



Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко,
Й. Я. Ривкінд

ІНФОРМАТИКА

РОБОЧИЙ ЗОШИТ



ЗА НОВОЮ
ПРОГРАМОЮ

4
клас

УДК 373.3.016:004(076.1)

ББК 74.263.2

Л74

*Схвалено для використання у загальноосвітніх навчальних закладах
комісією з педагогіки та методики початкового навчання
Науково-методичної ради з питань освіти
Міністерства освіти і науки України
(лист Інституту інноваційних технологій і змісту освіти
від 06 травня 2015 р. № 14.1/12-Г-278)*

**Автори: Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко,
Й. Я. Ривкінд**

Ломаковська Г. В.

Л74 Інформатика. Робочий зошит : навч. посіб. для
4 кл. загальноосвіт. навч. закладів / Г. В. Ломаковська,
Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінд. — К. : Видавничий дім
«Освіта», 2015. — 64 с.

ISBN 978-617-656-275-7.

Робочий зошит із друкованою основою для учнів 4 класу.

**УДК 373.3.016:004(076.1)
ББК 74.263.2**

**Київ
Видавничий дім «Освіта»
2015**

ISBN 978-617-656-275-7

© Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко,
Й. Я. Ривкінд, 2015
© Видавничий дім «Освіта», 2015

Любий друже!

Цього навчального року ти продовжиш подорож країною Інформатика, навчишся створювати презентації та текстові документи, користуватися мережею Інтернет. Ти знову зустрінешся зі знайомим тобі виконавцем Олівцем, складатимеш для нього алгоритми.

Зошит зробить твою подорож цікавою та корисною. У ньому ти знайдеш багато запитань, вправ, ребусів, лабіринтів, логічних задач та багато іншого.

Бажаємо тобі успіхів!



1. ЗНОВУ В КОМП'ЮТЕРНОМУ КЛАСІ

1. Пригадай правила безпечної роботи та поведінки в комп'ютерному класі. Устав пропущені слова.

- Не розпочинай роботу за комп'ютером без
- Сиди правильно:
спина , лікті ,
ноги
- Слідкуй, щоб відстань від очей до екрана монітора була не меншою від см.
- Під час роботи за комп'ютером руки мають бути
- Не екрана монітора.
- Не клади на клавіатуру.
- Не торкайся задньої панелі монітора й системного . Не чіпай , це небезпечно.

2. Для чого потрібний комп'ютер людям різних професій? Заповни таблицю.

Професія	Для чого використовує комп'ютер
Інженер	
Художник	
Музикант	



3. Які з цих речей може замінити комп'ютер? Допоможи Ганнусі зробити вибір та обведи ці речі.



4. Познач малюнок, що утворився із запропонованих фігур. Чи може бути кілька відповідей?

попереду



у середині



позаду



2. СТВОРЕННЯ ПАПОК

1. Розгадай ребус та запиши відповідь.



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

2. Знайди слова, що заховались у прямокутнику.

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

☒ носій

☐ файл

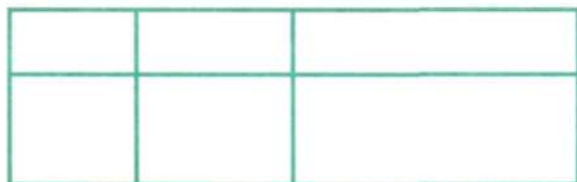
☐ папка

☐ дані

3. Устав пропущені букви.

Носі ми даних у комп'ют рі можуть бути ж рсткі магнітні диски, оптичні диски, флеш-накопичувач .

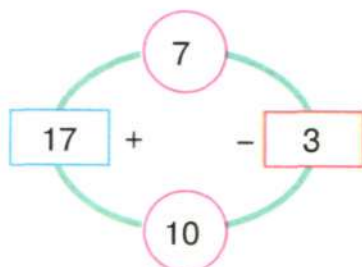
4. Скільки прямокутників зображено на малюнку? Запиши.



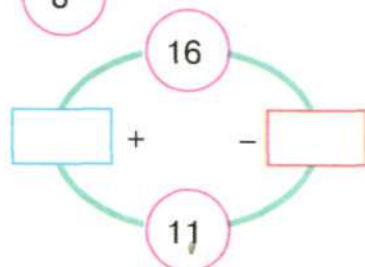
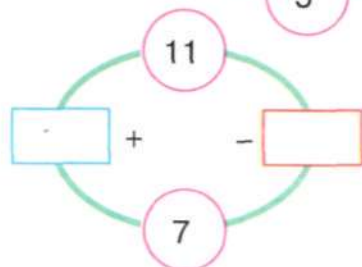
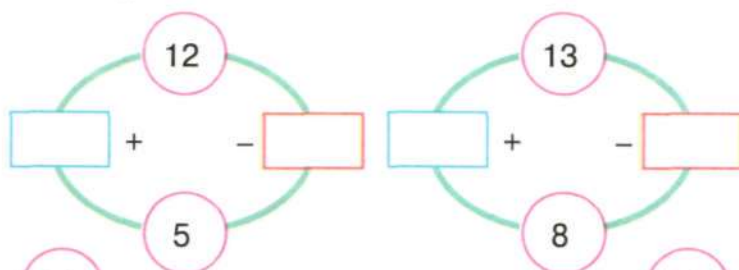
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



5. Установи закономірність заповнення прямокутників.



Упиши числа, яких не вистачає.



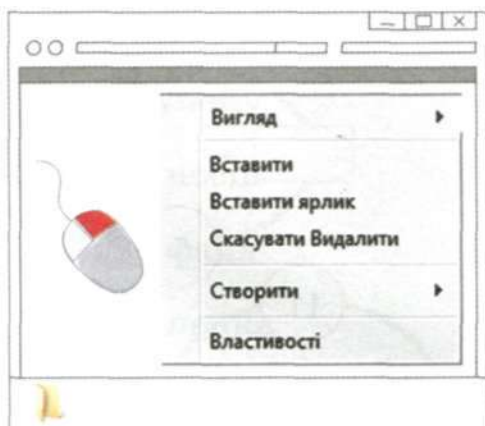
6. Знайди 7 відмінностей. Обведи їх.



1. Зайди
Коп

- Копіювання об'єкта —

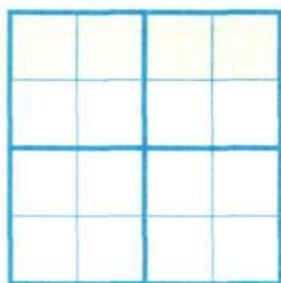
-
- Музика
- Вирізати
 - Копіювати
 - Видалити
 - Перейменувати
 - Властивості



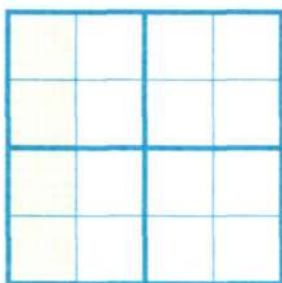


4. Судо́ку — це популярна логічна гра.

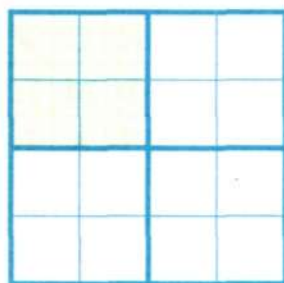
У перекладі з японської *судоку* — це цифра, що стоїть окремо. Правила головоломки судоку прості: необхідно заповнити вільні клітинки цифрами так, щоб в кожному рядку, в кожному стовпці та в кожному малому квадраті цифра траплялася лише один раз.



рядок

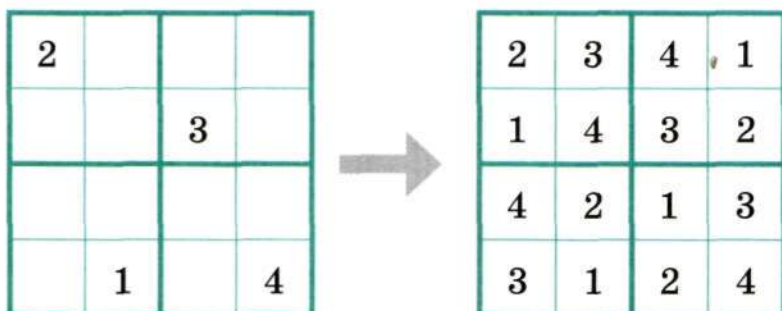


стовпець

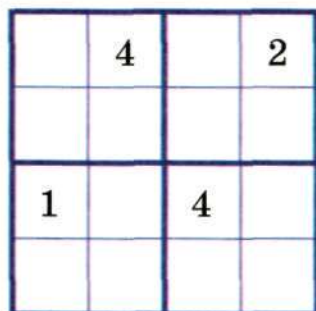
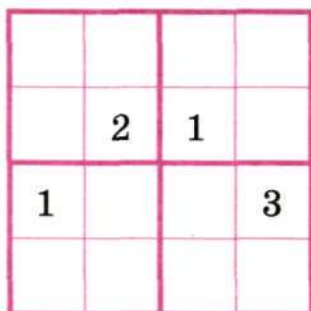


малий квадрат

Приклад заповнення судоку цифрами від 1 до 4.



Заповни судоку.



4. ВИДАЛЕННЯ ПАПОК І ФАЙЛІВ

1. Знайди слова, що заховались у прямокутнику.

А	П	Ц	К	Л	Щ	Ю	И	Ч	Я	А	Х	М	П
В	И	Д	А	Л	Е	Н	Н	Я	Ф	В	Ц	Ь	Е
Т	С	У	И	Ч	Я	Ф	Б	Ж	Є	В	О	І	Р
К	С	У	К	О	П	І	Ю	В	А	Н	Н	Я	Е
Ф	М	П	О	І	Й	І	Н	Ж	Х	Є	Х	В	Г
Л	А	Ь	Г	А	Ч	Ц	П	Л	Ь	Ц	Я	Г	Л
К	С	Т	В	О	Р	Е	Н	Н	Я	Б	А	Й	Я
В	Т	У	И	Т	О	В	Ч	Р	Т	Б	Г	Й	Д

☐

перегляд

☐

видалення

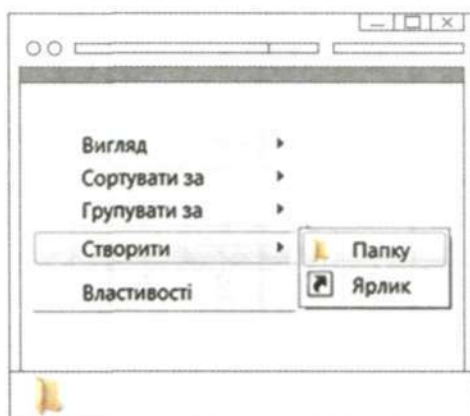
☐

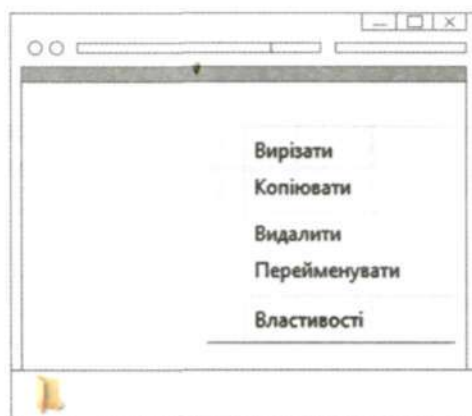
копіювання

☐

створення

2. Розглянь команди контекстного меню та впиши у прямокутники назви дій над папками.





3. Пронумеруй команди алгоритму видалення файлу.

☐

Відкрий контекстне меню.

☐

Установи вказівник на значок файлу, який потрібно видалити.



- ☐ Вибери команду **Видалити**.
- ☐ Відкрий папку, де розміщено файл, який потрібно видалити.
- ☐ Вибери кнопку **Так** у вікні із заголовком **Видалити файл**.

4. Пригадай правила заповнення sudoku. Заповни головоломку.

		1	
	1		3
		3	
4			

4	2	3	
3		4	

			1
	4	3	
	3		

5. Знайди для кожної пірамідки її вид зверху. З'єднай.



5. ТЕКСТОВИЙ РЕДАКТОР

1. Розгадай ребус та запиши відповідь.

Т



2. Закінчи речення.

Між словами завжди ставиться

Перед розділовими знаками (; : . , ! ?)

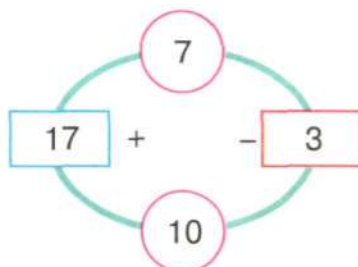
Дефіс у словах вводиться

Перед тире й після нього завжди

3. Яку кнопку потрібно використати для збереження текстового документа? Постав позначку у відповідному квадратику.

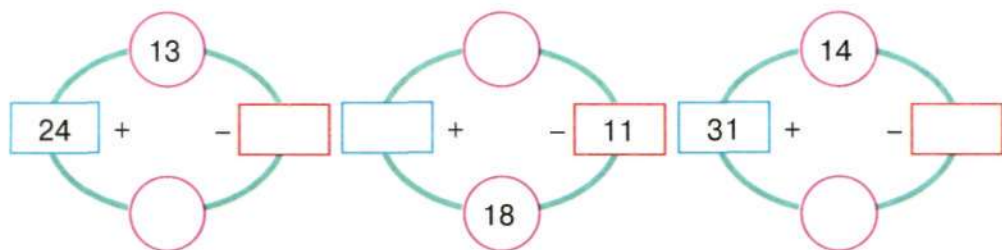


4. Пригадай закономірність заповнення прямокутників.

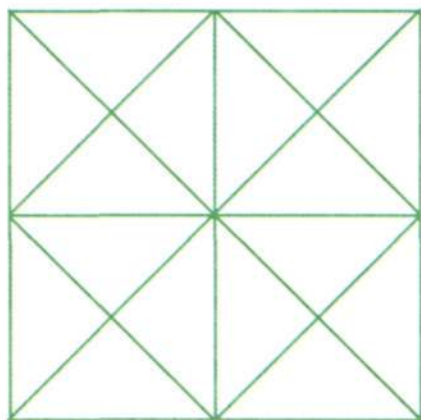




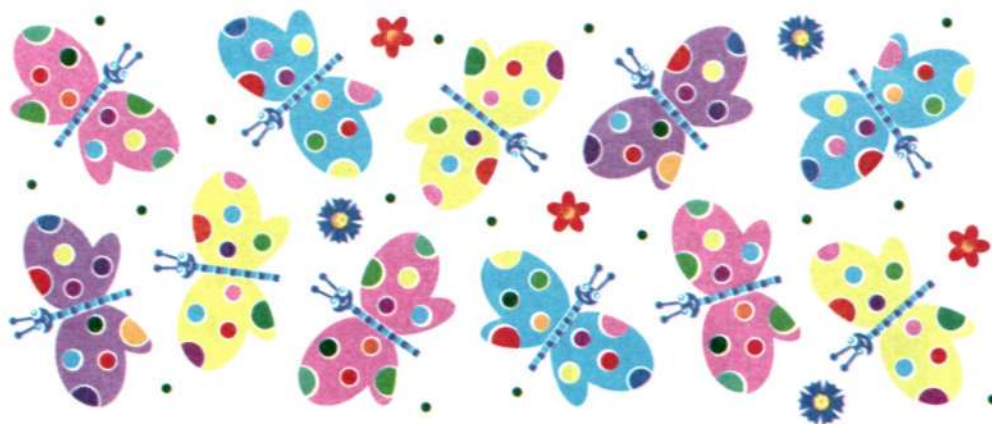
Упиши числа, яких не вистачає.



5. Скільки трикутників і скільки квадратів зображено на малюнку? Запиши.

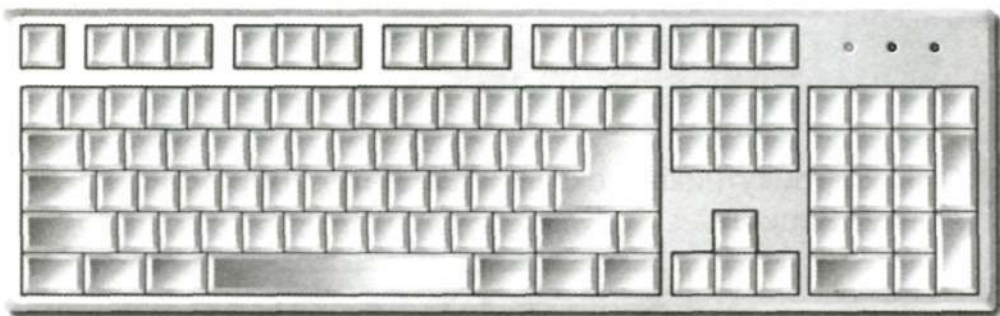


6. Знайди метелика, який на малюнку не повторюється. Обведи його.



6. РЕДАГУВАННЯ ТЕКСТІВ

1. Обведи клавіші з цифрами зеленим олівцем, з буквами — жовтим, зі стрілками — червоним, клавішу пропуск — синім.



2. Тобі потрібно видалити символ. Яку клавішу ти використаєш? Постав позначку у відповідному квадратику.



3. Тобі потрібно розпочати новий абзац. Яку клавішу ти використаєш? Постав позначку у відповідному квадратику.



4. Тобі потрібно зробити проміжок між словами. Яку клавішу ти використаєш? Постав позначку у відповідному квадратику.



5. Тобі потрібно ввести велику літеру. Яку клавішу ти використаєш? Постав позначку у відповідному квадратику.





6. Допоможи Олесеві впоратися з головоломкою. Упиши в порожні клітинки такі числа, щоб утворились істинні рівності.

$$\begin{array}{ccccccc} \text{red hexagon} & + & \text{green diamond} & + & \text{blue circle} & + & \text{yellow square} & = & 10 \\ + & & + & & + & & + & & \\ \text{red hexagon} & + & \text{green diamond} & + & \text{yellow square} & + & \text{yellow square} & = & 9 \\ + & & + & & + & & + & & \\ \text{blue circle} & + & \text{green diamond} & + & \text{red hexagon} & + & \text{blue circle} & = & 11 \\ + & & + & & + & & + & & \\ \text{green diamond} & & \text{green diamond} & & \text{blue circle} & & \text{blue circle} & = & 10 \\ = & & = & & = & & = & & \\ 13 & & 12 & & 9 & & 6 & & \end{array}$$

7. На малюнках зображено вид зверху і вид збоку чотирьох різних парасольок. З'єднай зображення однакових парасольок.



7. ФОРМАТУВАННЯ АБЗАЦУ

1. Знайди слова, що заховались у прямокутнику.

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



абзац

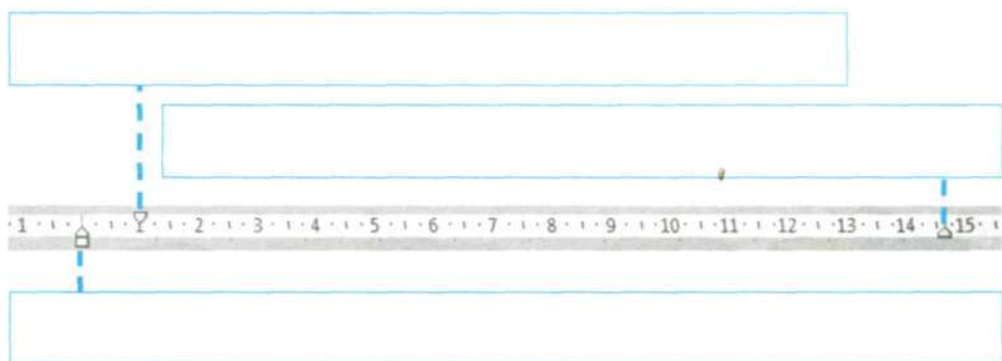


вирівнювання



відступ

2. Упиши в прямокутники назви бігунків на лінійці.



3. З'єднай лініями зображення варіантів розміщення тексту на сторінці та їх назви.



по лівому полю



по правому полю



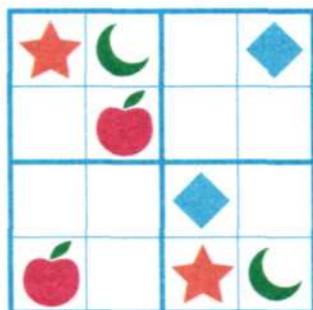
по центру



по лівому
та правому полям



4. Пригадай правила заповнення sudoku. Заповни головоломку.



5. З яких фрагментів можна скласти квадрат? З'єднай їх.



1. Пер
сло

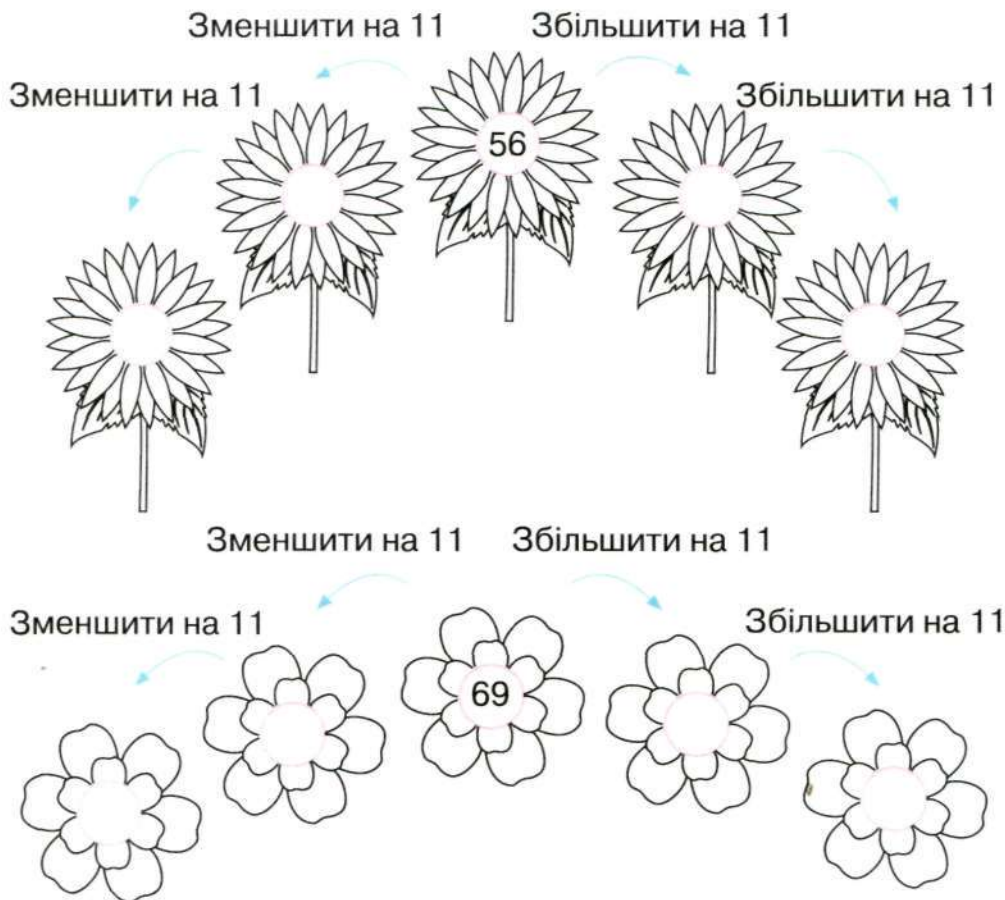
-

- 3.** З'єднай лініями зображення сполучень клавіш із назвами команд, що їм відповідають.

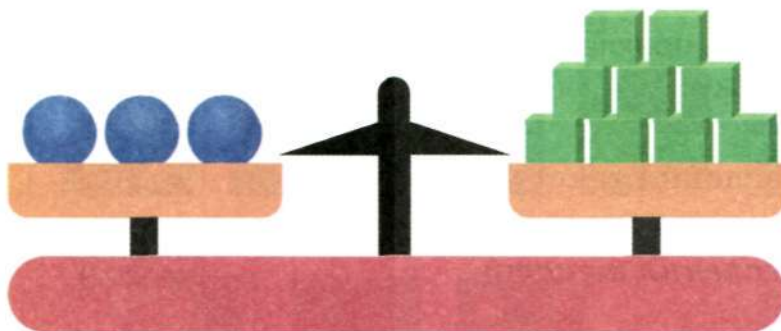




4. Обчисли значення та запиши результат. Розфарбуй малюнки.



5. Порівняй масу кубика та масу кульки.



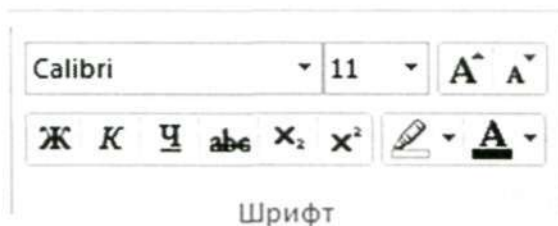
9. ФОРМАТУВАННЯ ТЕКСТІВ

1. Закінчи речення.

Для змінення зовнішнього вигляду тексту:

- фрагмент тексту.
- відповідну кнопку для роботи з фрагментом тексту.

2. Пригадай призначення кнопок форматування тексту.



Обведи кнопки, за допомогою яких можна:

- задати розмір символів — зеленим олівцем;
 - збільшити розмір символів — червоним олівцем;
 - зменшити розмір символів — синім олівцем;
 - задати колір символів — жовтим олівцем;
 - задати накреслення символів — оранжевим олівцем.
3. Розглянь приклади форматування тексту. Обведи відповідну кнопку.

Накреслення тексту

Ж К Ч

Накреслення тексту

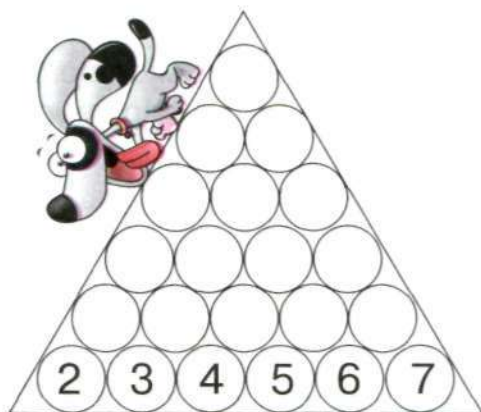
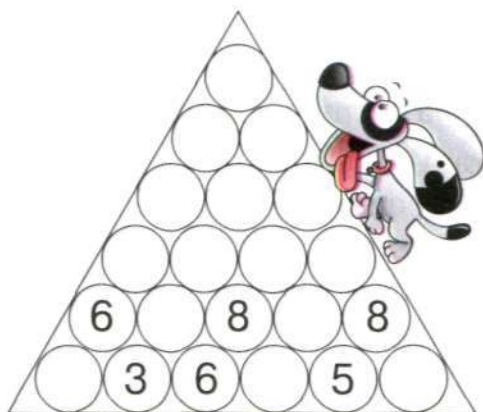
Ж К Ч

Накреслення тексту

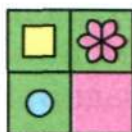
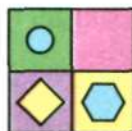
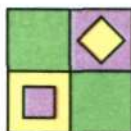
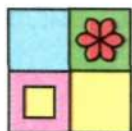
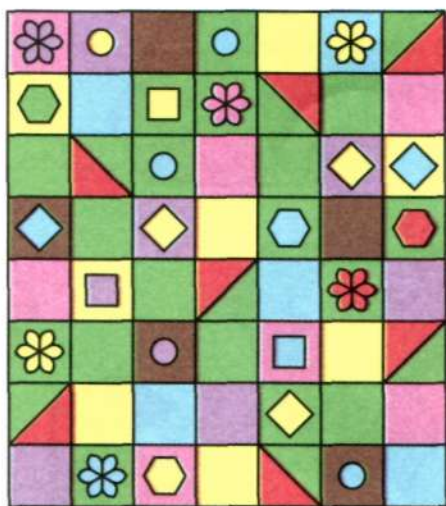
Ж К Ч



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



5. Познач фрагменти, яких немає на малюнку.





1. Ганнуса ввела текст вірша «Листопад» у текстовому редакторі. Але випадково переставила слова місцями.

Листопад
От і все, — сказала осінь. —
Потрудилися, і досить.
Нелегкі вдалися мені,
Відпочить пора дні.
Недоробки ж тут і там,
Листопаде, впорай сам... —
Т. Коломієць

Допоможи Ганнусі виправити помилки та допиши алгоритм.

1. Виділи слово «мені».
2. Вибери кнопку  Вирізати

[illegible]

4. Вибери кнопку  **Вставити**.
5. Виділи слово «дні».

7. Вибери кнопку  **Вставити**.

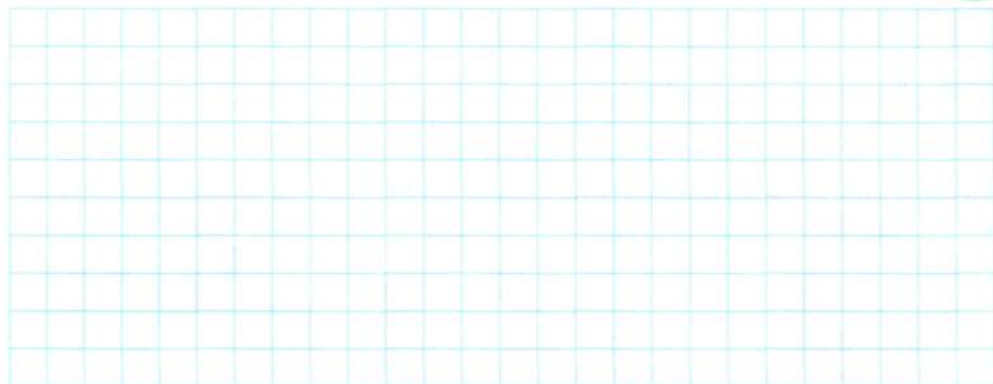
2. Ганнуса ввела текст, але не встигла його відформатувати. Запиши, які дії потрібно виконати Ганнусі, щоб текст виглядав краще.

З історії книг

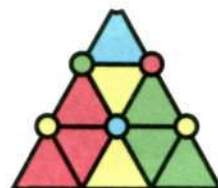
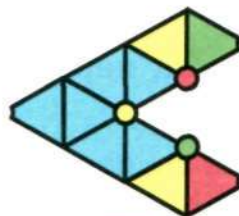
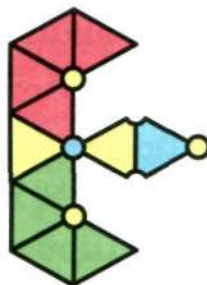
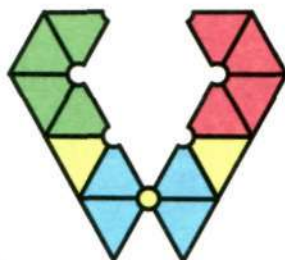
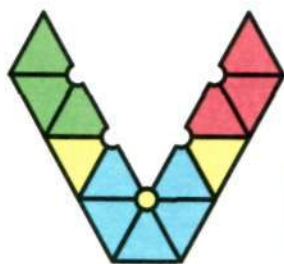
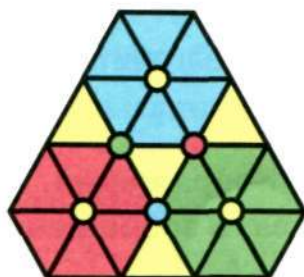
Створення книги — довга, захоплива історія. З давніх-давен люди шукали різні способи збереження знань і передачі їх наступним поколінням. Багато відкриттів зробили наші предки, щоб залучити до здобуття знань якомога більше людей.

За Віктором Дацкевичем





3. Познач фрагменти, з яких складається малюнок.



11. СТВОРЕННЯ ДОКУМЕНТА З МАЛЮНКАМИ

1. Розгадай ребус та запиши відповідь.



Ю

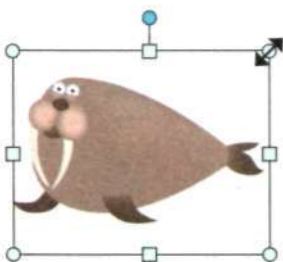


2. Пронумеруй команди алгоритму розміщення зображення в тексті.

- ☐ Вибери кнопку **Зображення**. Відкриється вікно із заголовком **Вибрати зображення**.
- ☐ Спочатку вибери зображення, а потім — кнопку **Відкрити**.
- ☐ Встанови курсор у потрібне місце тексту.
- ☐ У вікні **Вибрати зображення** відкрий вміст папки, у якій збережено зображення.

3. Пригадай, як можна змінити розміри зображення. Постав позначку у відповідному квадратику.

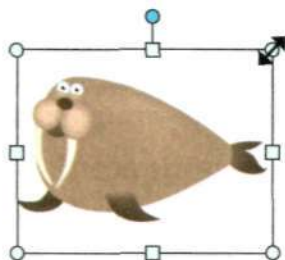
- Щоб зменшити малюнок, потрібно:



- ☐ виділити зображення та перемістити вказівник усередину
- ☐ виділити зображення та перемістити вказівник назовні
- ☐ двічі клацнути ліву кнопку миші

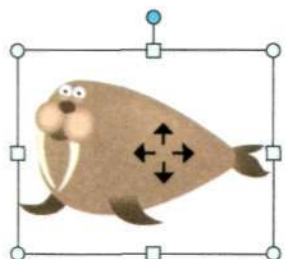


- Щоб збільшити малюнок, потрібно:



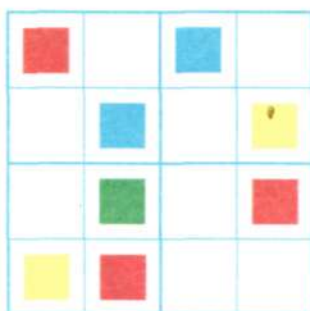
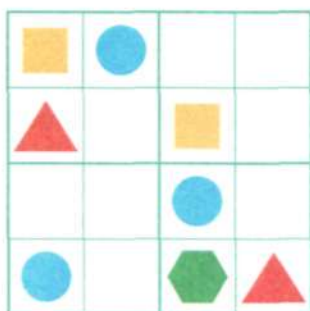
- ☐ виділити зображення та перемістити вказівник усередину
- ☐ виділити зображення та перемістити вказівник назовні
- ☐ двічі клацнути ліву кнопку миші

- Щоб перемістити малюнок, потрібно:



- ☐ виділити зображення
- ☐ виділити зображення та перетягнути
- ☐ двічі клацнути ліву кнопку миші

4. Пригадай правила заповнення sudoku. Заповни головоломку.



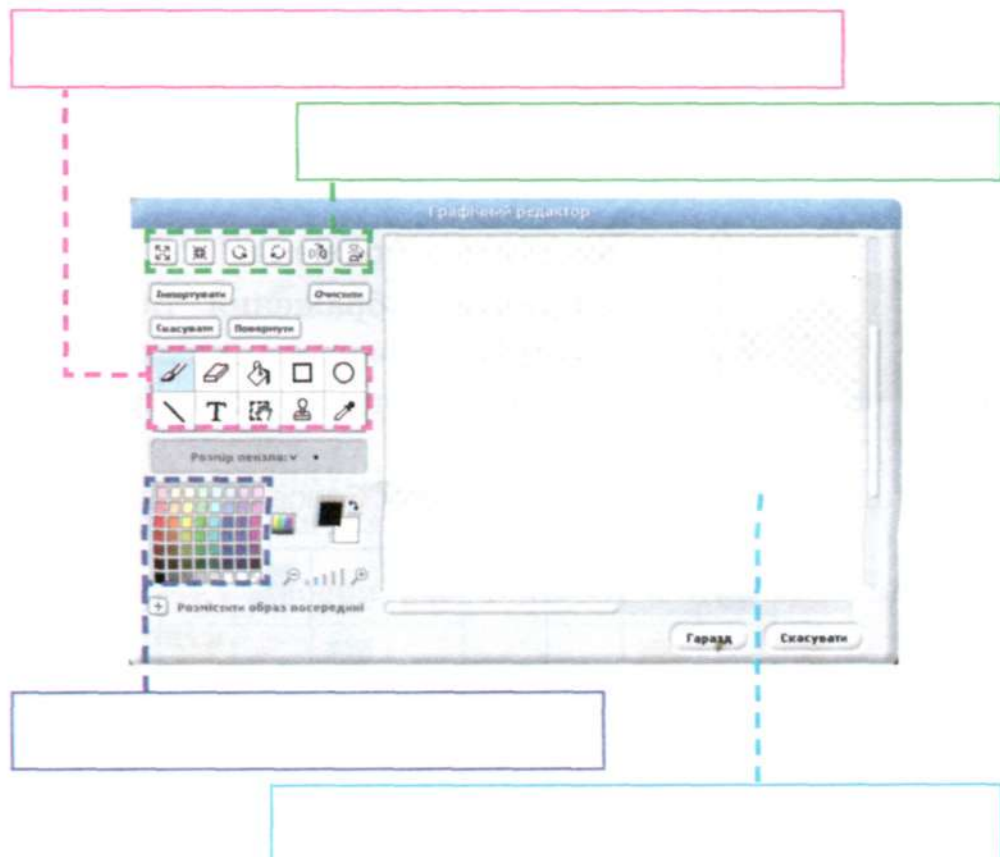
5. Допоможи Мудрунчику впоратися з головоломкою. Упиши в порожні клітинки квадратів такі числа, щоб утворилися істинні рівності.

64	:		=	
-		·		·
	:	5	=	
=		=		=
44	+		=	64

	:		=	24
:		·		:
	·	2	=	
=		=		=
16	:		=	4

12. ГРАФІЧНИЙ РЕДАКТОР SCRATCH

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



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



Штампувати



Зафарбувати



Намалювати лінію



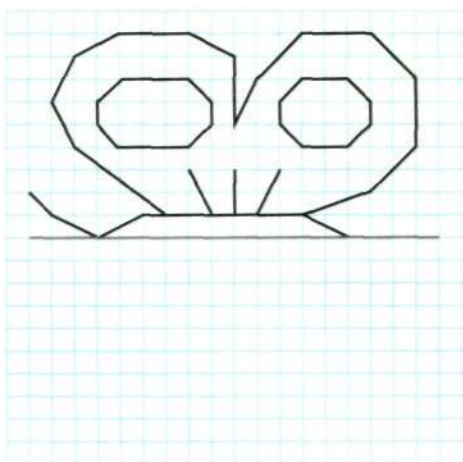
Намалювати еліпс



Витерти зайві фрагменти малюнка

13. ПЕРЕТВОРЕННЯ ФРАГМЕНТІВ МАЛЮНКІВ

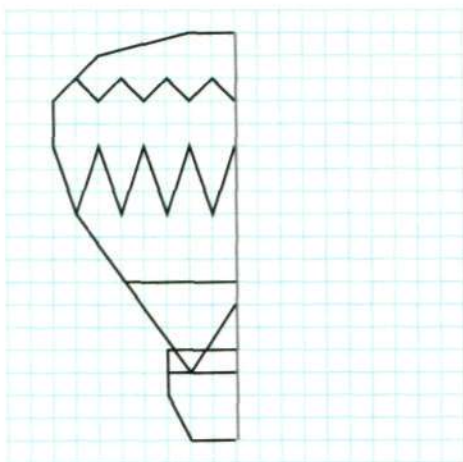
1. Домалюй метелика та розфарбуй його.



Яку кнопку слід використати, щоб отримати малюнок у графічному редакторі? Постав позначку у відповідному квадратику.



2. Домалюй повітряну кулю та розфарбуй її.

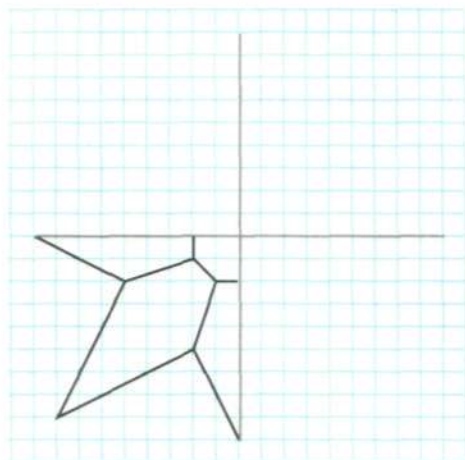


Яку кнопку слід використати, щоб отримати малюнок у графічному редакторі? Постав позначку у відповідному квадратику.





3. Домалюй зірочку та розфарбуй її.



Які кнопки слід використати, щоб отримати малюнок у графічному редакторі? Постав позначки у відповідному квадратику.



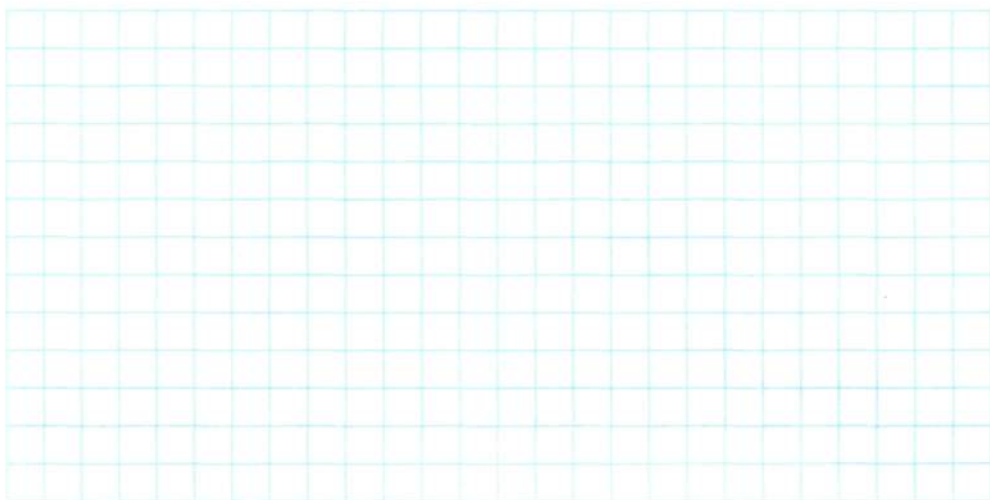
4. Допоможи Елзіку впоратися з головоломкою. Розв'яжи приклади.

				+	78	=									+	65	=	89			
				+					+					+							
35								+					=	92							
=								=					=								
				+	57	=					147					+					
				+									+								
				+	26	=	100									+					
=												=					=				
77																+	47	=	93		

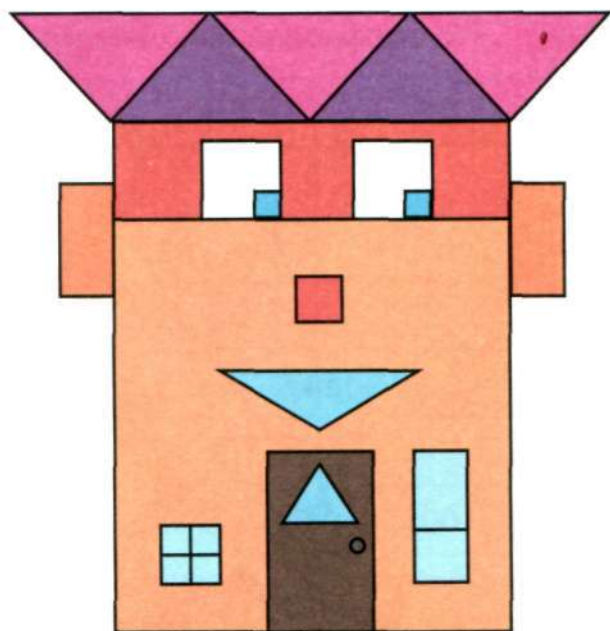


14. ГЕОМЕТРИЧНІ ФІГУРИ В ГРАФІЧНОМУ РЕДАКТОРІ

1. Запиши алгоритм малювання фону для сцени.



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



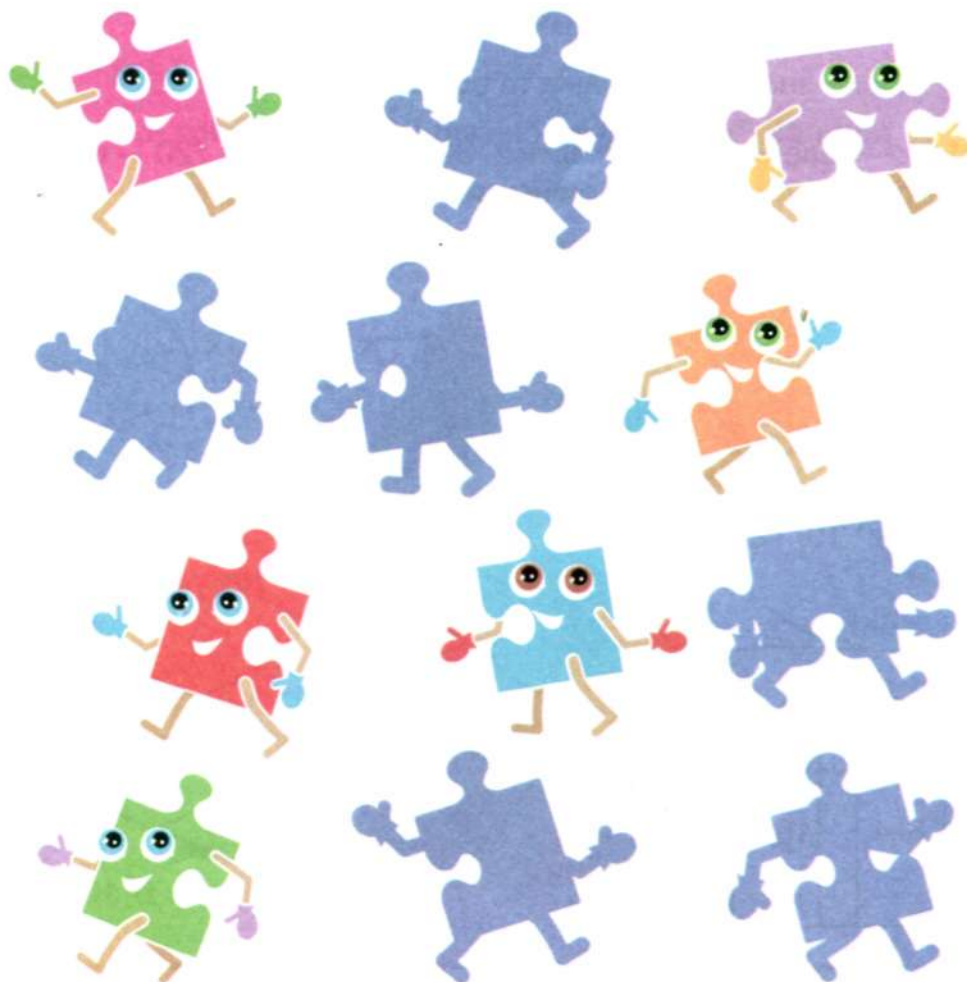


3. Допоможи Мудрунчику впоратися з головоломкою. Упиши в порожні клітинки квадратів такі числа або знаки, щоб утворилися істинні рівності.

		4	=	32
		:		.
		2	=	2
=		=		=
32		2	=	64

7		8	=	
		:		
4		2	=	8
=		=		=
	:	4	=	7

4. Для кожного малюнка знайди його тінь. З'єднай їх.



15. ВІТАЛЬНА ЛИСТІВКА

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

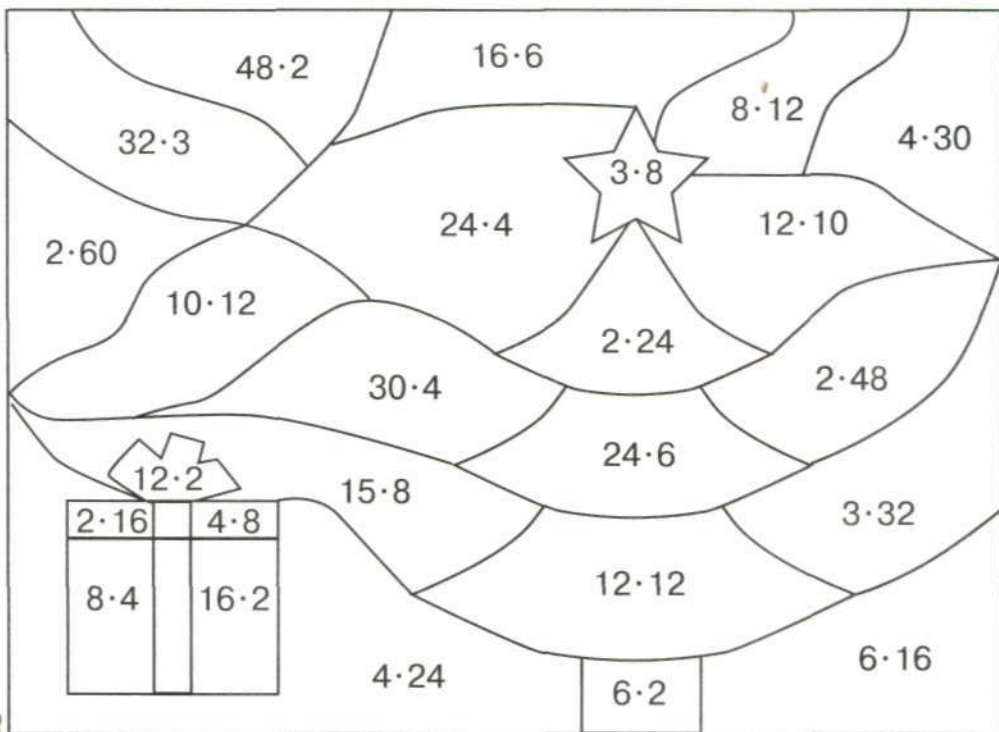
Інструменти створення
зображення

Інструменти редагування
зображення



2. Обчисли значення виразів та розфарбуй малюнок:

144 — зеленим, 24 — жовтим, 32 — червоним, 120 — синім,
96 — блакитним, 12 — коричневим.

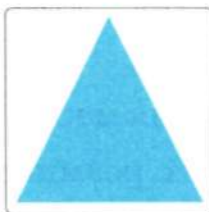


3. Познач малюнок, що утворився із запропонованих фігур. Чи може бути кілька відповідей?

попереду



у середині



позаду


☐

☐

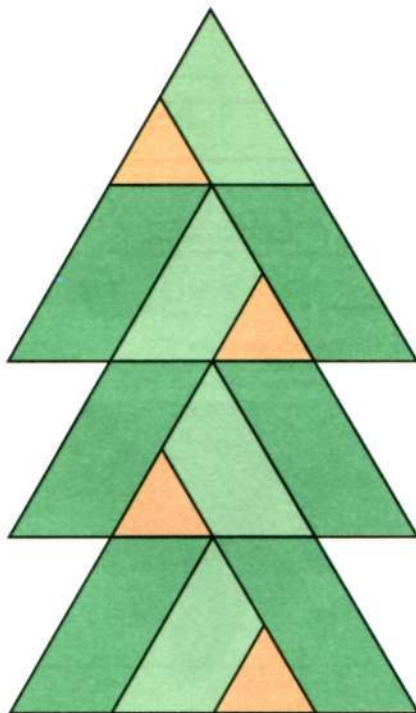
☐

☐

☐

☐

4. Скільки трикутників зображено на малюнку? Запиши.



16. МЕРЕЖА ІНТЕРНЕТ

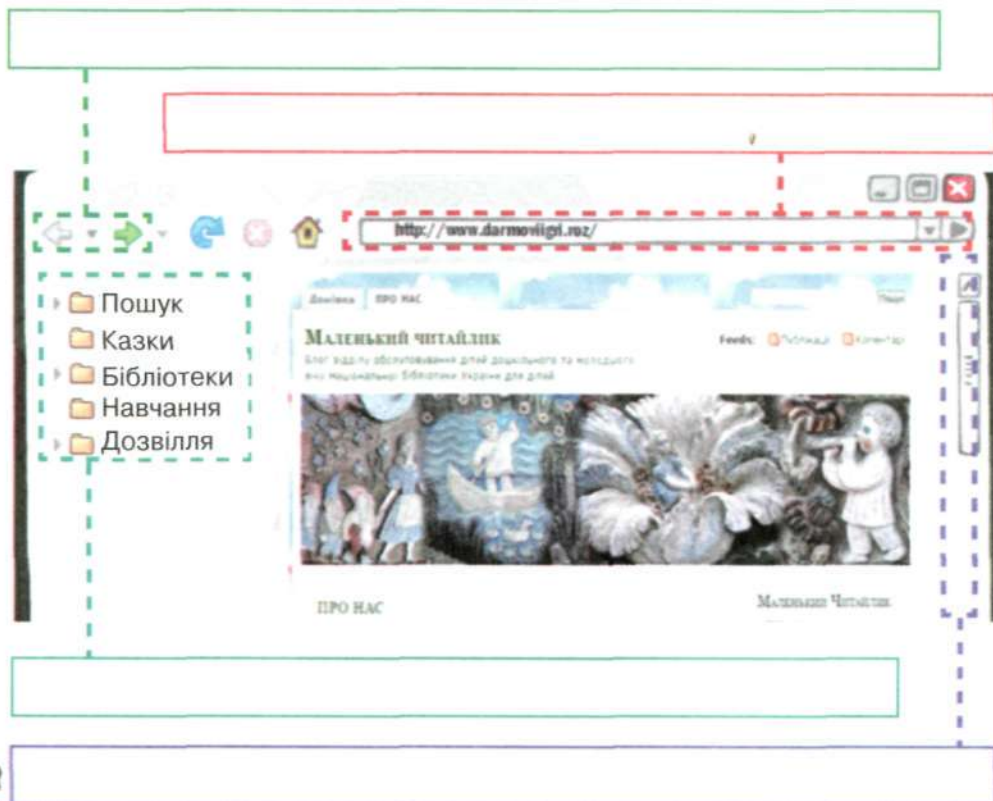
1. Прочитай текст і встав пропущені слова.

Комп'ютери, з'єднані між собою, утворюють . Найбільша й найвідоміша комп'ютерна мережа — .

В Інтернеті відомості розміщені на сайтах. Сайти складаються зі спеціальних сторінок, які називаються .

Для перегляду сайтів використовують спеціальні програми — .

2. Підпиши об'єкти вікна браузера. Використай такі словосполучення: *поле адреси, меню закладок, кнопки переходу, смуга прокручування*.





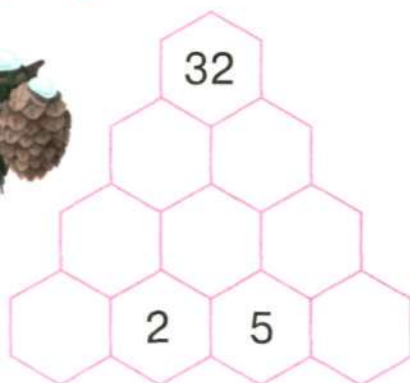
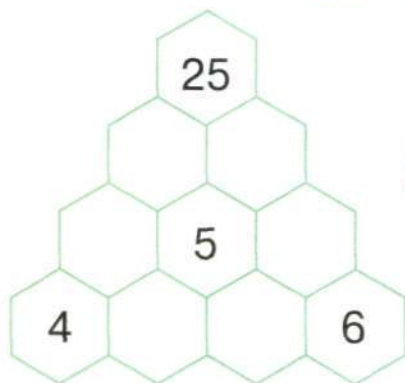
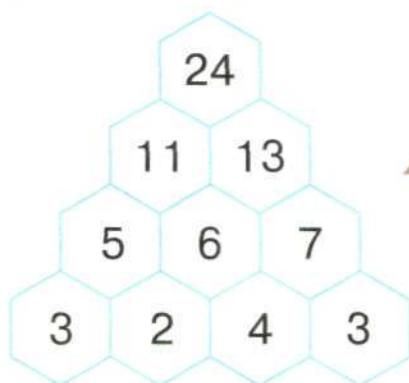
3. Запиши відомості про сайт своєї обласної дитячої бібліотеки.

- Назва сайта:

- **Опис сайта:**

- Цікаво:

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



1. Запиши название



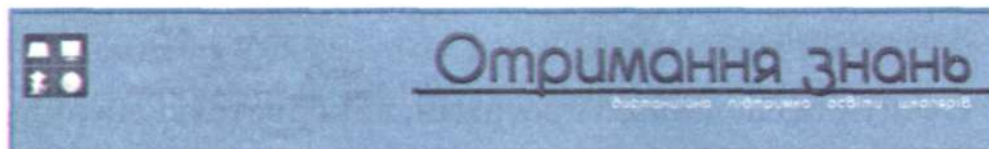
- ☐ Відкрий сторінку пошукової системи.
- ☐ Добери ключові слова або фразу.
- ☐ Відкрий браузер.
- ☐ Збережи результати пошуку.
- ☐ Проаналізуй результати пошуку.
- ☐ Організуй пошук за ключовими словами.



-



4. Запиши відомості про сайт **Отримання знань**.



- Назва сайта:

- **Опис сайта:**

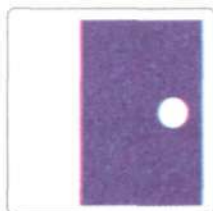
- Цікаво:

5. Познач малюнок, що утворився із запропонованих фігур. Чи може бути кілька відповідей?

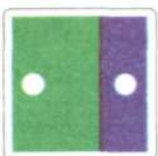
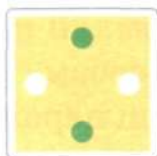
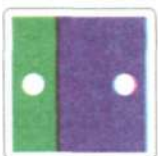
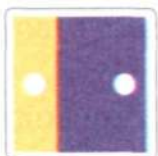
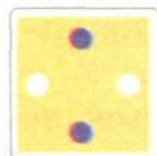
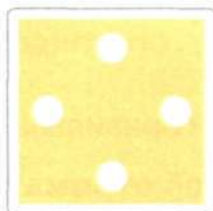
попереду



у середині



позаду



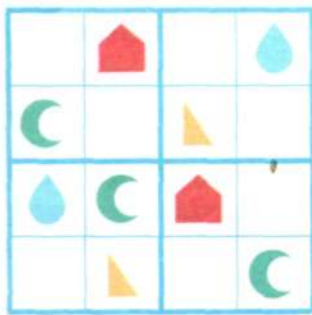
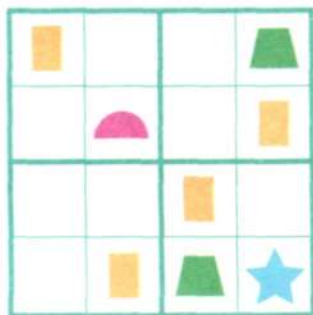


4. У різних країнах цей значок називають по-різному. В Італії — «равлик», у Швеції — «слон», у Фінляндії його часто іменують «кішкою», в Україні — «песиком». Де використовується цей значок? Постав позначку у відповідному квадратику.



- ☐ В адресі електронної поштової скриньки.
☐ В адресі сайта.
☐ В імені файла.
☐ У ключових словах.

5. Пригадай правила заповнення sudoku. Заповни головоломку.



6. Знайди 5 способів розрізання прямокутника на 2 рівні частини так, щоб лінія розрізу проходила по сторонах клітинок. Намалюй.



19. СТВОРЕННЯ І НАДСИЛАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ЛИСТІВ

1. Знайди слова, що заховались у прямокутнику.

І	Р	Ь	Г	К	Й	Г	М	П	Л	Б	Щ
Й	В	А	Ч	А	У	Ц	М	Т	Р	Л	Н
В	І	Д	П	О	В	І	С	Т	И	К	А
У	К	И	І	П	И	Б	Л	Г	П	К	П
Ч	И	Е	У	Ч	С	Р	Р	У	М	О	И
У	С	К	Р	И	Н	Ь	К	А	Ю	П	С
Ч	И	І	В	Р	Д	Ї	Щ	Ь	Г	Х	А
І	М	К	І	Ч	Ц	П	О	Р	У	Ч	Т
Я	Н	А	Д	І	С	Л	А	Т	И	У	И



скринька



відповісти



написати



надіслати

2. Пронумеруй команди алгоритму написання нового листа.



Відкрий поштову скриньку.



У поле **Кому** введи адресу електронної пошти отримувача.



У поле **Тема** введи слово або кілька слів, що коротко пояснюють зміст листа.



Вибери посилання **Написати** листа в лівій частині вікна.

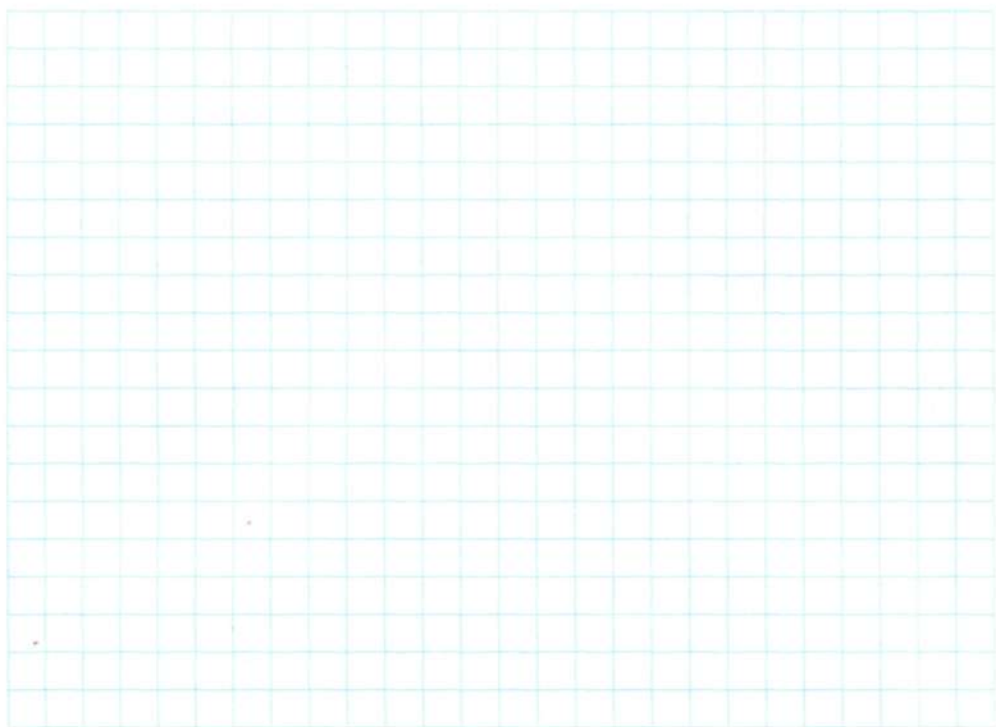


У поле для введення тексту введи текст листа.



Вибери кнопку **Надіслати**.

3. Запиши алгоритм створення і надсилання відповіді на одержаний електронний лист.



4. Познач фрагменти, потрібні для завершення малюнка.



1. Заки
Кор

2. Познач правильні, на твою думку, твердження.

- ☐ Спілкуючись в Інтернеті, завжди повідомляй персональні дані.
- ☐ Не зустрічайся без відома батьків зі знайомими по спілкуванню в Інтернеті.
- ☐ Не відповідай на листи незнайомців.
- ☐ Повідомляй пароль від поштової скриньки стороннім особам.
- ☐ Завжди запитуй батьків або вчителя про те, чого не розумієш в Інтернеті.

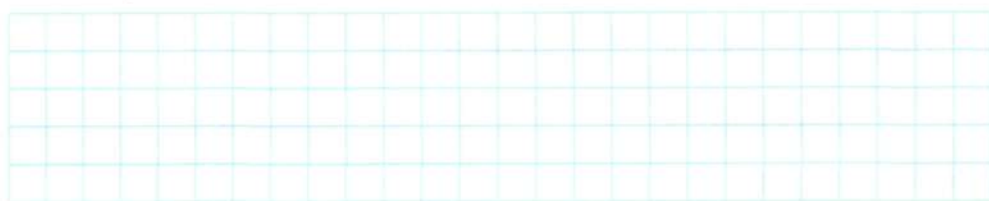


- Назва сайта:

- **Опис сайта:**



- Цікаво:



4. Упиши в порожні клітинки квадратів такі числа або знаки, щоб утворились істинні рівності.

9	·		=	27
			:	
3		3	=	9
=		=		=
27			=	3

8		4	=	32
			·	
	:	2	=	2
=		=		=
32			=	64

21. АЛГОРИТМИ І ВИКОНАВЦІ

1. Запиши виконавців поданих команд.

Команда	Виконавець
Робити уроки	
Надіслати лист	
Намалювати картину	

2. Визнач, чи входять дані команди до системи команд виконавця. Постав позначку у відповідному квадратику.

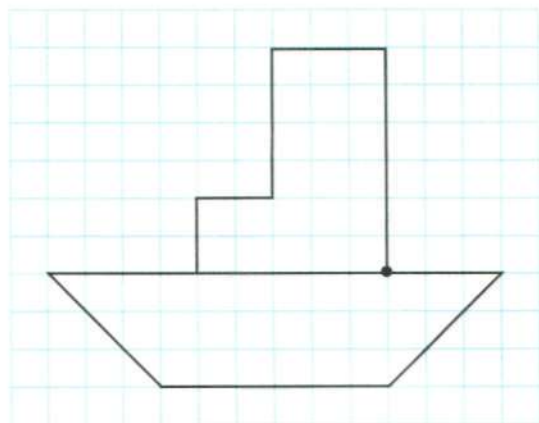
Виконавець	Команда	Так	Ні
Принтер	Завантажити машину	☐	☐
Корабель	Пройти через шлюз каналу	☐	☐
Підйомний кран	Друкувати текст	☐	☐
Музикант	Виконати пісню	☐	☐

3. Пригадай систему команд виконавця **Олівця**.

Команда	Дія	Команда	Дія
	На 1 клітинку вниз		На 1 клітинку вліво вниз
	На 1 клітинку вгору		На 1 клітинку вправо вниз
	На 1 клітинку вліво		На 1 клітинку вліво вгору
	На 1 клітинку вправо		На 1 клітинку вправо вгору



Запиши послідовність команд для створення малюнка.



Скільки команд виконав виконавець **Олівець**? Запиши.

4. Розглянь малюнки. Підпиши їх так, щоб отримати алгоритм збирання меду.



2.

1. Знайди
Запиши

-



-
- A cartoon illustration of Pinocchio, a young boy with a large nose, wearing a red shirt, blue shorts, and a striped hat with a red pom-pom. He is holding a large, ornate golden key in his right hand and gesturing with his left hand.



23. ЛОГІЧНЕ СЛІДУВАННЯ

1. Закінчи висловлювання, щоб воно було істинним.

Якщо брат старший, ніж сестра, то сестра

_____.

Якщо джерельце вужче, ніж ріка, то ріка

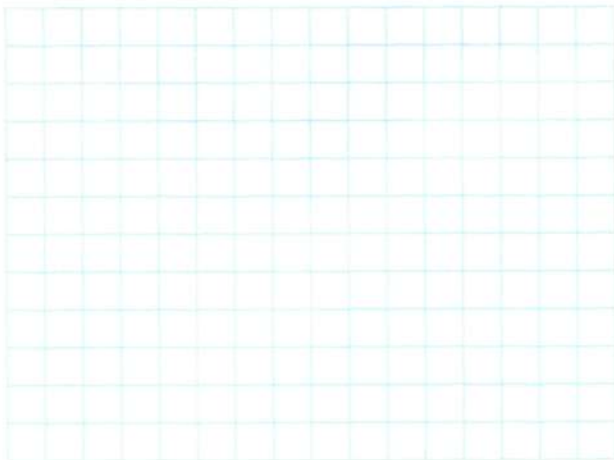
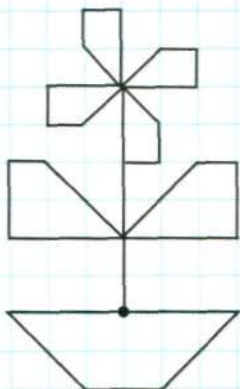
_____.

Якщо Ганнуся зі школи вийшла раніше, ніж Олесь, то Олесь вийшов _____.

Якщо поїзд рухається швидше, ніж велосипед, то велосипед _____.

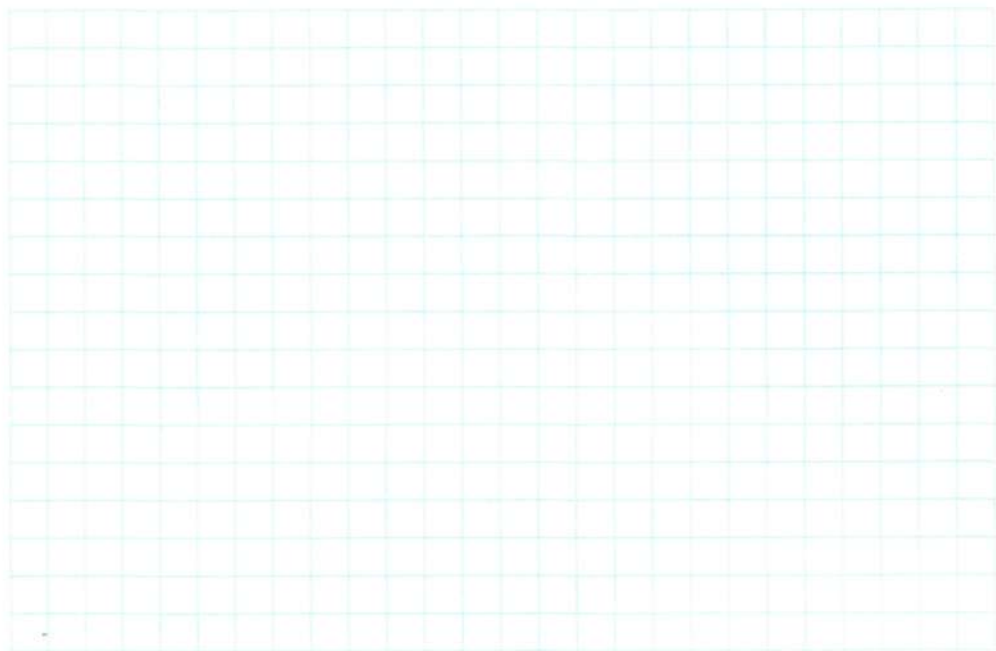


2. Запиши алгоритм виконання малюнка **Олівцем**. Розфарбуй отриманий малюнок.





3. Запиши алгоритм приготування однієї зі страв української кухні.



4. До кожного яйця знайди частину шкаралупи. З'єднай.



24. АЛГОРИТМИ З РОЗГАЛУЖЕННЯМ

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

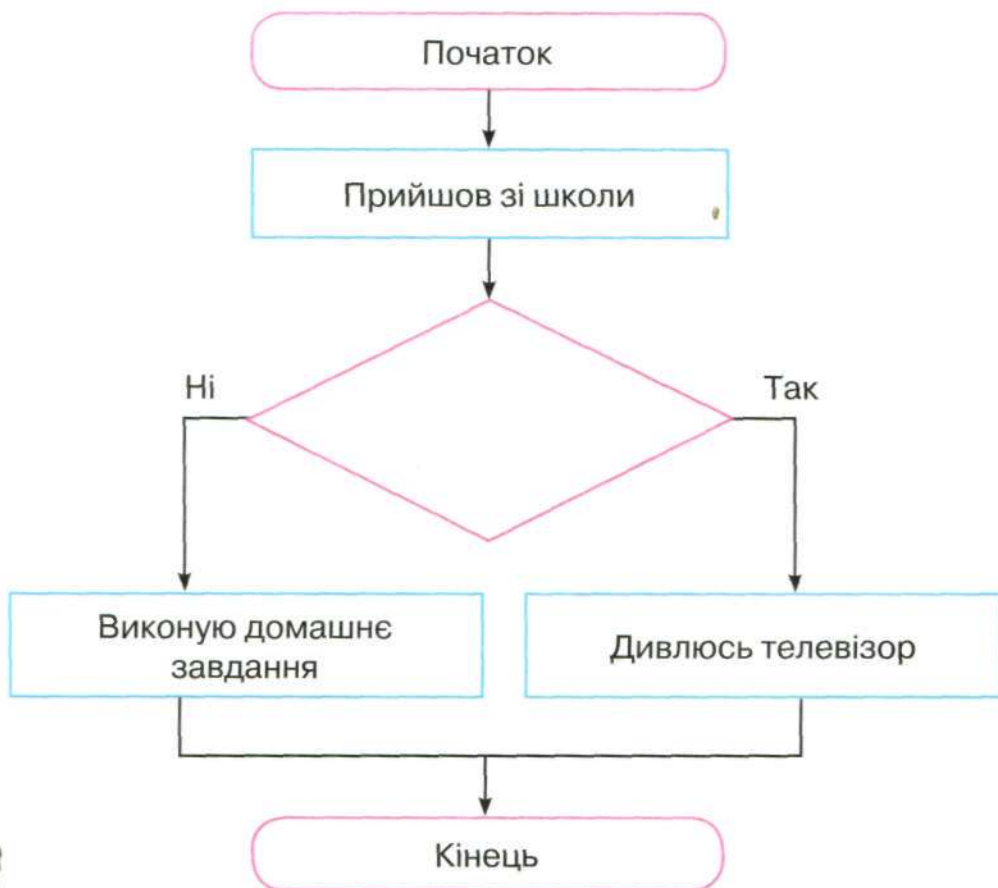
1. Прочитай у щоденнику домашнє завдання.
2. Знайди потрібну сторінку в підручнику.
3. Виконай завдання.
4. Відкрий підручник.
5. Відкрий щоденник.

☐ 5,1,4,2,3

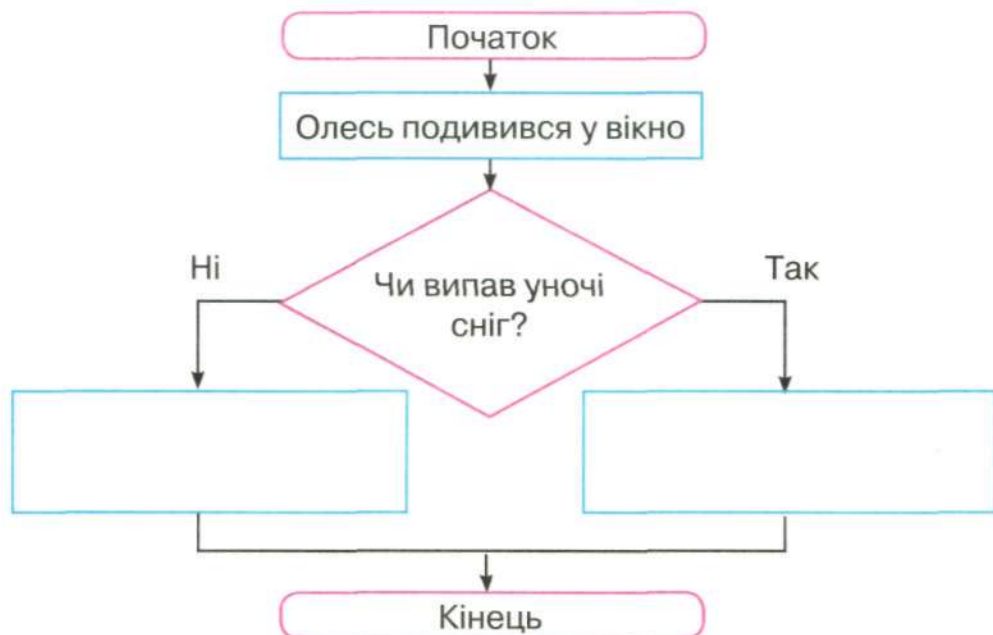
☐ 5,4,1,2,3

☐ 1,4,5,2,3

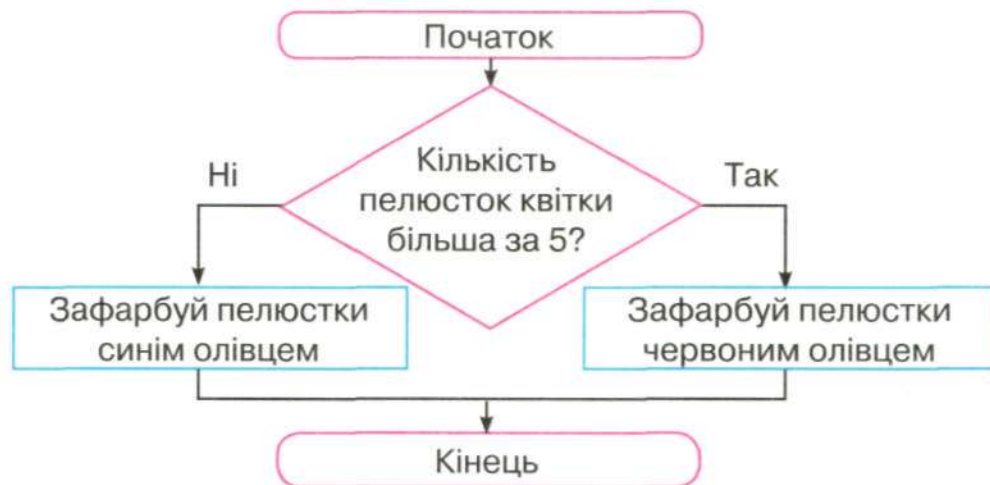
2. Заповни пустий блок у схемі — впиши умову алгоритму.



3. Заповни пусті блоки в схемі — впиши команди алгоритму.



4. Виконай алгоритм та розфарбуй кожну квітку.

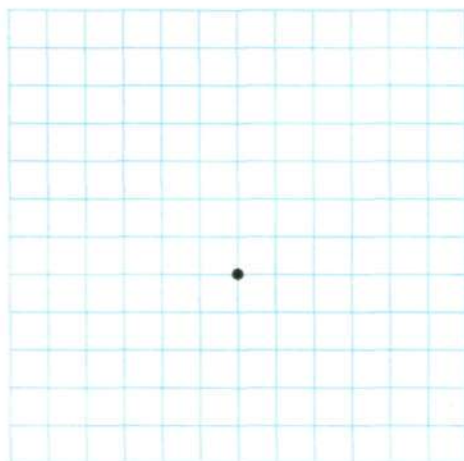
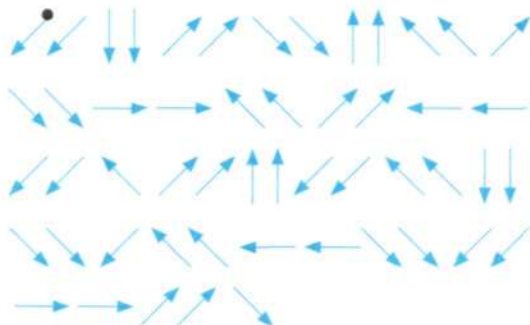


25. АЛГОРИТМИ З РОЗГАЛУЖЕННЯМ

1. У таблиці записано варіанти дій, які Олесь робитиме залежно від виконання умови. За даним зразком запиши власні варіанти.

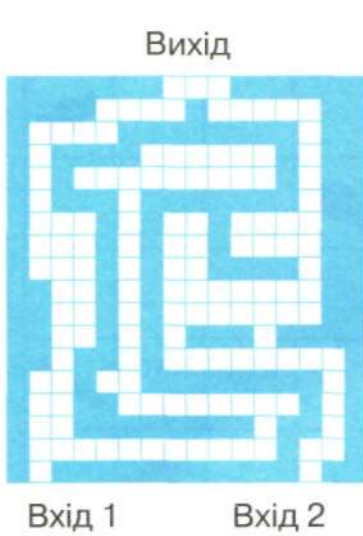
Умова	Перевірка виконання умови	Дія																								
Гарна погода	Так	Іду на прогулянку																								
	Ні	Сиджу вдома																								
<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																									Так	Беру іншу книжку
	Ні	Продовжую читати																								
Почалися канікули	Так	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																								
	Ні	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>																								

2. Допоможи **Олівцю** виконати подані команди. Розфарбуй отриманий малюнок.



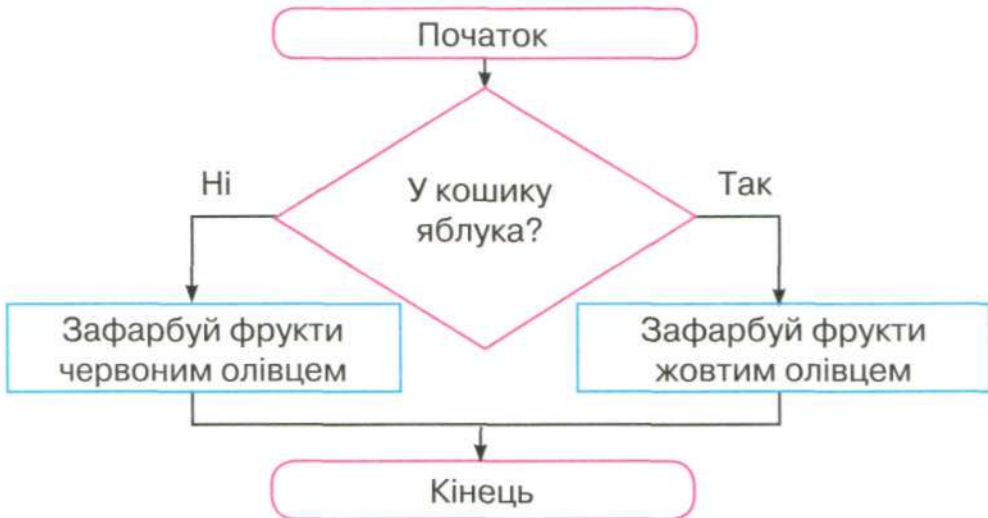


3. Допиши алгоритми проходження лабіринту.



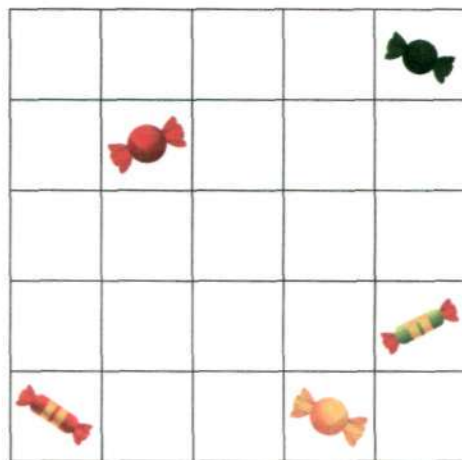
Якщо піти через вхід 1			
то		інакше (вхід 2)	
Вгору —	☐	Вгору —	☐
Вправо —	☐	Вправо —	☐
Вгору —	☐	Вгору —	☐
Вліво —	☐	Вліво —	☐
Вгору —	☐	Вгору —	☐
Вправо —	☐	Вправо —	☐
Вгору —	☐	Вгору —	☐
Вправо —	☐	Вліво —	☐
Вгору —	☐	Вгору —	☐

4. Виконай алгоритм і розфарбуй фрукти.



1. Дополни предложение.
Взяв...
Взяв...

- Взяти цукерку.
Вправо ☐ клітинки.
Взяти цукерку.
Вправо ☐ клітинка.
Вгору ☐ клітинка.
Взяти цукерку.
Вліво ☐ клітинки.
Вгору ☐ клітинки.
Взяти цукерку.
Вправо ☐ клітинки.
Вгору ☐ клітинка.
Взяти цукерку.



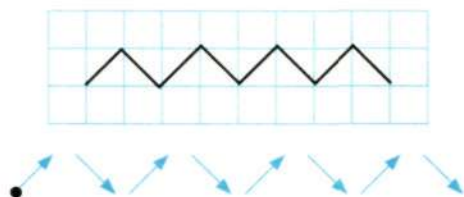
Вхід

1. Прокинутися о 7 год.
2. Зібратися до школи.
3. Піти в школу.
4. Навчатися.
5. Повернутися додому.
6. Зробити уроки.

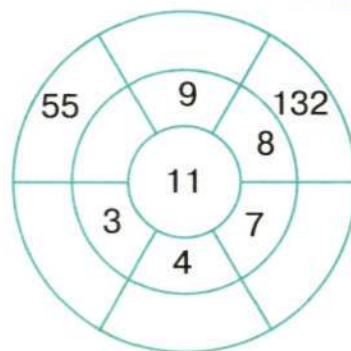
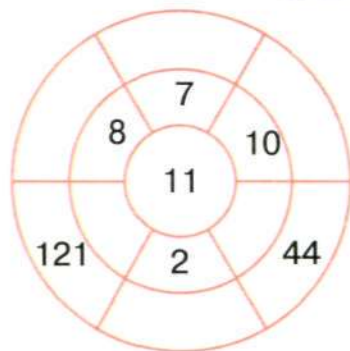
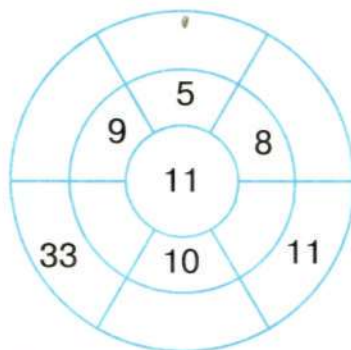
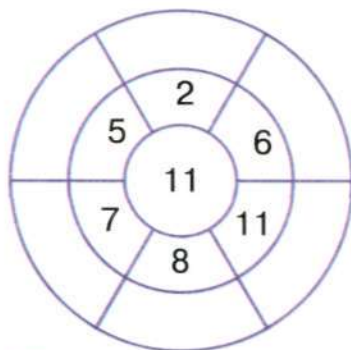
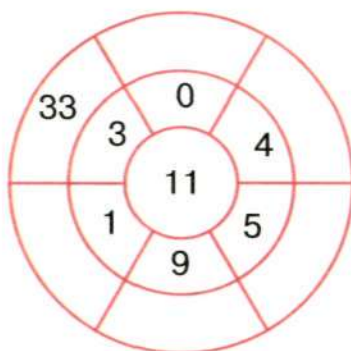
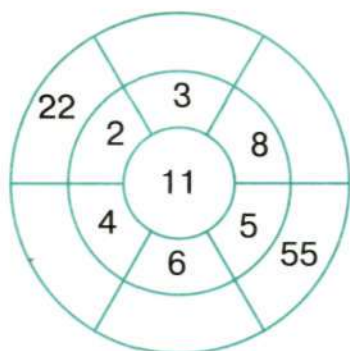
-



4. В алгоритмі виділи групу команд, що повторюються. Полічи та запиши кількість повторень.



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

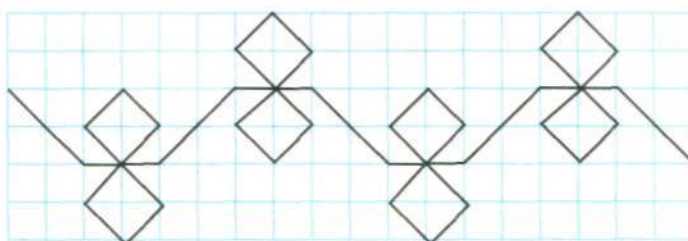


27. АЛГОРИТМИ З ЦИКЛАМИ

1. Розглянь орнамент. Виділи фрагмент, який повторюється. Запиши алгоритм малювання даного фрагмента. Полічи та запиши кількість повторень.

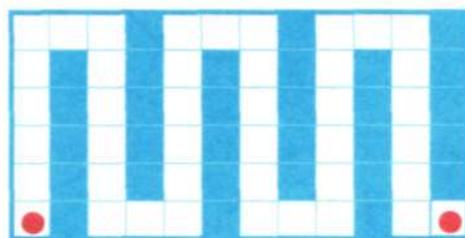


2. Допиши алгоритм малювання даного орнаменту. Виділи групу команд, що повторюються.



3. Розглянь фрагмент алгоритму виходу з лабіринту.

Вгору 5 кроків.
Вправо 2 кроки.
Вниз 5 кроків.
Вправо 2 кроки.



Вхід

Вихід

Скільки разів потрібно повторити ці дії, щоб вийти з лабіринту?



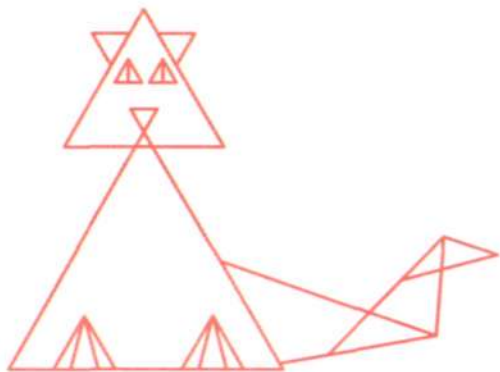


4. Допоможи Елзіку впоратися з головоломкою. Упиши в порожні клітинки квадратів такі числа або знаки, щоб утворились істинні рівності.

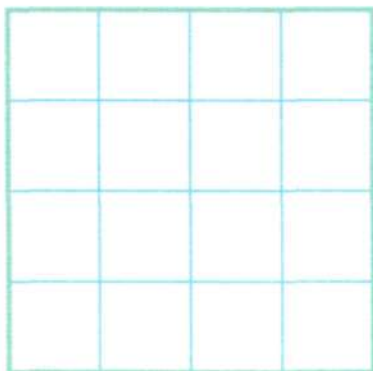
	.		=	
.		:		.
18		9	=	2
=		=		=
	.	3	=	108

10	:	5	=	
.				.
		8	=	3
=		=		=
	:	40	=	

5. Розглянь малюнок лиса Микити. Скільки трикутників зображено на малюнку? Запиши. Розфарбуй малюнок.

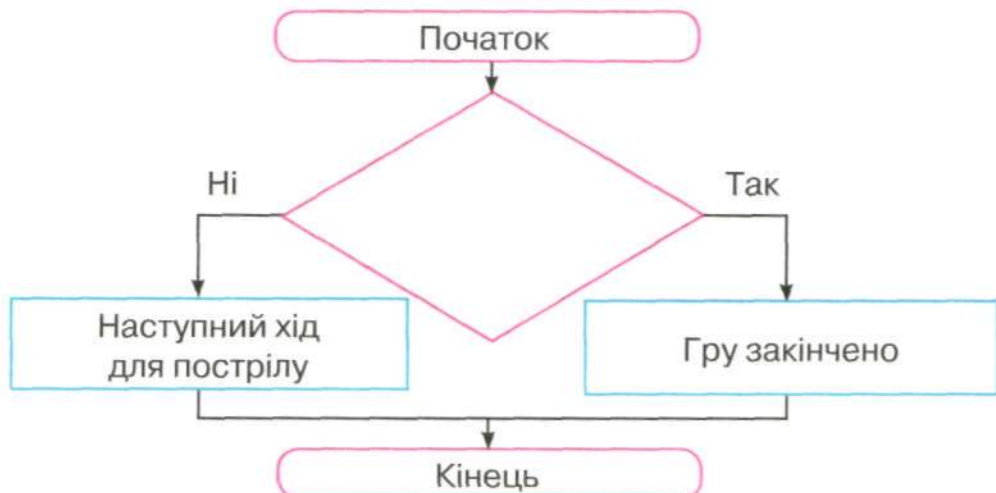


6. Розділи фігуру на 3 рівні частини так, щоб лінія розрізу проходила по сторонах клітинок.

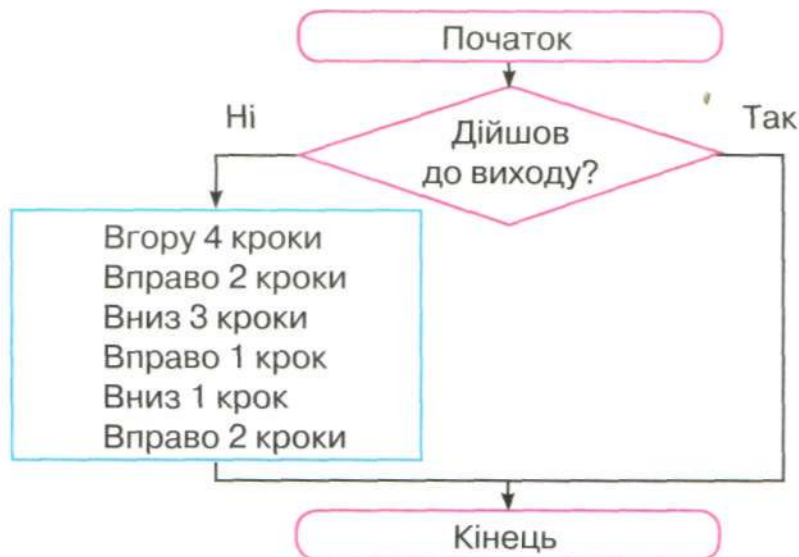


28. СТВОРЮЄМО ГРУ

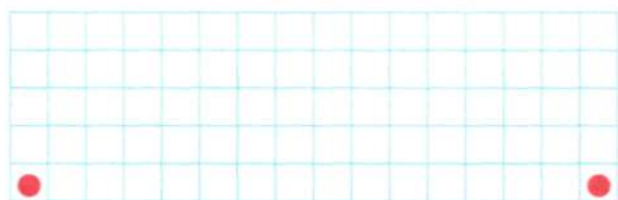
1. Як правило, у грі дії повторюються доти, доки не виконається певна умова. Заповни пусті блоки у схемі — впиши умову алгоритму гри у морський бій.



2. За поданим алгоритмом намалюй лабіринт.



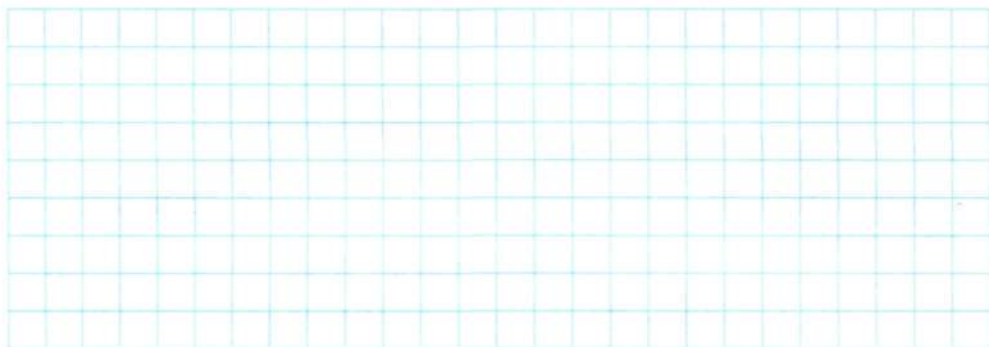
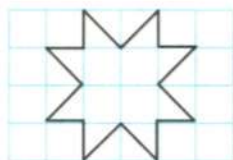
Вхід



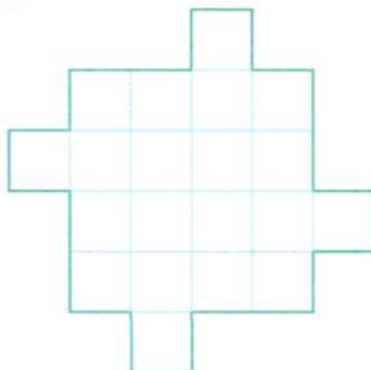
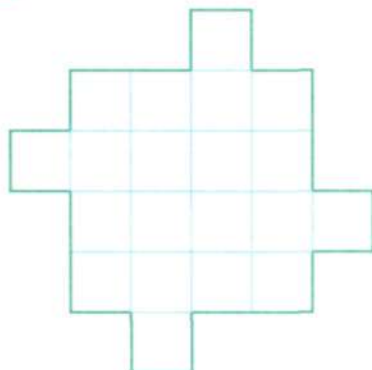
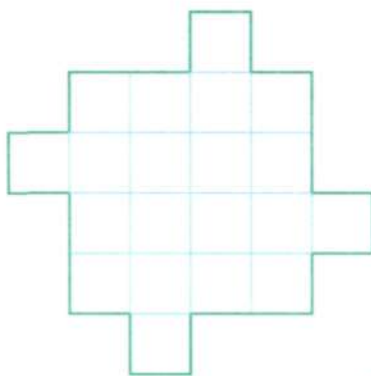
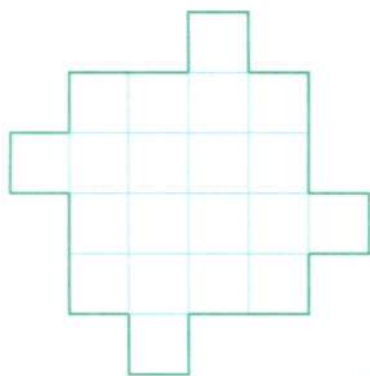
Вихід



3. Намалюй орнамент, використовуючи запропоновані фрагменти.



4. Розділи фігуру на 4 рівні частини так, щоб лінія розрізу проходила по сторонах квадратів. Знайди кілька розв'язків.



30. ОФОРМЛЮЄМО КОМП'ЮТЕРНУ ПРЕЗЕНТАЦІЮ



1. Розглянь приклади форматування тексту презентації.
Постав позначку у відповідному квадратику.

Для оформлення презентації
існує багато різних шаблонів

Ж К Ч

☐ ☐ ☐

Для оформлення презентації
існує багато різних шаблонів

Ж К Ч

☐ ☐ ☐

Для оформлення презентації
існує багато різних шаблонів

Ж К Ч

☐ ☐ ☐

2. Пронумеруй команди алгоритму форматування тексту презентації.

- ☐ 1. Вибери потрібний інструмент.
- ☐ 2. Виділи рамку з текстом.
- ☐ 3. Вибери кнопку **Шрифт**, що міститься в лівому верхньому куті вікна **PowerPoint**.

3. Пронумеруй команди алгоритму розміщення зображення на слайді.

- ☐ 1. Спочатку вибери зображення, потім кнопку **Відкрити**.
- ☐ 2. Вибери потрібний слайд.
- ☐ 3. У вікні **Вставлення рисунка** відкрий папку, у якій збережено зображення.
- ☐ 4. Вибери кнопку **Додати зображення** , що міститься в лівому верхньому куті вікна **PowerPoint**.

31. АНІМАЦІЯ ОБ'ЄКТІВ СЛАЙДА

1. Знайди слова, що заховались у прямокутнику.

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

☐

презентація

☐

виліт

☐

анімація

☐

поява

☐

вицвітання

2. Устав пропущені слова в алгоритмі.

Щоб задати анімацію об'єкта на слайді:

1. потрібний об'єкт.

2. Відкрий вкладку .

3. потрібну анімацію.

3. Закінчи речення.

Зловживати анімаційними ефектами

. Багато анімаційних ефектів на одному слайді або в усій презентації часто викликає у слухачів

.

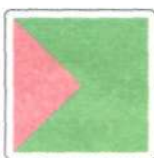
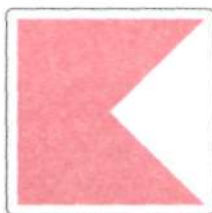
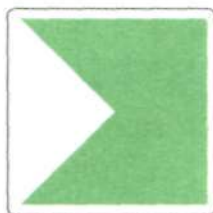


4. Познач малюнок, що утворився із запропонованих фігур.

попереду

у середині

позаду



5. Для кожного малюнка знайди його тінь.



32. ПРОВДИМО ПРЕЗЕНТАЦІЮ

1. З'єднай частини речень так, щоб отримати істинні висловлювання.

Роботу над створенням комп'ютерної презентації потрібно розпочинати з

створення комп'ютерної презентації: створення слайдів; оформлення презентації; введення тексту; розміщення малюнків.

Після планування можна переходити до

переглянути та продумати план усного виступу.

Перед показом презентацію обов'язково слід

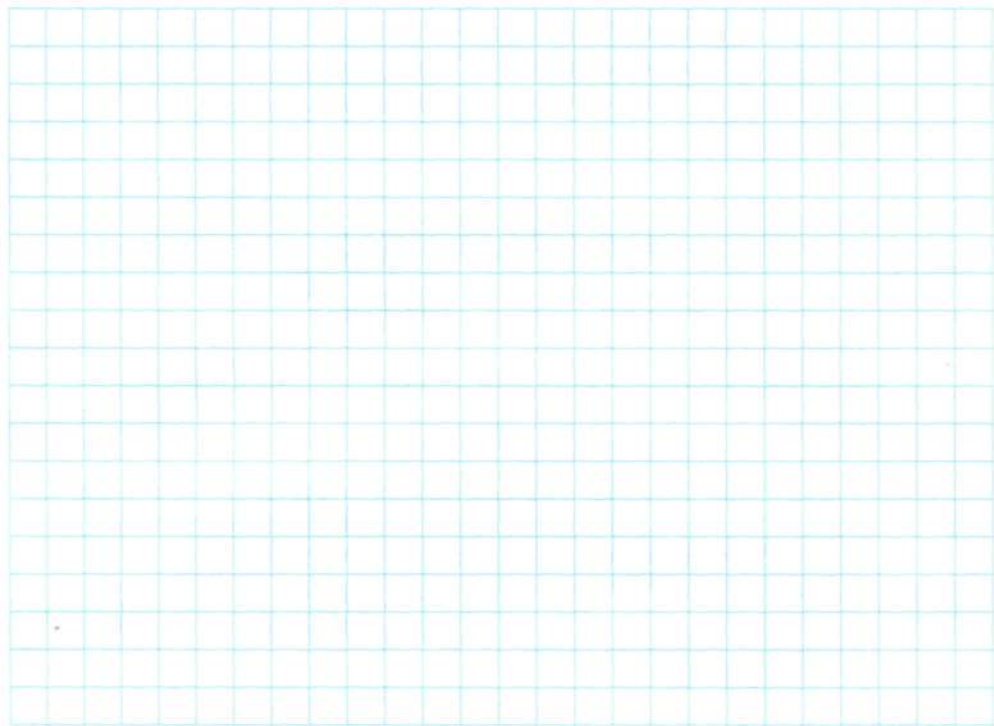
планування — що і в якій послідовності розповісти, дібрати матеріал та зображення до нього.

2. Проаналізуй створену тобою презентацію. Постав позначки у відповідних квадратиках.

Запитання	Так	Ні
Чи ти вказав на титульному слайді назву презентації?	☐	☐
Чи ти вказав на титульному слайді своє прізвище?	☐	☐
Чи використовував ти клавішу Shift під час введення перших літер свого прізвища та імені?	☐	☐
Чи на кожному слайді є заголовок?	☐	☐
Чи не перекривають малюнки текст слайда?	☐	☐
Чи не забагато тексту на слайді?	☐	☐
Чи немає помилок?	☐	☐



3. Запиши текст свого виступу до презентації «Українські народні музичні інструменти».



4. Знайди дві однакові картки та обведи їх.



Навчальне видання

*Ломаковська Ганна Віталіївна
Проценко Галина Олександрівна
Ривкінд Йосиф Якович*

ІНФОРМАТИКА РОБОЧИЙ ЗОШИТ

Навчальний посібник для 4 класу

*Схвалено для використання у загальноосвітніх навчальних закладах
комісією з педагогіки та методики початкового навчання
Науково-методичної ради з питань освіти
Міністерства освіти і науки України*

В оформленні зошита використано малюнки С. Коношук, І. Медведовської,
А. Кабиш, Наталії Якушкіної, Matthew Cole, Volha Shaukavets

Редактор *В. М. Ліченко*
Технічний редактор *Л. І. Алєніна*
Коректори *С. В. Войтенко, Л. А. Еско*

Формат 70х100 ¹/₁₆. Ум. друк. арк. 5,18.
Обл.-вид. арк. 4,5. Наклад 50 010 пр.
Зам. № 15-08-1727.

ТОВ «ВИДАВНИЧИЙ ДІМ «ОСВІТА»

Свідоцтво «Про внесення суб'єкта видавничої справи до державного реєстру
видавців, виготівників і розповсюджувачів видавничої продукції»
Серія ДК № 4833 від 19.01.2015 р.

Адреса видавництва: 03057, м. Київ, вул. Обсерваторна, 25
www.osvita-dim.com.ua

Віддруковано з готових діапозитивів ТОВ «ПЕТ»
Св. ДК № 4526 від 18.04.2013 р.
61024, м. Харків, вул. Ольмінського, 17

● **ІНФОРМАТИКА**

(Підручник для 4 класу)

Автори *Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінд*
Українською та російською мовами

● **ПОСІБНИКИ ДЛЯ УЧНІВ**

Інформатика. Робочий зошит

Автори *Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінд*
Українською та російською мовами

● **ПОСІБНИК ДЛЯ ВЧИТЕЛЯ**

Уроки інформатики у 4 класі

Автори *Г. В. Ломаковська, Г. О. Проценко, Й. Я. Ривкінд*

**З питань придбання навчально-методичної літератури
можна звертатися:**

ТОВ «ТД «ОСВІТА-ЦЕНТР»

osvita-center.com.ua

osvita@osvita-center.com.ua

тел.: (044) 209-76-49; (099) 553-33-96; (098) 961-73-18

ISBN 978-617-656-275-7



9 786176 562757

