4) робоча область; 5) режими відображення слайдів.



5 Успіх

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

Слово	Кількість слайдів	Показ презентації	Редактор презентацій
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





Відкриття 28

Як редагують презентацію?

Дата _____



1 Дії з об'єктами

З'єднай дію з об'єктом слайда та спосіб її виконання.

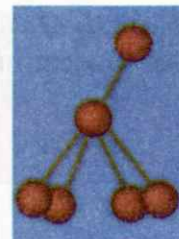
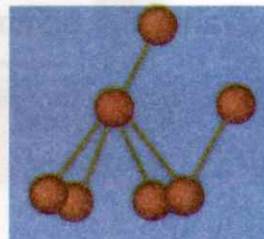
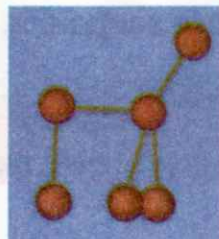
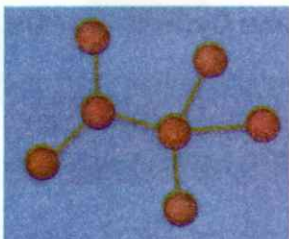
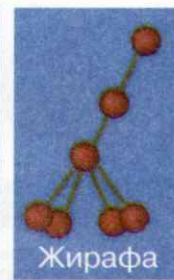
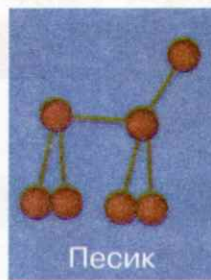
Дія	Видалення	Переміщення	Зміна розміру
------------	------------------	--------------------	----------------------

Спосіб	Протягнути за маркер	Натиснути клавішу <i>Delete</i>	Перемістити мишею в інше місце слайда
---------------	----------------------	---------------------------------	---------------------------------------



2 Вироби з дроту

Третьюокласник Максим виготовив із дроту іграшки для своєї молодшої сестрички Аліни. Вона погралася і позгнала дротики. З'єднай лініями вироби Максима й іграшки Аліни. Запиши свою думку: чи можна вважати, що Аліна редагувала вироби Максима? Поясни.





3 Сортування

У презентації *Схеми* запиши нові номери слайдів, які вони матимуть після впорядкування. Яку властивість під час впорядкування ти обрав/обрала? Запиши.



4 Редагування

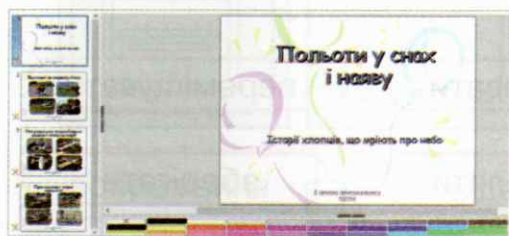
Презентацію про гурток авіамоделювання використовують у трьох режимах. Підпиши, що можна редагувати в кожному з режимів.

1) _____



2) _____

3) _____



5 Успіх

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

Дії з об'єктами	Вироби з дроту	Сортування	Редагування
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





Відкриття 29

Як додати об'єкти в презентацію?

Дата _____



1 Об'єкти на слайді

Розглянь малюнок. Текст на слайді підкресли, зображення — обведи.



2 Дії

Познач слова, що описують дії, які можна виконувати з текстовими написами й зображеннями на слайді. Доповни схему.

додавати

малювати

переміщувати

змінювати

видаляти

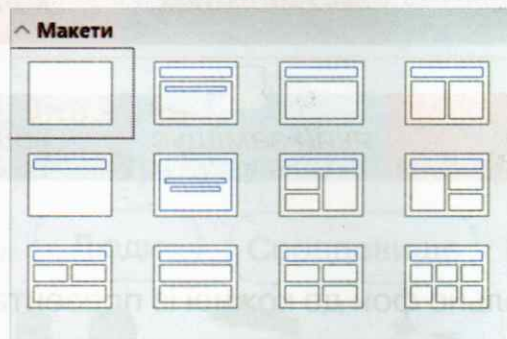
зберігати





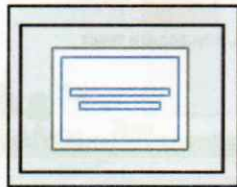
3 Макети слайдів

Укажи макет слайдів, який застосували для отримання слайда на малюнку.

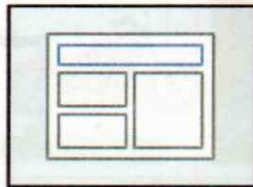


4 Об'єкти

За макетом слайдів розмісти об'єкти.



зображення



відео

текст

заголовок

звук

5 Успіх

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

Об'єкти на слайді	Дії	Макети слайдів	Об'єкти
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 30

Як додати до презентації фон і схему?

1 Речення

Дата _____



З поданих слів склади правильне твердження. Цифрами вкажи послідовність слів у складеному твердженні.

Фон – це

або малюнок,

кольорове тло

слайда


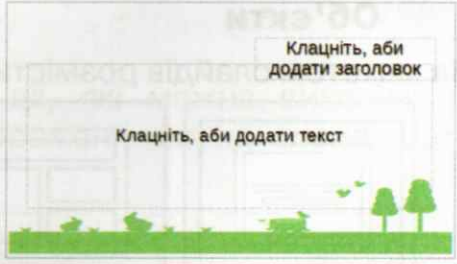

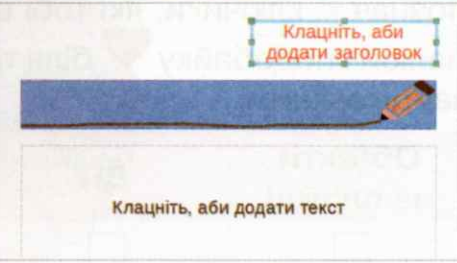
який заміщує

білий колір

2 Фон






Добери правильно фон до кожної із презентацій.

	Клацніть, аби додати заголовок		Клацніть, аби додати заголовок
Про дітей-винахідників	Про життя дітей у мовному таборі	Про сучасне мистецтво	Про результати дослідницького проекту
	Клацніть, аби додати заголовок		Клацніть, аби додати заголовок
Клацніть, аби додати текст		Клацніть, аби додати текст	

3 Алгоритм

Напиши назву для кожного алгоритму.

Алгоритм _____ _____	Алгоритм _____ _____
<ol style="list-style-type: none"> 1. Виділити зображення. 2. Навести вказівник миші на маркер . 3. Протягнути вказівник миші праворуч. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Виділити зображення. 2. Клацнути на зображенні. 3. Обрати маркер  на кутах прямокутника виділення. 4. Потягнути за маркер .

4 Групи зображень

З'єднай зображення і групу, у якій його можна знайти.

Комп'ютери

Люди

Середовище

Символи



Стрілки





Фінанси

Школа й
університет

Транспорт

Текстові
форми

5 Успіх

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

Речення	Фон	Алгоритм	Групи зображень
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Відкриття 31–32

Що таке інформаційна модель?

Дата _____



1 Інформаційна модель

Заповни схему.



2 Таблиця

Прочитай речення. Заповни порожні клітинки таблиці відповідними даними.

Прикладами водойм України є Чорне й Азовське моря, річки Дніпро та Дністер, озера Світязь і Синевир.

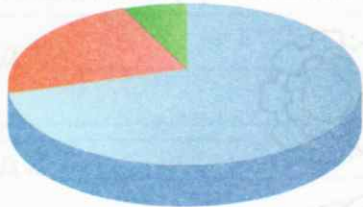
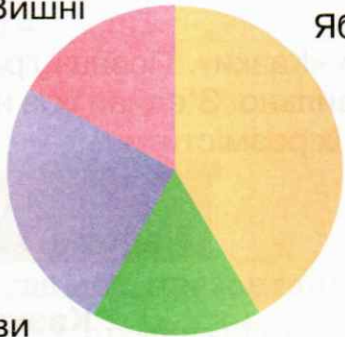
Моря		
	Дніпро	
Азовське		Синевир





3 Діаграми

Доповни речення даними з діаграм.

Діаграма	Речення
<p data-bbox="451 568 707 607">Склад повітря</p> 	<p data-bbox="852 546 1294 757">Середня за величиною складова повітря на діаграмі зафарбована в _____ колір.</p> <p data-bbox="852 775 1075 813">Це — кисень.</p>
<p data-bbox="368 884 791 922">Деревя школьного саду</p>  <p data-bbox="384 958 491 996">Вишні</p> <p data-bbox="715 976 826 1014">Яблуни</p> <p data-bbox="328 1279 435 1317">Сливи</p> <p data-bbox="552 1308 651 1346">Груші</p>	<p data-bbox="852 862 1294 1014">У школьному саду посадили найбільше _____.</p> <p data-bbox="852 1034 1294 1187">Вишні та груші мають _____ кількість.</p>



4 Успіх

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

Інформаційна модель	Таблиця	Діаграми
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





Відкриття 33-34

Як спланувати презентацію?

Дата _____

1 Ілюстрації

Підпиши й розфарбуй малюнки, які ілюструють план підготовки презентації.



2 Презентація «Казки»

Оленка створювала презентацію «Казки». Познач графічні об'єкти, які дівчинка дібрала правильно. З'єднай їх із назвами слайдів, на яких Оленка може їх розмістити.

Слайд
Які бувають казки?

Слайд
Народні казки



Г.-К. Андерсен



Створення
презентації

Казки

народні

авторські



Слайд
Казкарі



Слайд
Казка «Царівна-жаба»



3 План презентації

Яку презентацію тобі було б цікаво створити? Добери її тему, створи план. До кожного слайда добери й запиши заголовок.

Тема: _____

Слайд 1 _____

Слайд 2 _____

Слайд 3 _____

Слайд 4 _____



4 Мої роботи

Продовж речення.

1. Назва моєї презентації: _____

2. Я буду презентувати такі роботи: _____

3. Мені потрібно підшукати такі зображення: _____



5 Успіх

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

Ілюстрації	Презентація «Казки»	План презентації	Мої роботи
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





Мої досягнення



Полічи й запиши кількість ключиків у кожному відкритті теми. Постав відповідну позначку у відкритій скрині:

Я дуже задоволений/задоволена собою



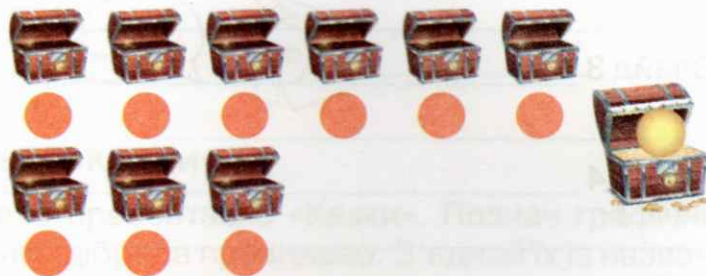
Мені багато вдалося



Мені треба більше постаратися



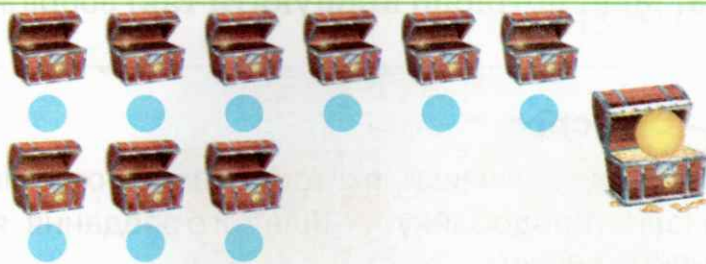
Інформація



Тексти



Алгоритми



Презентації

